

SCHLUSSBERICHT, FKZ: 16GDIN52

Einzelvorhaben: HaSI

Hochschulen Hacken **Soziale Innovation**

PI

Prof. Dr. Jan-Hendrik Passoth
Professur für Techniksoziologie
Europa-Universität Viadrina
Große Scharnstraße 59
15230 Frankfurt (Oder)
✉ passoth@europa-uni.de

Ansprechpartner

Peter Kahlert
Professur für Techniksoziologie
Europa-Universität Viadrina
Große Scharnstraße 59
15230 Frankfurt (Oder)
✉ kahlert@europa-uni.de

Zuwendungsempfängerin

Stiftung Europa-Universität Viadrina
Große Scharnstraße 59
15230 Frankfurt (Oder)

Förderzeitraum

14.08.2023 - 31.10.2024

Kurzfassung

HaSI hat zum Ziel die Sensibilisierung der Hochschule für Soziale Innovation. Zu diesem Zweck wurde ein forschungsgeleitetes Seminar abgehalten, das Studierende mit ein Grundverständnis und kritischen Ausblick auf Sozialunternehmertum und soziale Innovation versorgt, und ihnen Open Science Formate wie Hackathons als Transfer- und Innovationsmethode vermittelt. Als praktische Vertiefung des Inhalts organisieren und veranstalten die Seminarteilnehmer*innen gemeinsam mit der Seminarleitung ein hackathonförmiges Social Innovation Event für die Hochschule. Begleitend wurde der Sensibilisierungsstatus an der Hochschule mit einem Survey zu Beginn und zum Ende des Projekts geschätzt und verglichen. Es wird davon ausgegangen, dass Lehrveranstaltung, Hackathon und Umfrage alle zur Sensibilisierung des Campus für Soziale Innovation beitragen. Die im Vorhaben gewonnenen Konzepte für Lehre und Veranstaltung werden öffentlich als OER zugänglich gemacht.

1 Kurze Darstellung zum Projektablauf

1.1 Einleitung und Aufgabenstellung

Soziale Innovation ist ein beachtliches Mittel gesellschaftlicher Gestaltung und, beispielsweise in abgestimmter Verbindung mit einschlägigen Open Science Formaten, gesellschaftlicher Teilhabe. Dieserart kann sie sich als mächtiges Werkzeug in der Bewältigung aktueller Transformationsherausforderungen erweisen, und spielt eine entsprechend große Rolle in den Themenfeldern Smartification & Smart Cities, Inklusion & Diversität und ist eng verbunden mit Sozialem Unternehmertum, das in gewisser Weise, mindestens hinsichtlich politischer Vorschläge, zum Beispiel einer neuen Rechtsform wie der *Gesellschaft mit gebundenem Vermögen* gesellschaftsgestaltend wirkt und auch eigene politische Trajektorien zeitigt. Damit erweist soziale Innovation den eigenen etymologischen Wurzeln alle Ehre, die, im Sinne der Disruption, dem Schlagen neuer Minen, oder noch früher direkt die politische Neuerung, eine Änderung im etablierten Gefüge bezeichnen.

Gerade vor diesem Hintergrund, sind soziale Innovation und soziales Unternehmertum mit hoher Verantwortung beladen und entsprechend Gegenstände der Kritik. Dies ergibt sich unmittelbar aus der gesellschaftspolitischen Rolle, aber auch aus Ansprüchen an Teilhabe und Inklusion, die bekanntlich oft genug "wicked problems", also unlösbare bzw. nicht zur gleichen Zufriedenheit aller lösbar darstellbare Probleme darstellen, oder auch schlicht unter dem Verdacht des green/pink/etc. washings stehen.

Diese Ausgangslage bildet den Referenzpunkt unseres Vorhabens. Mit dem Vorhaben Ha-SI haben wir uns das Ziel gesetzt, eine forschungsgeleitete Lehrveranstaltung zu entwerfen, die Studierende mit den Grundlagen sozialer Innovation und sozialem Unternehmertums vertraut macht, aber auch den Blick für kritische Aspekte und gesellschaftliche Herausforderungen innerhalb gemeinwohlorientierter Vorhaben schärft. Als praktische Übung werden die Studierenden mit open science und transferformaten wie Hackathons vertraut gemacht, und können auch hier bereits lernen und diskutieren, wie eine solche Veranstaltung in ihrer Organisation und thematischen Ausrichtung Anforderungen an Inklusion, Teilhabe, Diversität, Gemeinwohlorientierung und Demokratie umsetzen kann. Denn die so entwickelte Veranstaltung führen die Studierenden auch gemeinsam mit dem Lehrpersonal an der Universität als öffentliche Veranstaltung durch, wobei die dort gewonnenen Ergebnisse und Projekte in Zusammenarbeit mit dem Gründungszentrum fortgeführt werden können. Um die Effektivität der Maßnahme zu erhöhen, und als Teil der Maßnahmen selbst, wurde auch ein tentativer Survey entwickelt, der die Sensibilisierung für soziale Innovation am Campus erfasst und performativ weiterhin auf das Thema und das Veranstaltungsangebot aufmerksam macht.

1.2 Wissensstand, Technologien & Methoden

Aufbauend auf Studien zum Innovationsmanagement, kreativer Methoden, und dem Hackathon als niederschwelliges und kurzfristiges Innovations- und Prototypingevent lässt sich ein von forschungsgeleiteter Lehre begleitetes Format entwickeln, welches Soziale Innovation auf mehreren Ebenen an der Hochschule stärkt und besondere Aufmerksamkeit auf die Herausforderungen ihrer fragilen Verstetigungsprozesse legt. Hackathons sind beliebte und erprobte Formate. In der Regel ist der Hackathon, dem Namen entsprechend, als Event zur Softwareentwicklung bzw. dessen Prototyping gerahmt. Eine solche Einführung ist aber weder notwendig noch empirisch zu beobachten. Hackathons lassen sich bereits relativ niederschwellig und zu geringen Kosten durchführen und bringen verschiedene Talente und Macher*innen zusammen (vgl. [1]), um fokussiert an einem Problem zu arbeiten, das möglicherweise erst auf der Veranstaltung als solches identifiziert oder von den Teilnehmer*innen selbst eingebracht wurde.

Das Potenzial für innovative Produktivität (vgl. [2]), aber auch Vernetzung und Bildung (vgl. [3]) insbesondere in neueren, jüngeren Themen- und Aktivitätsfeldern wird bisher vor allem in den Computer- und diesen verwandten Wissenschaften besprochen (vgl. z.B. [4]). Obschon es eine Vorstellung vom Hackathon-Format gibt (vgl. [5] oder [6]), fallen die Veranstaltungen nicht nur im internationalen Vergleich sehr unterschiedlich aus (vgl. [7] oder [8]). Entsprechend gibt es keine einheitliche Forschung und keinen zweckgerichteten Standard (vgl. [9]). Ein intensiv beforschtes Problem ist jedoch das Problem der Verstetigung der Ergebnisse in Start-Ups oder längerfristige Projekte (vgl. [10], [11] & [12]). Grund dafür ist, dass die Logik der erfinderischen Kreativität ist eine andere als die eines erfolgreichen Innovationsmanagements. Sie beschränkt sich weder auf den Akt des Einfalls noch des einzelnen Genius (vgl. [13]). Kreative Design- und Schöpfungsprozesse werden gemeinhin mit dem Neuen verbunden, haben selbst aber einen etablierten, obschon diversen Katalog an Beschreibungen gefunden, darunter: Kreatives Schaffen aus systematischer Kombinatorik (vgl. [14]) oder extensiver Arbeit (vgl. [15]), oder als „Unlearning“ tradierter Haltungen und Verfahren (vgl. [16]) sowie Assoziationen, Eskalationen, und Auseinandersetzung mit Problemen (vgl. [17]). Entsprechend der bereits länger diagnostizierten Hochkonjunktur der Kreativität als Anforderung und Begehren (vgl. [18]) ist es nicht überraschend, dass es ganze Sammlungen kreativitätsfördernder Denkwerkzeuge (z.B. [19]) und Methoden gibt – darin für das Vorhaben besonders interessant Design Thinking (vgl. [20] oder [21]). Bereits 2008 weisen Howald, Kopp und Schwarz auf den Nutzen sozialwissenschaftlicher Expertise für innovationspolitische Herausforderungen, insbesondere die Gestaltung und Entwicklung sozialer Innovation und ihre Förderung betreffend, hin[22]. Zwar werden Hackathon bereits vielfach für die Entwicklung und Initialisierung gemeinwohlorientierter Innovation eingesetzt (vgl. z.B. [23]), zugleich dürfen diese Aktivitäten, insbesondere mit Blick auf das Feld sozialer Innovationen nicht zu Abkürzungen für Prozesse demokratischer Teilhabe werden, oder die Verwirklichung eines unternehmerischen Selbst [24] mit Kollektivorientierung verwechselt werden (vgl. [25]). Unabhängig davon, ob eine konkrete Problemstellung vorliegt oder nicht, bleibt kreative Problemlösung (oder -findung) unverzichtbar. Es braucht sowohl Methoden zur Findung des Problems wie auch seiner Lösung. Das Wirkungsfeld sozialer Innovation besteht als ein gesellschaftliches aus unzähligen Gleichzeitigkeiten (vgl. [26]) und latenten sowie impliziten Problemlagen, die sich den Betroffenen nicht immer unmittelbar erschließen. Sie profitieren daher u.a. von sozialwissenschaftlicher Reflexivität.

1.3 Voraussetzungen, Planung & Ablauf

HaSI ist ein vergleichsweise kurzfristiges Projekt mit einer planmäßigen Laufzeit von 10 Monaten. In der Antragsphase konnten zwar Voraussetzungen und Ablauf geplant werden. Die konkrete Anmeldung und Ausformulierung der im Vorhaben enthaltenen Lehrveranstaltung hat jedoch erst nach Bewilligung und Start des Projekts begonnen.

Insgesamt besteht HaSI aus drei Teilen, einer umfragebasierten Erhebung, einer forschungsgeleiteten Lehrveranstaltung, und einem Hackathon. Die erhobene Umfrage stellt das Sensibilisierungsniveau des Campus für Soziale Innovation fest und überprüft die Wirksamkeit der im Projekt verwendeten Maßnahmen zur weitergehenden Sensibilisierung. Dazu wird die Erhebung einmal zu Beginn und einmal zum Ende des Vorhabens durchgeführt. Die erhobene Umfrage stellt das Sensibilisierungsniveau des Campus für Soziale Innovation fest und überprüft die Wirksamkeit der im Projekt verwendeten Maßnahmen zur weitergehenden Sensibilisierung. Die Lehrveranstaltung macht Studierende mit Sozialer Innovation vertraut, gibt ihnen kritische Ansätze und Perspektiven mit und bildet die Studierenden in der Organisation von Open Science Formaten wie Hackathons aus. Der Hackathonteil des Projekts wird entsprechend zusammen mit den Seminarteilnehmer*innen gestaltet, geplant und ausgeführt. Abschließend sollen

die Ergebnisse publiziert werden, indem sie zum Beispiel auf geeigneten Konferenzen mit dem Fachpublikum geteilt werden.

Das Projekt sollte in Zusammenarbeit mit dem Hausinternen Gründungszentrum und anderen externen Partnern, zu denen wir den Kontakt aus vergangenen Projekten pflegen, durchgeführt werden. Dazu haben wir bereitw in der Antragsphase Letters of Intent von AlgorithmWatch, medialepfade e.V. und dem Rundfunk Berlin-Brandenburg (RBB) eingeholt.

Das Projekt lief vorwiegend plangemäß ab. Mit der eingebetteten Lehrveranstaltung und dem Hackathon gab es auch wenig Toleranz für Abweichungen. Lediglich die Erhebungszeiträume für die Umfragen wurden zum Vorteil höherer Beteiligung soweit wie möglich erweitert. Im Übrigen haben wir um kostenneutrale Verlängerung des Vorhabens gebeten. Dank der ausnahmsweisen Stattgabe unserer Bitte konnten wir die Ergebnisse wie beantragt auf geeigneten Fachkonferenzen über den Sommer 2024 publizieren.

2 Eingehende Darstellung zu Ablauf und Projektergebnissen

2.1 AP 1: Entwicklung Fragebogen

In den ersten zwei Monaten sollte der Fragebogen zur Feststellung des Sensibilisierungsniveaus am Campus der Viadrina entwickelt werden. Dazu haben wir bestehende Alternativen recherchiert, haben aber keine für unseren Fall brauchbare Vorlage gefunden. Bestehende Instrumente wie etwa der SQ-Monitor von Fritz & Gersch [27] sind zwar elaboriert und auf vollentwickeltes Instrument zur Erfassung der Sensibilisierung und Qualifikation für Unternehmensgründungen, zielt aber dabei an unserer speziellen Orientierung an Sozialer Innovation vorbei und richtet sich dezidiert an potenzielle Gründer*innen, während unsere Grundgesamtheit die Studierendenschaft der Viadrina darstellt. Wir hatten in Erwägung gezogen, die Human Values Scales zumindest komplementär einzusetzen, haben uns dann aber für die tentative Entwicklung eines eigenen Instruments entschieden, das in späteren Folgevorhaben vollständig validiert werden könnte.

Für unseren Fall haben wir lediglich einen Fragebogen erstellt, der die Einstellung (Likert) und Vertrautheit (Guttman) über eine Reihe von Items abschätzen sollte. Einstellungen über Likert-Skalen zu erheben schien sehr geeignet, insofern man Einstellungen des Interesses, der Befürwortung, und auch der Zurechnung zu allgemein bejahbaren Qualitäten wie Gemeinnützigkeit direkt abfragen kann. Die Guttman-Skala hat für uns den Vorteil, dass wir auch ohne ausführliche Reliabilitätstests, an der Validierung derselben eine ungefähre Vorstellung darüber erhalten, ob unsere Konstruktion und Konzeption des Gegenstands Sinn ergeben. Schließlich ist das semantische Differential vorzüglich geeignet, um assoziative Zuordnungen zu erfassen, wie es für den dritten Frageblock vorgesehen ist, der die Befragten mit einer Reihe ausgedachter Selbstaussagen erfundener „Sozialinnovateure“ und „-entrepreneure“ präsentiert, die dann in einem quasi-kontinuierlichen Spektrum zwischen „Soziale Innovation“ und „Überhauptkeine Soziale Innovation“ eingeschätzt werden sollten. Während wir die Reliabilität mit unseren zeitlichen Ressourcen und Sachmitteln nicht ermitteln konnten, ist der Fragebogen für sich objektiv, und die Sinnigkeit der einzelnen Items haben wir in teaminternen Pretests überprüft, diskutiert, und verbessert. Methodisch haben wir uns hinsichtlich der definierten Mindestteilnehmendenzahl sehr bescheiden orientiert, da wir keine weiteren Incentives anbieten konnten und derartige Umfragen bekanntermaßen Schwierigkeiten in der Teilnehmendenakquise aufweisen. Mit rund 4700 Studierenden pflegt die Viadrina einen eher kleinen Campus. Räumt man Fehlermargen von 10 % sowie ein defensives Konfidenzintervall von 90 % ein, errechnet sich eine minimale Stichprobengröße von 68, die sich mit geringer Zugabe auf 70 festsetzen lässt. Die Umfrage haben wir im Übrigen auf Englisch abgefasst, was wie all unsere Materialien dem internationalen Schwerpunkt der Europa-Universität Viadrina Rechnung trägt. Der schlussendlich entstandene Fragebogen befindet sich im Anhang dieses Berichts.

2.2 AP 2: Forschung Social Innovation Hackathons: Best Practices)

Ebenfalls in den ersten zwei Monaten sollten Grundlagen und Best Practices für Open Science Events und insbesondere den geplanten Social Innovation Hackathon recherchiert werden. Dies diente zum einen der Vorbereitung der Lehrveranstaltung und zum anderen der Planung des Social Innovation Hackathons selbst.

Diese Recherche basiert hauptsächlich auf den Vorarbeiten, die der wissenschaftliche Mitarbeiter des Projekts, Peter Kahlert, im Rahmen seiner Doktorarbeit herausgearbeitet hat, und umfasst darüber hinaus die besondere Zuschneidung der Ergebnisse zu einem anwendungsbezogenen Katalog und die Sichtung vergleichbarer, aktueller Veranstaltungen, sowie der intensive Austausch mit dem Social Innovation and Social Entrepreneurship Education Netzwerk,

in dessen Rahmen die Förderung HaSIs stattfand.

Entscheidende Schlüsselgrößen sind der Recherche zufolge: Offenheit in Thema und Mittel (einladend aber auch konkret), zeitlicher Rahmen (nicht abschreckend aber entschlossen), extrinsische Motivation zur Teilnahme, und für unseren speziellen Fall: Aspekte von Inklusion und Sozialkritik, welche wir über Moderation und Code of Conduct sicherstellten.

Die konkreten Ergebnisse sind nicht nur in unsere Lehre und Veranstaltung geflossen, sondern bilden auch wesentliche Bestandteile der OER, die wir SEND e.V. zur Veröffentlichung zur Verfügung gestellt haben.

2.3 AP 3: Entwicklung Seminarplan Forschungsgeleitete Lehrveranstaltung

Schließlich wurde in den ersten zwei Projektmonaten die Lehrveranstaltungen ausgeplant. Sie besteht aus einführenden Modulen zu Sozialer Innovation, beschäftigt sich danach mit Kreativität, Kreativitätstechniken und ihrer Bedeutung für Sozialkritik und gesellschaftlichen Wandel als Problemlösungen. Darauf folgt ein Modul, das Grundlagen der Organisation, Planung und Durchführung von Hackathons betrifft. Weitere Inhaltsblöcke waren der gemeinsamen Planung der Veranstaltung, durchführung von Kampagnen zur Gewinnung von Teilnehmer*innen gewidmet, und hielt auch Platz bereit für externe Gäste, die die Seminarteilnehmer*innen mit ihren Erfahrungen zu Hackathons (medialepfade), Unternehmertum (Gründungszentrum der Viadrina), und Sozialer Innovation (Universität Dortmund) vertraut gemacht haben. Die Ergebnisse haben wir nicht nur für unsere Lehrveranstaltung genutzt, sondern auch über das Dokument, das wir über SEND e.V. als OER verfügbar gemacht haben, publiziert. Es ist daher sehr modular angelegt, um flexibel für verschiedene Anwendungs- und akademische Kontexte zu sein. Wir haben die Veranstaltung in einem zweiwöchentlichen Rhythmus zweistündig (180 Minuten) durchgeführt.

2.4 AP 4: Durchführung forschungsgeleitete Lehre

Die Lehrveranstaltung im Wintersemester 2023/2024 konnte wie geplant durchgeführt werden. Für ein gründungsfreudigeres Ergebnis wäre vermutlich ein unternehmerischer Schwerpunkt geeigneter. Mit unserem Schwerpunkt auf Dialektik und Kritik sozialer Innovation, Inklusion, und Teilhabe konnten wir aber einen Beitrag zu sensiblerem Vorgehen und größerer Selbstkritik in der Entwicklung sozialer Innovationen leisten. So sind unsere Studierenden nicht nur insbesondere darauf vorbereitet, angesichts drängender Probleme über den Tellerrand hinaus zudenken und systematisch nach den Voraussetzungen von (vermeintlichen) Unmöglichkeiten zu suchen, sondern können Probleme auch empirisch aufspüren und auch aus anderen Gestaltungsprozessen ausleiten. Dazu haben wir Forschung zu Kreativität und Problemlösung insbesondere mit Ansätzen des Design Thinking verbunden und auch in Übungen am Campus erprobt. Darüber hinaus haben wir Dekonstruktion und problemlösendes Denken mit klassischen Kreativmethoden, wie sie auch auf Hackathons zum Einsatz kommen, wie etwa Ideen Poker, Bouncing Robin, u.ä. verbunden.

Ebenso haben die Studierenden gelernt, einen Hackathon zu organisieren, die wesentlichen Fragen zu Ort, Zeit, Teilnahme, Registrierung, Gäste, Preis & Jury, Verpflegungen, Ressourcen und Programm zu klären. Darüber hinaus haben sie geübt, sich selbstständig die Arbeit nach ihren Fähigkeiten und Verfügbarkeiten aufzuteilen und in einem Workshop auch erprobt, Videos und Inhalte für ein geeignetes Campaigning herzustellen und zu verbreiten. Dazu haben die Studierenden einen Instagramaccount angelegt, Designs entworfen, Plakate erstellt und verteilt, sowie Textbausteine, Videos, und Fotos erstellt.

Zu Beginn der Lehrveranstaltungen sind wir mit dem vorbereiteten Survey eingestiegen. Der Survey hat sich als geeignetes Instrument erwiesen, Interesse am Seminar - auch schon

im Vorfeld - zu wecken, und war auch ein willkommener Eisbrecher zu Beginn des Formats.

Mit lediglich 5 Teilnehmer*innen war das Seminar eher klein. Zwar war es curricular, jedoch vor allem attraktiv für international Studierende mit flexiblem Stundenplan. Eine zentralere Einbettung und bessere Legung der Veranstaltung ist vielversprechend, da das Interesse am Angebot zumindest in mündlichen Zusagen sehr hoch ist.

Das Format einschließlich des Hackathons scheint insbesondere international Studierende anzusprechen. Wir vermuten, weil diese rezeptiver gegenüber angebotenen Aktivitäten sind im Vergleich zu lokal Studierenden. Eine stärkere Verankerung im Curriculum, Bewerbung und höhere Anreizsysteme könnten wie wir hoffen diesen Umstand etwas kompensieren. Wir haben nur mit dem seminareigenen Campaigning ohne weitere Sachmittel und Urkunden sowie einer in ehrenamtlicher Arbeit handgefertigten symbolischen Trophäe gearbeitet.

Einzelne Sachmittel für Druckmaterialien haben möglicherweise auch einen Beitrag geleistet, insofern sie Infomaterialien über Soziale Innovation und in diesem Zusammenhang auch unsere Hackathonveranstaltung enthielten. Ebenso hat sich herausgestellt, dass die Motivation im Seminar sehr hoch ist, jedoch aufgaben, die zwischen den Sitzungen erledigt werden sollten kaum, gar nicht, oder nur knapp erledigt werden. Hier bietet es sich vermutlich an, die laufende Veranstaltung um intensivere Workshop Blockseminarelemente zu erweitern, in denen gebündelt am Hackathon gearbeitet werden kann. Ein solches Vorgehen wird aktuell an einem durch HaSI inspirierten OSINT DataSprint Format getestet. Unsere auch kritischen Erfahrungen haben wir ebenfalls in die OER für zukünftige Anwendung und Verbesserung eingepflegt.



Abbildung 1: Unsere symbolische Trophäe

2.5 AP 5: Erhebung zur Einstellung zu Sozialer Innovation

Zu Beginn (Monat 3) und Ende (Monat 9) des Vorhabens haben wir intensiv nach Teilnehmer*innen für unsere Umfrage gesucht. Im ersten Block haben wir unser Mindestziel von 70 Teilnehmer*innen erreicht, in der zweiten Erhebung sind wir über 20 Antworten nicht hinausgekommen. Für die Erhebung haben wir den Fragebogen online zur Verfügung gestellt, auf dem Campus verteilt, durch persönliche Ansprache verbreitet, und auch Studierendengruppen und Gruppenchats sowie Mailinglisten genutzt, was sich als sehr effektiv erwiesen hat. Die Daten wurden lokal und verschlüsselt gespeichert mit Löschung zu Projektende. Datenfehler, Leereinträge, und Parsingerror wurden mit speziell dazu angefertigten Python-Skripts behoben. Darunter fällt auch das datumbasierte Taggen der Daten im Längsschnitt.

2.6 AP 6: Organisation des Innovationsevents

Für die Organisation haben wir uns über mehrere Sitzungen der Lehrveranstaltung miteinander besprochen und in steter Rücksprache mit mir die Veranstaltung vorbereitet. Darüber hinaus haben wir einen Slack Space speziell für die Organisation des Events eingerichtet.

Um nicht nur technisch versierte Teilnehmer*innen anzusprechen haben wir unser Innovationsevent nicht als Hackathon benannt, sondern „INNOVATHATON - Viadrina's First Social Innovation Event“. Wir haben als Veranstaltungsort den Coworkingspace der European New School of Digital Studies gewählt, da wir auf diesen niederschwellig Zugang hatten und bis zu 50 Leute dort ohne Probleme und Brandschutzverstöße unterbringen konnten. Wir hatten über

veganes und glutenfreies Catering nachgedacht, stießen allerdings auf das Problem mit äußerst unbekanntem Gastzahlen arbeiten zu müssen, daher haben wir uns für vegetarische Pizza entschieden, was nicht die ökologischste, aber auch nicht die nachlässigste Option darstellt und niemand zurücklassen sollte. Zudem haben wir Getränke und Snacks besorgt.

Wir haben einen Fragebogen für die Registrierung aufbereitet, indem sich Individuen ebenso wie bestehende Gruppen anmelden konnten, ihre Interessen, Ideen, und Wünsche im Vorfeld kommunizieren konnten, und dabei auch Bedürfnisse auch in der Verpflegung kommunizieren.

Wir haben Infomaterialien für die Anreise aufbereitet und einen thematischen Rahmen zu Social Innovation abgesteckt, der vor allem lokal anschlussfähig sein sollte, um insbesondere Studierende der Viadrina anzusprechen. Dazu haben wir vier nicht verpflichtende Themenfelder für das Event vorbereitet:

- Viadrina as a place of international study
- Bordertown Frankfurt/Ślubice
- Clean(er) City Frankfurt/Ślubice
- Feminist and Queer Social Innovation

Wir haben Rollen verteilt für Gestaltung und Jury, haben Gäste bzw. Mentor*innen und Juror*innen ausgewählt, angeschrieben und gewonnen, ihnen Kompensation zumindest für die Anreise angeboten, worauf aber niemand zurückgegriffen hatte. Wir haben einen Code of Conduct formuliert, der unsere Teilnehmer*innen vor Übergriffen und exkludierendem Verhalten schützen sollte, und diesen in die Veranstaltungseinführung, vorläufige Kommunikation, und unsere eigene Vorbereitung verankert. Der Code of Conduct orientiert sich dabei stark an der Vorlage des Code of Conduct, den medialepfade für Jugend Hackt benutzt, da dieser ebenso auf die Sicherstellung eines Safespace ausgelegt ist.

Darüber hinaus haben wir Werbematerialien produziert und online verbreitet und Textbausteine als Infomaterial für Printmaterialien, die auf und um das Event herum verteilt wurden. Für die Onlinecampagne waren im Antrag ein KPI von 5.000 Impressions angesetzt, diese haben wir bei weitem übertroffen mit 395 Interaktionen, 3113 erreichte Konten, 86 Follower, und 14.790 Impressions – ohne jegliches Werbebudget. Ebenso wurden Teilnahme- und Siegesurkunden hergestellt. Wir haben das Datum festgelegt auf Donnerstag den 15.02.2024, was sich zwar mit einigen Klausurzeiten gebissen hat, aber einen Kompromiss zwischen Werktag und Wochenende darstellt, und darüber hinaus am Semesterende aber vor der große Heim- und Urlaubsreisewelle liegt.

Wir haben entschieden, die Veranstaltung für Studierende, Nicht-studierende, und den Mittelbau zu öffnen. Wir hatten versucht, insbesondere von den umliegenden technischen Hochschulen, Coding-affine Teilnehmer*innen zu gewinnen, was allerdings nicht funktioniert hat.

2.7 AP 7: Durchführung des Innovationsevents

Der Innovatathon am 15.02.2024 hatte um 09 Uhr mit dem Einlass begonnen und nur ein wenig, bis etwa 18.30 überzogen (geplant war 18.00). Das Event fand in Präsenz statt, bei sehr großem Interesse, insbesondere und ausschließlich an einer Onlineveranstaltung, hätten wir eine remote-zwillingsveranstaltung auch aus Gründen der Inklusion angestrebt. Dazu kam es jedoch nicht. Um die Präsenzschwelle nicht absolut zu setzen haben wir betont, dass wir externe Arbeiten im Vorfeld und während des Events, die remote stattfinden, nicht unterbinden werden, jedoch nur eine ausgewählte remote teilnehmende Person offiziell als Teilnehmer*in auch beurkundet wird. Aufgrund des hohen Anteils international Studierender waren sowohl

die Lehrveranstaltung als auch der Innovatathon auf Englisch. Das Campaigning im Vorfeld haben wir sowohl auf Englisch als auch Deutsch bespielt. Wir hatten eine Lokale Unternehmerin und Künstlerin, sowie einen Berliner Softwareentwickler und Netzaktivist als Mentor*innen gewonnen, die unsere Teilnehmer*innen visionär, technisch, ästhetisch und ideell beraten und ihre Erfahrungen geteilt haben. Ebenso hatten wir Unterstützung vom Gründungszentrum, Persönlichkeiten aus der Stadt Frankfurt (Oder), die Teilnehmerinnen unseres Seminars und Projektleiter Jan Passoth für die Jury zusammengetrommelt. Unterstützt und begleitet wurde die Durchführung des Formats von wissenschaftlichen Hilfskräften. Die Veranstaltung war offen für Laufkundschaft, hatte aber eigentlich im Vorfeld Anmeldungen verlangt. Obwohl zwei Teilnehmer*innen im Vorfeld abgesagt hatten, kamen wir so auf eine Beteiligungsquote von 113

Inhaltlich haben sich unter den Teilnehmenden sieben Gruppen herausgebildet mit sehr verschiedenen Projekten. Darunter ein nachhaltiges Recycling Café mit authentischem indischen Essen insbesondere auch für international studierende aus Indien, eine Friendfinder App für Zugezogene Studierende mit gleichen Interessen, eine Gender Studies Library App mit aufklärenden und emanzipativen Inhalten etwa zu Toxizität, Missbrauch in Beziehungen, Queerness, etc, eine Austauschplattform in denen junge Einwohner Senior*innen dabei unterstützen, digitale Kompetenz zu erwerben und auszubauen, eine Recyclinginfrastruktur ohne vorläufige Mülltrennung, und ein inklusives, offenes Kunstfestival für die Doppelstadt. In der Tat hatten wir für das Event dazu ermutigt, nicht nur in unternehmerischen Dimensionen und Kategorien zu denken, sondern Soziale Innovation auch aus kultureller Perspektive oder aktivistisch zu denken.

Das Event war, wie es im forschungsgeleiteten Seminar empfohlen war, freiläufig aber latent temporal gegliedert. Nach einem Intro, indem auch der Code of Conduct präsentiert wurde, gab es eine offene Teamfindungs und Austauschphase zu Kaffee. Hierbei haben wir zurückhaltend moderiert und Kooperationen angeregt und uns um Teilnehmer*innen ohne direkten Gruppenanschluss gekümmert. Nach einer längeren Arbeitsphase gab es dann eine Mittagspause wieder mit Austausch zwischen allen Gruppen und Teilnehmer*innen, bevor es in die Schlussphase ging, gegen deren Ende wir an die Erstellung der Abschlusspräsentationen erinnern haben. Die letzte Stunde war dann der Präsentation, Bewertung durch die Jury, und Preisverleihung gewidmet.

Wir haben den Teilnehmer*innen zusätzlich zu Informationsmaterialien zu Social Innovation und unseren thematischen Tracks auch einen Protokollbogen an die Hand gegeben, der ihnen helfen sollte, ihre Projektsprints zu strukturieren und auch den Juror*innen geordnete Informationen zur Beurteilung an die Hand geben sollte. So wurden darin Themensetzung, Referenzproblem, innovativer Beitrag, Umsetzungskonzept und vor allem auch kritische Selbstreflexion (mögliche Diskriminierung, transintentionale Effekte, Bias, Ungleichheiten) dokumentiert.

Wir haben allerdings die Erfahrung gemacht, dass das Verfahren dahingehend zu lax war, sowohl auf Teilnehmendenseite als auch für die Juror*innen, so hat das open Art Festival den Gesamtpreis gewonnen, obwohl es sich um eine Einzelarbeit ohne klaren Innovationsbezug handelt, und auch die kritische Selbstreflexion mit der Behauptung deren Überflüssigkeit erledigt hat. Insofern es sich um einen klassischen Fall von Legitimation durch Verfahren handelt, haben wir Pläne für zukünftige Events entwickelt, die das Verfahren optimieren sollen. So wurden die Protokollbögen kaum genutzt, weder von den Teilnehmer*innen noch von der Jury. Stattdessen soll es eine vorgegebene Struktur für die Präsentationen geben, und konkrete Bewertungskategorien für die Jury, darin eine gewünschte Definition von Sozialer Innovation, aber auch wiederum kritische Selbstreflexion und inwiefern das Projekt vom offenen teamübergreifenden Austausch auf dem Event profitiert hat. Ebenso ausgesprochen gut hat es funktioniert, die Veranstaltung zur Vernetzung unter den Studierenden aber auch besonders zum hausei-

genen Gründungszentrum zu initiieren, voranzutreiben und auszubauen.

Insgesamt war das Feedback aber durchweg positiv und das Interesse an einer Fortsetzung des Formats einschließlich der Lehrveranstaltung überwältigend. Die Seminarteilnehmerinnen haben als Teil der Leistung sich in die Veranstaltung in ihren jeweiligen Rollen eingebracht und Reflexionsessays abgegeben.

2.8 AP 8: Auswertung Forschungsdaten

Die reflexiven Ergebnisse bzw. Erfahrungen aus Lehre und Durchführung der Veranstaltung haben wir in dem Material, das wir mit SEND e.V. als OER geteilt haben, festgehalten, verarbeitet, und auch für mögliche Fortführungen an unserem Standort bereitgehalten.

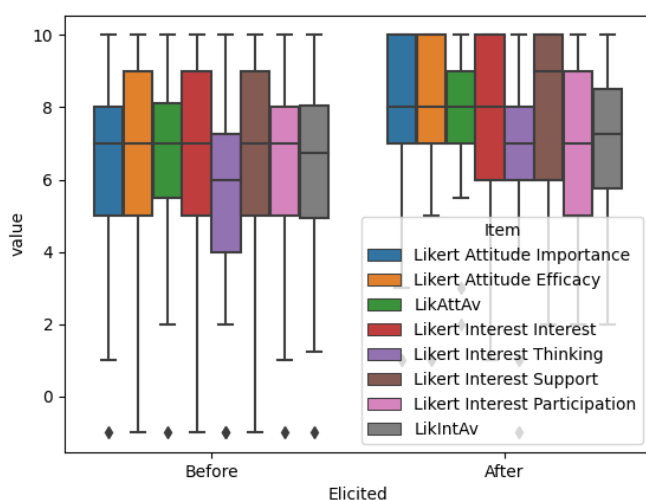


Abbildung 2: Boxplot zur Einstellung ggü. Sozialer Innovation in zwei Erhebungswellen

hinreichend gut funktioniert und ließ sich auch mit einem Reproduktionskoeffizienten von 0.9 gerade so validieren. Sie enthielt ursprünglich andere Items, als in der hier angefügten Fassung, welche die am häufigsten beobachteten und semantisch gut zu verstehenden Fehler berücksichtigt. Da die Änderung noch erprobt wird, hat eine weitere Auswertung nicht stattgefunden. Die ursprünglichen Items waren wie folgt formuliert und angeordnet:

- I have heard of social innovation
- I know what social innovation is
- I have supported social innovation
- I've got acquainted with social innovation (e.g. in a workshop)
- I am or have been a social innovator myself

Die Annahme, dass man eher Berührung mit Social Innovation in einem konkreten und expliziten Kontext hätte (Studium, Workshop, Arbeit), als dass man sich selbst als Sozialinnovator*in einschätzt, oder Soziale Innovation unterstützt war wenig haltbar und hat den Reproduktionskoeffizienten mutmaßlich nur durch die geringen Häufigkeiten im oberen Bereich (11,5 % in der ersten Welle, n = 70) nicht zur Verwerfung gebracht.

Im qualitativen Teil des Fragebogens lässt sich diskursanalytisch erkennen, wir stark soziale Innovation an "Public Issues"[28] gekoppelt sind (Integration, Umwelt, Klima), die Erwartungs-

Was die Messung der Einstellung und die allgemeine Erhebung mittels Umfrage betrifft, so ist das Instrument zwar noch spekulativ und die Rücklaufquote in der zweiten Welle zu gering, nichtsdestoweniger sprechen die Daten, soweit sie dies können, für einen nicht nachweislichen, wohl aber beobachtbaren positiven Effekt unserer Maßnahmen, insofern alle Items zur Einstellung gegenüber Sozialer Innovation in der zweiten Welle gleich oder höher bewertet, also stärker bejaht, befürwortet und schwerer gewichtet wurden, als in der ersten Erhebung.

Die Guttmankala, mit der wir die Involviertheit mit Sozialer Innovation abschätzen wollten, hat

haltung eine altruistische ist, und zwischen direkt sozialinnovativen Vektoren und mittelbaren unterschieden werden. So wurden industrielle Innovationen, bedeutend weniger sozialinnovativ wahrgenommen (z.B. Sinterverfahren für Küchenprodukte). Kompensieren lässt sich der Effekt durch eine klare Umweltorientierung im Industrieresort (z.B. Effiziente Getriebe oder emissionsarme Polymerasiation). Kulturarbeit und auch feministische Förderung wurden überwiegend als Soziale Innovation identifiziert, ohne erkennbare Innovationsclaims - insofern ist soziale Innovation augenscheinlich eher an unternehmerische Gebunden denn an Intervention und Disruption. Das deckt sich auch mit den Auskünften in der abschließenden offenen Frage zum eigenen Verständnis "idealer sozialer Innovation".

2.9 AP 9: Planung Anschlussveranstaltungen & Nachbetreuung

Die beobachteten Erfolge und Kritikpunkte haben wir zusammengefasst und wie berichtet hier und in unseren OER Materialien hinterlegt. Wir haben versucht, das Angebot am eigenen Standort zu festigen, indem wir es als Resource für Drittmittelanträge, aber auch als Synergieelement für laufende Vorhaben beworben haben - schließlich lässt sich der thematische Schwerpunkt jeweils flexibel setzen.

Unser Innovatathon Gewinner hat die symbolische Wandertrophäe erhalten, die im Institutsgebäude ausgestellt ist und von der Veranstaltung und seinem Projekt berichtet, sowie für Interesse an Sozialer Innovation wirbt.

Wir haben mit ihm mehrere Angriffswinkel zur Finanzierung seines Vorhabens eines Open Art Festivals über eigene Mittel, städtische Kulturförderung, und laufende, geeignete Vorhaben (ERUA) gesichtet und geholfen, Zugang zu entsprechenden Mitteln, Strukturen, und Verfahren zu erhalten. Leider hat sich daraus keine tatsächliche Zusammenarbeit nachhaltig produzieren lassen.

Darüber hinaus haben wir unser Lehr- und Veranstaltungskonzept sowie unsere Erfahrungen mit geeigneten Fachpublik auf internationalen Konferenzen geteilt (EASST 2024, ERUA Summit 2024 SOCIAL INNOVATION).

2.10 Zusammenfassung der Ergebnisse

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass das Vorhaben im Kern funktioniert hat. Sowohl die Lehrveranstaltung mit dem Ziel, für Soziale Innovation zu sensibilisieren, und Studierenden erste Erfahrungen in der Organisation, Planung und Durchführung eines Hackathon oder anderen Open Science und Innovationsevent zu vermitteln, als auch die Veranstaltung selbst. Soweit im Rahmen des Projekts feststellbar, hatten unsere Maßnahmen einen positiven bzw. keinen negativen Einfluss auf die Sensibilisierung des Campus für Soziale Innovation und Sozialunternehmertum. Wir haben dafür ein Umfrageinstrument aufbereitet, das durch Pretest und erste Erprobung bereit zur Validierung steht und auch kohärente qualitative Einsichten geliefert hat.

Wir haben Studierende für Soziale Innovation begeistern und aktivieren können, Defizite in der Vernetzung zwischen Förderangeboten und potenziellen Gründer*innen kompensiert, und durch die thematische Setzung auf für verschiedene Problemstellungen sensibilisiert. Wobei wir mit dem Code of Conduct und der Anforderung zur kritischen Selbstreflexion der Projekte und das Denken über unternehmerische Mittel hinaus auch für Inklusion, Teilhabe, und verschiedene Aspekte von Fairness and Vorsicht sensibilisiert.

Insofern bewerten wir das Projekt als Erfolg, den wir so auch nach außen dargestellt und im Kollegium beworben haben. Die kritischen Selbstbeobachtungen haben wir dokumentiert und für Anschlussveranstaltungen und weitere Nutzung aufbereitet. Das Feedback der Studierendenschaft sowie des Kollegiums waren außerordentlich und ausschließlich positiv. Soweit es

Sensibilisierung und noch nicht die direkte Umsetzung in Ausgründung und Organisation betrifft, sind die Maßnahmen angemessen. Dennoch sind sie selbstverständlich nicht nur entlang der festgestellten Schwachstellen weiterzuentwickeln, sondern ihrem Wesen gemäß stets ihrer Zeit und Gegenwärtigkeit anzupassen.

3 Ergänzende Angaben zum Vorhaben

3.1 Abweichungen

Das Vorhaben wurde größtenteils ohne nennenswerte Abweichungen vom gestellten Antrag durchgeführt.

Lediglich die statistische, umfragebasierte Erhebung der Sensibilisierung für Soziale Innovation ist hinter die Erwartungen an Validierung des Instruments und Rücklaufquote ausgefallen. Wir haben die Erhebung dennoch durchgeführt und mit den entsprechenden Hinweisen auf eingeschränkte Zuverlässigkeit der Aussagen ausgewertet.

Darüber hinaus mussten wir um ausnahmsweise Verlängerung der Laufzeit des Förderzeitraums bitten, um die Dissemination der Ergebnisse und des Lehr- sowie Veranstaltungskonzepts sinnvoll auf Konferenzen einem geeigneten Fachpublikum zu präsentieren.

Es haben sich außerdem Mittelumwidmungen ergeben, was insbesondere höhere Kosten für Konferenzreisen betrifft, während für die Bereitstellung von Informationsmaterialien geringere Kosten als erwartet anfielen, und wir für Gastexpert*innen keine Reisekosten benötigt haben, insofern diese entweder remote teilgenommen haben, oder auf entsprechende Entschädigungen verzichtet bzw. keine Anreisekosten vorzuweisen hatten. Ebenso haben wir Teile in Beschäftigungsentgelte für Hilfswissenschaftler umgewidmet, damit diese angesichts der schwachen Rücklaufquoten unseres Fragebogens aktiv Unterstützung in der Teilnehmer*innenakquise leisten.

Die bestehenden Restmittel liegen vor allem in 0812 (Beschäftigte E12-15) vor und ergeben sich aus Ungenauigkeiten in der Kalkulation, wie sie durch die Verlängerung und die Verbindung der Stellenkosten mit Haushaltsmitteln entstanden sind.

3.2 Verbundexterne Kooperationen

Das Vorhaben wurde in Zusammenarbeit mit Gastdozent*innen der Universität Dortmund, medialepfade und mithilfe des Softwarefreelancers Johannes Filter, Unternehmerin und Alumni Lava Mouslem durchgeführt.

3.3 Nutzen und Verwertbarkeit der Projektergebnisse

Es handelt sich bei dem Vorhaben um eine wissenschaftliche und insbesondere didaktische Unternehmung an einer öffentlichen Hochschule. In diesem Sinne ist keine wirtschaftliche Verwertung vorgesehen. Das Projekt als solches ist darüber hinaus an dem Ideal von Public Value ausgerichtet, welches einen zivilgesellschaftlichen Beitrag anstrebt, ohne wirtschaftliche Verwertbarkeit in den Fokus zu nehmen.

3.4 Bekannte Fortschritte dritter Seite während der Projektlaufzeit

Zwar lohnt es sich hier zu erwähnen, dass die übrigen Vorhaben, die im Rahmen des Förderprogramms als SISEE Projekte gefördert wurden, höchst spannend, aber auch eigenständig sind. Insofern es sich nicht um wissenschaftliche Forschung im engeren Sinn handelt, waren keine solche Erkenntnisse zu erwarten. Es haben sich auch im weiteren Sinne keine nennenswerten Fortschritte oder Erkenntnisse auf dritter Seite während des Vorhabens ergeben.

3.5 Veröffentlichung der Ergebnisse

Wir haben die konzeptionellen Ergebnisse als OER über SEND e.V. mit der Fachöffentlichkeit und Kolleg*innen geteilt und sie auf verschiedenen Konferenzen (ERUA Social Innovation Summit, EASST 2024) mit Idee und Erkenntnissen vertraut gemacht.

Literatur

- [1] N. Taylor, L. Clarke, Everybody's Hacking: Participation and the Mainstreaming of Hackathons, in: Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Montreal QC Canada, 2018, pp. 1–12. doi:<https://doi.org/10.1145/3173574.317374>.
- [2] M. Flores, M. Golob, M. Herrera, C. Tucci, A. Al-Ashaab, L. Williams, A. Encinas, V. Martinez, M. Zaki, L. Sosa, K. F. Pineda, How Can Hackathons Accelerate Corporate Innovation?, in: APMS 2018: Advances in Production Management Systems. Production Management for Data-Driven, Intelligent, Collaborative, and Sustainable Manufacturing, 2018, pp. 167–175. doi:[10.1007/978-3-319-99704-9_21](https://doi.org/10.1007/978-3-319-99704-9_21).
- [3] A. Nandi, M. Mandernach, Hackathons as an Informal Learning Platform, in: Proceedings of the 47th ACM Technical Symposium on Computing Science Education., 2016, pp. 346–351.
- [4] G. Briscoe, C. Mulligan, Digital Innovation: The Hackathon Phenomenon, Technical Report, CreativeWorks, London, 2014.
- [5] A. Chia, Hackathons Unboxed. A Field Guide to Ideating, Leading, and Winning., Marshal Cavendish, Singapore, 2018.
- [6] C. Kay, Einen Hackathon planen, organisieren und erfolgreich durchführen., 2023. URL: <https://employer.it-talents.de/blog/einen-hackathon-erfolgreich-planen-und-durchfuehren/>.
- [7] C. Kollowitz, B. Dinter, What the Hack? - Towards a Taxonomy of Hackathons, in: BPM2019 Conference Proceedings. Business Process Management., 2019, pp. 354–369.
- [8] J. Falk, A. Nolte, D. Huppenkothen, M. Weinzierl, K. Gama, D. Spikol, E. Tollerud, N. C. Hong, I. Knäpper, L. B. Hayden, The Future of Hackathon Research and Practice (2022). URL: [10.48550/arXiv.2211.08963](https://arxiv.org/abs/10.48550/arXiv.2211.08963).
- [9] M. A. Medina, A. Nolte, What do we know about hackathon outcomes and how to support them? - A systematic literature review, in: Proceedings of the International Conference on Collaboration Technologies and Social Computing 2020, 2020, pp. 50–64.
- [10] A. Nolte, I.-A. Chounta, J. D. Herbsleb, What Happens to All These Hackathon Projects? - Identifying Factors to Promote Hackathon Project Continuation, in: Proceedings ACM Human-Computer Interaction 4, CSCW, 2020. URL: <https://doi.org/10.1145/3415216>.
- [11] A. Nolte, Touched by the Hackathon: a study on the connection between Hackathon participants and start-up founders, in: Proceedings of the 2nd ACM SIGFOFT Workshop on Software Intensive Business: Start-ups, Platforms, and Ecosystems, 2019, pp. 31–36. doi:<https://doi.org/10.1145/3340481.3342735>.
- [12] A. S. I. Mahmoud, T. Dey, A. Nolte, A. Mockus, J. D. Herbsleb, One-off Events? An Empirical Study of Hackathon Code Creation and Reuse, Empirical Software Engineering 27 (2022). doi:<https://doi.org/10.1007/s10664-022-10201-x>.
- [13] J.-H. Passoth, Heterogene Praktiken, variable Kreativitäten, in: U. G. und Ronald Kurt (Ed.), Kreativität und Improvisation. Soziologische Positionen, Springer VS, Wiesbaden, 2012, pp. 45–62.

- [14] M. A. Boden, *The Creative Mind. Myths and Mechanisms*, Routledge, London/New York, 2004.
- [15] K. Ashton, *How to Fly a Horse. The Secret History of Creation, Invention and Discovery.*, RandomHouse, London, 2015.
- [16] K. Leski, *The Storm of Creativity*, MIT Press, London/Cambridge, Massachusetts, 2015.
- [17] R. Chi, A. Snyder, Brain Stimulation Enables the Solution of an Inherently Difficult Problem, *Neuroscience Letters* 2 (2012) 121–124.
- [18] A. Reckwitz, *Die Erfindung der Kreativität*, Suhrkamp, Frankfurt a.M., 2014.
- [19] M. Michalko, *Thinkertoys. A Handbook of Creative-Thinking Techniques*, Ten Speed, New York, 2006.
- [20] N. Cross, K. Dorst, N. Roozbeburg, *Research in Design Thinking*, Delft University Press, Delft, 1992.
- [21] T. Brown, *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations*, Harper Business, New York, 2009.
- [22] J. Howaldt, R. Kopp, M. Schwarz, Innovationen (forschend) gestalten - Zur neuen Rolle der Sozialwissenschaften, *WSI-Mitteilungen* (2008). URL: https://www.wsi.de/data/wsimit_2008_02_howaldt.pdf.
- [23] S. Temiz, Open Innovation via Crowdsourcing: A Digital Only Hackathon Case Study from Sweden, *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity* 1 (2021) 39. doi:<https://doi.org/10.3390/joitmc7010039>.
- [24] U. Bröckling, *Das Unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform*, Suhrkamp, Frankfurt a.M., 2007.
- [25] L. Irani, Hackathons and the Making of Entrepreneurial Citizenship, *Science, Technology, & Human Values* 5 (2015) 799–824.
- [26] A. Nassehi, *Gesellschaft der Gegenwart. Studien zur Theorie der modernen Gesellschaft*, volume 2, Suhrkamp, Frankfurt a.M., 2015.
- [27] C. Fritz, M. Gersch, *Sq-monitor*, 2014. URL: https://www.wiwiss.fu-berlin.de/fachbereich/bwl/pwo/gersch/ressourcen/SQ-Monitor_ENU_Konzept-Grundlagen.pdf.
- [28] J. Dewey, *The Public and its Problems*, Holt, New York, 1927.