

# Krisen-Experiment Wie der Hackathon #WirVsVirus neue Formen demokratischer Beteiligung erprobt

Sebastian Berg, Veza Clute-Simon, Rebecca-Lea Korinek, Niklas Rakowski und Thorsten Thiel

**Summary:** The initiative #WirVsVirus can be seen as a form of experimental crisis politics, which gave rise to participatory – and digitally mediated – „crisis communities“. The hackathon, initiated by the civic-tech scene and supported by the German government, demonstrates how the Corona pandemic opens up options for democratisation and creates new possibilities for the institutionalization of participatory civil society solutions at the interface of society and state.

**Kurz gefasst:** Die Initiative #WirVsVirus ist eine Form experimenteller Krisenpolitik, die es ermöglicht, partizipativ – und digital vermittelt – „Krisengemeinschaften“ zu bilden. Der von der Civic-Tech-Szene initiierte und von der Bundesregierung geförderte Hackathon zeigt, wie sich in der Corona-Pandemie auch Demokratisierungsoptionen eröffnen. So ergeben sich neue Möglichkeiten der Institutionalisierung beteiligungsöffener zivilgesellschaftlicher Lösungen an der Schnittstelle von Gesellschaft und Staat.

Krisen sind Momente großer politischer Ungewissheit. In ihnen werden zentrale Routinen und Institutionen gesellschaftlichen und politischen Handelns radikal infrage gestellt. Der akute Entscheidungsdruck läuft in vielerlei Hinsicht der Demokratie und ihren kompromissorientierten Verfahren zuwider. Zugleich sind es oft die Demokratien, die den Möglichkeitsraum der Krise zu nutzen verstehen, da sie gesellschaftliche Impulse aufnehmen und so aus Krisensituationen lernen können.

In diesem Beitrag stellen wir eine zivilgesellschaftliche Reaktion auf die Corona-Pandemie vor und fragen, inwiefern auch diese soziopolitische Krise Demokratisierungsoptionen befördert. Hierfür ziehen wir die pragmatistische Theorie der Krise heran, die Brian Milstein 2015 formuliert hat. Er formuliert zwei Voraussetzungen für die emanzipative Bewältigung von Krisen: Erstens muss eine gesellschaftliche Verständigung über den zentralen Gegenstand der Krise stattfinden, sich durch das Artikulieren und Teilen von Krisenerfahrungen eine Krisengemeinschaft bilden (sozioepistemische Dimension); zweitens setzt das kollektive Ausloten von Lösungsansätzen einen Prozess zur Wiedererlangung gesellschaftlicher Handlungsfähigkeit in Gang (normative Dimension).

Der hier analysierten Initiative #WirVsVirus ist es nach unserer Einschätzung mit einigem Erfolg gelungen, einen Impuls für eine emanzipative Krisenbewältigung zu setzen. Der potenzielle Lerneffekt der aktuellen Krise ist demnach eine zumindest teilweise Rekonfiguration des Verhältnisses von Gesellschaft und staatlicher Verwaltung. Die Initiative hat dafür politisches Handeln nicht völlig neu entworfen. Vielmehr kommen in der Civic-Tech-Szene bereits vormals angelegte Organisationsrepertoires und Handlungsroutinen zur Geltung, die durch die Spezifika der Corona-Krise verstärkt werden – etwa durch die erzwungene physische Distanzierung und die Routinisierung digitaler Kommunikations- und Koordinationsformen. Civic Tech ist jener Teil der Zivilgesellschaft, der in Projekten und Organisationen mit digitalen Technologien auf gesellschaftliche Problemlagen reagieren will. Zwar kommen auch Praktiken aus der kommerziellen Software-Entwicklung zum Einsatz, die Anwendungen sind aber gemeinwohlorientiert. Etablierte Civic-Tech-Praktiken zeichnen sich durch experimentelles und schnelles Agieren aus. In der Krise öffnen sich auch staatliche Institutionen neuen Handlungslogiken, in diesem Fall den Organisationsrepertoires und Verfahren der Civic-Tech-Szene.

Die Initiative #WirVsVirus war ursprünglich ein Hackathon, der durch acht Organisationen aus dem deutschsprachigen Civic-Tech-Umfeld initiiert wurde. Sie riefen zu einem digitalen Hackathon auf, in dem Bürger\*innen gemeinsam mit Entwickler\*innen und der öffentlichen Hand nach soziotechnischen Innovationen zur Bewältigung der durch das Coronavirus hervorgerufenen gesellschaftlichen Herausforderungen suchen sollten. Das Vorhaben wurde durch das Bundeskanzleramt aufgegriffen und am Ende von der ganzen Bundesregierung getragen, was den prominenten Untertitel „Der Hackathon der Bundesregierung“ erklärt. Gerade einmal zwei Tage nach dem Aufruf, am Wochenende vom 20. bis 22. März, wurde der Hackathon mit über 28.000 aktiven Teilnehmer\*innen und unter großem medialem Interesse durchgeführt. Neben epidemiologischen Problemstellungen ging es um zentrale gesellschaftliche Effekte der Pandemie und deren Bekämpfung, etwa die wirtschaftlichen Schwierigkeiten

kleiner Unternehmen oder die besonderen Bedarfe wohnungsloser Menschen während der Krise. Der Hackathon wurde dabei explizit als „digitaler Beteiligungsprozess“ deklariert, sein Resultat sind mehr als 1.500 „Lösungen“.

Im Blick auf die Teilnehmer\*innenzahl und die vollständig digitale Durchführung war #WirVsVirus ein Novum. Aber weder seine Form noch die technische Umsetzung waren etwas grundsätzlich Neues. Vielmehr schöpfte er aus dem breiten Repertoire der Civic-Tech-Szene und konnte auch deshalb so schnell umgesetzt werden, weil auf ein bestehendes Netzwerk in der Szene, zu staatlichen Handlungsträgern sowie zu reichweitenstarken Multiplikatoren ebenso zurückgegriffen werden konnte wie auf Erfahrungen mit vergleichbaren, wenn auch kleineren Veranstaltungen wie Hackathons oder sogenannten „Action Challenges“.

Der erste Schritt der Krisenbearbeitung ist das öffentliche Herstellen einer Übereinkunft darüber, was das Krisenhafte einer Situation überhaupt ausmacht. Hier gilt es, aus der geteilten Wahrnehmung einer abstrakten Gefährdung und mittels öffentlicher Auseinandersetzung herauszuarbeiten, wo bestehende Strukturen und Institutionen unzureichend und überfordert sind oder sogar zur Krisensituation beitragen. Dieser Prozess, der Krisengemeinschaft(en) überhaupt erst konstituiert, war beim #WirVsVirus-Hackathon durch eine große Offenheit gekennzeichnet: So konnten in der Woche vor dem Hackathon alle Interessierten Vorschläge für spezifische Problemstellungen einsenden. Der Aufruf zur Beteiligung war mit dem Adressatenkreis „Problemlöser\*innen“ breit gehalten; teilnehmen konnte, wer „Zeit, Lust & Internetzugang“ hatte. Dies bezog gesellschaftliche Gruppen, individuelle Bürger\*innen, Wissenschaftler\*innen, Unternehmen, aber auch Akteure der öffentlichen Hand, vor allem Bundesministerien, mit ein. Die über 1.900 eingereichten Vorschläge wurden von den Initiator\*innen zu 48 Herausforderungen zusammengefasst, denen sich die Teilnehmer\*innen zuordnen sollten. Auf Slack – einem Webdienst zur Organisation von Arbeitsgruppen – bildeten sich Teams, wobei sich die meisten Teilnehmenden vorher nicht untereinander kannten. Die ad hoc konstituierten Mikro-Krisengemeinschaften fanden sich auf der Basis von Interessen und Kompetenzen zusammen. Dass auch eine so spontan organisierte und von außen anarchisch wirkende Organisationsform erprobte Strukturen braucht, zeigt die Tatsache, dass knapp 3.000 freiwillige Moderator\*innen diese Teamfindung unterstützten.

Andere große Krisenereignisse der vergangenen Jahrzehnte wie die Finanzkrise wurden oftmals als dramatischer Moment der Zuspitzung auf wenige Handelnde erfahren; erst im weiteren Verlauf der Krise formierten sich gesellschaftliche Akteure wie Occupy. Die Mikro-Krisengemeinschaften des #WirVsVirus-Hackathon bildeten sich dagegen schon sehr früh im Krisengeschehen. So wird der Hackathon von den Teilnehmenden oft als ermächtigendes Moment beschrieben, in dem zudem die digitale Koordinationsfähigkeit zum ersten Mal in dieser Reichweite demonstriert wird. Den Teilnehmenden zufolge besteht das kreative Element des Hackathons nicht zuletzt darin, dysfunktionale öffentliche Routinen aufzudecken und durch neue Verfahren und Angebote zu ersetzen. Das Sich-Finden der Teams transformiert die Perspektiven der zuvor oft stark durch die eigene gesellschaftliche Position gebundenen und in der akuten Pandemie weitgehend isolierten Individuen in eine gemeinsame Perspektive. Bürger\*innen sind als aktiv gestaltende und problemlösende Akteur\*innen dazu aufgerufen, der Krise durch gemeinsames Handeln zu begegnen. Adriana Groh, Leiterin von Code for Germany, einem Programm der Open Knowledge Foundation Deutschland, und eine der Initiatorinnen von #WirVsVirus, stellt in einem Expertinneninterview mit unserer Forschungsgruppe heraus, dass die Schaffung dieses Wir-Gefühls entscheidend war. Schon die Entscheidung für das Label, #WirVsVirus, habe dieses Gemeinschaftsgefühl im Blick gehabt: „Wenn man einen gemeinsamen Feind hat – das Virus. ‚Wir gegen das Virus‘, das bringt dann erstmal schnell alle an Bord, [es] ist nicht zu technisch und hat auch noch nicht zu viel inhaltliche Message, sondern es ist erstmal nur die Aussage ‚Wir können gemeinsam was machen‘ gegen diese Corona-Krise“.

Auch wenn die Form des Hackathons inzwischen eingespielten Mustern folgt, erfordert sein Gegenstand, eine globale Pandemie und die gesellschaftlichen



Thorsten Thiel, Niklas Rakowski, Veza Clute-Simon, Rebecca-Lea Korinek und Sebastian Berg (von links oben nach unten) sind Mitglieder der Forschungsgruppen Demokratie und Digitalisierung am Weizenbaum-Institut für die vernetzte Gesellschaft und Politik der Digitalisierung am WZB. (Foto: Screenshot)

[rebecca-lea.korinek@wzb.eu](mailto:rebecca-lea.korinek@wzb.eu)

Folgen ihrer Bekämpfung, große Kreativität und Anpassungsfähigkeit. Sobald sich die Mikro-Krisengemeinschaften in den virtuellen Teams zusammengefunden hatten, arbeiteten diese 48 Stunden konzentriert an Lösungen für die jeweils gewählte Problemstellung. Digitale Tools ermöglichten während dieser Phase den Teilnehmenden nicht nur gemeinsames Nachdenken und Diskussion, sondern auch unmittelbares Experimentieren: In vielen der Projekte wurde im Trial-and-Error-Modus die schrittweise Entwicklung des ersten Prototyps einer Lösung unternommen. In einer Situation der physischen Isolation bot das digitale Hackathon-Format also eine soziotechnische Infrastruktur, die kollektives Handeln möglich machte. Genau hierin sieht Adriana Groh die wesentliche Leistung des Formats. Gerade in der ersten Phase des Lockdowns hätten sich viele Menschen „ins Passive versetzt gefühlt“, wohingegen der Hackathon die Möglichkeit bot, „schnell Lösungen zu finden und in die Umsetzung zu bringen“.

Ein Beispiel für ein Ergebnis des Prozesses ist der Chatbot UDO – eine textbasierte App, die Unternehmen bei dem komplizierten Prozess der Beantragung von Kurzarbeitergeld nutzen können. UDO verdeutlicht, dass bürokratische Prozesse und die Überforderungen von Institutionen in der Krisensituation durch einen inklusiven und partizipatorischen Prozess angegangen werden können. Der Modus der offen-experimentellen Gemeinschaftsproduktion erlaubt, etablierte Verfahrensweisen aufzubrechen und alternative Problemlösungsmodi unmittelbar zu erproben. Im Falle des UDO-Chatbots mit Erfolg: Bereits zwei Wochen nach Ende des Hackathons wurde er auf den Seiten der Bundesagentur für Arbeit eingesetzt. Insgesamt wurden über 30 Projekte in das mit 1,6 Millionen Euro von der Bundesregierung geförderte Umsetzungsprogramm aufgenommen.

Einen weiteren Unterschied zwischen dem hier vorgestellten Verfahren und konventionelleren Weisen der Prozessoptimierung stellt seine Gemeinwohlerzielorientierung dar: Nicht nur, dass der Prozess der Problemidentifikation so inklusiv wie möglich gestaltet wird, gewährleistet sein muss außerdem auch, dass die im Umsetzungsprogramm geförderten Lösungen als Open Source zugänglich sind. Im Umgang mit dem Bewertungsverfahren für die Projekte zeigten sich zudem selbstreflexive Lerneffekte: So war zunächst geplant, der Juryentscheidung eine öffentliche Abstimmung vorzuschalten; nach der Kritik, dass dies Projekte mit hoher medialer Reichweite belohne, wurde von einem solchen Public-Voting-Mechanismus wieder abgesehen.

Mit dem #WirVsVirus-Hackathon hat das demokratische System ein Moment experimenteller Beteiligungsverfahren erlebt, in dem sich Einsichten über Bedürfnisse gewinnen und Optionen unmittelbar durchspielen ließen. Darin unterscheidet es sich an vielen Stellen von klassischen Koordinationsformen, vor allem von den hierarchischen politisch-administrativen Prozeduren der Bearbeitung politischer Herausforderungen, aber auch den kommerziellen Verfahren der Prozessoptimierung. Zentrale Eigenschaften wie die experimentelle Offenheit, die hohe Umsetzungsgeschwindigkeit, offene Standards und Zugänge oder der inklusive Anspruch in der Problemformulierung haben das Potenzial, das Verhältnis von Institutionen der repräsentativen Demokratie und der Verwaltung zur Öffentlichkeit beteiligungsorientiert zu rekonfigurieren.

Gleichwohl hat die demokratisierende Wirkung solcher Formate klare Grenzen. Der Zugang zu ihnen ist durch Expertise, sozioökonomischen Status, Sprache und weitere Ressourcen beschränkt. Es ist festzuhalten, dass vor allem Kriterien, Normen und Handlungsroutrinen aus der Civic-Tech-Gemeinschaft Eingang finden und diese Formate stark prägen. Auch ist die Nachhaltigkeit des hier vorgestellten Impulses für eine kollektiv-emanzipative Krisenbewältigung keineswegs gesichert. Und doch sind gerade in einer Situation der krisenbedingten Ohnmachtserfahrung die im Hackathon erprobten Formen und Verfahren des Handelns dazu geeignet, mittels technologisch vermittelter (Demokratie-)Innovationen eine Gemeinschaft aktiv erfahrbar und handlungsfähig zu machen. Der Erfolg von #WirVsVirus kann einen nicht zu unterschätzenden Effekt auf die Bereitschaft haben, repräsentative Demokratie neu zu denken und ihre etablierten Institutionen stärker an offen-kollaborativen und experimentellen Organisations- und Arbeitsweisen auszurichten.

#### Literatur

Baack, Stefan/Djeffal, Christian/Jarke, Juliane/Send, Hendrik: „Civic Tech: ein Beispiel für Bürgerzentrierung und Bürgerbeteiligung als Leitbild der Verwaltungsdigitalisierung“. In: Tanja Klenk/Frank Nullmeier/Götttrik Wewer (Hg.): *Handbuch Digitalisierung in Staat und Verwaltung*. Wiesbaden: Springer VS 2020, S. 1–9.

Groh, Adriana: „#WirVsVirus: Welche Rolle spielt die digitale Zivilgesellschaft in der Krise? Tech for Good? Echt jetzt?! Oder jetzt erst recht?!“. In: *Algorithmenethik*, 13. Mai 2020. Online: <https://algorithmenethik.de/2020/05/13/wirvsvirus/> (Stand 14.05.2020).

Milstein, Brian: „Thinking Politically about Crisis: A Pragmatist Perspective“. In: *European Journal of Political Theory*, 2015, Jg. 14, H. 2, S. 141–160.