

Astrid Schögl
Arbeiterkammer Wien
Büro für digitale Agenden

Praxisbericht: Ein „Hackathon“ der Arbeiterkammer Wien

Die Arbeiterkammer ist die Interessensvertretung für Arbeiter*innen und Angestellte in Österreich. Ihre Aufgabe ist es, die sozialen, wirtschaftlichen, beruflichen und kulturellen Interessen der Arbeitnehmer und Arbeitnehmerinnen zu vertreten und zu fördern. Dazu gehört auch, sich den veränderten Bedingungen im Zuge der digitalen Transformation anzupassen und eine auch zukünftig durchsetzungsfähige Interessensvertretung zu entwerfen. Ein zentraler Anspruch ist es dabei, die Mitglieder selbst in die Gestaltung ihrer Interessensvertretung stärker einzubinden und starke Allianzen zu bilden.

In diesem Sinne veranstaltet die Arbeiterkammer Wien in Kooperation mit dem Center for Technology and Society (CTS) erstmals einen sogenannten „Hackathon“. Ein Hackathon ist eigentlich ein innovatives Beteiligungsformat aus der Industrie, in dem in interdisziplinären Teams eine oder mehrere Problemstellungen in einem dichten Format mit Hilfe von Technologien bearbeitet werden - daher die Zusammensetzung aus „Hacken“ und „Marathon“. Das Phänomen Digitalisierung in seiner gesamten Auswirkung auf Arbeitswelt und Gesellschaft ist oftmals schwierig zu fassen. Konfliktlinien und Spannungsfelder im Arbeitsbereich betreffen die Bereiche Technisierung, Datifizierung, Virtualisierung und Agilisierung¹. Umgekehrt bergen digitale Technologien selbst Potenziale aber auch Gefahren bei der Bewältigung gesellschaftlicher Fragestellungen wie der Klimakrise, sozialer und ökonomischer Gerechtigkeit und Inklusion, (Aus)bildung oder Gleichstellung von Frauen* und Männern*.

Ziel der Veranstaltung ist es daher, sich dieses eigentlich industriell geprägten Formats zu bedienen, um die Themen der Arbeiterkammer im Zusammenhang mit Digitalisierung im Interesse ihrer Mitglieder zu bearbeiten. Dazu gehören Fragen wie: Wie kann Digitalisierung bei der Organisation, Mitbestimmung, Kollaboration, sozialer Teilhabe, Solidarisierung oder der Bewältigung sozialer und ökologischer Herausforderungen helfen? Wo ist Digitalisierung eine Gefahr, beispielsweise mit Überwachung, Kontrolle, Prekarisierung oder Klimazerstörung und wie kann das verhindert werden?

Zu diesem Zweck sollen im Hackathon grob zwei Communities zusammengeführt werden, um gemeinsam an oben beschriebenen Problemstellungen zu arbeiten: Auf der einen Seite gesellschaftspolitische Akteur*innen wie Betriebsrät*innen, Gewerkschafter*innen,

¹ Rüb, Stefan; Carls, Kristin; Kuhlmann, Martin; Vogel, Berthold; Winter, Svetlana (2021): Digitalisierungskonflikte. Studie der Hans-Böckler-Stiftung, Düsseldorf, ISBN: 978-3-86593-381-2

Arbeitsrechtler*innen oder -soziolog*innen, NGOs, Initiativen und Aktivist*innen, auf der anderen Seite Techniker*innen wie Softwareentwickler*innen, Architekt*innen oder Raumplaner*innen.

Erstere sollen zum Hackathon eine vorab definierte Problemstellung mitbringen, bei deren Bewältigung sie von den Techniker*innen unterstützt werden.

Ein übergeordneter Zweck dieses Formats ist es auch, dass die beiden Communities voneinander lernen und profitieren. Das bedeutet, dass sich gesellschaftspolitische Akteur*innen technisches Wissen beziehungsweise Wissen über Technologien im Sinne einer besseren Interessensdurchsetzung aneignen und in Ausbildung befindliche Techniker*innen umgekehrt mit sozialen und ökologischen Herausforderungen konfrontiert werden.

Der Hackathon findet von 23.9. bis 25.9.2022 im TU the Sky, an der technischen Universität statt. Die Teilnehmer*innen erwartet inhaltlicher sowie methodischer Input und Begleitung. Über drei Tage sollen die Gruppen konkrete Ideen, Konzepte bis hin zu technischen Lösungen zu ihren Problemstellungen entwickeln. Am Schluss werden die Ergebnisse der Gruppen präsentiert – die besten Ideen können einen Preis von 5.000 Euro gewinnen und alle Projekte haben die Möglichkeit, für eine konkrete Umsetzung eine Anschubfinanzierung zu erhalten.

Für den Momentum Kongress 2022 ist demnach ein Praxisbericht geplant, der einerseits die inhaltlichen Erkenntnisse aus der Veranstaltung zusammenfasst und präsentiert. Andererseits soll kritisch das Beteiligungsformat Hackathon für den vorgesehenen Zweck, sowie die konkrete Ausgestaltung durch die Arbeiterkammer Wien und das Center for Technology and Society reflektiert werden. Offene Fragen, denen sich in dieser Phase nur experimentell gewidmet werden kann, sind beispielsweise die Auswahl der Akteur*innen und Problemstellungen, der Grad der Konkurrenzsituation, die festgelegten Kriterien für die Ideen und Projekte, oder die Arbeits- und Präsentationsformate.

Der Praxisbericht soll Akteur*innen, die an ähnlichen Fragestellungen rund um die Bedeutung von Technologien für die Gesellschaft, partizipativer und inklusiver Technikgestaltung und die Zukunft der Interessensvertretung arbeiten, kritische erste Erkenntnisse liefern.