



DER DENKATHON VON JÄGERMEISTER MACHT MUT: IN 48 STUNDEN ZU 35 LÖSUNGSANSÄTZEN FÜR DAS NACHTLEBEN

***Save.Our.Social* – eine App, die durch Echtzeitinformation Veranstaltungen sicher wieder möglich machen soll, ist die erstplatzierte Idee eines Dreierteams aus Köln und Refrath**

Das letzte Wochenende war für über 1.000 Teilnehmer*innen, die sich am **DENKATHON** beteiligt hatten, arbeitsintensiv, und ein virtueller Ort für neue Begegnungen, die im echten Leben gerade nicht stattfinden können - somit auch Quelle für Inspiration und Netzwerk-Arbeit. Zwei Tage haben sich Menschen aus ganz Deutschland in Gruppen von bis zu sechs Teilnehmern zusammengetan, und an Ideen und Ansätzen gearbeitet, wie das Gastro-, Club-, Kultur- und Nachtleben in der Pandemie fortbestehen kann. Unter den Teilnehmer*innen waren auch Nachtakteure, die vom Lockdown betroffen sind, und den Denkathon als Plattform genutzt haben, um ihre Ideen mit anderen Gleichgesinnten weiterzuentwickeln.

Zum Denkathon - dem ersten Hackathon zur Rettung des Nachtlebens - aufgerufen hatte Jägermeister im Dezember mit einer digitalen Kommunikationsoffensive mit dem Appell: „Damit die Nacht ein Morgen hat. Rettet, was Euch fehlen wird!“. Ziel war und ist es, dem Nachtleben in seiner dramatischen Lage Gehör zu verschaffen, und parallel konkrete Optionen anzubieten, wie sich jeder aktiv zum Erhalt der Nacht einbringen kann.

In nur sechs Wochen hat Jägermeister in Zusammenarbeit mit dem Kreativlabor VibeLab und der Digitalagentur la red den digitalen Denkathon mitsamt der medialen Kampagnenkommunikation ausgerollt. Der Denkathon ist Teil des Jägermeister Engagements für die globale #SAVETHENIGHT Initiative in Deutschland. Im Ergebnis stehen drei Gewinner-Ideen, von denen mindestens eine nach einer Realisierungsprüfung von Jägermeister umgesetzt wird.

Das offizielle Opening des Denkathons fand am Freitag statt und wurde zum Teil live aus dem Berliner Club Ritter Butzke ins Netz übertragen, wo die Hosts Christiane Falk und Leto van Long durch den Event führten. Ab 17 Uhr gab es für alle Teilnehmer*innen inspirierende Expert Talks mit Nachtakteuren, zum Beispiel mit Gastronom Tom Thomas oder mit Marketing-Spezialisten, wie Niclas Aigner von der Bootshaus Cologne GmbH. Dies alles konnte man im Netz live verfolgen auf YouTube, Facebook und auf www.nachtdenken.com.

Nach dem offiziellen Auftakt trafen sich die Teilnehmer*innen zum virtuellen Get together mit Entertainment-Programm, um das Teambuilding zu fördern. Wer sich einzeln am Denkathon angemeldet hatte, fand so beim Abendevent auch mithilfe von Mentoren je nach Background oder Interesse Anschluss an ein Team in einem der fünf Clubs mit der Fragestellung, die am besten zur Person passte. Schöner Nebeneffekt: man konnte während des Online-Events neue Menschen kennenlernen, und zielgerichtet netzwerken, was in der Form aktuell eher schwierig ist.

Noch am Freitagabend starteten die Teams in die autarke Arbeitsphase. Jägermeister stellte dafür Collaboration-Tools wie Slack, Zoom und Mural zur Verfügung. Zum



Austausch standen allen Teams während der Veranstaltung Expert*innen zur Verfügung, die zur ersten Einschätzung der Ideen ihr Knowhow aus der Gastronomie, Veranstaltungsbranche oder Wissenschaft in den Denkathon einbrachten.

Nach nur 48 Stunden endete die intensive Arbeitsphase für alle Teams, und die Ideen mussten zur offiziellen Einreichung in Form eines Videos schlüssig aufgearbeitet sein. Am Sonntagmorgen wurden insgesamt **35 Lösungsansätze** eingereicht, die Antworten auf die Herausforderungen des Nachtlebens gaben, zum Beispiel wie Veranstaltungen wieder sicher stattfinden oder menschliche Begegnungen in Zeiten von Kontaktbeschränkungen ermöglicht werden können.

“Der Denkathon hat eine tolle Plattform erschaffen, die die unterschiedlichsten Charaktere der Nacht und die kreativsten Köpfe verschiedener Branchen an einen Tisch gebracht hat, um gemeinsam für unser Nachtleben zu kämpfen und zusammen neue, spannende und vor allem vielversprechende Ideen für einen Weg aus der Krise zu finden. Das war wirklich beeindruckend,” sagt **Susanne Baró Fernández**, Betreiberin der Timber Doodle Bar in Berlin, die als Expertin im Movers & Shakers Club Teil des Denkatons war.

Kathleen Schied, Head of Marketing bei Jägermeister hat den Denkathon so erlebt: “Es hat sich großartig angefühlt, mit wie viel Enthusiasmus und Professionalität die Teams an ihren Konzepten gearbeitet haben. Wie in Nachtleben Zeiten vor der Pandemie, sind da oft vollkommen fremde Leute zusammenkommen, die sich in kurzer Zeit ganz natürlich zusammengefunden haben, und gemeinsam inspirierende Ideen entwickelt haben, die mir persönlich Mut machen, dass es für die Nacht noch ein Morgen geben wird. Vielen, vielen Dank an alle, die sich beteiligt haben und somit Teil der #savethenight Initiative von Jägermeister geworden sind!”

Um ein erstes Feedback der Community auf die vielversprechendsten Projekte zu bekommen, wurde aus allen Einreichungen eine Shortlist mit zehn Finalisten zusammengestellt und Sonntagnachmittag auf der Website www.nachtdenken.com veröffentlicht. Später am Tag trat die Jury mit sechs Vertretern der Gastronomie, Veranstaltungsbranche, Industrie und Politik erstmals zusammen, und bewertete die zehn Favoriten nach Kriterien wie Realisierbarkeit, Innovationsgehalt und den Impact, den sie für den flächendeckenden Erhalt des Nachtlebens haben können.

Sonntag, um 16 Uhr startete schließlich der Höhepunkt des Denkatons: das digitale Closing Event, bei dem alle zehn Favoriten-Ideen vorgestellt wurden und die Jury zusammentrat, in der **Andreas Till**, Gastronom aus München, Mitglied war. Till über die Bedeutung des Events: „Im Augenblick sind wir in der Gastronomie gezwungen, uns auf zwei wesentliche Faktoren zu konzentrieren: zum einen sind wir alle bemüht, unsere Objekte, egal ob Clubs, Bars oder Restaurants am Leben zu erhalten, zum anderen müssen wir Konzepte entwickeln, die durch die aktuelle Situation notwendig werden. Der Denkathon schafft dafür eine Plattform und motiviert Menschen, Teil der Lösung zu sein. Ich freue mich daher sehr über das Engagement von Jägermeister, denn wenn wir uns nicht bewegen, wird auch nichts passieren. Da muss man sein Schicksal selbst in die Hände nehmen! So ist es für mich eine Ehre, Teil der Jury zu sein.“



Danach gaben die Jurymitglieder **Pamela Schobeß**, Vorsitzende der Clubcommission, **Steffen Berkahn** alias **DIXON** und **Rapper Megaloh** die drei vielversprechendsten Ideen bekannt.

Das sind die drei Gewinner-Ideen:

Der erste Platz ging an das Projekt **Save.our.Social**. Das Team um Bastian Hengst, Sales Manager, Andi Kellotat, Digital- und UX Designer, beide aus Köln und Jan Rosenthal, angehender Student Event Management aus Refrath, hat sich der Fragestellung angenommen, mit Hilfe welcher kreativen Maßnahmen und Innovationen Festivals und Open-Airs wieder stattfinden könnten. Ihr Ansatz: **Save.our.Social** – eine App, die tagesaktuell bestehende Vorgaben und Regularien für Events unterschiedlichster Größenordnung und Art bündelt. Sie hilft Nutzer*innen mit einem individuellen Eventbriefing, das je nach Art und Größe der Veranstaltung Pandemie-gerechtes, sicheres Ausgehen und Feiern ermöglicht. Die App enthält außerdem Lösungen für Ticketing, kontaktlose Bezahlvorgänge und Einlassmöglichkeiten. Auf dem Veranstalter-Dashboard hat der Ausrichter eines Events jederzeit den Überblick – so werden zum Beispiel während des Events Besucherströme in Echtzeit abgebildet. Die digitalen Eintrittstickets für Besucher*innen erhalten den Nachweis des negativen PCR-Tests und eine kontaktlose Bezahlungsfunktion. Die App begleitet die Menschen über das gesamte Event und informiert auf einer virtuellen Karte in Echtzeit über die Auslastung einzelner Eventbereiche. Eine weitere Funktion ist der Event Marketplace, der Künstler, Caterer oder andere Dienstleister mit Veranstaltern und Premiumpartnern vernetzt. Die Idee des Teams wird mit einem Preisgeld von 7.500 EUR belohnt.

[Zum Projektvideo auf YouTube.](#)

Juror DIXON über die Idee: "Dieser Ansatz hilft der gesamten Veranstaltungsbranche nachhaltig. Denn mit der App wird ein dringend benötigter, zentraler Anlaufpunkt für behördliche Informationen geschaffen, der so wichtig ist, um ein Event - egal welcher Art und Größe - überhaupt erst planen zu können. Das fehlte uns bisher. Daher meinen herzlichen Glückwunsch an das gesamte Team!"

Zweitplatziertes mit 5.000 Euro Preisgeld wurde die App **Kultur um die Ecke** vom Team Quartier mit Fynn Mazurkiewicz, Sebastian Schilling, Annika Büschgens, MSc. (alle aus Aachen), Theresa Kern (Stuttgart) und Nele Büschgens (Bonn). Die Plattform ist Ergebnis der Fragestellung, wie wir weiterhin neue Talente, und etablierte Künstler*innen unterstützen und sie ihre Kreativität auf unterschiedlichen Bühnen einem Publikum präsentieren können. Auf **Kultur um die Ecke** können Musiker und Artists auf der digitalen Stadtkarte ihren virtuellen Fußabdruck hinterlassen. Sie pinnen hierfür ihre Kunst in Form von Video- oder Audio-Snippets zeitlich begrenzt oder unbegrenzt an einen bestimmten Ort in der Stadt. User der App **Kultur um die Ecke** können bei einem Spaziergang durch die Stadt Kultur erleben und einzigartige Beiträge in ihrem digitalen Wallet speichern und sammeln.



[Zum Projektvideo auf YouTube.](#)

Juror Megaloh über die Lösung für die Kulturszene: "Entscheidend war für uns, inwieweit ein Konzept der Kulturbranche insgesamt helfen kann. Wir glauben, diese Idee hat das Potential, weil Kultur und Künstler an jedem Ort sind."

Ein digitaler Club ist die Idee hinter **SynClub**, dem drittplatzierten Projekt aus der Feder von Team Raucherecke mit Sabrina-Michelle Zabel (Bochum), Scherwin Hashemi (Berlin), Christopher Matt (Weißensberg) und Johannes Thoma (Oldenburg), das sich im Dance Club der Fragestellung - *Wie können wir Nightlife-Locations mit Hilfe neuer Technologien und innovativer Designansätze wiedereröffnen?* - gewidmet hat. Wobei hier die soziale Kompetenz des von vielen Menschen so schmerzlich vermissten Club-Besuchs im Vordergrund steht. Im Nachtleben hat man viele Zufallsbegegnungen und spontane Interaktionen, ob auf der Tanzfläche oder an der Bar – man lernt schnell neue Leute mit ähnlichem Mindset kennen. Seit vielen Monaten ist das unmöglich. Bisherige virtuelle Konzerte oder Streamings sind meist Frontbeschallung oder man kann sich mit bestehenden Freunden verabreden. Analog dazu sind anlasslose Videochats mit vollkommen Fremden ebenfalls merkwürdig empathielos und energiearm. Die Idee von **SynClub** soll beides bieten: zu einem bestimmten Anlass gleichgesinnte Clubgänger finden, die z.B. gemeinsame, zufällige Videochats starten können, während im Hintergrund noch das Konzert der Lieblingsband läuft oder im Club ein DJ seine Livemusik streamt. Wie in einem echten Club gibt es verschiedene Floors, Bars und Rückzugsorte für die Gäste. Für manche Clubnight-Events muss Eintritt gezahlt werden, die den Künstler*innen und Veranstaltern zugutekommt. Um Subkulturen zu stärken, sollen Eventlocations stark personalisiert werden können. Vielleicht hat bald jede Stadt ihren Lieblingsclub auch virtuell nachgebaut – Türsteher inklusive? Die Arbeit des Teams honorierte die Jury mit 2.500 Euro Preisgeld.

[Zum Projektvideo auf YouTube.](#)

Jurorin Pamela Schobbes über den **SynClub**: "Diese App gibt uns etwas zurück, das in Zeiten von Social Distancing fast unmöglich ist, aber zur Clubkultur gehört: spontane, inspirierende Begegnungen mit fremden Menschen. Es ist fast wie im Nachtleben – man geht in einen Club und lernt beim Feiern neue Menschen kennen, die später zu guten Freunden werden. Solche Momente fehlen vielen Menschen inzwischen sehr. Diese App kann sie uns ein Stück weit zurückgeben."

Eine große Überraschung war die Entscheidung für einen Sonderpreis mit einem Preisgeld von 1.000 EUR, der an die Teilnehmer-Gruppe **AA_Deluxe** ging. Der Ansatz des Teams ist eine App-basierte Plattform für Künstler*Innen: **CULTURE2GO**. Die Idee dahinter: Wartezeit mit Kultur füllen, denn jeder verbringt einen nicht unerheblichen Teil seiner Lebenszeit mit Warten - in der Pandemie und danach. Warum also nicht diese Wartezeit mit Kunst füllen? Auf der Plattform können Künstler*innen unabhängig von



PRESSEMITTEILUNG

Jägermeister

der Bekanntheit oder Algorithmen von großen Plattformen, Beiträge hochladen. Öffnet der User die App, bekommt er sofort den ersten Beitrag gezeigt, das kann ein Theaterstück oder ein Rap Track sein, die Auswahl erfolgt per Zufall, genreunabhängig. Wenn es gefällt, liked man den Beitrag. Man erfährt mehr über den Artist, das Genre und Möglichkeiten, ihn oder sie zu unterstützen. Gefällt der Beitrag nicht, swiped man weiter.

Der Boost für das virtuelle Kunstangebot soll anfangs über die zurzeit stark frequentierten Essens-Lieferdienste kommen. Der Fakt, wer Essen bestellt, muss warten, soll genutzt werden: mit der Bestätigung der Bestellung erhält der Kunde den Link zur CULTURE2GO, wo man sich die Wartezeit mit Kultur vertreiben kann.

[Zum Projektvideo auf YouTube.](#)

Die drei Gewinner-Konzepte befinden sich jetzt in einer Realisierungsprüfung, die ein paar Wochen in Anspruch nehmen wird. "Wir werden dasjenige Konzept realisieren, dass den meisten Impact für die Branchen des Nachtlebens hat," so Kathleen Schied: "Die Chancen stehen hoch, dass wir mehr als ein Konzept umsetzen."

Alle Informationen zum Denkathon stehen auf der Website www.nachtdenken.com von Jägermeister zur Verfügung.

Kontakt

Katrin Mirtschink
Manager Public Relations
Mast-Jägermeister Deutschland GmbH
Tel.: +49 5331 900-4024
E-mail: katrin.mirtschink@jaegermeister.de
www.jaegermeister.de