



Evangelische Hochschule
Darmstadt



University of Applied Sciences
eh-darmstadt.de

Orte und Angebote

Veränderungen von physischen und virtuellen sozialen Räumen

VSOP Jahrestagung 2019, Darmstadt

Marc Weinhardt

Inhalt

1. Drei Thesen zu „virtuellen“ sozialen Räumen
2. Fallbeispiel 1: Von der Standortspezifik zum bundesweiten Netzwerk am Beispiel Beratung und Hilfe im Übergang Schule in den Beruf
3. Fallbeispiel 2: KI als Alternative und Ergänzung zur traditionellen Vor-Ort-Beratung am Beispiel Pflegeberatung
4. Fallbeispiel 3: Physische Orte und Ressourcen digital zugänglich machen am Beispiel einer Kinderrechte-App
5. Fazit und Diskussionsimpulse

Drei Thesen zu „virtuellen“ sozialen Räumen

„Virtuell“ versus „real“ ist in der Praxis als Leitunterscheidung überholt.

„Im Kern sollte dieser Begriff – insbesondere als „virtual reality“ – einst verdeutlichen, dass es eine eigene Realität in den Medien gibt. Diese Sichtweise macht allerdings nur Sinn, wenn man an einer Unterscheidung von offline und online festhält. Dass mit den neuen Medien eine solche Differenz nicht mehr relevant ist und WLAN- und Breitband-Versorgung Standard werden, sinnentleert entweder den Begriff der Virtualität oder erfordert eine andere konzeptionelle Einbindung. Virtualität im Sinne von nicht-physischer Realität kann in keinem Fall bei einer Diskussion um die Bedeutung von Kommunikation zwischen Menschen ausgeblendet werden. In diesem Sinne muss Virtualität als gesellschaftliche Dimension im Allgemeinen und speziell auf Sozialraum bezogen als ein spezifischer Aspekt in der Konzeption gesellschaftlicher Wahrnehmung, Interpretation und (technologischem) Handeln gesehen werden“(Eckardt 2016).

Drei Thesen zu „virtuellen“ sozialen Räumen

Unterkomplexe Unterscheidungen über die Qualität von Begegnungen in sozialen Räumen (z.B. „computergestützt“ vs. „real“) erzeugen gefährliche Echo-Räume des digitalen Entwicklungsrückstandes.

„In akademischen wie öffentlichen Diskursen wird häufig unterstellt, dass Digitalität als Eigenschaft medialer Technik einen Unterschied markiert, durch den sich über kürzere oder längere Vermittlungsketten spezifische kulturelle und gesellschaftliche Konsequenzen argumentieren lassen. Jedenfalls wiese die Rede von digitaler Revolution, digitaler Identität, digitaler Demokratie, digitaler Jugendkultur, digitaler Sozialität, digitaler Medienkultur oder digitaler Gesellschaft ohne diese Unterstellung keinen semantischen Mehrwert auf. Insofern wir es gewohnt sind, in begrifflichen Oppositionen zu denken, ergibt sich der Sinngehalt des Digitalen zunächst in Relation zu seinem Gegenteil, dem Analogen“ (Reißmann 2017).

„Das Internet verändert den Sozialraum. Und was als offenes Instrument für die weltweite Kommunikation gedacht war, schrankenlos und ohne Hierarchien, führt ironischerweise einige User genau ins Gegenteil: Aus Furcht oder Unsicherheit flüchten sie in eine geschlossene Parallelwelt, den Echoraum“ (Hagemes 2018).

Drei Thesen zu „virtuellen“ sozialen Räumen

Der Diskurs um Digitalität und Mediatisierung sozialer Räume ist parzelliert und wenig wirksam.

„Für den Bereich der Gerontechnology stellt sich die zentrale Frage, unter welchen Voraussetzungen technische Assistenzsysteme oder Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) (1) in den Lebensraum einer teils vulnerablen Bevölkerungsgruppe alter und hochaltriger Menschen eingebettet werden können, wenn es um Aspekte sozialer Teilhabe geht, und (2) wie diese sich an die individuellen Bedürfnisse der heterogenen Zielgruppe in Bezug auf Erwartungen und Anforderungen anpassen lassen“ (Kaiser 2017).

„Eine besondere Bedeutung erlangen in diesem Kontext die Digitalisierung und insbesondere auch die zunehmende Portabilität und erweiterte multimediale Konvergenz der Geräte. Darüber werden neue Raumerfahrungen und -bezüge, Spielorte und -settings sowie soziale Begegnungen möglich“ (Hugger 2013).

Fallbeispiel 1: Von der Standortspezifik zum bundesweiten Netzwerk

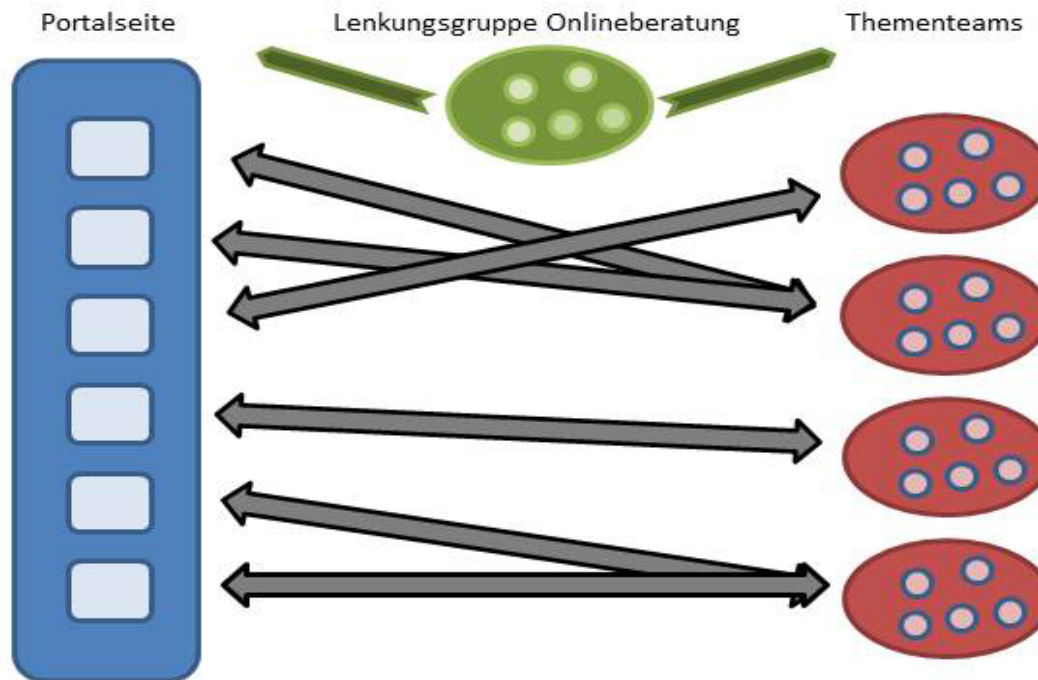
Modellprojekt Beratung im Übergang Schule - Beruf

Ausgangslage: Berufseinstiegsbegleitung leidet unter zu starker regionaler Bindung (z.B. Spezialberater*innen sind nicht vor Ort, Wissen um offene Stellen zu stark regional verinselt bei durchaus vorhandener Mobilität der Ausbildungssuchenden).

Projektkonzept: Transformation lokaler Angebote zu einem bundesweiten Netzwerkträger inkl. zugehörigen Finanzierungsmodelle.

Fallbeispiel 1: Von der Standortspezifik zum bundesweiten Netzwerk

Modellprojekt Beratung im Übergang Schule - Beruf



Fallbeispiel 2: KI als Alternative und Ergänzung zur traditionellen Vor-Ort-Beratung

Modellprojekt DaPuKI (Darmstädter Pflegeberatung unterstützt mit KI)

Ausgangslage: Vermehrter Bedarf an Pflegeberatung, Notwendigkeit, bereits früher als bisher in Pflegeberatungsprozesse einzusteigen sowie Prävention zu fördern (z.B. für die Young Carer).

Projektkonzept: Deep-Learning KI wird entlang des bestehenden Datenkorpus (vorliegende E-Mail-Beratungen sowie Expert*innenwissen und Standortinformationen) angelernt. Auslieferung des Beratungs- und Informationsdienstes auf verschiedenen Endgeräten und in unterschiedlichen Kontexten (Smartphone, Roboter, Avatar gestützte Webseite).

Fallbeispiel 2: KI als Alternative und Ergänzung zur traditionellen Vor-Ort-Beratung

Modellprojekt DaPuKI

1. Spezifische Vorteile von DaPuKI



Pflegebedürftige, Angehörige, Interessierte	Pflegestützpunkte (Krankenkasse / Kommune)	Digitalstadt GmbH
niedrigschwelliges, passendes und innovatives Angebot in ihrer Lebenswelt	unterstützt bei der Zugangssteuerung	Positionierung mit einem konkreten Projekt im sozialen Bereich
örtlich und zeitlich ungebunden	Vorklärung häufig gestellter Fragen	
schriftlich und mündlich erreichbar, fremdsprachlich	Liefert Erkenntnisse für die Altenhilfeplanung	
	sensibilisiert frühzeitig für das Thema Pflege	

3

Fallbeispiel 2: KI als Alternative und Ergänzung zur traditionellen Vor-Ort-Beratung

Modellprojekt DaPuKI

3. DaPuKI konkret – Prävention



Digitale Pflegeprävention (DiPfl)

- Die frühzeitige Beschäftigung mit Fragen rund um das Thema Pflege kann als Ressource verstanden werden.
- Pepper ermöglicht es, spielerisch-interaktiv für Pflegethemen zu sensibilisieren (z.B. in Kaufhäusern, in Schulen, bei Veranstaltungen).
- Mit dem Ansatz des Gamification kann eine hohe Motivation und Teilnahmebereitschaft erreicht werden.
- Wenn die KI auf Pepper läuft, kann er auch informieren und beraten.



Fallbeispiel 3: Physische Orte und Ressourcen digital zugänglich machen

Modellprojekt ChiRi-App (Children´s Rights App, Kinderrechte-Applikation)

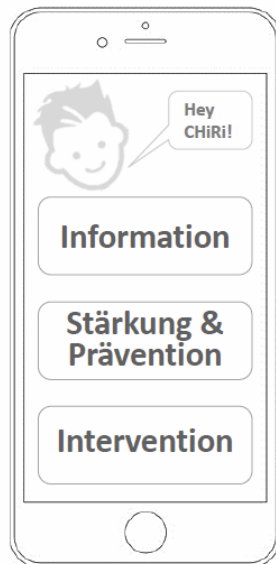
Ausgangslage: Kinderrechte sind seit langem verabschiedet, aber wenig umgesetzt.

Projektkonzept: Entwicklung einer App, in der Kinder über ihre Rechte Informationen finden können, Handlungskompetenz im Umgang mit schwierigen Informationen erlangen und bei akuten Krisen rasch Unterstützung finden.

Fallbeispiel 3: Physische Orte und Ressourcen digital zugänglich machen

Modellprojekt ChiRi-App (Children´s Rights, Kinderrechte)

Was soll ChiRi können?



3 Inhaltsbereiche:

- Informationen über Kinderrechte
- Angebote zur Stärkung von Selbstbewusstsein, Selbstwirksamkeit und Selbstbehauptung und Zugänge zu weiterführenden präventiven Angeboten
- Hilfe- und Interventionsmöglichkeiten bei konkreten Konflikt- und Gefährdungslagen

Didaktische Vielfalt und Nutzung medialer Chancen

- Lernvideos (z.B. Tandem-Formate aus Kindern/Erwachsenen)
- Gamification (Quizze und Spiele)
- Geodatendienste (z.B. nach dem Prinzip „Notausgang“)

Fazit und Diskussionsimpulse

Bezogen auf die Frage nach Erweiterungskonzepten des Sozialraumes stellt sich damit die Frage nach quantitativen und qualitativen Aspekten von Raumerweiterungen in der Kombination von virtuellen und realen Räumen.

	Raumkonzepterweiterung
Modellprojekt Übergang Schule - Beruf	bundesweite Auflösung
DaPuKI	themenbezogene Ausdehnung
ChiRi-App	lokale Verknüpfung