

Friedrich-Schiller-Universität Jena
Fakultät für Sozial- und Verhaltenswissenschaften
Institut für Erziehungswissenschaft

Facing Faithless
In Würde altern

**eine E-Mental-Health-Plattform
zur Erforschung der Grundlagen
gesundheitsfördernder Medialität**

Jena, den 11. Mai 2013

Inhaltsverzeichnis

Facing Faithless	2
Einleitung	2
1 Zugänge	5
1.1 Technisch	5
1.2 Biographisch	5
1.3 Soziales	5
1.4 Beratung	6
2 Prozesse	6
2.1 Matching und Monitoring	7
2.2 Exchange Learning	7
2.3 Computergestützte Biographiearbeit	8
2.4 Forschung	9
3 Effekte	9
3.1 In Würde altern	9
3.2 Verantwortung	11
3.3 Forschungssetting	12
3.4 Anwendungsgebiete	12
4 Organisation	13
4.1 Referenzen und Forschungsanbindung	13
4.2 Team	14

Facing Faithless – eine kurze Zusammenfassung

Facing Faithless ist eine Onlineberatungsplattform, die die einfache Bedienung und Spielweise von Browsergames, die leichte Kontaktaufnahme und Echtzeitkommunikation von sozialen Netzwerken und die kompetente und fachliche Hilfe von Onlineberatung miteinander kombiniert.

Ziel der Plattform ist es, älteren Menschen, die über ihr Leben nachdenken und nachfühlen wollen, spielerisch, einfach und kompetent Hilfestellung anzubieten. Facing Faithless ist ein Projekt der Friedrich-Schiller-Universität Jena und arbeitet eng mit Wissenschaftlern aus den Bereichen Sozialpädagogik, Phänomenologie, Informatik, Mathematik, Medien- und Kommunikationswissenschaft, Psychologie, Medizin und Soziologie zusammen.

Der Nutzer wird auf der Plattform mit alltäglichen Aufgaben konfrontiert und muss sich mit sozialen Problemen und Konflikten, wie beispielsweise dem Abschied aus dem Arbeitsleben, auseinandersetzen. Bei der Problemlösung hat der Nutzer jederzeit die Möglichkeit, schnell und einfach Hilfe durch Berater zu erhalten. Die Entwicklung des Nutzer-Avatar bietet den Nutzern die Gelegenheit zur Selbstbesinnung und führt sie zu neuen Perspektiven für ihr eigenes Leben. Zudem werden sie der Wirksamkeit ihrer Entscheidungen gewahr und dadurch in ihrem Selbstgefühl bestärkt. Innerhalb von Facing Faithless treffen die älteren Menschen auf Gleichgesinnte.

An die Plattform ist ein Forschungssetting gekoppelt, das die Prozesse und die Dynamiken dieses Onlinevorhabens reflektiert und gegebenenfalls korrigiert. Zudem sollen sich die entwickelten theoretischen Ansätze zur Fundierung grundsätzlicher Phänomene im E-Mental-Health-Bereich bewähren. Durch die direkte Beobachtung des Nutzer-Avatar in der Spielsituation und die Nähe des Spielprinzips zu einem theoretisch fundierten Modell ermöglicht Facing Faithless eine erhöhte Dynamik des Forschungsprozesses.

Einleitung

Facing Faithless versteht sich als eine innovative, umfassende E-Mental-Health-Plattform, die Elemente spielerischer Biographiearbeit, sozialer Netzwerke und Beratung miteinander verbindet, um Effekte der Gesundheitsförderung und der per-

sonalen Integrität zu erzielen. Bereits 2011 wurde das Konzept der Plattform im Rahmen des damaligen Gesundheitsjahres vom Bundesministerium für Bildung und Forschung ausgezeichnet. Inzwischen wurde das Konzept der Plattform auf die Bedürfnislagen älterer Menschen fokussiert. Dies hat vor allem vier Gründe:

1. Verschiedene Pretests und Recherchen zum biographischen Zugang der Plattform und zu den intendierten, selbstgesteuerten Lernprozessen ergaben, dass diese Ansätze ganz besonders für ältere Menschen geeignet sind und in der Praxis auch vorwiegend für die Arbeit im geragogischen und gerontologischen Bereich erfolgreich angewendet werden:¹
2. Es ist absehbar, dass der demographische Wandel in nicht allzu ferner Zukunft erhebliche Mehrkosten innerhalb der Altenpflege und Betreuung verursachen wird. Die Entwicklungen innerhalb der letzten drei Jahre im Bereich der AAL- (Ambient Assisted Living) und der E-Health-Systeme sind eine Folgewirkung des enormen Bedarfs in der präventiven und nicht stationären Hilfe und Begleitung älterer Menschen in ihrem Alltag und speziell innerhalb ihres Wohnraumes.

Diese Maßnahmen wurden von der Regierung, diversen Stiftungen und Krankenkassen initiiert.² Sie sollen dazu beitragen, den zweiten Gesundheitsmarkt weiter auszubauen und attraktiver zu machen. Gleichzeitig zielen die Maßnahmen darauf ab, den ersten Gesundheitsmarkt zu entlasten. Alle bisherigen Maßnahmen, Geschäftsmodelle und Konzepte im E-Health- und AAL-Bereich sind vor allem auf physische Bedürfnislagen gerichtet – was die technisch vermittelte psychosoziale Versorgung vollkommen vernachlässigt.

Dieser bisher vernachlässigte Bereich wird gemeinhin als E-Mental-Health bezeichnet und findet seine Ursprünge in Konzepten von internetvermittelten Maßnahmen der Therapie und Beratung. Facing Faithless hat es sich zur Aufgabe gemacht, als Plattform für E-Mental-Health die bisherigen Anstrengungen im Bereich der Prävention und der Unterstützung älterer Menschen zu ergänzen.

3. Das Leitmotiv der Plattform Besinnung und Verantwortung und die daraus abgeleiteten Prinzipien des stabilen Schutzraumes und der Aktivierung der Nutzer innerhalb dieser Umgebung sind in besonderem Maße für ältere

¹ Petzold, H.-G. (2004) Mit alten Menschen arbeiten. Teil 1. Konzepte und Methoden sozialgerontologischer Praxis. München: Pfeifer bei Klett-Cotta.

² <http://www.bmbf.de/foerderungen/12394.php>

re Menschen geeignet. Einerseits entsteht die Plattform als ein Ort, an dem sich Menschen angenommen und in ihrer Bedürfnislage ernst genommen fühlen.

Dieser Ort soll dabei anregen

- sich auf sich selbst zu besinnen,
- die eigene Vergangenheit zu verstehen,
- die Gegenwart zu bewältigen,
- eigene Ressourcen zu reaktivieren oder zu entdecken,
- dem Leben Sinn und Perspektive zu geben.

Andererseits wird die Selbsttätigkeit der Nutzer in dieser Umgebung aktiviert, da jene Besinnung nicht als introspektive Passivität von statten gehen kann. Besinnung erhebt zugleich den Anspruch Verantwortung zu übernehmen, um nach allen Kräften dem eigenen Erfahrungsschatz, den Ressourcen und der Fürsorglichkeit eine Handlungsdimension zu verleihen.

Gerade bei älteren Menschen lässt sich ein Bedürfnis danach erkennen, das eigene Leben zu bilanzieren und Anderen, das heißt der eigenen, aber vor allem auch den nächsten Generationen, noch möglichst viel mitzugeben und sie auch zu unterstützen:³ In Würde altern zu können beschreibt die Zieldimension der Handlungsmaxime von Facing Faithless.

4. Der Standort Jena erforscht seit vielen Jahren die Lebenswelten älterer Menschen. Die Kombination dieses traditionellen Schwerpunkts der hiesigen Erziehungswissenschaft mit der sozialpädagogischen Adressatenforschung (Prof. Dr. Gunther Grashoff) und der Expertise in medialen Formaten sozialpädagogischer Zugänge (PD Dr. Georg Cleppien) ermöglicht eine umfassende wissenschaftliche Begleitung der Plattform.

³ Meyer, C. (2009) Zeiten der Generationen – Generationen und ihre Verbindungen zueinander unter den Bedingungen linearer Zeitordnung. Lüneburg – Jena.

1 Zugänge

1.1 Technisch

Da es sich bei Facing Faithless um eine Plattform im Internet handelt, ergeben sich zwei offensichtliche Vorteile. Die Plattform ist problemlos von zuhause erreichbar und kann ohne Schwierigkeiten in die Lebenswelt älterer Menschen integriert werden. Zudem bietet sie ein enorm niederschwelliges Angebot, um sich auszutauschen und die eigenen Probleme und Bedürfnislagen anzusprechen.

1.2 Biographisch

Auf der Plattform begibt sich der Nutzer in verschiedene Bereiche, Stadien und Situationen des Lebens, die an seiner Lebenswelt orientiert sind. Der Assoziationsraum für den Nutzer wird durch eine multimediale Umgebung in Form einer umfangreichen Materialsammlung an Fotos, Videos und Texten erzeugt. Der Nutzer kann sich eine Situation wählen, die ihm gerade am nächsten liegt – die er vielleicht gerade zu bewältigen sucht, wie z.B. die kürzliche Pensionierung, der Tod des Ehegatten oder der vielleicht bevorstehende Umzug in eine Wohnanlage mit stationärer Betreuung. Er wird angeregt, diese Situation von mehreren Seiten zu betrachten und mit eigenen Kommentaren zu versehen durch das Verfassen von eigenen Texten oder das Hochladen von Bildern und Videos. Die Plattform orientiert sich nicht an festen Altersgrenzen, sondern an der Lebenswelt älterer Menschen.

1.3 Soziales

Die Beiträge von Nutzern erweitern das Material der jeweils vorgestellten Situation und stellen es für Andere zur Verfügung. Dies bedeutet, dass sich die Nutzer über längere Zeit ihre gewählten Bereiche selbst ausgestalten und so immer präziser die angebotene Darstellung von Lebensereignissen und Brüchen verfeinern. Wenn sich ein Nutzer für die Bewältigung der eigenen Lebenssituation Beiträge von Anderen einbeziehen möchte, so muss er den gewählten Beitrag des Anderen kommentieren, worauf der andere Verfasser des kommentierten Beitrages eine Nachricht erhält, dass sich jemand für seine Sichtweise interessiert. Daraufhin

kann sich der Verfasser des Beitrags mit demjenigen, der seinen Beitrag übernommen und kommentiert hat, in Verbindung setzen, wenn er dies möchte.

Nun können sich beide an dieselbe Lebenssituation aus unterschiedlichen Perspektiven annähern, um sich daran abzuarbeiten und möglicherweise Gemeinsames zu entdecken. Auf der Plattform kommen deshalb die Menschen zusammen, die sich gerade in derselben Problem- oder Bedürfnislage befinden. Umgekehrt kann ein Nutzer auch in Foren oder Chats Gleichgesinnte kennenlernen und dann mit ihnen beschließen, sich verschiedenen Herausforderungen im Leben gemeinsam zuzuwenden.

1.4 Beratung

Bei allen Aktivitäten auf der Plattform hat der Nutzer stets die Möglichkeit, auf interne Berater zurückzugreifen, um auftauchende Schwierigkeiten zu besprechen. Bei der Besinnung auf die eigenen Lebensvollzüge wird vieles zutage getragen, was den Wunsch nach professioneller Begleitung aufkommen lässt. Ebenso können die Nutzer unsere Plattform vorwiegend als Beratungsinstanz in Anspruch nehmen und so den Zugang zur Plattform von dieser Perspektive gestalten. Über die dabei thematisierten Probleme und Krisen lassen sich anschließend bereitgestellte Lebenssituationen zur Selbstbesinnung finden, die dem Beratungsprozess Kontinuität verleihen und ihn komplementieren.

Dies bedeutet, dass sich der Zugang zur Plattform nicht allein aufgrund der technischen Möglichkeiten ergibt. Vielmehr schaffen die biographischen, sozialen und beraterischen Zugänge zur Plattform eine umfangreiche Betreuung, die sich an die jeweiligen Lebensbedingungen der Nutzer anpasst. Die Plattform wird so unterschiedlichen Bedürfnissen wie der Suche nach Gleichgesinnten, dem Nachdenken und Nachfühlen über die eigenen Lebensvollzüge und der Inanspruchnahme von psycho-sozialer Beratung gerecht.

2 Prozesse

Alle Prozesse auf der Plattform beinhalten vorwiegend computergestützte und pädagogisch versierte Abläufe des Matchings und Monitorings sowie die Initiierung

selbstgesteuerter inter- und intragenerationaler schöpferischer Lernprozesse, die von Beratungsaktivitäten begleitet werden können.

2.1 Matching und Monitoring

Ein speziell entwickelter Algorithmus, der auf Erkenntnissen aus der Biographieforschung, der gerontologischen und geragogischen Praxis, sowie der kommunikationswissenschaftlichen Ansätzen beruht, und der sich informationstechnisch am Wisdom-of-the-crowd-Ansatz orientiert, ermöglicht es uns, Nutzer und ihre speziellen Bedürfnislagen zu gruppieren und zu analysieren. Die Wechselwirkung von Matching- und Monitoring-Prozessen lässt die Plattform im technischen Sinne zu einer dynamischen selbstlernenden Einheit werden. Der Umgang mit plattforminternen Informationen innerhalb der verschiedenen Lebensszenarien durch die Nutzer ermöglicht detaillierte Rückschlüsse auf den Bedarf an Begleit- und Hilfsmaßnahmen. Die Effizienz der Plattform wird überdies dadurch gesteigert, dass durch das Matching Ressourcen aktiviert werden, die die Einzelnen in ihrer Gruppe mitbringen. Die Unterstützung älterer Menschen erfolgt durch die Anpassung von Hilfsangeboten an Bedürfnislagen durch sozialpädagogisch stimulierte Lern- und Synergieeffekte.

2.2 Exchange Learning

Die plattforminternen Lernprozesse ermöglichen Kontakte zwischen Menschen, die in den gleichen Lebenssituationen sind, um gemeinsam Wissensbestände zu erweitern, voneinander Kompetenzen zur Bewältigung der jeweiligen Lebenssituationen zu erwerben und die eigenen Perspektiven zu erweitern. Diese selbsttragenden Prozesse werden von der Wirkungsweise der Plattform angestoßen und finden dann von selbst eine Fortsetzung.

Schöpferische Biographiearbeit

Die Bereitstellung von vielfältigen und assoziationsreichen Materialien wie Videos, Fotos und Geschichten lassen die eigenen Erfahrungswelten wieder aufleben. Dies ermöglicht eine Reaktivierung dieser Erlebnisse durch das Erzählen der eigenen Biographie. Die auf der Plattform verwendeten Medien dienen als Attraktor

für den lebendigen Nachvollzug des Eigenen. Die schöpferische Ausgestaltung der eigenen Lebensgeschichte setzt viele Ressourcen frei. Diese Ressourcen ermöglichen es, sich mit den eigenen Lebensvollzügen und Widersprüchen soweit auseinanderzusetzen, sodass Kontroversen und Widerstände in die eigenen Register einbezogen werden können, damit ein Bewusstsein von der Sinnhaftigkeit und Kohärenz des eigenen Lebensweges entsteht. Das Annehmen und Loslassen von kritischen Lebensereignissen fördert den Gesundheitszustand im Sinne des Salutogenetischen Ansatzes und begünstigt personale Integrität.

2.3 Computergestützte Biographiearbeit

Die Art und Weise, wie die dargebotenen biographischen Situationen dargestellt sind und wie man innerhalb dieser reagieren kann, ist ganz und gar spielerisch angelegt, vergleichbar mit heutigen Browsergames. Dies bedeutet, dass im Hintergrund ein Punktesystem abläuft, das bestimmt, ab wann ein Nutzer eine Lebenssituation „bewältigt“ hat. Dieses System orientiert sich daran, wie der jeweilige Nutzer Informationen erzeugt, sie einordnet und Informationen von Anderen Nutzern für seine Zwecke gebraucht und wie die eigenen Informationen des Nutzers von Anderen auf der Plattform bewertet werden. Die Bewertung findet nicht explizit statt, sondern sie bestimmt sich danach, wie andere Nutzer die eigenen Beiträge nutzen.

Unsere Konzeption, in der ein Punktesystem den Umgang mit eigenen und fremden Beiträgen erfasst, ermöglicht es, dass Nutzer den Hinweis bekommen, sich an Berater zu wenden, wenn der Spielfortschritt zum Erliegen kommt. Da der Algorithmus an pädagogischen Sachverhalten orientiert ist, korrespondieren die Probleme im Spiel mit tatsächlichen Problemen in der Lebensbewältigung. Die spielerischen Elemente dienen nicht ausschließlich als Matching- und Monitoring-Tool, sondern sie fungieren als eine Art Zubringer für beraterische Aktivitäten – und zwar genau dann, wenn ein Bedarf entsteht.

Über die gesammelten Daten bekommt der Berater einen schnellen und übersichtlichen Einblick in die Bedürfnislagen des Nutzers, um ihm zielgerichtet und adäquat helfen zu können. Die anfallenden Daten prozessieren nicht ausschließlich in den vom System vorgegebenen Ordnungen. Sie führen vielmehr dazu, dass sich die Ordnungen selbst verändern und immer mehr den Lebenslagen älterer Menschen entsprechen.

2.4 Forschung

Die gewonnenen Daten werden statistisch und qualitativ ausgewertet, um das konzeptionelle Fundament der Plattform zu verbessern und gegebenenfalls zu verändern. Längerfristig unterliegt unsere Plattform somit einem systematischen Lern- und Veränderungsprozess, der auf Effizienz und Nachhaltigkeit abzielt.

3 Effekte

3.1 In Würde altern

Facing Faithless ermöglicht es älteren Menschen, in Würde altern zu können. Die Plattform macht es möglich, dass ältere Menschen von Zuhause aus Teil einer Gemeinschaft sein können, in der sie ernst genommen werden, in der sie ihre Bedürfnisse äußern können und Anerkennung für ihr Leben erfahren. Ältere Menschen bekommen auf der Plattform das Gefühl, dass sie gebraucht werden, indem sie für sich und andere Verantwortung übernehmen und aktiv partizipieren können. Die Würde des Einzelnen ist in diesem Zusammenhang der Grundpfeiler des Plattformkonzepts. Die Fokussierung auf die Würde älterer Menschen spiegelt sich in allen Kommunikationsprozess wieder. Mit dem innovativen Konzept der Avatar- und Leerstellenzentrierung wird dieser Anspruch eingelöst. Zur Herstellung bzw. zur Wiederherstellung der Würde des älteren Menschen im Internet gilt es gerade nicht, ihn künstlich auf eine Person zu reduzieren und somit seine Lebenswelt zu beschneiden. Die Würde findet gerade darin ihre Bekräftigung, dass der Avatar, die Repräsentation des Menschen im Internet, als solcher und in seiner Darstellung ernst genommen und anerkannt wird. Der Austrag der Würde erfolgt auf der Plattform durch die Möglichkeiten des gemeinsamen Miteinanders innerhalb eines Schutzraumes, der die Anerkennung des Anderen begünstigt.

Wichtigstes Ziel ist in diesem Zusammenhang die Stärkung der personalen Integrität der Nutzer. Dazu braucht es die Erfüllung dreier Bedingungen, durch die der Würde begegnet werden soll: Selbstbesinnung in der Entwicklung einer stabilen Persönlichkeit, Aufbau eines Schutzraums in Vertrauen und gegenseitiger Anerkennung, sowie dem Eruiieren neuer Perspektiven zur Verantwortungs- Übernahme und der damit verbundenen aktiven Gestaltung der eigenen Lebenswelt.

Avatar- und Leerstellenzentrierung

Die Verwobenheit der Bedürfnisse des Nutzers mit den entsprechenden bereitstehenden Ressourcen im Internet sowie die Evokation einer Kommunikationssituation sui generis führen zu einer Neuausrichtung der eigenen Person im Internet. Diese Neuausrichtung wird innerhalb unserer Forschung als Avatarzentrierung bezeichnet. Im Speziellen verlangt dieses Prinzip, dass der Avatar, die Repräsentation des Nutzers im Internet, als Präsentation kommuniziert wird. Das heißt, die Art und Weise wie sich der Avatar darstellt und entwickelt wird vorbehaltlos ernst genommen, ohne auf einen vermeintlichen Nutzer „dahinter“ zu verweisen. Im Allgemeinen verlangt dieses Prinzip, dass sich die Struktur der Kommunikationssituation derart konstituiert, dass sie einerseits als eigener Bereich gesetzt ist und andererseits innerhalb der Lebenswelt verortet wird.

Für die Plattform Facing Faithless wird eine mediale Leerstellenzentrierung konzipiert, die der Avatarzentrierung zu Grunde liegt. Im Allgemeinen besagt das Leerstellenprinzip, dass der Avatar stets als Leerstelle gesetzt ist und sich seine gesamten Ausprägungen um diese Leerstelle herum entwickeln müssen, ohne ihn jemals festlegen zu können. Dadurch wird die Bildung einer kommunikativen Extrapolation von Lebenswelt genauso vermieden wie die einer kommunikativen Separation von Lebenswelt. Einerseits ermöglicht die Leerstellenzentrierung die Entstehung eines spezifischen, formalen Verhältnisses zwischen Nutzer und Avatar, welches die sich bildende Kommunikationssituation als eigenen Bereich innerhalb von Lebenswelt bestimmt. Andererseits bedingt die Leerstellenzentrierung innerhalb der Plattform die Evokation von Prozessen der Selbstfindung und Aktivierung, sowie die Entwicklung von bestimmten Umgangsweisen, die es notwendig machen den Anderen in seiner Andersheit anzuerkennen.

Besinnung

Es braucht einen Schutzraum zur Besinnung, der es ermöglicht, das eigene Leben mit all seinen Widersprüchen und Krisen annehmen zu können und für sich als sinnvoll und reich zu empfinden.⁴ Auf der Plattform werden Prozesse angeregt, die dem Nutzer helfen, sich selbst zu finden, sich wiederzuentdecken oder neu zu erfinden.

⁴ Klingenberg, H. (2003): Lebensmutig: Vergangenes erinnern. Gegenwärtiges entdecken. Künftiges entwerfen. München: Don Bosco.

Im Ankommen auf der Plattform, ist man an einem Ort der Besinnung, der es ermöglicht, des eigenen Selbstfindungsprozesses gewahr zu werden, um in Gestalt seines Avatars die Fragmente der eigenen Persönlichkeit zu offenbaren und zu einer Ganzheit zu bringen. Der Berater unterstützt den Hilfesuchenden bei der Entwicklung einer ganzheitlichen, kohärenten und kongruenten Persönlichkeit im Wechselspiel mit den Erfahrungen innerhalb der auf der Plattform abgebildeten Situationen.

Diese Form der Identitätsarbeit sorgt dafür, dass die Nutzer in ihrem Selbst gestärkt werden und weniger anfällig für psychische Leiden werden. Diese Form der Besinnung hat einen erheblich gesundheitsfördernden und –stärkenden Effekt. Das Gefühl mit sich ‚im Reinen zu sein‘ führt bei den Nutzern zu einer neu erschlossenen Offenheit und verhindert, dass sie auf ihre Unbehaglichkeiten vollkommen zurückgeworfen bleiben.

Anerkennung

Um diese beschworene Offenheit nicht zum Erliegen zu bringen, braucht es eine vertrauensvolle Atmosphäre, in welcher der Nutzer Anerkennung erfährt und bereit ist zu partizipieren. Der Kontext der Plattform soll es dabei ermöglichen, den Anderen stets als Anderen wahrzunehmen. Im Versuch, den Anderen kennen zu lernen, arbeitet sich der Nutzer stets an der Intransparenz des Anderen ab und setzt damit auch ein moralisches Urteil über den Anderen aus. Der stetige Aufschub der Identität ist unmittelbar an ein ständiges Abarbeiten des Avatars an der unklaren Identität des Anderen geknüpft, die auf der Frage nach der Identität des Anderen fußt und den Anderen als Anderen in der Frage nach dem „wer bist du?“ anerkennt.⁵ Dies ist entscheidend, um den Avatar das Vertrauen in seine Umgebung gewinnen zu lassen.

3.2 Verantwortung

Innerhalb der besagten Atmosphäre lassen sich nun die Ressourcen der Nutzer entdecken und akquirieren, sodass sie andere mit ‚Rat und Tat‘ unterstützen können, ihnen helfen Perspektiven für das eigene Leben zu entwickeln und gemeinsam

⁵ Butler 2003: Kritik der ethischen Gewalt. Suhrkamp Verlag Frankfurt.

Probleme angehen. Die Verzahnung von Biographiearbeit, Beratung und Social-Networking lässt neue Möglichkeitshorizonte erscheinen und bietet so die Option, überkommene Muster im Denken und Verhalten als untauglich zu entlarven und sich zu verändern. Entscheidend ist hierbei, dass der Nutzer Sinn und Zufriedenheit gegenüber seinem Werdegang empfindet und eine sinnvolle Position für sich findet, die er ausfüllt.

3.3 Forschungssetting

Der Anwendungsbereich der Plattform ist an ein Forschungssetting gekoppelt, das die Bedürfnislagen der Nutzer sowie die Ausgestaltung der Hilfsangebote eruiert. Dadurch werden plattformintern die Hilfsangebote an die Bedürfnislage angepasst und plattformextern Aussagen über Typen und Struktur von Problemlagen und Beratungsstrukturen gewonnen. Dabei werden die Diagnosen der Nutzer- bzw. Adressatenforschung über eine Auswertung der systemeigenen Daten und die Ermittlung der Hilfsangebotsstruktur über qualitative Interviews der Berater erbracht.

Für die Zeit nach der Etablierung der Plattform wird die Anfertigung einer Querschnittsstudie geplant. Parallel zu diesen Formen der Effektmessung laufen Prozessevaluationen ab, die die Effizienz der Plattform abbilden und zu entwickeln helfen.

3.4 Anwendungsgebiete

Die Anwendungsgebiete der Plattform finden sich im institutionellen sowie im privaten Bereich. In Bezug auf stationäre und ambulante medizinische und psychosozialer Versorgungsmaßnahmen bietet sich Facing Faithless als hervorragende Präventions- und Nachsorgeeinrichtung an. Überdies ermöglicht Facing Faithless plattformexternen Hilfsangeboten mit Sitzungscharakter die Aufrechterhaltung von Impulsen und Interventionen und verleiht diesen somit Kontinuität. Im privaten Bereich wendet sich die Plattform vorwiegend an Angehörige älterer Menschen, denen die psychosoziale Versorgung z.B. ihrer Eltern am Herzen liegt.

4 Organisation

4.1 Referenzen und Forschungsanbindung

- 2011 Auszeichnung der Plattform mit dem Förderpreis des BMBF im Wettbewerb „Was macht gesund?“
- 2011 Präsentation auf dem Fachtag der Deutschen Gesellschaft für Systemische Soziale Arbeit „Netzwerke - Systeme - Sozialer Raum“
- 2012 Vorstellung der Plattform in Forschungskolloquien und Oberseminaren, Friedrich-Schiller-Universität Jena
- 2012 Präsentation beim Ideenwettbewerb „Vergessen im Internet“ des BMI in Berlin
- 2013 Forschungspublikationen zum theoretischen Konzept und der praktischen Ausgestaltung der Plattform in der Zeitschrift der Deutschen Gesellschaft für Systemische Soziale Arbeit Nr. 4 & 5 - Zahlreiche regionale und überregionale Presseartikel in Zeitungen, Internet, Hörfunk

4.2 Team

Projektleiter PD Dr. Georg Cleppien Vertretungsprofessor für Sozialmanagement, Friedrich-Schiller-Universität Jena

Projektkoordinator Martin Preußentanz Mag. A. in Erziehungswissenschaft, Medienwissenschaft, Friedrich-Schiller-Universität Jena

Oliver Bley Diplom-Informatiker, Friedrich-Schiller-Universität Jena

Jörg Breitbart Humanmediziner, ärztlicher Mitarbeiter am Institut für Allgemeinmedizin, Friedrich-Schiller-Universität Jena

Stephan S. Hepper Diplom-Informatiker, Friedrich-Schiller-Universität Jena, Application-Design & Usability

Terence Marowsky Mag. A. in Erziehungswissenschaft, Psychologie, Religionswissenschaft, Friedrich-Schiller-Universität Jena

Maximilian Waldmann B.A. in Ostslawistik, Volkskunde/Kulturgeschichte und Mag. A. in Erziehungswissenschaft, Psychologie, Medienwissenschaft, Friedrich-Schiller-Universität Jena