

Klaus Lutz/Ulrike Wagner: Medienpädagogik im Kontext von Mediensuchtprävention

Beitrag aus Heft »2022/04 Medien. Mediensucht. Mediensuchtprävention«

Die gesellschaftliche Lage ist derzeit gekennzeichnet durch zwei Pole: die Forderung nach freiheitlichem Diskurs und Vielfalt sowie die Vereinfachung und Polemisierung komplexer Fragestellungen und Probleme. Im Artikel wird am Beispiel des Themenkomplexes Mediensuchtprävention der Frage nachgegangen, welche Rolle die Medienpädagogik und die aktive Medienarbeit im Kontext von Prävention spielen (können) und in welche Bedingungen medienpädagogische Arbeit dabei eingebunden ist.

Literatur

Thimm, Katja (2011). Kinder in Bedrängnis. Hamburg. www.spiegel.de/politik/kinder-in-bedraengnis-a-5b246e4a-0002-0001-0000-000081015417 [Zugriff: 04.07.2022]

Niederndorfer, Florian (2022). Demokratieforscher zur Impfdebatte: "Sollten aufhören, moralistisch zu argumentieren". Wien.
www.derstandard.at/story/2000133237858/demokratieforscher-merkel-aufhoeren-moralistisch-zu-argumentieren
[Zugriff: 04.07.2022]

Hurrelmann, Klaus/ Quenzel, Gudrun (2012). Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung. 11., vollständig überarbeitete Auflage. Weinheim, Basel: Beltz Juventa.

Kammerl, Rudolf/ Wartberg, Lutz/Zieglmeier, Matthias (2018). Kritische Perspektiven auf den Umfang der Internetnutzung Jugendlicher - Eine Frage der Generationszugehörigkeit? In: Niesyto, Horst/Moser, Heinz (Hrsg.), Medienkritik im digitalen Zeitalter. München: kopaed, S. 207–220.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (2020). JIM-Studie 2020. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Stuttgart.
www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf [Zugriff: 04.07.2022]

Paus-Hasebrink, Ingrid/Sinner, Philip (2021). 15 Jahre Panelstudie zur (Medien-)Sozialisation. Baden-Baden: Nomos.

Rösch, Eike (2013). Jugendarbeit im Social Web – gute Gründe, damit anzufangen. In: Deutsche Jugend, 4, S. 162–169.

Stiftung für Zukunftsfragen (Hrsg) (2011). Forschung aktuell. Neuer Freizeit Monitor 2011. Bundesbürger haben vier Stunden Freizeit pro Wochentag. In: Forschung aktuell, 32 (232), S. 1–7.

Bayerischer Jugendring (BJR) (2020). Gaming und Jugendarbeit. München.
www.bjr.de/nc/service/beschluesse/details/gaming-und-jugendarbeit-3514.html [Zugriff: 04.07.2022]