merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Claudia Lampert: Den Bock zum Gärtner machen?!

Beitrag aus Heft »2011/06: Medien und Gesundheitsförderung«

Die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen wird durchaus ambivalent gesehen. Je mehr sich Heranwachsende für Medienangebote begeistern und je intensiver sie diese nutzen, desto größer ist das Unbehagen auf Seiten von Eltern und Pädagogen. Schulische Misserfolge oder gesundheitliche Beeinträchtigungen wie zum Beispiel Übergewicht oder Essstörungen werden oft vorschnell und allein auf die Mediennutzung zurückgeführt. Eher selten wird der Frage nachgegangen, ob die Medienaffinität nicht auch für die Gesundheitskommunikation fruchtbar gemacht werden kann bzw. wie es gelingen kann, an gesundheitsbezogenen Themen eher desinteressierte Kinder und Jugendliche für präventive und gesundheitsfördernde Themen zu sensibilisieren. An ausgewählten Beispielen wird verdeutlicht, welche Medienangebote und Kommunikationsstrategien sich eignen, um Heranwachsende mit gesundheitsfördernden Botschaften zu erreichen.

Media consumption of children and adolescents is seen ambivalently. The more adolescents get into the media and the more frequent they use them, the more parents and teachers feel discomfortable. Failures in school or adverse health effects (e. g. overweight, eating disorders) are often and simply explained by media usage. Rather rarely the question is asked, how media can be used to sensitize health disinterested adolescents to preventive and health related topics. Along selected examples, the text points up which media and communication strategies are useful to reach adolescents with health messages.

Literatur

abc (Good morning today Up in Smoke: Disney Bans Cigarettes) [26.7.2007]. Online verfügbar: abcnews.go.com/GMA/story. [Zugriff: 31.10.2010]

Abt, Clark C. (1971). Ernste Spiele. Lernen durch gespielte Wirklichkeit. Lengrich/Westfalen: Kiepenheuer & Witsch (Org. 1970: Serious Games. Abt Associates Inc.).

Aufenanger, Stefan (2005). Edutainment. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd (Hrsg.), Grundbegriffe Medienpädagogik. München: kopaed Verlag. S. 6-9.

Baumann, Eva (2009). Die Symptomatik des Medienhandelns. Zur Rolle der Medien im Kontext der Entstehung, des Verlaufs und der Bewältigung eines gestörten Essverhaltens. Köln: Herbert von Halem Verlag.

Borzekowski, Dina L. G./Rickert, Vaughan I. (2001). Adolescents Cybersurfing for Health Information. In: Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, 155, S. 813-817.

Breuer, Johannes S./Bente, Gary (2010). Why so serious? On the relation of Serious Games and Learning. Eludamos. In: Journal for Computer Game Culture, 4 (1), S. 7-24.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Brown, Jane D./Witherspoon, Elizabeth M. (2002). The Mass Media and American Adolescents' Health. In: Journal of Adolescent Health, 31, S. 153-170.

Brown, Jane D./Tucker Halpern, Carolyn/L'Engle, Kelly L. (2005). Mass media as a sexual super peer for early maturing girls. In: Journal of Adolescent Health, 36, S. 420-427.

Busemann, Katrin/Gscheidle, Christoph (2011). Web 2.0: Aktive Mitwirkung verbleibt auf niedrigem Niveau. In: Media Perspektiven, 7-8, S. 360-369.

Dutta-Bergmann, Mohan (2004). Primary Sources of Health Information: Comparisons in the Domain of Health Attitudes, Health Cognitions, and Health Behaviours. In: Health Communication, 16 (3), S. 273-288.

Erhart, Michael (2011). Subjektive Gesundheit von Schülerinnen und Schülern. In: Dür, Wolfgang/Felder-Puig, Rosemarie (Hrsg.), Lehrbuch schulische Gesundheitsförderung. Bern: Verlag Hans Huber. S. 88-93.

Friderici, Mirko/Beyer, Anke/Lohaus, Arnold (2008). Sind Jugendliche "online" besser zu erreichen? Zur Internetnutzung bei Stresspräventionsmaßnahmen für Jugendliche. Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie, 57, S. 39-59.

Fromm, Bettina/Baumann, Eva/Lampert, Claudia (2011). Gesundheitskommunikation und Medien. Ein Lehrbuch. Stuttgart: Kohlhammer.

Greenberg, Bradley S./Salmon, Charles T./Patel, Dhaval/ Beck, Vicki/Cole, Galen (2004). Evolution in an E-EResearch Agenda. In: Singhal, Arvind/Cody, Michael J./Rogers, Everett M./Sabido, Miguel (Hrsg.), Entertainment-Education and Social Change. History, Research and Practice. Mahwah, New Jersey, London: Lawrence Erlbaum Associates. S. 191-206.

Havighurst, Robert J. (1972). Developmental Tasks and Education. New York: McKay, 3rd Edition.

Heinzlmaier, Bernhard (2011). Was bedeutet für Jugendliche der Begriff Gesundheit und wie kann man sie zu einem gesunden Lebensstil verführen? In: Dür, Wolfgang/Felder-Puig, Rosemarie (Hrsg.), Lehrbuch schulische Gesundheitsförderung. Bern: Verlag Hans Huber. S. 300-305.

Ito, Kristin E./Brown, Jane D. (2010). To Friend or Not to Friend: Using New Media for Adolescent Health Promotion. In: North Carolina Medical Journal, 7 (4), S. 367-372.

Lampert Claudia (2007). Gesundheitsförderung im Unterhaltungsformat. Wie Jugendliche gesundheitsbezogene Darstellungen in fiktionalen Fernsehangeboten wahrnehmen und bewerten. Baden Baden: Nomos Verlag.

Lampert, Claudia/Schwinge, Christiane/Tolks, Daniel (2009). Der gespielte Ernst des Lebens: Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health). Medienpädagogik, www.medienpaed.com/15/lampert0903. pdf [Zugriff: 31.10.2011]

Lenhart, Amanda/Purcell, Kristen/Smith, Aaron/Zickuhr, Kathryn (2010). Social Media and Mobile Internet use Among Teens and Young Adults. Washington, DC: Pew Internet & American Life Project. Online verfügbar unter: pewinternet.org/~/media//Files/Reports/2010/PIP_Social_Media_and_Young_Adults_Report_Final_with_toplines. pdf [Zugriff: 31.10.2011]

Lampert, Thomas/Sygusch, Ralf/Schlack, Robert (2007). Nutzung elektronischer Medien im Jugendalter. Ergebnisse des Kinder- und Jugendgesundheitssurveys (KiGGS). Bundesblatt – Gesundheitsforschung – Gesundheitsschutz, 50, S. 643-652.

Levine, Deb (2009). Using new media to promote adolescent sexual health: examples from the field. prACTice Matters. Ithacha, NY: ACT for Youth Center of Excellence. Online verfügbar unter: www.actforyouth.net/resources/pm/pm_media_1009.pdf [Zugriff: 31.10.2011]

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2010). JIM-Studie 2010. Jugend, Information, (Multi-)Media. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

Nunez-Smith, Marcella/Wolf, Elizabeth/Huang, Helen Mikiko/Chen, Peggy G./Lee, Lana/Emanuel, Ezekiel J./Gross, Cary P. (2008). Media and child and adolescent health: a systematic review. Online verfügbar unter: www.aeforum.org/aeforum.nsf/d5335c270a1f94d380256ef3004240f2/b768d6128ed9446180257569005d08d5/$FILE/Common%20Sense%20Media%20Report%201.pdf [Zugriff: 31.10.2011]

Pinquart, Martin/Silbereisen, Rainer K. (2004). Prävention und Gesundheitsförderung im Jugendalter. In: Hurrelmann, Klaus/Klotz, Theodor/Haisch, Jochen (Hrsg.), Lehrbuch Prävention und Gesundheitsförderung. Bern u. a.: Verlag Hans Huber. S. 63- 71.

Ratan, Rabindra/Ritterfeld, Ute (2009). Classifying Serious Games. In: Ritterfeld, Ute/Cody, Michael/Vorderer, Peter (Eds.), Serious Games: Mechanisms and Effects. New York/London: Routledge. S. 10-24.

Rideout, Victoria (2001). Generation Rx.com. How Young People use the Internet for Health Information. Menlo Park, California: Henry J. Kaiser Family Foundation. Online verfügbar unter: www.kff.org/entmedia/loader.cfm?url=/commonspot/security/getfile.cfm&PageID=13719 [Zugriff: 31.10.2011]

Sawyer, Ben/Smith, Peter (2008). Serious Games Taxonomy. Power-Point-Präsentation zum Vortrag am 19.2.2008. Online verfügbar unter: www.seriousgames.org/presentations/serious-games-taxonomy-2008_web.pdf [Zugriff: 31.10.2011]

Schurgin O'Keefe, Gwenn/Clarke-Pearson, Kathleen (2011). Clinical Report – The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families. In: Pediatrics, 127, 4, S. 800-804.

Sherry, John L. (2002). Media Saturation and Entertainment-Education. In: Communication Theory, 12 (2), S. 206-224.

Singhal Arvind/Rogers, Everett (1999). Entertainment-Education. A Communication Strategy for Social Change. Mahwah New Jersey, London: Lawrence Erlbaum Associates.

Singhal, Arvind/Cody, Michal/Rogers, Everett/Sabido, Michael (Hrsg.) (2004). Entertainment-Education and Social Change. History, Research and Practice. Mahwah, NJ, London: Lawrence Erlbaum.

Sostmann, Kai/Tolks, Daniel/Fischer, Martin/Buron, Sandra (2010). Serious Games for health: Spielend lernen und heilen mit Computerspielen? In: GMS Medizinische Informatik, Biometrie und Epidemiologie, 6 (2), S. 1-8.

Steinhauff, Nicole (2007). Gesundheitswebsites für Jugendliche. Das Internet als Partner für Jugendliche in Gesundheitsfragen. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller.Strasburger, Victor C./Jordan, Amy B./Donnerstein, Ed (2010). Health Effects of Media on Children and Adolescents. In: Pediatrics, 125 (4), S. 756-767.

Strasburger, Victor C./Wilson, Barbara J. (2002). Children, Adolescents & the media. Beverly Hills, CA: Sage Publications.

Vaughan, Peter W./Rogers, Everett M./Singhal, Arvind/Swalehe, Ramadhan M. (2000). Entertainment-Education and HIV/AIDS Prevention: A Field Experiment in Tanzania. In: Journal of Health Communication, 5, Supplement, S. 81-100.

Wang, Hua/Singhal, Arvind (2009). Entertainment-Education Through Digital Games. In: Ritterfeld, Ute/Cody, Michael/Vorderer, Peter (Eds.), Serious Games. Mechanisms and Effects. New York, London: Routledge. S. 271-292.