

WAT?

Een vorm van entertainment die in staat is om via amusement kennis en/of vaardigheden te stimuleren, om daarmee gedragsverandering te bevorderen en mogelijk te maken.

VOORBEELD

Een televisieserie voor jongeren waar de gevolgen van druggebruik aan bod komen. Jongeren uit de doelgroep leveren de ideeën hiervoor aan en worden actief bij de productie betrokken.

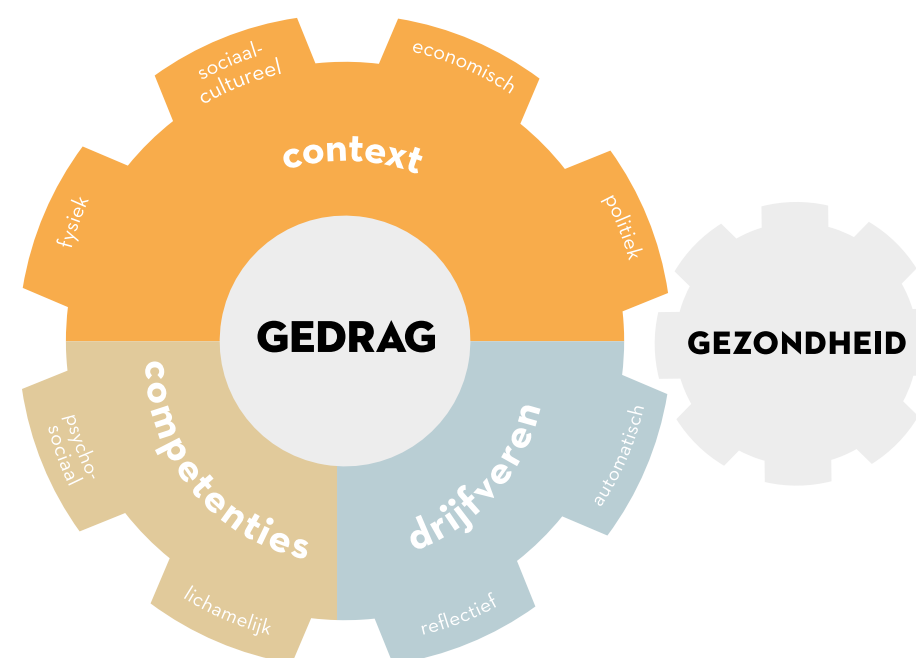
SPEELT IN OP DEZE GEDRAGSDETERMINANTEN:

psychosociale **competenties** sociaal-culturele **context** reflectieve **drijfveren** automatische **drijfveren**

Entertainment-educatie kan een laagdrempelige methode zijn om **kennis** en **interactieve vaardigheden** omtrent een bepaald gezondheidsthema te verhogen.

Door betrokkenheid bij personages of verhalen kan entertainment-educatie positief inwerken op reflectieve drijfveren waaronder **attitudes**, **eigen-effectiviteit**, **uitkomstverwachting** en **risicoperceptie**. Maar ook op automatische drijfveren, zoals associaties en emoties.

Tot slot kan entertainment-educatie de **sociale norm** met betrekking tot een bepaald gezondheidsthema beïnvloeden.



WANNEER WERKT HET?

De betrokkenheid bij personages of verhalen is een voorwaarde voor de effectiviteit van entertainment-educatie. Hiervoor is het belangrijk om rekening te houden met bestaande waarden, normen, en attitudes van de doelgroep, bv. door hen actief te betrekken bij de productie.

Verder moet er een juiste balans zijn tussen amusement en educatie. Kies ook kanalen die relevant zijn voor de doelgroep.