

Feibel, Thomas (2009). *Kindheit 2.0 – So können Eltern Medienkompetenz vermitteln*. Berlin: Stiftung Warentest. 192 Seiten, 16,90 €.

Beitrag aus Heft »2010/02: Stigmatisierung und Leistung«

Ein neuer Generationskonflikt klafft seit ein paar Jahren zwischen der aktuellen Eltern- und Kindergeneration: Die Medien und ihr Konsum sind Anlass zur Sorge der Erwachsenen. Kinder und Jugendliche verbringen zu viel Zeit mit Fernseher, Computer, Videospiele und zu wenig mit sozialen Kontakten, Schule und Familie – so scheint es. Die mediale Kluft zwischen Eltern und Kindern scheint kaum überwindbar, denn das Verständnis für die Technologien hinter diesen Medien ist für Erwachsene offenbar unerreichbar, wohingegen es von den Kindern schon beinahe intuitiv erworben wird. Eine Medienpädagogik, die gleichzeitig Medien-Kompetenz und Medien-Resilienz vermitteln will, kann also nicht allein bei den Kindern ansetzen. Diesem Gedanken ist das Buch *Kindheit 2.0* verpflichtet. Der Autor Thomas Feibel geht sein Thema systematisch an: Er unterteilt das Buch in vier Großkapitel – Fernsehen, Video- bzw. Computerspiel, mobile Kommunikation und Internet. Er handelt jede dieser Mediengattungen und -technologiedetailliert ab, indem er die derzeitigen technischen Entwicklungsstände referiert und die gängigen Fragen, Probleme und Debatten, die ‚das Problem‘ darstellen, skizziert. Oft ist dabei von „Sucht“, „Realitätsflucht“, „sozialer Isolation“ oder Schlimmerem die Rede. Dass dahinter meist nicht Fakten, sondern diffuse Ängste und Vorurteile der Erwachsenen stehen, weiß Feibel: Die wenigsten Erwachsenen haben einen Zugang zu den neuen Medien-Technologien und versuchen diesen auch gar nicht zu bekommen.

Genau hier holt der Autor seine Leserinnen und Leser ab, indem er eine Brücke zwischen ihrer eigener Mediensozialisation und der ihrer Kinder schlägt und aufzeigt, dass sich die Phänomene keineswegs grundlegend geändert haben, sondern nur auf andere Techniken appliziert wurden: Früher waren es die Comics, dann das Video – heute ist es das Internet. Am Beispiel des Fernsehkonsums, das im ersten Kapitel abgehandelt wird, werden die Gemeinsamkeiten besonders deutlich. Und dennoch versucht *Kindheit 2.0* die Ängste nicht bloß als Chimären abzutun. Es gibt Probleme, die meist mit einer neuen Diskussionskultur und Zeitstruktur in den Familien zu tun haben. Wenn etwa das gemeinsame Spielen ausbleibt, so Feibel, ziehen sich die Kinder zu den Medien zurück: „Computer und Konsolen haben immer Zeit“ (S. 53). Dass der Umgang dann auch problematisch werden kann, verleugnet Feibel nicht; er zeigt vielmehr Möglichkeiten und Chancen auf, den Kreis zu durchbrechen, indem er Eltern mit Informationen über die Medien und deren Möglichkeiten versorgt, ihnen möglichst viele Facetten des Problems aufzeigt und schließlich Lösungswege mit Hilfe pädagogischer Konzepte andeutet. Diese können aber nicht in Verboten, Filtern oder Strafen liegen. Ein Fernsehapparat etwa, der die Fernsehdauer durch Münzeinwurf beschränkt, ist keine Lösung: „Die Medienerziehung eines Kindes ist kein Schwimmbadfön“ (S. 44). Der Umgang mit dem Medium wird nicht gelernt, indem man es meidet, sondern indem man es bewusst nutzt – und über die Inhalte ins Gespräch kommt.

Wo dieses Gespräch fehlt, entwickeln sich schnell extreme Nutzungsformen. Das bedeutet auch, dass Erwachsene den Kindern ein Gleichgewicht zwischen Online und Offline vorleben sollen. Filter-Technologien oder Altersbeschränkungen lehnt Feibel allerdings nicht grundsätzlich ab, weist aber auf technische Schwierigkeiten und mögliche Lücken hin: Was verboten ist, reizt besonders stark und jenseits der elterlichen Aufsicht werden solche Verbote schnell umgangen. Es muss also auch ein Umgang mit dem Verbotenen erlernt werden. Die Gefahren, die die Medien mit sich bringen, sind nämlich nicht ausschließlich ‚hausgemacht‘. Gerade im Internet werden Kinder

und Jugendliche oft mit Inhalten oder fremden Nutzerinnen und Nutzern konfrontiert, die problematisch werden können. Hier ist Problembewusstsein auf beiden Seiten verlangt, das der Autor im Konzept der Medien-Resilienz sieht: Menschen müssen lernen, mit problematischen oder gefährlichen Inhalten umzugehen – gerade weil man sie nur schwer davor schützen kann. Ein solches (im Wortsinne) Problembewusstsein kann allerdings nur durch Information, Auseinandersetzung und Dialog gestiftet werden. Dazu gehört auch, Regeln aufzustellen und zu erklären – etwa zum Online-Verhalten. Kindheit 2.0 setzt den nicht geringen Anspruch um, aufklärerisch in Hinblick auf technische Entwicklungen und die Reflexion der erwachsenen Ängste zu sein und zugleich praktische Tipps für den Umgang mit den Medien zu geben. Dass hier nur die wichtigsten Gattungen und ihre Genres zur Ansprache kommen können, ist angesichts des Umfangs klar: Das Buch stellt etwa die von Jugendlichen heute am häufigsten genutzten Netz-Protokolle und -Technologien vor und unterbreitet Vorschläge zur konstruktiven Nutzung (etwa von Weblogs). Die Vielfalt birgt jedoch auch den Nachteil, dass einiges allzu pauschal und zeitweise unplausibel diskutiert wird.

Die These etwa, dass die meisten Kinder sich immer für ein Spiel mit den Erwachsenen entscheiden würden (vgl. S. 54), stünden sie vor der Wahl Brett- oder Computerspiel, wäre gerade angesichts der zuvor von Feibel konstatierten Vielseitigkeit und Attraktivität von elektronischen Spielen zu beweisen. Mit Thomas Feibels Kindheit 2.0 legt die Stiftung Warentest summa summarum ein überaus praktisches, zeitgemäßes und anregendes Buch zur Medienpädagogik in der Gegenwart vor. Es kann einerseits eine argumentative Hilfe für Pädagoginnen und Pädagogen sein, die sich mit der elterlichen Medienerziehung konfrontiert sehen. Es bietet Eltern einen guten Einblick (auch in das eigene Denken und Verhalten) und wäre vielleicht sogar geeignet, von Jugendlichen selbst gelesen zu werden, um ein Problembewusstsein zu entwickeln. Die Aufmachung mit Illustrationen, vierfarbigen Fotografien, Infokästen und einem umfangreichen Anhang (mit Literatur, Linktipps und Register) wäre ansprechend genug für solch einen Zweck.