



**Rainer Richard/  
Beate Krafft-Schöning:**  
*Nur ein Mausklick bis zum Grauen... Jugend und Medien.* Berlin 2007: Vistas Verlag. 214 Seiten, 12,00 Euro



**Harald und  
Andrea M. Hesse:**  
*Computer- und Videospiele. Alles, was Eltern wissen sollten.* München 2007: Herbig. 222 Seiten, 14,90 Euro



**Thomas Hartmann:**  
*Schluss mit dem Gewalt-Tabu! Warum Kinder ballern und sich prügeln müssen.* Frankfurt am Main 2007: Eichborn-Verlag. 256 Seiten, 17,95 Euro

### Nur ein Mausklick...

Der Titel liest sich recht reißerisch für ein Sachbuch, ist aber durchaus angebracht: Der Münchener Kriminalhauptkommissar Rainer Richard, nach eigenen Angaben „Deutschlands erster Internet-Fahnder“, wadet knöcheltief im Dreck. Andererseits beschreibt Richard natürlich nichts, was es nicht gibt. Detailliert lotet er sämtliche Untiefen aus: Pornographie, Gewalt, Rassismus, Suizidforen. In den falschen Händen könnte sich das Buch auf diese Weise als ziemlich kontraproduktiv erweisen. Abgesehen davon hält die sprachliche Eleganz nicht immer Schritt mit seinem Sendungsbewusstsein: Richard will aufrütteln. Gleiches gilt für den zweiten Teil des Buchs, in dem die Journalistin Krafft-Schöning tapfer die Internetabgründe der Pädophilie erkundet. Viele Seiten lang dokumentiert sie, wie junge Mädchen in Chatrooms dazu verleitet werden, intime Geheimnisse preiszugeben. Bei aller Hingabe: Die zumindest implizit formulierte Behauptung der Autoren, sie würden überhaupt als Allererste auf diese Missstände hinweisen, ist ein bisschen keck. Fragwürdig ist auch die stillschweigende Unterstellung, Erfahrungen im Internetchat hätten ähnliche Auswirkungen auf Jugendliche wie ein Erlebnis in der Wirklichkeit. Wer bislang nur wenig über das Web weiß, sollte nicht mit diesem Buch beginnen; für Fortgeschrittene, die die Informationen zu gewichten wissen, ist es eine nützliche Lektüre.

### Computer- und Videospiele

Vermutlich hatten Richard und Krafft-Schöning ein Buch wie dieses vor Augen, als sie die Verharmlosung der neuen Medien geißelten: Das Ehepaar Hesse – er Chefredakteur der Zeitschrift „GamesMarkt“, sie Pädagogin und Journalistin – will nachweisen, dass Computer- und Videospiele besser sind als ihr Ruf. Ihr Ratgeber richtet sich ausdrücklich an Eltern. Denen aber dürften die Ausführungen über die „Hardware“ und der Abriss über die Geschichte der Spielekonsolen viel zu detailliert sein: In der Regel ist es ihnen ziemlich egal, ob sich der Nachwuchs seine Zeit mit der X-Box oder einer Playstation vertreibt. Ganz nützlich sind hingegen die grafisch hervorgehobenen Tipps, die sich allerdings auch schon einmal mit identischem Wortlaut wiederholen. Die Auseinandersetzung mit der Software wiederum beschränkt sich auf Inhaltsangaben, wie man sie auch auf der Verpackung nachlesen kann. Immerhin wird auf entsprechende Internetangebote mit Bewertungen verwiesen. Die Beschreibung der verschiedenen Spielgattungen zeugt zwar von Sachverstand, ist letztlich aber gleichfalls nicht sehr hilfreich. Auch hier geht das Autorenpaar nicht auf konkrete Spiele ein, sondern empfiehlt stattdessen bestimmte Fachzeitschriften. Fleißarbeit sind die Kapitel über Jugendschutz und Medienkompetenz. Wirklich nützlich ist allein die Anregung, gemeinsam mit den Kindern einen „Medientimer“ sowie einen „Medienvertrag“ mit gegenseitigen Verpflichtungen aufzusetzen.

### Schluss mit dem Gewalt-Tabu!

Thomas Hartmann ist Pfarrer und daher nicht verdächtig, ein Lakai der Unterhaltungsindustrie zu sein. In seinem Buch argumentiert er schlüssig und gelassen gegen kurzsichtige Behauptungen, die zuverlässig immer dann aufgestellt werden, wenn wieder einmal ein jugendlicher Gewaltakt für hysterische Schlagzeilen sorgt. Gewalt, schreibt Hartmann, sei eine unausrottbare „anthropologische Konstante“ (S. 11). Das aktuelle Phänomen der angeblich überbordend brutalen Video- und Computerspiele sei hingegen hausgemacht und eine Konsequenz der Friedenspädagogik aus den 1960er und 1970er Jahren, als man hoffte, eine heile Welt schaffen zu können, „indem man alle Gewalt ausmerzt“ (S. 8). Viel zu selten würde beachtet, dass nicht jeder Gewaltakt das Ziel habe, anderen Menschen Schaden zuzufügen. Hartmann ruft dazu auf, dass Kinder ihr natürliches Gewaltpotenzial etwa in Form harmloser Raufereien spielerisch ausleben dürfen sollten: „Friedenserziehung muss um eine Gewalterziehung ergänzt werden“ (S. 11). Detailliert weist er nach, dass Video- und Computerspiele keineswegs „zu einer Zunahme zerstörerischer Gewalt“ geführt hätten (S. 15). Hartmann (\* 1959) illustriert seine Thesen mit Erlebnissen aus der eigenen Jugend sowie Erfahrungen als Vater von vier Kindern. Diese subjektive Perspektive ist interessanter als Ausflüge in die Bibel-Exegese und die Psychoanalyse. Ein überaus lesenswertes Buch, dass die endlose Debatte um neue Aspekte bereichert.

Tilmann P. Gangloff