

Jede Generation bringt ihre 'Kultur' hervor, die regelmäßig von der vorhergehenden Generation nicht verstanden und deshalb verteufelt wird.

Die Empörung ist nur eine 'moralische Keule', eine 'Killerphrase' ein Ausweichen vor der Diskussion ins Undiskutierbare

Authentizität, Echtheit, ist ein ganz wichtiger Wert in den Jugendkulturen. Dazu gehört auch, dass man sich nicht vorschreiben lassen will, beim Anblick irgendeiner Brutalität geschockt zu sein. Das wäre spießig.

Gewalt bewirkt etwas, sie löst starke Gefühle und Reaktionen aus und schafft Aufmerksamkeit

Jugendkultur ist eine provozierende Kultur, die sich an der Erwachsenenkultur reiben will.

Jugendliche wollen an Ihre Grenzen kommen, dazu müssen Sie auch das Extreme kennenlernen

Brutalität gehört in unsere Kultur der unbegrenzten Möglichkeiten: Nicht als Anregung oder Vorbild, sondern als Teil des Wirklichkeitspuzzles

Gewalt gehört zum heutigen Leben dazu - wer sich in eine rosarote heile Gegenwelt retten möchte, macht sich verrückt

Im Spielerischen, gedanklichen Umgang mit Gewalt kann man in einem gewissen Alter lernen, mit ihr vernünftig umzugehen

Der Bote, der die Unglücksnachricht (der Gewalt) überbringt, darf nicht für dieselbe verantwortlich gemacht werden!

Katharsis-These: Durch das symbolische Nachvollziehen von Gewalt kann der Mensch seine Aggressivität ablassen und sich so davon befreien

Statt pauschal alle Spiele verbieten zu wollen, sollte man die guten von den schlechten scheiden. Gute Spiele achten auf Fair play, Teamwork, Vermeidung von sinnloser Brutalität und von Frauenfeindlichkeit ...

Gewalttätige Spiele haben oftmals sportliche Botschaften: Teamplay, sich in Gegner und Teamkollegen hineinversetzen, um ihre nächsten Züge vorherzusehen, Selbstbeherrschung, Begegnung über Ländergrenzen hinweg, Haltung gegen 'Cheating', Bildung ausgewogener Mannschaften ...

Viele Gewalttäter kennen die These vom Zusammenhang von Mediengewalt und tatsächlicher Gewalt: Und sie nutzen dieses Wissen als selbstentlastende Ausrede

Jugendkultur

Gewalt ist Teil einer legitimen Jugendkultur (als 'Subkultur')

Spiele sind nicht ernst

Gewalt muss man spielen

Software fürs Massaker*
Gewaltdarstellungen in den Medien
* So der programmatische Titel eines beinahe ganzseitigen Artikels in der FAZ vom 28.4.2002

Ventil

Ventil für angestaute Gewalt

'Neue' Sportlichkeit

Spielerische Wettkämpfe im E-Sport

Gewaltdarstellungen stumpfen ab

Verrohung

Gewaltdarstellungen erzeugen Angst

Angst

Gewaltdarstellungen bieten Muster

Manipulation

Gewaltdarstellungen transportieren menschenverachtende Ideologien in die Jugendkulturen

Mein Idol: der Massenmörder

Gewalt bietet falsche Vorbilder

Besondere Gefährdung 'violenter Persönlichkeiten'

Subjektive Wirkung

Die grafische Qualität von Special Effects und Ego-Shootern macht es immer schwerer, zwischen Spiel und Wirklichkeit zu unterscheiden

Habitualisierungsthese: Abnahme der Sensibilität bei wiederholten Gewaltdarstellungen

Wer häufig rohe und brutale Gewaltdarstellungen zu sehen bekommt, der verliert den Schrecken davor

Gewalt erscheint als etwas Normales, das man nicht unterdrücken und ablehnen muss

Man kann schreckliche Bilder nur dadurch verarbeiten, dass man keine Gefühle mehr zulässt und innerlich kalt und rücksichtslos wird

Eigene Gewalt hilft, mit Angst fertig zu werden: sie vermindert Angstgefühle (bei sich selbst!) - gleichzeitig ängstigt sie andere und so kommt es zu einem Teufelskreis aus Gewalt und Angst

Wer im Film oder im PC-Spiel gewalttätige Verhaltensweisen immer wieder als erfolgreich und akzeptiert vorgeführt bekommt und sie selbst virtuell einüben kann, der bekommt damit auch eine mögliche Verhaltensweise für sich selbst vorgeführt, die er übernehmen kann, wenn er in eine Situation gerät, für die er noch keine andere erfolgreiche Strategie zur Verfügung hat.

Nachahmungstaten
Lerntheorie: Gewalt ist u.U. erfolgreich und ein Mittel unter anderen

Nazis nutzen die Bereitschaft zum Tabubruch, indem sie KZ-Verwaltungsspiele und Ausländerjagd als PC-Spiel und ausdrückliche Hassmusik gegen Ausländer, Juden und anders Denkende anbieten. So können Sie Elemente ihrer Ideologie in die Jugendszenen schleusen

In Filmen und Spielen bekommen die Jugendlichen vorgeführt, was richtig ist, woran sie sich orientieren sollen: Werden Verbrechen bestraft oder zahlen sie sich aus? Wie kann man Konflikte lösen? ...

Gewalt wirkt auf unterschiedliche Menschen unterschiedlich. Bestimmte Charaktere, sogenannte 'violente (=gewalttätige) Persönlichkeiten', werden durch Gewaltdarstellungen fasziniert, stabilisiert und angeregt.

Übrigens besteht eine hohe SUCHTGEFAHR bei anfälligen Personen. Spielesüchtige 'verspielen' ihr Leben: statt zu lernen und zu arbeiten, spielen sie pausenlos und können deshalb die Anforderungen von Schule und Betrieb nicht mehr erfüllen, deshalb ziehen sie sich noch stärker in die Spielwelt zurück (Eskapismus), weshalb sie den Anforderungen im richtigen Leben noch schlechter gewachsen sind ... Ein Teufelskreis