

Der Reiz der Gewalt

Wie Kinder und Jugendliche ihr Selbstwertgefühl aus der Gewalt ziehen

Teil 1

Beobachtungen

Es geht um Kinder, um Jungs im Alter von ca. 9 bis ca. 11 Jahren (Grundschule), die gerade mal Lesen und Schreiben lernen¹ und die ihr Taschengeld im Internet-Café „verspielen“. Es sind Kinder, die keine Gelegenheit auslassen zu betonen, wie Scheiße sie Lehrer und Schule finden. Sie benehmen sich extrem frech, verlogen, dreist, hemmungslos.

Diese Kinder gehen (meist **täglich**, auch am Wochenende) ins Internet-Café, geben einen bestimmten Euro-Betrag an der Kasse ab und spielen so lange, bis er aufgebraucht ist. Sie spielen im Internet verfügbare Auto-Rennen², hören obszöne und „volksverhetzende“ Rap-Musik (man denke an die Wirkung auf minderjährige und sehr junge Kinder)³ und lassen sich faszinieren von „Spielen“, die zwar für Kinder freigegeben, aber nicht geeignet sind, weil sie keinen (altersgemäß sinnvollen) Inhalt besitzen und ausnahmslos aus harten Kämpfen bestehen.

Inhalt der Spiele : Ein „Ritter“ verletzt oder schlägt einen anderen tot, ein „Ninja“ (oder andere Fantasiefiguren) machen dasselbe mit ihren Gegnern usw. usf.. Es ist gleichgültig, in welcher Form die Kämpfer auftreten, es wird geschlagen, gehauen, gestochen, verletzt und getötet. Hauptsache man „siegt“ und das Selbstwertgefühl ist bestätigt und bekommt Anerkennung.⁴ Die Folgen bleiben nicht aus, denn

direkt nach diesen virtuellen Prügel- und Kampf-Orgien im Internet (Dauer meist ca. 1 – ca. 1,5 Std.), holen sie ihre Waffen aus Kunststoff und spielen in der Öffentlichkeit „Krieg“. Sie rollen/wälzen sich auf dem (harten) Boden⁵, zielen auf vorübergehende Fußgänger und drücken ab – peng - peng - peng - peng - peng ... Das ist für Passanten unangenehm, denn es gibt immerhin keine Garantie, dass es sich wirklich nur um Spielzeugwaffen handelt.

1 in welcher „jungen“ Entwicklungsphase sich Kinder dieses Alters befinden, demonstrieren Denkweise und Handschrift

siehe <http://www.glueckliche-familie-ev.de/newsletter-international/kinder-und-jugendbuecher/page/2/>

2 sie lassen virtuelle Autos über Pisten, Autobahnen, Straßen flitzen, bei der überhöhten Geschwindigkeit folgt schnell der Crash mit Demolierung, was nichts ausmacht, weil sie neue Autos nehmen können und weiter machen wie gehabt ; die (essentiell wichtigen) Folgen der Unfälle wie z.B. Körperverletzung, Polizeieinsatz, Versicherungsprobleme, Kosten und Verantwortung für Geschädigte zu übernehmen, lernen sie dabei nicht ; es sind Spiele, deren Folgen gekappt sind und die die Realität verzerrt wiedergeben ; die Kinder lernen Rasen, Crash, Weitermachen

3 **Auszug aus den Texten** : ich schlag auf dein Spasti-Gesicht mit dem Kalaschnikow-Griff und zermatsch deinen Kopf bis die flüssige Gehirnmasse im Asphalt zerrinnt / ich bin zu dir mit Absicht nicht tolerant, denn du bist ein daher gelaufener Spasti wie Forest Gump / **ich trage kugelsichere Westen, denn ich baller jeden Tag rum wie Computerspiele-Tester** / ich drück ab [...] und der hat ein paar Zahnlücken mehr und kann sich nur noch von Suppe ernähren / du bist ein Kasper, ich knock deinen Kopf aufs Kopfsteinpflaster, [...] ich box dich ohne Probleme schrottreif, Bastard / ich hau dich zu Brei, denn bei euch laufen Männer in Frauenkleidern rum wie in Dubai / deine Mutter zieht sich Stoff rein im Stadtpark / ich mach Samstags mit ihr Telefon-Sex / ich hab deine Tochter entjungfert, sie fühlt sich wohl wenn sie meinen Kork in dem Mund hat / mein Schwanz [...] hat das Volumen einer 2-Liter-Cola

(die Kinder/Grundschulalter sind dabei ertappt worden, wie sie sich im Internet-Café eine CD brannten, erfahrungsgemäß mit dem Ziel, die „Beute“ per Handy weiterzugeben und sich auch damit hervorzutun)

4 es handelt sich um die klassische Sieger-Verlierer-Konditionierung: Erfolg und Anerkennung durch Misshandlung und Tötung

5 um taktisch eine schwierig zu treffende und deshalb bewegliche Zielscheibe abzugeben – wie im Krieg und dessen militärischer Ausbildung, es ist ein kindliches Militär-Training

Voller Stolz und Freude (über die fiktiven Treffer) werden die „Gegner“ auf der Straße wieder und wieder „abgeknallt“ und das meist in (nochmals) ca. 1 – ca. 2 Std. pro Tag nach dem Internet-„Spiel“. Die Kinder kommen pro Tag auf ca. 2 – 3,5 Std. Crash, Kampf und Krieg im Kopf (pro Woche ca. 14 bis ca. 24,5 Std. !).⁶ **Die Konzentration ist in dieser Zeit gebunden und die Identifizierung wird fixiert, d.h. intensivst geprägt**, eben auch durch den nicht unerheblichen Umfang.⁷

Diese Summe der Stunden finden Sie nicht in Studien und deren Auswertung, weil es sich dort um theoretische – erfragte – Erhebungen/„Daten“ handelt, die auf den Antworten von Befragten beruhen.⁸ Die von uns genannten Zahlen stammen jedoch aus der Beobachtung, aus der Realität !

Neben den gewalttätigen Inhalten der Games monieren wir auch deren Vokabular (die Ausdrucksweise der Computer-Figuren), die beispielsweise zu den Spielenden/Kindern sagen, „halt deine Fresse“, was sofort von Kindern übernommen und angewandt wird, übrigens auch Erwachsenen gegenüber. Spätestens daran müsste auch der skeptischste Laie erkennen, welchen Einfluss diese Spiele auf Kinder und Jugendliche ausüben.

Schulische Hintergründe

Die Kinder/Grundschüler spielen ab und zu auch vormittags während der Schulzeit im Internet-Café. Befragt nach dem versäumten Unterricht, kommt meist die prompte (eingeübte) Antwort „Unterrichtsausfall“. Wenn unsere Stichworte „schulische Aufsichtspflicht“, „Vertretungslehrer“ und „Anruf in der Schule“ fallen, verlassen sie fluchtartig das Internet-Café.⁹

Es stellen sich ernsthaft Fragen nach Versäumnissen der **Aufsichtspflicht der Lehrer** (die offenbar nicht bemerken, dass Schüler in der Klasse fehlen) und Fragen nach unbeaufsichtigten Ausfallstunden, beides schwere Verstöße gegen Gesetz und Bestimmungen.

Häusliche Hintergründe

Wir konnten mithören, wie einer der Jungen von seiner Mutter auf seinem Handy angerufen wurde und er angab, er könne jetzt nicht nach Hause kommen, weil er in der Schule noch nicht fertig sei. Er stand aber vor dem Internet-Café und ging nach dem Anruf zum (virtuellen) Spielen/Kämpfen hinein. Hier wären die Eltern gut beraten, wenn sie ein Ortungssystem verwenden würden (z.B. mit einer speziellen SIM-Karte/„Taschengeld“-Karte von Eplus). **Aufsichtspflicht und Verantwortung liegen bei den Eltern.** Sie müssen immer im Bilde sein, wo sich ihre Kinder aufhalten und womit sie sich beschäftigen. Eltern sind beispielsweise auch verpflichtet zu insistieren und die schulische Aufsichtspflicht einzufordern, wenn diese offenbar nicht funktioniert, wie in unserem Beispiel.

⁶ wann erledigen diese Kinder ihre Hausaufgaben, wann lernen sie?

⁷ Definition Identifizierungsprozess : inneres Verschmelzen, Übereinstimmung erlangen mit Inhalten, Handlungen, vergleichbar mit dem Anlegen einer Matrix als Vorlage für (ein eigenes und dauerhaftes) Verhalten

⁸ hier wird kaum ein Kind /Jugendlicher zugeben, dass es/er sich mit verbotenen Spielen, verbotenen Internetseiten usw. beschäftigt

⁹ wir konnten die Kinder täglich (am Vormittag und/oder am Nachmittag, während der Schulzeit wie in den Ferien) beobachten

Frage: Wissen die betroffenen Eltern, wofür das Taschengeld ausgegeben wird, welche gewalttätigen Inhalte sich ihre Kinder am Computer¹⁰ „reinziehen“ und wie sich diese Inhalte auswirken?¹¹

Es ist vorstellbar, dass die Kinder das Internet-Café besuchen, weil es zu Hause keinen Internet-Anschluss gibt oder die Eltern den Zugang ins Internet ohne ihre Beaufsichtigung gesperrt haben. So weichen die Kinder ganz einfach ins Internet-Café aus, einem Ort ohne elterliche Kontrolle und lediglich mit eingeschränkten Verboten.¹² Und wenn alle Freunde zusammenhalten, erfahren die Eltern nur durch Zufall oder gar nicht von den Gewalt beinhaltenden Beschäftigungen/Beeinflussungen ihrer Minderjährigen – und wundern sich mehr und mehr über deren Verhalten, auf das sie immer weniger (bzw. gar keinen) Einfluss mehr haben.¹³

Was spielt sich in der Psyche dieser Kinder ab ?

Den Grund, dass Kinder (und Jugendliche) die **virtuellen Kämpfe am Computer** mit ihren eigenen „Waffen“ nachspielen, ist zurückzuführen auf angeborene psychische Mechanismen, z.B. den **Nachahmungs- und Experimentiertrieb**. Das Verhalten der Kinder wird jedoch von einem anderen sehr intensiven Mechanismus bestimmt, der **Eidetik**. Sie ist ebenfalls angeboren und drängt dazu, **Visuelles/Virtuelles in die Realität umzusetzen**.

Die Eidetik wird einigen psychotherapeutischen Verfahren zugrunde gelegt, z.B. dem autogenen Training oder den Visualisierungsmethoden von Sportlern. Folgende Beiträge gehen unter anderem auf Eidetik ein,

Dokumentation „Todes-Spiele“ / 3sat,
Dave Grossman, „Kinder trainieren Gewalt“,
mehr zum Thema Gewalt in den Rubriken
„Rechtliche Erziehungsgrundlagen“ und
„Grundlagenwissen zur GewaltPrävention“

In (virtuellen) GewaltSpielen finden die ersten Schritte zur tatsächlichen Gewalt(straf)tat statt, denn **Gewalt beginnt im Kopf. Was wird „antrainiert“ ?** Z.B. :

- Die Überwindung/Senkung der Hemmschwelle (Respektlosigkeit), d.h. ungehindert Wut auszuleben („Rache“, Vergeltung und Genugtuung) und gleichzeitig anderen etwas antun zu können (brutale virtuelle Gewaltstraftaten), ohne für die Folgen zur Verantwortung gezogen zu werden, ohne Sanktionen befürchten zu müssen und ohne Moral, d.h. ohne ein „schlechtes Gewissen“ zu haben.
- **Gewalt als Erfolgsmodell einzuprägen**, sich zu identifizieren, dafür allgemeine Anerkennung zu bekommen, im Mittelpunkt zu stehen, sich damit hervorzuheben, sich auf diesem Weg die Macht über andere zu sichern.

¹⁰ und nicht nur in den Internet-Cafés, sondern auch zu Hause

¹¹ wir hören die Eltern jetzt schon sagen, „mein Kind macht so was nicht !“

¹² hier zählt nur die Altersfreigabe (unter 14 J.), ob Gewaltinhalte in Spielen, Produkten, Produktionen oder im Rap ist egal weil freigegeben

¹³ es ist auch zu beobachten, dass sich die Kinder zu Hause anders benehmen als in der Öffentlichkeit ohne Aufsicht der Eltern, was Eltern regelmäßig veranlasst zu denken, dass ihre Kinder wahre Unschuldslämmer sind

- Die psychische Fixierung auf gewalttätige Lösungen.

Die verbreitete Meinung,

- dass Kinder und Jugendliche durch GewaltSpiele am Computer gar nicht beeinflusst werden,¹⁴
- dass GewaltSpiele harmlos sind,^{15 16}
- dass die aufgestaute Wut (z.B. auf Lehrer) mittels Spiel nur „abreagiert“ wird,^{17 18}
- dass die GewaltSpiele besonders positive und vorteilhafte Strategien und Taktiken fürs Leben vermitteln,¹⁹

gehört zu den blauäugigen Ansichten (tiefen)psychologischer Laien.

Der **realen Tat vorgeschaltet** sind viele Gewalt beinhaltende „Trainings“-Stunden, ein bestimmter Entwicklungsweg der Psyche, das Zusammentreffen einer bestimmten Konstellation von Faktoren (z.B. emotionaler Vorgänge) und ein entsprechender Stimulus (Auslöser).²⁰

Frage: Ist Eltern, Erziehern und Lehrern eigentlich bewusst, welche massiven Schäden Gewalt-„Spiele“ in der kindlichen und jugendlichen Psyche hinterlassen ? Wir verweisen auch auf die Arbeiten des Hirnforschers Roth.

Es geht nicht nur um das Töten oder um schwere Delikte der Körperverletzung, es geht um die trainierte Respektlosigkeit (z.B. gegenüber Erwachsenen, d.h. Lehrern, Eltern, Richtern oder auch gegenüber Mitschülern), es geht um emotionale Verrohung und Brutalisierung, um eine **unglaubliche Verhärtung der kindlichen Psyche**, es geht um die **GewaltFixierung im Kopf**, es geht um schlechte Noten in der Schule und um eine fehlende Berufsperspektive, es geht um sinnvolle Lebensinhalte, um ein positiv erfülltes Leben und um die Zukunft der Betroffenen. Und es geht um unsere Gesellschaft – uns alle, die dafür verantwortlich zeichnen und die Folgen tragen müssen.

Wer trägt die Folgen ? Die Opfer^{21 22} und die Gesellschaft. Das vermeintliche Rechenexempel, Steuern aus der Game-Industrie als gesellschaftlichen Gewinn/Nutzen zu ziehen, geht nicht auf, denn Gewalt erzeugt Kosten, die wesentlich höher liegen (z.B. die einer jahrelangen Inhaftierung der Täter, z.B. die der medizinischen Behandlung der Opfer, z.B. die der jahrelangen Psychotherapie von Opfern und Tätern, um nur drei zu nennen).

¹⁴ wozu wurden dann diese Trainingsprogramme ursprünglich für das militärische Training entwickelt

¹⁵ mit der Begründung, Kinder und Jugendliche rennen doch nicht sofort nach einem GewaltSpiel auf die Straße und töten Menschen in der Realität, sie „spielen“ doch nur

¹⁶ diese Interpretation erinnert ans Mittelalter, als man glaubte, die Sonne bewege sich um die Erde, denn „man sah sie“ im Osten auf- und im Westen untergehen – man erlag einer optischen Täuschung

¹⁷ statt diese aufzuarbeiten unter Verwendung der für die Entwicklung junger Menschen wichtigen rationalen Prozesse des Begreifens, was natürlich Zeit beansprucht, Arbeit und Kenntnisse erfordert

¹⁸ in Unwissenheit darüber, wie Lern- bzw. Konditionierungsprozesse funktionieren

¹⁹ wir stellen in Frage, ob man dazu das Training von Tötungs-Vorgängen benötigt

²⁰ ein passender Vergleich dazu wäre ein vermintes Feld, auf dem auch nur diejenigen Minen explodieren, bei denen die Voraussetzungen dazu eintreten

²¹ die eine Reihe das ganze Leben andauernder und nicht reparabler körperlicher und/oder psychischer Schäden davon tragen

²² **neben den Opfern sind es Fachkräfte, wie z.B. aus den Berufsgruppen der Jugendrichter und der Lehrer, die bis an den Rand des Erträglichen mit der Materie konfrontiert werden und an einem viel zu späten Punkt der Entwicklung eine Verhaltensänderung, sprich eine Umkehr (fast im Alleingang) bewirken sollen : ein Blick auf den Status quo verrät, dass das zu einem großen Prozentsatz vollkommen aussichtslos ist**

Im Umfeld Betroffener sind immer wieder bestimmte Konstellationen wahrnehmbar :

Erfahrungsgemäß fehlen den betroffenen Kindern und Jugendlichen im jahrelangen Prozess des Erwachsen-Werdens unumgängliche Faktoren, z.B.

- eine feste „Bezugsperson“ und Bindung,
- das „Angenommen-Werden“,
- eine bestimmte „Zuwendung“, ²³
- die richtigen positiven Vorbilder und „Leitfiguren“, ²⁴
- „erreichbare positive Ziele“ und
- die ehrliche „Anerkennung“ für ein sich aufbauendes gesundes und realistisches Selbstbewusstsein/Selbstwertgefühl.

Mit anderen Worten gesagt, es gab und gibt keine (feste und positive Bezugs)Person im Leben dieser Heranwachsenden, die sie auf ganz bestimmte Weise angenommen hätte, ihnen erreichbare Ziele abgesteckt und mit ihnen gemeinsam Wege zum Erreichen dieser Ziele, d.h. zum Erleben eines authentischen Erfolgs gegangen wäre, was „normale“ Kinder seit Beginn ihres Lebens an der Seite ihrer Eltern lernen und übernehmen. Das Leben der Betroffenen aber verwehrte ihnen eine Reihe lebensnotwendiger psychischer Grundlagen und Erfahrungen.

Unter den Betroffenen gibt es Kinder und Jugendliche, die seit der frühen Kindheit Gewalt und Machtkämpfen ausgeliefert sind und waren. **Folge** : Beispielsweise ecken diese Kinder mit ihrem Verhalten an ²⁵, sind an Lern-Inhalten (mehr oder weniger) desinteressiert, zeigen unzureichende schulische Leistungen ²⁶, müssen die Hauptschule besuchen ²⁷. **Folge** : Statt Anerkennung für gute Leistungen und der Möglichkeit zur Entwicklung eines gesunden Selbstwertgefühls ernten sie Kritik, Mobbing (von vielen Seiten), Ärger, Konflikte, Spannungen, Druck usw.. **Folge** : Der Druck bewirkt Gegen-Druck, die Kritik erzeugt (den gewohnten) Widerstand verbunden mit der Ablehnung, etwas zu ändern oder sich gar unterzuordnen. Das Paket an erlebtem negativen Feedback erzeugt Frustration, Wut, Hass usw., für Kinder und Jugendliche ein unlösbarer Kreislauf ohne Ausgang.

Durch die unaufgearbeiteten und sich weiterhin summierenden seelischen Verletzungen verschließen sich die jungen Menschen, sie bauen eine undurchdringliche Mauer auf. **Folge** : Sie fühlen sich permanent angegriffen und „wehren“ sich mittels Gewalttätigkeit oder anderer Straftaten (Motto : „Ich zeig’s denen !“). Kinder und Jugendliche erkennen die (natürliche) Autorität der Erwachsene nicht an (z.B. aus Trotz und gewohntem Widerstand), und es fehlt ihnen jegliche Form des Respekts. **Folge** : Auf dieser Position starr verharrend, trotzen sie aller Vernunft und den gesellschaftlichen Bemühungen. ²⁸ Uneinsichtigkeit ²⁹ bestimmt weiterhin ihr bereits fixiertes

²³ die übrigens weder Tagesheim noch Hort noch ähnliche Einrichtungen ausgleichen oder ersetzen können

²⁴ Medien sind z.B. kein Ersatz für die Realität oder für soziale Interaktionen, außerdem überwiegen gerade hier die negativen Vorbilder und Einflüsse

²⁵ z.B. weil sie keine Höflichkeitsformen kennen und keinen Respekt besitzen

²⁶ die Zustände in den Schulen sind der Öffentlichkeit viel zu wenig bekannt

²⁷ auf der Hauptschule ist der Zug meist abgefahren, den wenigsten gelingt der Sprung auf die Realschule und weiterführende Bildungseinrichtungen

²⁸ siehe richterliche Urteile und z.B. eine gewährte Bewährung, die aus richterlicher Sicht verhindern soll, Jugendlichen den Lebensweg zu verbauen, die aber leider allzu oft das Gegenteil erreicht : Juristen bzw. Erwachsene werden von den jugendlichen Delinquenten nicht mehr ernst genommen, siehe auch

Fachaufsatz von Roman Reusch, OStA, unter

<http://www.glueckliche-familie-ev.de/arbeiten-zur-gewaltpraevention-fur-kinder-und-jugendliche/rechtliche-erziehungsgrundlagen-zum-thema-gewalt/>

und

<http://www.glueckliche-familie-ev.de/arbeiten-zur-gewaltpraevention-fur-kinder-und-jugendliche/grundlagenwissen-zur-gewaltpraevention/>

²⁹ statt flexibel und rasch zu begreifen

Leben. „Führungslos“ sich selbst überlassen³⁰ fehlt ihnen die Ausgangsbasis zu positiver Veränderung und Weiterentwicklung.

Mit jedem Fehlschlag und mit jedem verlorenen Konflikt steigern sich im Laufe der Jahre Frustration, Wut, Hass³¹ und entwickeln sich zum Alltagsgefühl, sie bestimmen Einstellung und Handlungen und werden zu einem Circulus vitiosus.

Gerade Heranwachsende brauchen Erfolge und Anerkennung wie die Luft zum Atmen.³² Sie versuchen daher, auf den ihnen bekannten Pfaden Anerkennung (und Selbstwertgefühl) zu erreichen und das mit aller Macht – mit dem erfolgserprobten Mittel „Gewalt“. Getrieben von den negativen Prägungen und Gefühlen gehen sie falsche Wege, die sie immer tiefer in die Gewalt führen, weitab von positiven und sinnvollen Zielen.

Eine wichtige Rolle spielt in diesen Prozessen der (angeborene) Mechanismus/Trieb „Rache“, erlebte Gewalt oder auch empfundene Demütigungen und seelische Verletzungen³³ „zurückzuschlagen“, weiterzugeben, sich „abzureagieren“, mittels „Rache“ das innere Gleichgewicht herzustellen. Aber Rache, Genugtuung und Vergeltung bestehen in diesen Fällen aus Gewalt.

Gewalt wirkt wie ein ansteckender Virus und jeder der in Kontakt geratenen Betroffenen gibt erlernte und/oder erlebte Gewalt weiter. In diesem (komplizierten und emotions-gesteuerten) Kreislauf bedingen sich Gewaltverhalten und (ein Mangel an bestimmter) Bildung, beide Faktoren hindern sich gegenseitig an einer positiven Weiterentwicklung.

Darauf angesprochen, ob die Kinder später mal Informatiker oder Ingenieur werden wollen, die in der Lage sind, Spiele, Software und Computer zu entwickeln / zu erfinden oder ob sie lediglich Benutzer sein wollen, die (mit wenig Bildung) die meiste (ihrer kostbaren Lebens)Zeit als Spieler vor dem Computer zubringen, erhielten wir keine Antwort – nur Gesichter mit offenem Mund.

Einer der 11Jährigen zahlte seine Süßigkeiten an der Kasse und verrechnete sich deutlich. Ein Kunde lächelte ihn an und sagte verständnisvoll und wohlwollend, er müsse noch fleißig Mathe üben. Der Junge antwortete, er ginge immerhin aufs Gymnasium und brauch keine Mathe mehr machen.

Warum fruchtet Gewalt in den Köpfen ?

Neben den oben genannten Ursachen einer Gewaltentwicklung handelt es sich um elementare Faktoren : Eltern, Erzieher und Lehrer versäumten, die Motivation zum Lernen und zu sinnvollen Inhalten sowie die Begeisterung an positiver Kreativität zu wecken und längerfristig – „für's Leben“ – mitzugeben. Auch dieser Umstand trägt dazu bei, dass³⁴ viele der Betroffenen zu Opfern von Medien-Einflüssen wurden und täglich werden.

Die Interessen betroffener Kinder und Jugendlicher sind sehr eingeschränkt, schwer zu lenken und zu erweitern. Die Computer-Spielenden werden z.B. gesteuert von Trieben (dem Spieltrieb, dem der „Rache“ u.a.) und ihre primären Interessen bewegen sich rund um das Thema Gewalt, um hieraus das (lebensnotwendige) Selbstwertgefühl zu ziehen und „Spaß“ zu haben.

³⁰ und seit Jahren schon allein gelassen

³¹ alternativ sind Depressionen und ein innerer Rückzug festzustellen

³² z.B. als Anerkennung und Bestätigung für den richtigen Entwicklungsweg

³³ dazu gehören unter anderem Rügen, Kritik, schlechte Noten, Verbote

³⁴ auf diesem entsprechend vorbereiteten Boden

Mit der Vokabel „Spaß“ meinen sie Erfolg, Anerkennung, Selbstbestätigung. Anderen „Spaß“ (im Sinne von Witz und Humor, guten Noten, Freude an Erfolgen durch Lernleistung, Aussicht auf Zukunft usw.) gibt es nämlich in ihrem Leben nicht. Und gerade deshalb wird ein 'KillerSpiel' zum besten Freund, zum (manchmal auch verbotenen) jahrelangen Begleiter im „stillen Kämmerchen“.³⁵

Kinder und Jugendliche lernen sehr schnell aus medial vorgeführtem, erlebt-beobachtetem und aus eigenem Verhalten, dass angedrohte und ausgeübte Gewalttätigkeit Angst verbreitet und die Unterordnung der Bedrohten hervorruft. Das gibt den Tätern das Gefühl der Überlegenheit über andere, sie ziehen aus der subjektiv empfundenen „Macht“ die Genugtuung, endlich „respektiert“ zu werden, „man macht, was sie sagen“. Sie fühlen endlich Anerkennung, die ihnen auf anderem Weg versagt bleibt. Über diesen Erfolg wertet sich ihr Selbstwertgefühl auf. **Der Erfolg ist in dem Moment auch in der Realität – nicht nur auf dem Bildschirm – mit Gewalt untrennbar verknüpft.**

(Fortsetzung folgt)

³⁵ psychologisch gesehen handelt es sich – bezogen auf Gewaltidentifizierung und -Entwicklung – um eine psychische Erkrankung (möglicherweise um eine beginnende Psychose), Anerkennung und Selbstwertgefühl des Erfolgs aus der Misshandlung bzw. Tötung anderer Menschen zu ziehen (d.h. im ersten Schritt aus den fiktiv geprägten Handlungen und den aus „Spielen“ resultierenden hohen Punktzahlen abzuleiten); **es findet in der Gewaltkonditionierung eine vorsätzliche (perverse) Umkehrung von sozial lebensnotwendigen wie gesellschaftlich basalen Elementen und Werten in das sogenannte „Böse“ statt** (das jedoch im Fall einer Straftat einem Täter allein zugeordnet wird)