

WIE ENTSTEHT GEWALT?

THEORIEN

KATHARSIS-THEORIE	STIMULATIONS-THEORIE	INHIBITIONS- oder ABSCHRECKUNGSTHEORIE	HABITUALISIERUNGS- / DESENSIBILISIERUNGS- oder ABSTUMPFUNGSTHEORIE
Das Anschauen von Gewalt senkt die eigene Gewaltbereitschaft. (Aggressionsabbau durch Beobachten / Miterleben.)	Das Anschauen von Gewalt führt zu einer Steigerung eigenen aggressiven Verhaltens.	Das Anschauen von Gewalt (vor allem die Wirkung auf die Opfer) erzeugt Angst und Abscheu. Es senkt die eigene Gewaltbereitschaft.	Häufiger Konsum von Gewaltfilmen und Gewaltspielen stumpft den Menschen ab gegenüber realer Gewalt.
*widerlegt	* Identifikation mit dem Mächtigen. * Legitimierung eigenen Gewalthandelns: jeder muss sein Recht u. seine Interessen selber durchsetzen!	* Nur bei vorhandenem Einfühlungsvermögen (kann erlernt oder abtrainiert werden)	* Sinkende Unterscheidung zwischen Fiktion und Realität. * Mangelnde Phantasie und Bereitschaft zu anderen (gewaltfreien) Konfliktlösungen.

FAKTEN:

- Wir leben in einer von vielfältiger Gewalt bestimmten Gesellschaft. Gewaltfilme und Gewaltspiele verstärken den Eindruck und die Wirkung dieser „Gewaltkultur“.
- Die verbreitete „Gewaltkultur“ ist bestimmt von
 - Intoleranz und mangelnder Rücksicht,
 - fehlenden sozialen Bindungen und Gefühlen (Mitleid)
 - sinkendem Widerstand gegen jegliche Gewalt (Friedensunfähigkeit).
 Dies fördert beim einzelnen Menschen Angst, Unsicherheit und Ohnmacht.
 Folge: Stärkeres Sicherheits- und Schutzbedürfnis: Kampfsport / Waffenbesitz / Schnellere Neigung zu gewalttätigem Verhalten usw.
- Die Gewöhnung an die „allgegenwärtige“ Gewalt durch die Medien lässt diese Gewalt als Normalität erscheinen. Verharmlosung im „Spiel“.
 Eigenes Gewalthandeln wird dadurch auch als „normal“ und „akzeptiert“ empfunden.
- Die Einschätzung und das Einfühlungsvermögen gegenüber den Wirkungen von Gewalt (körperlicher und seelischer Schmerz beim Opfer) schwindet.
 Gleichgültigkeit statt Mitgefühl und Rücksicht.
- Gewaltbilder können als Vorbild dienen und werden nachgeahmt:
 - Verhaltensmuster bei Konflikten (nicht reden....zuschlagen!)
 - Männlichkeits-Muster (Macht: Du oder Ich!)
 - offensichtlicher „Erfolg“ solchen Verhaltens.
- Wer allgemein „Lust“ an Gewalt und Zerstörung hat, konsumiert verstärkt Filme und Spiele mit solchem Inhalt. Dadurch erhöht sich (je nach Persönlichkeit) die eigene Gewaltbereitschaft.

AUSWEGE?