

# **Schädliche Computerspiele, Spielfilme und Theaterstücke usw.**

**Auszug aus dem  
633. offiziellen Kontaktgespräch  
vom 25. Oktober 2015**



© FIGU 2016

Einige Rechte vorbehalten.



Dieses Werk ist, wo nicht anders angegeben,  
lizenziiert unter

[www.figu.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ch/](http://www.figu.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ch/)

**Die nicht-kommerzielle Verwendung ist daher ohne  
weitere Genehmigung des Urhebers ausdrücklich  
erlaubt.**

Erschienen im Wassermannzeit-Verlag:

FIGU, «Freie Interessengemeinschaft», Semjase-Silver-Star-Center, Hinterschmidrüti 1225, 8495 Schmidrüti ZH, Schweiz

# Schädliche Computerspiele, Spielfilme und Theaterstücke usw.

Auszug aus dem 633. offiziellen Kontaktgespräch  
vom 25. Oktober 2015

**Billy** Du hast mir einmal gesagt, dass ihr langjährige Studien betrieben habt in bezug auf irdische Filme und Computerspiele, um zu erforschen, welche gewalt- und zwangsmässige Wirkungen sich aus Kriegs-, Anti-kriegs-, Schreckens-, Horror-, Kriminal- und Verbrechens- sowie Folter-, Mord- und Totschlagfilmen für den Menschen ergeben. Kannst du mir heute sagen, welche Resultate ihr diesbezüglich erlangt habt?

**Ptaah** Unsere Forschungen in dieser Sache beruhen auf Langzeitstudien, die noch nicht beendet sind, denn dafür besteht eine Laufzeit von 30 Jahren. Begonnen haben wir damit im Juni 1987, folglich das Ganze erst im Jahr 2017 beendet und ein endgültiges Resultat gegeben sein wird. Hierzu sind sowohl das Alter und Geschlecht, die Persönlichkeitsstruktur, Problemlösungskompetenz sowie die Fähigkeit zur Gedanken- und Gefühlsregulierung zu beachten, wie auch das soziale

Umfeld, wie Elternhaus, Erziehungskonzept, Freundschaften, Bekanntschaften und Gesellschaftsstand etc. Weiter müssen auch situative Faktoren einbezogen werden, wie z.B. Arbeit, Bewusstseinsstand, Langeweile, Lebensführung, Lebensgestaltung und Lebenseinstellung usw. Erst unter Berücksichtigung all dieser zusammenhängenden Faktoren lassen sich genaue Erkenntnisse und Resultate der Studien ermitteln. Nur unter diesen und diversen weiteren notwendigen Voraussetzungen lassen sich genaue Erkenntnisse und Resultate ausarbeiten. Doch was sich bisher als laufendes Resultat der Forschung ergeben hat, ist wirklich erschreckend, denn es entspricht exakt dem Gegenteil von dem, was die irdischen Psychologen usw. behaupten. Aus dem Ganzen unserer sehr genauen erdweiten und bisher durchgeführten Studien an Erdenmenschen geht ohne jeden Zweifel und absolut klar hervor, dass durch solche Computerspiele und Filme, wie aber auch durch Theateraufführungen im gleichen Rahmen, das Gros jener Erdenmenschen sehr nachteilig beeinflusst wird, die solche Filme und Theaterstücke anschauen oder Computerspiele betreiben. Die Erdenmenschen werden in ihrer normalen Bewusstseinstätigkeit, wie auch in ihrer Gedanken-Gefühls-Psychewelt und in den daraus resultierenden Charakterveränderungen, Emotionen und

Verhaltensweisen sehr stark negativ und gar ausartend beeinträchtigt, folgedem sie zwangsmässig in der entsprechenden Weise, was die Computerspiele, Filme und Theaterstücke in bezug auf Folter, Gewalt, Hass, Hinterlist, Horror, Krieg, Mord, Revolution, Schrecken, Sektierismus, Totschlag und Zwang betrifft, zu handeln beginnen und den Sinn zur effectiven Realität verlieren. Gesamthaft löst alles auch untergründig, jedoch auch bis zum akuten Ausbruch, psychopathische und paranoide Regungen hervor, die einerseits zu leichten bis sehr schweren Persönlichkeitsstörungen führen und andererseits kaum oder überhaupt nicht kontrolliert werden können. Gewaltcomputerspiele, Gewaltfilme, Gewaltspiele, Gewalt in den Medien oder in aktueller Realität verursachen in vielen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen unweigerlich Aggressivität, Gewalt und Zwang. Also sind es nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern auch Erwachsene, die durch das virtuelle Erfahren und Miterleben von Gewalt und Zwang in den mörderischgewaltverbreitenden Medien aller Art selbst aggressiv zu Gewalt und Zwang greifen, gleichermassen wie dann, wenn sie in akut-realer Art und Weise und also in Wirklichkeit selbst Aggressivität, Gewalt und Zwang erleben und erfahren, oder wenn sie etwas in dieser Weise auch nur mit ansehen müssen. Zwar ist es nicht

so, dass jedes Kind, jeder jugendliche oder erwachsene Mensch, das resp. der viel Gewalt sieht oder eine Menge gewalttätiger Spiele spielt, zu einem ausgearbeiteten Gewalttäter wird, denn es spielen noch andere Faktoren eine Rolle, die dazu führen, dass aggressions-, gewalt- und zwangsmässige Ausartungen erfolgen. Tatsache ist jedoch, dass jeder einzelne Mensch durch Aggressions-, Gewalt- und Zwangsdarstellungen oder direkte gleichartige Erfahrungen und Erlebnisse getroffen und in seinem inneren Wesen gezeichnet wird. Je nachdem, wie sich dann im inneren Wesen alles formt und wie es verarbeitet wird, ergeben sich daraus aggressive Formen, die nach aussen mehr oder weniger umgesetzt werden, folglich in keiner Art und Weise davon gesprochen werden kann, dass keine innere und äussere aggressive Vorgänge erfolgen würden. Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die über Gewaltspiele, über die Medien oder akut-direkt ständigen visuellen, indirekten oder akut-direkten Erlebnissen und Erfahrungen von Aggression, Gewalt und Zwang ausgesetzt sind, sind äusserst anfällig und bilden in ihrem inneren Wesen eine aggressive Einstellung, die sie nach aussen durch aggressive Verhaltensweisen zum Ausdruck bringen. Die Formen des Verhaltens sind dabei tausendfältig und reichen von einer Abweisung oder Abwehr bis hin zur Verachtung in bezug auf

einen Menschen, wie aber auch zu unfreundlichen Worten, ungerechten Beschimpfungen, Verurteilungen und Handlungsweisen. Das Ganze reicht gar bis hin zu aggressiven falschen Beschuldigungen und tätlichen Angriffen, wie aber auch zur aggressiven nackten Gewalt, bei der Blut fließen kann. Gesamthaft sind die Formen der Gewalt, die aus dem Ganzen der Aggressions-, Gewalt- und Zwangsbeobachtung hervorgehen, derart vielfältig, dass sie in ihrer Anzahl nicht beschrieben werden können, weil sie je nach dem inneren und äusseren Wesen sowie dessen Charakter und Bewusstseinskraft bestimmt werden. Tatsache ist jedoch, dass kein einziger Mensch durch Erfahrungen und Erlebnisse in bezug auf irgendwelche Aggression, Gewalt und Zwang in seinem inneren Wesen, wie auch in seinem Charakter, in seinem Bewusstsein sowie in seiner Gedanken-Gefühls-Psychewelt unbehelligt bleibt, sondern arg betroffen wird und dies zumindest in milden Formen der Aggression und Gewalt und des Zwanges gegenüber Mitmenschen und allgemein der Umwelt zum Ausdruck bringt. Das ist absolut unvermeidbar und widerspricht allen anderslautenden Behauptungen und Darstellungen irdischer Psychologen und Psychiater. Die Ursachen der psychologischen Prozesse, die bei aggressiv-, gewalt- und zwangsmässigen minimalen bis ausartend-katastrophalen Aufwallungen beteiligt

sind, sind dabei in keiner Weise geheimnisvoll, denn sowohl Kinder, Jugendliche und Erwachsene erlernen Aggression, Gewalt und Zwang einerseits durch Beobachtung und andererseits durch das Erfahren und Miterleben. Dabei ist es nicht von Bedeutung, ob das Beobachten, Erfahren und Miterleben in künstlich visueller Form resp. durch Filme, Computerspiele oder Fernsehen oder in direkt-akut-realitätbezogener Art und Weise erfolgt, denn in jedem Fall sind das Beobachten, Sehen, Erfahren und Erleben die Faktoren, durch die das innere Wesen beeinflusst und geformt wird. Und der Mensch, sei er ein Kind, Jugendlicher oder Erwachsener, lernt sehr schnell durch das Beobachten und Wahrnehmen, wobei ihm alle Massenmedien aller Art sehr attraktive und vielfältige Möglichkeiten bieten, durch die er Aggression, Gewalt und Zwang beobachten kann. Und zu diesen Möglichkeiten gehören nicht nur all die aggressivitätsfördernden Massenmedien wie Fernsehen, Filme, Journale, Zeitschriften und Kino, sondern auch Radio, Computerspiele und Theateraufführungen. Und eines der schlimmsten Medien ist die Sportart Fussball – auch wenn es von Fussballbegeisterten nicht wahrgenommen werden will –, denn in diesem kindischen Spiel herrscht Gewalt ebenso vor wie in diversen Motor- und anderen Sportarten. Und das Fussballspiel selbst ist gezeichnet von Gewalt, wie das

auch bei den häufig randalierenden und zerstörerisch wirkenden Fussballfanatikern und bei den Hooligans der Fall ist. Wird in Kinder-, Jugendlichen- und Erwachsenenenspielen nun Gewalt ausgeübt und diese zudem in irgendeiner Art und Weise noch belohnt, wie z.B. mit Geld oder Freispielen usw., dann besteht dabei die Gefahr, dass die Spieler gegenüber Aggression, Gewalt und Zwang noch offener und toleranter werden. Gleichermassen gilt das für Filme, und zwar besonders dann, wenn sich die Betrachter, eben Kinder, Jugendliche und Erwachsene, mit dem Filmhelden identifizieren – und das tun viele Filmbetrachtende in untergründiger Weise, wobei sie es selbst nicht einmal bewusst wahrnehmen. Tatsache ist, dass die Filmbeobachtenden Freude erleben, wenn der Filmheld die Welt oder gute Menschen rettet, indem er den Bösewicht oder die Ausgearteten tötet und dafür belohnt wird. Für das Gros der Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen werden die Anleitungen für das gewalttätige Verhalten der Filmhelden zwar kaum bemerkbar, doch graben sie sich in negativer Weise im Unterbewusstsein der Filmbetrachtenden ein und regen die Aggressivität an. In dieser Weise wird dem Filmhelden eine mächtig grosse Toleranz entgegengebracht – auch wenn er vielfach tötend und mordend sein Handwerk verrichtet. Dass dabei in den Filmbeobachtenden

Faktoren auftreten, die der Wirkung des Tötens und Mordens entgegenwirken sollen, das entspricht nur einer unbedarften Mär der irdischen Psychologen, Psychiater und Besserwisser. Gegensätzlich zu dieser lügenhaften und dummen Behauptung – der sich diesbezüglich als Fachkräfte Meinenden – existiert die Wirkung der aufkeimenden Aggression, Gewalt und des Zwangs zumindest untergründig und im Versteckten im inneren Wesen. Menschen, wie eben Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die durch irgendwelche Umstände, wie Computerspiele, Fussball, Gewaltfilme, Theaterstücke usw. oder durch akut-reale Erfahrungen und Erlebnisse usw., aggressive Tendenzen in sich erschaffen oder erwecken, werden in der Regel oder zumindest vielfach in irgendeiner milden oder schlimmen Weise zu aggressiv-ausartenden Menschen. Aggressivere Kinder, Jugendliche und Erwachsene vermögen sich nicht rundum zu kontrollieren, folglich sie sich alle gegenüber dem Einfluss der aggressionsauslösenden Filme und Theaterstücke usw., die sie sehen, der Spiele, die sie spielen, nicht wehren können, weil sie jeder Abwehr gegenüber resistent sind. Dabei werden alle oder zumindest viele ihrer sozialen Fähigkeiten – wenn überhaupt solche vorhanden sind – dadurch beeinflusst, was sie visuell oder akut-real gesehen, erfahren und erlebt haben. Und das Üble dabei

ist, dass all das, was visuell oder akut-aktuell erfahren und erlebt wurde, langfristig im inneren Wesen und im Gedächtnis eingebrannt ist und in der Regel nicht wieder oder nur durch langjährige und intensive Therapien aufgelöst, reguliert und kontrolliert werden kann. Der Erdenmensch ist heute der öffentlichen Mediengewalt und den vielen Medien der Zeitvertreibung je länger, je mehr und immer stärker ausgesetzt. Und wie unsere weitumfassenden Studien zeigen, erfahren sehr viele derjenigen Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen, die sehr stark der akut-realen Gewalt sowie der film-, informations-, nachrichten-, spiel- und theatermässigen Mediengewalt ausgesetzt sind, auch in ihrer realen Umwelt besonders viel Gewalt und Zwang. Alle Gewalt- und Zwangsquellen zusammen vermitteln dem Erdenmenschen jeden Alters die Illusion, dass die Welt rundum sehr feindlich sei und dass in ihr nur durch Kampf, Mord und Totschlag und einzig mit Krieg und Zerstörung gelebt werden könne. Und allein diese irrwirre sowie welt- und wirklichkeitsfremde Meinung erschafft im Erdenmenschen Abwehr, Hass und Kampfbereitschaft gegen alles und jedes, wie auch gegen jeden Mitmenschen, der nicht gleichen Sinnes, gleichen Standes, gleichen Glaubens, gleicher Rasse und Hautfarbe ist. Also resultiert daraus, dass Aggression gegen alle andersartigen Mitmenschen entsteht und

ihnen nur mit Gewalt und Zwang begegnet werden kann. Und es herrscht dabei der Wahn vor, dass den anderen Menschen nur begegnet werden kann, wenn gegenüber ihnen mit Gewalt Respekt verschafft wird. Werden die Menschen aber frustriert, gestresst und verärgert, und waren oder sind sie gar noch Gewalt und Zwang ausgesetzt, dann ist es nicht mehr verwunderlich, wenn sie zu gewalttätigen und zwangsmässigen Verhaltensweisen tendieren. Mediengewalt stimuliert Aggression, Gewalt und Zwang; unseren Forschungen und Studien gemäss ist davon mehr als das Gros aller Erdenmenschen betroffen. Natürlich wirkt das Ganze nicht auf jeden und auch nicht auf jeden Menschen gleich, und nicht jeder, der betroffen ist, artet tatsächlich auch aus, doch kann dabei in bezug auf den Erdenmenschen nur von einer Minorität ausgegangen werden. Die erdenmenschliche Situation sieht aber sehr schlecht aus, wenn es um die gewalttätigen Verhaltensweisen und um die Mediengewalt geht. Gewalt und Zwang garantieren finanzielle Erfolge, wobei die Mediengewalt ein perfekter Garant dafür ist, denn durch sie werden Ausgeartete, Fanatiker, Spieler und Sportler aller Lager angezogen, wie auch Zuschauer und Randalierer, folglich die Gewalt und der Zwang aller Informations- und Zeitvertreibungsmedien als billige Methode eingesetzt werden können, indem

sie alles attraktiv machen. Und Tatsache ist dabei, dass keine kontrollierende Massnahmen und kein Widerstand dagegen ergriffen werden. Effectiv wird dagegen ebenso nur dumm und sinnlos sowie nutzlos geredet, wie in bezug auf die gesamtirdische Politik, die es nicht fertigbringt, weder einen weltweiten Frieden noch eine Welteinigkeit und wirkliche Freiheit und Harmonie zu schaffen. Besonderes Interesse finden Gewalt und Zwang in den öffentlichen Medien, wie Fernsehen, Journale, Radio und Zeitungen, weil die Medien fiktive Gewalt und Zwang in einem Ausmass bieten, wie sie in der Wirklichkeit nicht vorkommen. Andererseits bieten sie reale Gewalt- und Zwangsanschauungen von Geschehnissen dar, die das gedanken- gefühlsmässig Tragbare aller Unmenschlichkeit weit übertreffen. Die konzentrierte Mediengewalt schafft es tatsächlich, dass sie den schlechten Einfluss auf die Einstellungen oder die Verhaltensweisen der Film- und Theaterzuschauer, der Fussball- und sonstigen Sportfanatiker usw. sowie der Computerspieler derart hochsteigern kann, dass jede Kontrolle darüber verlorengeht. Durch die durch die Medienwirtschaft aller Art geförderte Gewalt und den Zwang treten beim Erdenmenschen stetig mehr Konzentrationsstörungen und nachlassende Leistungen aller Art in Erscheinung, wie aber auch die zunehmend sich steigernden aggressiven

Verhaltensweisen und die höhere Gewaltbereitschaft. Die Begriffe «Gewalt» und «Zwang» sind nicht nur auf körperliche Gewalt und auf physischen Zwang beschränkt, denn beides findet auch Anwendung in bezug auf die Gedanken-Gefühls-Psychewelt, wobei der Mensch in Depressionen und in einen rettungslosen Zustand der Selbstzerstörung getrieben wird. Jede falsch zur Anwendung gebrachte Mediengewalt fördert die Aggressivität und Gewaltbereitschaft jener Menschen, die sich davon beeinflussen lassen. Fussball, Filme, Motorsport, Boxen, Computerspiele, Kampfsport und gewisse Wettkampfsportarten usw. verringern in keiner Weise Gewalt- und Zwangsanwendung. Die Ansicht irdischer Psychologen, Psychiater und anderer gleichgerichteter Wissenschaftler, dass ein Mensch durch den Konsum von Gewaltdarstellungen irgendwelcher Art friedfertiger werde, ist absolut irrig, denn gegenteilig steigern sich das Aggressions-, Gewalt- und Zwangsbedürfnis unterbewussterweise, speichern sich und beginnen untergründig zu arbeiten, um bei passender Gelegenheit zum Ausbruch zu kommen. Tatsache ist auch, dass Gewalt und Zwang, die medial oder durch akut-reale Faktoren ausgelöst werden, den Menschen gedanken-gefühls-psychemässig erregen und ihn zudem unzweifelhaft derart formen, dass er sich in bezug auf die öffentlichen Medien, Computer-

spiele, Gewaltfilme, Gewalttheater und Gewaltsportarten aller Art an diesen «erfreut» und sich an Gewalt und Zwang gewöhnt. In dieser Weise verfällt er einer Abstumpfung gegenüber der realen Gewalt und dem realen Zwang. Weist der Mensch schon von Grund auf ein aggressives Verhaltensmuster auf, dann werden der Gewalt und dem Zwang um so eher nachgeeifert, wenn sich die Möglichkeit dazu bietet. Tatsache ist zudem, dass die Erdenmenschen eine Neigung zu aggressiven, gewalttätigen und zwangsmässigen Verhaltensweisen haben, folglich sie auch gern aggressive Computerspiele, Filme oder Theaterstücke konsumieren und aggressive Spiele wie auch Sportarten betreiben, wie Fussball und Motorsport, Boxkämpfe und Kampfsportarten usw., die ihre Aggressivität steigern und zu ausgearteten und unkontrollierbaren Gewalt- und Zwangsakten führen. Vielfach sind Gewalt und Zwang sichtbare Zeichen für sehr tiefliegende soziale Probleme, die ihren Ursprung im Familien-, Freundes- und Bekanntenkreis haben, woher ein sehr grosser Einfluss ausgeübt wird. Sehr oft sind psychopathische und paranoide Auswüchse bei den Gewalttätigen und Zwangsausübenden gegeben, wobei diese krankhaft bedingten Seiten gegenüber der Umwelt aber verheimlicht werden, jedoch bei passender Gelegenheit unkontrolliert zum Ausbruch kommen. Und gerade in dieser Be-

ziehung werden bei den irdischen Studien, die durch psychologische und psychiatrische Fachkräfte durchgeführt werden, infolge falscher «Erkenntnisse» falsche und widersprüchliche Angaben und «Feststellungen» gemacht, die beweisen sollen, dass trotz der immens steigenden Verbreitung gewalttätiger Filme und Computerspiele die Gewalt bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen gesunken sein soll. Eine Behauptung, die einer absolut fehlbaren und katastrophal zu nennenden Fehlbeurteilung entspricht, die dazu führt, dass das ganze Übel von Gewalt und Zwang weiterhin ansteigt, anstatt dass es radikal eingedämmt wird. Der Zwang jeder Art wird dabei ebenso nicht berücksichtigt und einfach vergessen wie auch alle gewalttätigen Sportarten jeder Art. Dass aus dem Ganzen von Aggression, Gewalt und Zwang immer wieder Amokläufe in Erscheinung treten, die viele Tote und Verletzte fordern und sehr viel Leid hervorrufen, hat zwar zur Folge, dass immer wieder nach einer solchen Tat von Menschen aus dem Volk und von Fachkräften ein Verbot gefordert wird, die Gewaltverherrlichung zu verbieten, die durch Computerspiele, Filme und allerlei Kampfsportarten sowie Waffenmissbrauch usw. gewürdigt und hochgejubelt wird. Dessen ungeachtet werden Gewalt und Zwang jedoch weiterhin hochgehalten und gefördert, wie z.B. durch militärische

Rachefeldzüge, geheimdienstliche Terrorakte, Antikriegsfilme und kommerzielle Kampfsportarten usw. usf. Tatsache ist dabei auch, dass beim Erdenmensch Aggressionen, Gewalttätigkeiten und Zwangsausübungen allein durch Beobachten und also aus rein visueller Erfahrungs- und Erlebensform heraus entstehen, was jedoch von «Fachkräften» vehement bestritten wird. Dies, wie auch die Wahrheit, dass aggressive, gewaltbereite und zwangsausübende Menschen gegenüber ihren Mitmenschen und deren Gefühlen, Leiden, Problemen und Schmerzen usw. völlig unbeteiligt und einer Abstumpfung verfallen sind. Es ist gemäss unseren Studien absolut klar, dass Aggressions- sowie Kampf- und Gewalt- und Zwangsszenen, die in entsprechenden Medien oder im akut-realen Leben in Erscheinung treten, das Verhalten der Menschen allgemein negativ und nicht selten recht bösartig und ausartend beeinflussen, und zwar begonnen bei Kindern über Jugendliche bis zu den Erwachsenen. Das können wir eindeutig und klar durch unsere Studien beantworten. Durch den Konsum gewalttätiger Filme, entsprechender Kampfspiele und Kampfsportarten aller Art wird beim Menschen die Gewaltbereitschaft und das Zwangsgebaren gefördert. Allein das visuelle und also sehende resp. beobachtende Erfahren und Erleben, was medial aufgenommen wird, führt vielfach

zu wirklichen und ausartenden Handlungen und Taten, auch wenn dies von irdischen Fachkräften bestritten wird, weil sie in ihrer Unbedarftheit die effective Wahrheit nicht zu erkennen und nicht zu verstehen vermögen. Gewaltszenen in Filmen und Computerspielen sowie Gewaltsportarten aller Art, begonnen vom Fussball bis hin zum Boxsport und Kampfsportarten jeder Form, haben einen negativen Einfluss auf den Menschen, wobei die Hilfsbereitschaft gegenüber Mitmenschen und allen Lebensformen überhaupt absinkt, und zwar nicht selten bis zum Nullpunkt und sogar dahin, dass Hilfsbedürftigen erst recht Leid, Not und Schmerz und gar noch Schlimmeres zugefügt wird. Eine Tatsache, die auch durch die Taten von Amokläufern und gewissenlosen Mördern und Schlägern bewiesen wird. Unsere Studien beweisen, dass Medien aller Art, die Gewalt enthalten, wie auch alle Kampfsportarten sowie Wettkämpfe, bei denen Gewalt und Zwang im Spiel sind, das reale Leben äusserst stark negativ und gar bösartig beeinflussen können und auch Einfluss auf das Handeln und Verhalten des Menschen nehmen. Gewalt und Zwang in Computerspielen, Filmen, in Theaterstücken und in allen öffentlichen Medien wie Radio, Fernsehen, Zeitungen und Journalen, wie auch alle Kampfsportarten und kampfbedingte Wettspiele usw. beeinflussen das soziale Verhalten des Erden-

menschen durchaus negativ bis ausartend. Selbst ein vernünftiger und klardenkender Mensch ohne psychologische oder psychiatrische Bildung, der sich nicht mit dieser Materie beschäftigt, kann gemäss seiner klaren Vernunft eindeutig feststellen, dass die durch allerlei Medien vermittelte Gewalt und der Zwang auf die Menschen abfärben, diese abstumpfen und sie sogar gleichgültig werden lassen. Und der Vernünftige kann auch erkennen, dass durch Aggression, Gewalt und Zwang des Menschen in ihm nicht nur ein Verkennen der Notlagen und Situationen erfolgt, sondern auch eine Verzögerung in bezug auf zu leistende Hilfe bei Situationen, bei denen eine Hilfeleistung zum Erhalt eines Menschenlebens von dringender Notwendigkeit ist. Es ist von den irdischen Fachkräften also völlig irrig und wirr, infolge der Katharsishypothese davon auszugehen, dass durch das Anschauen von Gewalt- und Zwangsdarstellungen irgendwelcher Art, sei es durch Computerspiele, Kampfspiele jeder Art, Kampfsportarten oder gewalthaltige akut-reale Situationen, aggressive Spannungen abgebaut werden könnten, folglich dadurch die Aggressions-, Gewalt- und Zwangsbereitschaft reduziert werde. Das ist mehr als absolut irrig, denn diese falsche These führt erst recht dazu, dass die Aggressionen, die Gewalt und der Zwang verherrlicht werden. Und die Inhibitionsthese ist ebenso

falsch, die behauptet, dass durch irgendwelche Medien dargestellte oder effektiv real auftretende Aggressions-, Gewalt- und Zwangsszenen bei den Menschen, die solche Bilder und Szenen oder die Realität sehen, anschauen oder beobachten, vor allem Angst geschürt werde, was dazu führe, dass kein aggressives, gewalttätiges und zwangsgesteuertes Verhalten zur Geltung komme und auch nicht ausgeübt werde, denn auch in dieser Beziehung ist das Gegenteil der Fall. Die häufige Konfrontation mit medialen und realen Aggressions-, Gewalt- und Zwangsdarstellungen führt zur Gewöhnung und zu emotionaler Abstumpfung, sowohl hinsichtlich gedanken-gefühls-psychemässiger Weise als auch hinsichtlich Gewalt und Zwang in verbaler und realer Form. Soweit kann ich dir deine Frage heute beantworten.

**Billy** Das ist aber schon eine recht gute und umfangreiche Forschungserkenntnis, die ihr ausgearbeitet habt. ...