

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

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

**Harmful Computer
Games, Motion
Pictures and Stage
Plays, etc.**

Excerpt from the 633rd
official contact conversation
from the 25th October, 2015



© FIGU-Landesgruppe Australia 2017
Some rights Reserved.



Where not specified otherwise, this work is licensed under
<http://au.figu.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>

Non-commercial use is expressly permitted without further permission of the copyright holder.

[A Necessary Prerequisite to understand this \(following\) text/document](#)

[Explanations by Ptaah and Billy Regarding the German Language](#)

Schädliche Computerspiele, Spielfilme und Theaterstücke usw.

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

Harmful Computer Games, Motion Pictures and Stage Plays, etc.

Excerpt from the 633rd official contact conversation from the 25th October, 2015

Translation by Adam Dei Rocini

21st January, 2017

Billy Du hast mir einmal gesagt, dass ihr langjährige Studien betrieben habt in bezug auf irdische Filme und Computerspiele, um zu erforschen, welche gewaltⁱ- und zwangsmässige Wirkungen sich aus Kriegs-, Antikriegs-, Schreckens-, Horror-, Kriminal- und Verbrechen- 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

Billy You told me once that you have conducted studies of many years in regard to terrestrial films and computer games in order to research which Gewaltⁱ-based and compulsive effects arise for the human being out of war-based, anti-war-based, terrifying, horrific, criminal and felonious and also torturous, murderous and homicidal films. Can you tell me today which results you have arrived at regarding this?

Ptaah Our investigations in this matter are based upon long-term studies which have still not ended, because a duration of 30 years is in place for this. We began with this in June 1987, thus the whole thing does not end until the year 2017 and a final outcome will be given. For this purpose both the age and gender, the personality structure, problem solving competence as well as the capability for thought and feeling control are to be observed, and also the social environment, such as parental home, concept of upbringing, friendships, acquaintanceships, and societal standing, etc. In addition, also situational factors must be included, such as work, state of consciousness, boredom, life-conduct, life-forming-process and life-attitude, etc. Only whilst taking into consideration all these connected factors can precise cognitions and results of the studies be ascertained. Only under these and various other necessary prerequisites can precise cognitions and results be worked out. However, what has resulted in the ongoing findings of the investigations up to this point is truly frightening, because it corresponds to exactly the opposite of

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-Psyche 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 effektiven 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 mörderisch-gewaltverbreitenden 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

that which the terrestrial psychologists, etc., claim. From the whole of our very precise Earth-wide and heretofore conducted studies of the Earth human beings, it follows, without any doubt and absolutely clearly, that through such computer games and films, as well as through theatrical performances in the same context, the majority of the human beings who watch such films and stage plays or play such computer games, is very adversely affected. The Earth human beings are very strongly affected negatively, and affected even in a form which is very badly out of the control of the good human nature in their normal consciousness activity, as well as in their world of thoughts-feelings-psyche and in the changes of character, emotions and modes of behaviour resulting from them, consequently they compulsively begin to act according to what the computer games, films and stage plays pertain to in relation to torture, Gewalt, hate, guile, horror, war, murder, revolution, terror, sectarianism, manslaughter and coercion and lose the sense for the effective reality. Altogether everything also triggers psychopathic and paranoid impulsations subliminally, however also right up to the acute outburst, which on the one hand can lead to mild personality disorders right up to very severe ones and on the other hand are barely controllable or not controllable at all. Computer games of Gewalt, films of Gewalt, games of Gewalt, Gewalt in the media or in the actual reality inevitably cause aggressivity, Gewalt and coercion in many children, young ones and grown-ups. Hence it is not only children and young ones, rather also grown-ups who turn to Gewalt and coercion themselves due to the virtual experiencing and witnessing of Gewalt and coercion in the murderous-Gewalt-disseminating media of every kind, the same as when they, in acute-real form and therefore in reality, go through and experience aggressivity, Gewalt and coercion themselves, or when they just have to witness something in this form. Admittedly, it is not the case that every child, every young one or grown-up human being who sees much Gewalt or plays plenty of games which use Gewalt turns into one who uses Gewalt and who is very badly out of the control of the good human nature, because still other

ausgearteten Gewalttäter wird, denn es spielen noch andere Faktoren eine Rolle, die dazu führen, dass aggressions-, gewalt- und zwangsmässige Ausartungenⁱⁱ 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

factors play a role, which lead to aggressive, Gewalt-based and coercive Ausartungenⁱⁱ happening. But the fact is that every single human being is affected through representations of aggression, Gewalt and coercion or direct experiences and living-experiences of a similar kind and scarred in his/her inner nature. Depending upon how everything forms in the inner nature and how it is processed, aggressive forms arise from it, which are implemented to a greater or lesser extent outwardly, thus in no form can it be spoken of that any inner and outer aggressive processes would not arise. Children, young ones and grown-ups who, via games of Gewalt, via the media or acutely-directly are exposed to constant visual, indirect or acute-direct living-experiences and experiences of aggression, Gewalt and coercion, are extremely susceptible and, in their inner nature, build an aggressive attitude which they outwardly express through aggressive modes of behaviour. The forms of behaviour thereby are thousandfold and extend from a rejection or aversion right up to contempt in regard to a human being, as well as to unfriendly words, unfair insults, condemnations and modes of action. The whole thing extends even right up to aggressive false accusations and violent attacks, but also to aggressive sheer Gewalt with which blood can flow. Overall, the forms of Gewalt which arise from the whole of the aggressive, Gewalt-based and coercive observations are so diverse that they cannot be described in number, because they are determined according to the inner and outer nature as well as its character and power of consciousness. However the fact is that not one single human being remains untroubled in his/her inner nature, as well as in his/her character, in his/her consciousness and in his/her world of thoughts-feelings-psyche by experiences and living-experiences in regard to any aggression, Gewalt and coercion, rather is affected badly and this is expressed at the very least in mild forms of aggression and Gewalt and in coercion towards fellow human beings and the environment in general. This is absolutely unavoidable and contradicts all contrary assertions and representations of terrestrial psychologists and psychiatrists. The causes of the psychological processes which are

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 wahrgehabt 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 Erwachsenen spielen 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

involved in aggressive, Gewalt-based and coercive outbursts, which are minimal right up to catastrophic in a form which gets very badly out of the control of the good human nature, are thereby in no form mysterious, because both children, young ones and grown-ups learn aggression, Gewalt and coercion on the one hand through observation and on the other hand through the experiencing and witnessing. Thereby it is not of importance whether the observing, experiencing and witnessing takes place in artificial visual form, that is to say, through films, computer games or television, or in direct-acute-reality-related form, because in every case the observations, visions, experiences and living-experiences are the factors through which the inner nature is influenced and formed. And the human being, be it a child, young one or grown-up, learns very quickly through the observing and perceiving, whereby all mass media of every kind provide very attractive and diverse possibilities for him/her through which he/she can observe aggression, Gewalt and coercion. And to these possibilities belong not only all the aggressivity-promoting mass media such as television, films, journals, magazines and cinema, rather also radio, computer games and theatrical performances. And one of the worst media is the sport football – even if football enthusiasts are in denial about it – because in this childish game Gewalt prevails, just as much as in diverse motor and other sports. And the football game itself is marked by Gewalt, as is the case with the often riotous and destructive football fanatics and with the hooligans. If, in games of children, young ones and grown-ups, Gewalt is exerted and moreover this is rewarded in any form, for example, with money or free play, etc., then thereby the danger exists that the players become even more open and more tolerant towards aggression, Gewalt and coercion. This holds true equally for films, namely, especially when the viewers, including children, young ones and grown-ups, identify with the film heroes – and many film viewers do this subliminally, whereby they do not even perceive it consciously. The fact is that the film observers experience joy if the film hero saves the world or good human beings by killing the villain or ones who

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 akutreale 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

have gotten very badly out of the control of the good human nature and is rewarded for it. For the majority of the children, young ones and grown-ups the instructions for the behaviour of film heroes who use Gewalt are indeed hardly noticeable, however they get entrenched in the subconsciousness of the film viewers and encourage the aggressivity. In this form the film hero is met with a really big tolerance – even when he/she manifoldly kills and murders to accomplish his/her handiwork. That thereby, in the film watchers, factors arise which are supposed to counteract the effect of the killing and murder, corresponds only to a clueless fable of the terrestrial psychologists, psychiatrists and know-it-alls. In contrast to this fraudulent assertion which is low in intelligence – by those who consider themselves as professionals in this regard – the effect of the burgeoning aggression, Gewalt and of the coercion at the very least exists subliminally and in the hidden part in the inner nature. Human beings, including children, young ones and grown-ups, who create or awaken aggressive tendencies in themselves through any circumstances such as computer games, football, films of Gewalt, stage plays, etc., or through acute-real experiences and living-experiences, etc., usually, or at the very least frequently, in some mild or bad form, become aggressive human beings who are out of the control of the good human nature. Children, young ones and grown-ups who are more aggressive are not able to totally control themselves, thus they all are not able to defend against the influence of the aggression-triggering films and stage plays, etc., which they watch and the games which they play, because they are resistant to any defence. Thereby all, or at the very least many of their social skills – if suchlike are existent at all – are influenced as a consequence of that which they have visually or acutely-really seen, experienced or lived through. And thereby the terrible thing is that all that which was visually or acutely-really experienced and living-experienced is etched in the inner nature and in the memory for the long term and usually cannot be resolved, regulated and controlled again, or can be resolved, regulated and controlled again only through longstanding and intensive

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 irr-wirre 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

therapies. The Earth human being today is exposed to the public media-Gewalt and the many amusement media ever longer, ever more and always stronger. And as our widely comprehensive studies show, very many of those children, young ones and grown-ups who are exposed very strongly to the acute-real Gewalt and the film-based, information-based, news-based, game-based and theatrical media-Gewalt, also experience an especially large amount of Gewalt and coercion in their real environment. All sources of Gewalt and coercion together convey to the Earth human beings of all ages the illusion that the world all around is very hostile and that it can be lived in only by having conflict, murder and manslaughter and solely with war and destruction. And this opinion alone which is irrational-confused and also cloistered and unrealistic creates in the Earth human being defence, hate and battle readiness against anything and everything, as well as against every fellow human being who is not of the same sense, the same status, the same belief, the same race and skin colour. Hence it results therefrom that aggression against all different fellow human beings arises and that they can be met only with Gewalt and coercion. And thereby the delusion prevails that the different kinds of human beings can be encountered only if respect is gained in relation to them with Gewalt. However if the human beings become frustrated, stressed and annoyed and they were or are still exposed to Gewalt and coercion, then it is no wonder anymore if they are inclined towards using Gewalt and coercive modes of behaviour. Media-Gewalt stimulates aggression, Gewalt and coercion; according to our investigations and studies more than the majority of all Earth human beings is affected by it. Of course the whole thing does not have an effect on everyone and also not the same effect on every human being, and not everyone who is affected also actually gets very badly out of the control of the good human nature, however thereby, in relation to the Earth human being, only a minority can be assumed. However the Earth-human situation looks very bad when it comes to the modes of behaviour which use Gewalt and to the media-Gewalt. Gewalt and coercion guarantee financial success, whereby the media-

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 verlorenght. 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-Psyche, wobei der Mensch in Depressionen und in einen rettungslosen Zustand der

Gewalt is a perfect guarantor for it, because ones who have gotten very badly out of the control of the good human nature, fanatics, players and athletes of all camps, as well as spectators and rioters, are attracted by it, thus the Gewalt and the coercion of all informational media and amusement media can be used as a cheap method by making everything attractive. And the fact is that no controlling measures and no resistance can be taken against it. Effectively likewise it is spoken against only in a form which is of low intelligence and senselessly and also uselessly, such as in regard to the entire terrestrial politics, which is not able to create either a world-wide peace or a world unity and real freedom and harmony. Gewalt and coercion attract particular interest in the public media such as television, journals, radio and newspapers, because the media offer fictitious Gewalt and coercion to an extent that does not exist in reality. On the other hand they present real Gewalt-ideas and coercive ideas of events which by far exceed that of all inhumanity which can be shouldered in a thought-feeling-based form. The concentrated media-Gewalt actually can succeed in highly increasing the bad influence on the attitudes or the modes of behaviour of the film and theatre viewers, the football and other sport fanatics, etc., and also the computer gamers to such an extent that all control over that becomes lost. Through the Gewalt and the coercion promoted by the media management of all kinds, continually more concentration disorders and decreasing accomplishments of every kind emerge with the Earth human beings, however also the increasingly escalating aggressive modes of behaviour and the higher readiness to use Gewalt. The terms 'Gewalt' and 'coercion' are not limited only to physical Gewalt and to psyche-based coercion, because both also apply in relation to the world of thoughts-feelings-psyche, whereby the human being is driven into depressions and into a self-destructive state without hope of rescue. Every wrongly applied media-Gewalt promotes the aggressivity and readiness to use Gewalt of those human beings who are swayed by it. Football, films, motorsports, boxing, computer games, combat sports and certain competitive

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 Zwanganwendung. 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, Computerspiele, 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

sports, etc., in no form reduce the use of Gewalt and coercion. The view of terrestrial psychologists, psychiatrists and other scientists of the same direction, that a human being becomes more peaceable in some way through the consumption of representations of Gewalt, is absolutely erroneous, because to the contrary the requirement for aggression, Gewalt and coercion increases subconsciously, stores itself and begins to work subliminally, in order to erupt at a suitable opportunity. The fact is also that Gewalt and coercion, which are triggered via the media or through acute-real factors, excite the human being in the thoughts-feelings-psyche and in addition undoubtedly form him/her to such an extent that he/she 'takes pleasure' in them in relation to the public media, computer games, films of Gewalt, theatre of Gewalt and sports of Gewalt of every kind and grows accustomed to Gewalt and coercion. In this form he/she falls into a deadening towards the real Gewalt and the real coercion. If the human being already exhibits an aggressive behavioural pattern from the very beginning, then the Gewalt and coercion are emulated even more so when the opportunity provides itself for it. The fact is also that the Earth human beings have a propensity for modes of behaviour which are aggressive, which use Gewalt and are coercive, thus they also enjoy consuming aggressive computer games, films or stage plays and engage in aggressive games as well as types of sports such as football and motorsport, boxing matches and combat sports, etc., which increase their aggressivity and lead to acts of Gewalt and coercion which have gotten very badly out the control of the good human nature and are uncontrollable. Gewalt and coercion are frequently visible signs for very deep social problems which have their origin in the family circle, circle of friends and circle of acquaintances, wherefrom a very great influence is exerted. Very often psychopathic and paranoid excesses exist with the ones who use Gewalt and the ones who practise coercion, whereby these pathologically conditioned sides are concealed in relation to the environment however, but erupt uncontrollably at a suitable opportunity. And precisely in this regard, due to wrong 'cognitions' with the terrestrial studies,

krankhaft bedingten Seiten gegenüber der Umwelt aber verheimlicht werden, jedoch bei passender Gelegenheit unkontrolliert zum Ausbruch kommen. Und gerade in dieser Beziehung 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 Erdenmenschen 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

which are carried out by psychological and psychiatric professionals, wrong and contradictory information and 'findings' are made which are supposed to prove that in the face of the immensely increasing dissemination of films which use Gewalt and computer games, the Gewalt with children, young ones and grown-ups is supposed to have declined. An assertion which corresponds to an absolutely fallible faulty assessment and one that is to be called catastrophic, which leads to the fact that all the terrible things of Gewalt and coercion keep increasing instead of being radically curbed. The coercion of every kind thereby likewise is not considered and simply forgotten alike all sports of every kind which use Gewalt. The fact that from all the aggression, Gewalt and coercion, rampages emerge time and again, which claim many deaths and casualties and cause very much suffering, indeed has the result that time and again, after such an act by human beings, a ban is demanded from the people and by the professionals to prohibit the glorification of Gewalt, which is appreciated and hyped up through computer games, films and all kinds of combat sports and also weapons abuse, and so on. Nevertheless Gewalt and coercion continue to be upheld and promoted however, for example, through military revenge campaigns, secret service acts of terror, anti-war films and commercial combat sports, and so on and so forth. Thereby the fact also is that with Earth human beings aggressions, acts of Gewalt and the exercising of coercion arise solely through observations and therefore from purely visual forms of experiencing and living-experiencing, which however is vehemently denied by 'professionals'. This, as well as the truth that human beings who are aggressive, willing to use Gewalt and practice coercion in regard to their fellow human beings and their feelings, sufferings, problems and pains, are completely disinterested and have fallen into a deadening. It is absolutely clear according to our studies that scenes of aggression and also scenes of battle and Gewalt and coercion, which emerge in corresponding media or in the acute-real life, affect the behaviour of the human being negatively in general and not seldom quite maliciously and in a form which is very badly out of the control of

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 Erdenmenschen 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

the good human nature, namely, beginning in children through to young ones up to grown-ups. We can answer this plainly and clearly through our studies. Through the consumption of films which use Gewalt, corresponding fighting games and combat sports of every kind, the readiness to use Gewalt and the coercive behaviour are promoted with the human being. The visual and hence sighted, that is to say, observed experiences and living-experiences alone, which are acquired via the media, frequently lead to deeds and actions which are real and very badly out of the control of the good human nature, even when this is denied by terrestrial professionals, because in their ignorance they are not able to recognise and understand the effective truth. Scenes of Gewalt in films and computer games and also sports of Gewalt of every kind, beginning from football right up to boxing and combat sports of every form, have a negative influence on the human being, whereby the willingness to help fellow human beings and all life forms in general plummets, namely, frequently right down to zero and even so far that the needy are caused all the more suffering, need and pain and even worse things. A fact which is also proven by the actions of rampagers and conscienceless murderers and thugs. Our studies prove that all types of media which contain Gewalt, and also all combat sports and sporting events with which Gewalt and coercion are in play, are able to affect the real life negatively in an extremely strong form and even maliciously and also influence the action and behaviour of the human being. Gewalt and coercion in computer games, films, in stage plays and in all public media such as radio, television, newspapers and journals, and also all combat sports and combat-related matches, etc., affect the social behaviour of the Earth human beings absolutely negatively right up to very badly getting out of the control of the good human nature. Even a rational and clear-thinking human being without psychological and psychiatric education, who does not deal with this matter, can plainly ascertain according to his/her clear rationality, that the Gewalt and the coercion conveyed through media of all kinds rub off on the human beings, deaden them and cause them to become unconcerned. And the

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. ...

rational one can also recognise that through aggression, Gewalt and coercion of the human being, not only a misconception of the distress and situations results in him/her, rather also a delay in regard to affording help in the situations in which an assistance for the preservation of a human life is of urgent necessity. It is therefore completely erroneous and confused of the terrestrial professionals to assume, resulting from the catharsis hypothesis, that through the watching of representations of Gewalt and coercion of some kind, be it through computer games, all kinds of fighting games, combat sports or Gewalt-containing acute-real situations, aggressive tension could be relieved, thus reducing the readiness for aggression, Gewalt and coercion. This is more than absolutely erroneous, because this wrong thesis leads all the more to the aggressions, the Gewalt and the coercion being glorified. And the inhibition thesis is likewise wrong, which claims that represented or effectively real occurring scenes of aggression, Gewalt and coercion through some media in the case of the human beings who see, watch or observe such pictures and scenes or the reality, above all stoke anxiety which leads to no aggressive, Gewalt-using and coercion-controlled behaviour coming to bear and also not being practised, because the contrary is the case also in this respect. The frequent confrontation with media-based and real representations of aggression, Gewalt and coercion leads to the habituation and to the emotional deadening, both with respect to the thoughts-feelings-psyche as well as in relation to Gewalt and coercion in verbal and real form. That is how far I can answer your question today.

Billy However this is already a quite good and comprehensive investigative cognition which you have worked out. ...

i

Aus 488. Kontakt zwischen Ptaah und Billy, Montag, 22. Februar 2010

Ptaah "Was du eben gesagt hast, entspricht exakt dem, was auch mir durch unsere Sprachwissenschaftler erklärt wurde. Weiter wurde ich belehrt, dass der lateinische Begriff <Violent> aus dem altlyranischen <Filent> stammt, was <heftig> bedeutet. Der Begriff wurde im Laufe der Zeit weiter verändert und in verfälschender Weise auch in andere Sprachen aufgenommen und irreführend als <Gewalt> ausgelegt. Gewalt aber hat nichts mit <heftig> und <Heftigkeit> zu tun, denn der altlyranische Begriff in bezug auf <Gewalt> bedeutet <Gewila>, und der wird definiert als <mit allen zur Verfügung stehenden zwingenden Mitteln, körperliche, psychische, mentale und bewusstseinsmässige Kräfte, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu nutzen, um ungeheure Taten und Handlungen durchzuführen und auszuüben>. Das ist die Definition von <Gewalt>, wie sie durch unsere Sprachwissenschaftler erklärt wird".
z.B. Kelch 3:2 - Gewalt der Vergebung
Kelch 3:181 - mit böser Gewalt

From the 488th contact between Ptaah and Billy, Monday 22nd Feb. 2010

Ptaah "What you have just said corresponds exactly to what was explained to me by our linguists. In addition I was taught that the latin term 'Violent' dates back to the old lyrian 'Filent', which means 'violent'. The term was further changed in the course of the time and was incorporated into other languages also in falsifying manner and was interpreted in delusion as 'Gewalt'. But Gewalt has nothing to do with 'violent' and 'violence', because the old lyrian term in relation to 'Gewalt' means 'Gewila' and this is defined as 'using all available coercing means, powers based in the psyche, mind and consciousness, capabilities and skills, in order to carry out and wield monstrous (immense/tremendous) actions and deeds.' This is the definition of 'Gewalt', as it is explained by our linguists".

E.g. Kelch 3:2 - Gewalt of forgiveness
Kelch 3:181 - with evil Gewalt

ii

Am 27. August 2010 teilte Billy mit, dass die Sprachwissenschaftler der Plejaren ihm über Ptaah folgende Erklärung für Ausartung in englischer Sprache gegeben hätten: Ausartung = very bad get out of the control of the good human nature.
Ausartung ist: schlechtes Ausgehen resp. Ausfallen aus der Kontrolle des richtigen Menschseins. In der Genesis wird Ausartung u.a. so erklärt: ...dieses geartete und ausgeartete Tun (aus der Art des Grundzweckes ... gefallenes Tun) ...

On the 27th August 2010 Ptaah shared with Billy that the Plejaren linguists had given him the following explanation for Ausartung in the English language: Ausartung = very bad get out of the control of the good human nature. "fall-out" would also be possible instead of "get-out".
Ausartung is: bad getting out resp. falling out of the control of rightly being human in the real and true sense. In Genesis Ausartung is explained in such a way among others: ...these inclined and gotten-out-of-control doings (of the type of fundamental purpose ... fallen doings) ...