

# Wo kommt die Gewalt her????

Beitrag von „fun-system“ vom 29. März 2006 14:12

Zitat

**neleabels schrieb am 29.03.2006 02:42:**

Nein - das ist alles immer noch völlig fragmentarisch, weil du ohne klare Begriffsdefinition arbeitest. Du kannst nicht einfach so Rosinen aus Kant und Spinoza herauspicken und munter zusammenwerfen. Die philosophische Begrifflichkeit gehört jeweils in ein eigenes Gedankengebäude und ist zunächst einmal nur im jeweiligen Gedankengebäude sinnvoll. Wenn du Konzepte übernehmen willst, dann musst du erläutern, was du tust und wie es sich rechtfertigt.

Nele

Das kann ich wohl, ich bin ja hier nicht in der Schule oder in Deiner philosophischen Vorlesung. Gerade die Eingrenzung in Begriffsdefinitionen ist das, was die Philosophie so wertlos macht. Erst als Werkzeug zur Beflügelung der Gedanken bekommt sie Sinn.

Zitat

**neleabels schrieb am 29.03.2006 02:42:**

Dein Text ist aussagelos, weil er in vollständigem Deutsch folgendes heißt:

Ganz und gar nicht, das ist Deine Interpretation in der Wirkung der Ursache, dass Du Dir keine Zeit nimmst, oder nehmen willst, Dir dazu Gedanken zu machen.

Zitat

**neleabels schrieb am 29.03.2006 02:42:**

"Möglichkeiten, Realität, Gewalt und Medienkonsum stehen in irgendeinem Verhältnis zueinander und verursachen Erregung, die irgendwie irgendetwas als Faktor verursacht.(oder alternativ: ...verursachen Erregung, haben irgendetwas mit einer festen Abhängigkeit zu tun und werden irgendwie begehrt.) Realität, Möglichkeiten und Medienkonsum sind irgendwie alles eins, weil man eins gegen das andere im Kreis durchtauschen kann."

Sorry, aber das heißt nichts.

Mathematische Gleichung mit mehreren Unbekannten!!!

Wenn Du für die Unbekannten nichts einsetzt, kommt auch hinten nichts raus.

Oder erwartest Du von mir, daß ich die Threadfrage schlussgültig beantworten kann? Dann wundere ich mich, dass Du mich duzt und mich nicht Gott nennst.

Da steh ich nun, ich armer T(h)or  
und weiss so viel, als wie zuvor  
was diese Welt  
im Inneren zusammenhält!