

Fair play – Stiftung gegen Gewalt Grundgedanken und Ausrichtung

Gewalt

„Gegen Gewalt“ – was heißt das eigentlich? Gemeinhin gehen wir davon aus, dass Gewalt eine Ausprägung von Verhalten ist, häufig mit dem Hintergrund reduzierter sozialer Kompetenz, häufig entstehend aus dem Mangel an alternativ gelernten Verhaltensweisen. Gewalt ist auch ein Erfolgsmodell – wer damit Ziele erreicht, wenn auch nur vordergründig oder kurzfristig, wer damit sonst wie lohnenswerte Konsequenzen erntet, der wiederholt sein Verhalten, natürlich. Wird es zudem in der engeren sozialen Umgebung auch als „Standard“ vorgelebt bzw. gefordert, ergeben sich Verhaltenssysteme, die nicht mehr appellativ oder nur organisatorisch zu gestalten wären. Die jeweiligen kulturellen Vorgaben der Gemeinsamkeit, der Gruppendruck sind dort wirksam.

Aggression ist menschlich, ist ein menschliches Erfolgsmodell – sie beinhaltet das „Anpacken“ von Aufgaben genauso wie das sozial hoch geschätzte Durchsetzungsvermögen. Und auch den Kontakt: aggressiv – zugehen auf, herangehen an. Aggressivität und Gewalt, das Beeinflussen von Menschen und Situationen über Druck, Grenzverletzung, Missachtung persönlicher Würde und Integrität, Verneinung des Miteinanders, sind gelerntes Verhalten, sind asoziale Verhaltensweisen, da gegen den Menschen gerichtet.

Menschen als soziale Wesen haben Bedürfnisse – nach Zugehörigkeit, nach Wertschätzung und Anerkennung, nach Miteinander und Beteiligung. Sie wollen ernst genommen werden und für Andere wichtig sein, sie wollen „gesehen“ und gehört werden, sie suchen Orientierung und Bindung. Wichtig ist für sie die Verfügung über die eigenen Grenzen, über die persönliche Distanz, die Möglichkeit zu gestalten, das Streben nach Bewegung und Entwicklung. Menschen, die in einem Rahmen leben, der die Erfüllung dieser Bedürfnisse leistet oder ermöglicht, sind selbstbewusste, vielfältig motivierte und handelnde, orientierte Menschen.

Der soziale Druck, die etablierten Systeme und „sinnreiche“ Umgebungen sorgen durchweg dafür, dass Gewalt maximal als kurzfristiges und vereinzelter Phänomen auftaucht. Gewalt breitet sich aus und wird „kultureller“ Bestandteil wenn sie in differenzierten Formen lohnenswert wird, wenn die Konsequenzen von Gewalthandeln irgendwie positiv sind oder zumindest nicht negativ. Strafe, Vergeltung, Heimzahlung sind keine positiven Korrekturen – sie sind auf gleichem Level angesiedelt und stützen letztlich das System Gewalt als korrespondierende Instanzen. Ein „gewalttätiges“ System setzt dann ein Verhaltensspektrum durch, das all die genannten Bedürfnisse des Menschen negiert bzw. frustriert. Entwicklung von Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein auf der Basis von Miteinander, Respekt, Denken und Klugheit oder Qualität kann es dann nicht mehr geben, stattdessen ist pragmatisch-opportunistisches Verhalten angesagt, verbunden mit Missachtung, Druck bis hin zur psychischen und physischen Verletzung von Grenzen.

Systeme

Sind diese Systeme einmal gelernt, haben positive soziale Lernfelder nur noch eine reduzierte bzw. nicht ernst zu nehmende Rolle. Verstärkungsmuster schaffen positive Resonanz für Gewalt, ebenso frustrieren sie soziales Wohlergehen und Persönlichkeitsentwicklung als eher altmodische oder unkluge Ausrichtung. Wer in diesen kulturellen Lagen etwas bewegen will, muss für andere lohnenswerte Lernsysteme sorgen. Was letztlich heißt, dass man diejenigen ermutigen, fördern und entwickeln muss, die eben nicht der Gewalt folgen, durchweg die große und größere Mehrheit, die aber im Gewaltsystem machtlos bleiben muss ohne entsprechende Unterstützung und back-up-Systeme. Es gilt immer wieder: Abweichung und Auffälligkeit erhält mehr Aufmerksamkeit und Energie als das selbstverständliche Wohlergehen.

Gewalttätige Muster profitieren von Situationen und Strukturen, in denen Inkonsequenz, Orientierungslosigkeit, Zögern und Zweifel und auch Furcht und Resignation herrschen. Dort fehlen Gemeinsamkeit, verantwortliche Beteiligung an Prozessen und Orientierung an lohnenswerten Zielen. Zudem sind Persönlichkeiten mit Präsenz und Autorität rar, ebenso die persönlich lohnenden Perspektiven. Solche Leerstellen im System werden sofort ausgefüllt – Gewalt ist ein Phänomen, das auf das Fehlen lohnenswerter Verhaltensalternativen hinweist.

Gewalt ist zwar durchaus erfolgreich, allerdings zumeist nur aus eingeschränkter Sicht und kurzfristig. Gewalt ist kausal – sie kann ihren Einsatz genauso begründen wie ihren Effekt. Gewalt hat erfolgreiche Modelle des Verhaltens. Gewalt, und das ist hier wichtig, ist nie klug. Gewalt beschreibt immer einen Prozess, der das Gegenüber zum Opfer, zum Objekt macht. Damit ist Gewalt immer ‚lineares‘ Verhalten – in der Wirkung, durchschlagend, in der Perspektive sinnlos, grausam und dumm. Und: Egal, wie Gewalt sich technisch rüstet oder wie subtil sie sich verkleidet, egal, wie intelligent sie argumentiert (auch das gibt es), sie ist immer unprofessionell und unökonomisch.

Klugheit

Klugheit ist professionell. Klugheit betrachtet die eigenen Ziele und Bedürfnisse und die des Gegenübers. Vor allem betrachtet sie dann auch die Möglichkeiten der gemeinsamen Situation – Denken, beteiligen, Gemeinsamkeit, Nachhaltigkeit, Verantwortung, Zielbezug, das sind die Grundlagen klugen Verhaltens, damit letztlich ‚professionellen‘ Verhaltens

Leistung

Wir leben in einer Leistungsgesellschaft. Das heißt vordergründig, dass Leistung sich lohnt und in der Gesellschaft zu einem lohnenden Prinzip stilisiert ist. Leistung – der Nachweis von Kompetenz und positiver Wirkung – propagiert, dass es Chancen für jedermann gibt, dass es sich lohnt zu streben und zu investieren, dass man nur an sich glauben muss, um erfolgreich zu sein, und einige ‚Gewissheiten‘ mehr. Leistung lohnt sich, Leistung wird belohnt. Dass es tatsächlich so ist, wird nicht jedem im Alltag deutlich. Zur Leistung gehört nämlich auch die Anpassung in die Systeme und Organisationen, das Funktionieren entsprechend Regeln und die perspektivische Selbstorganisation. Leistung meint sich konstruktiv. Gewalt ist das nie: Sie zerstört, ist übergriffig, stellt sich ‚gegen‘, sie ist rücksichtslos aus Prinzip. Und sie ist attraktiv für viele, die im System nicht das Lohnenswerte der Leistung erleben dürfen. Sie ist das archaische Modell, das sich gegen die Gemeinschaft, gegen die Anpassung des Miteinanders richtet. Dass sie sich letztlich darin der Wertschaffung der Gemeinschaft bedient, ist letztlich konsequent.

Haltungen

Kultur ist die Gesamtheit aller Vorstellungen, Werte, Regeln und Leitlinien, die eine Gruppe von Menschen, eine Gesellschaft besitzt, sich gibt. Einiges davon ist ‚offiziell‘, in Grundsätze und Gesetze gefasst, in Regeln übersetzt, in Durchführungsbestimmungen umgesetzt. Das Meiste allerdings bleibt unbenannt, ist gleichwohl vorhanden. Menschliches Verhalten wird gesteuert durch diese undefinierten, logisch und rational häufig nicht fassbaren Strukturen von Vorstellungen über das Miteinander, über Macht, Zugehörigkeit oder Stellung. In diesen Vorstellungen ist auch Platz für Stärke, Durchsetzung und Gewalt – das Spektrum reicht von ‚Möge der Bessere gewinnen‘ bis zu ‚Der Zweck heiligt die Mittel. Und alle Gesetze und Regeln können nicht alle Eventualitäten abdecken, Orientierung muss sich anders herleiten – aus den kulturellen Haltungen nämlich.

Diese Haltungen regeln Miteinander über soziale Kompetenz, aus Grundsätzen heraus, die es immer ermöglichen, situativ ‚richtig‘ zu handeln, entsprechend der kulturellen Umgebung. Haltungen wie ‚nach Möglichkeiten schauen statt nach Schwierigkeiten‘ oder ‚Ich bin loyal‘ oder eben ‚fair play‘.

Fair play

In diesem Begriff wird deutlich, wie sehr es auf eine Haltung ankommt. Der Begriff verdeutlicht, dass es dem Menschen möglich ist, sich für Grundsätze und für Werte im zu entscheiden, die sein Handeln steuern sollen, die in seinem Handeln deutlich werden sollen. Es sind persönliche Entscheidungen, die wirksam sind in all den Lebenslagen und Situationen, die ‚offen‘ sind, die nicht durchreguliert sind. Konstruktive Haltungen orientieren sich am Vermögen des Menschen, seine Entscheidungen entsprechend einem klugen‘ und ‚auf Andere bezogenen‘ Muster zu treffen.

Fair play ist ein Dachname – für Solidarität, für Klugheit, für nachhaltiges und perspektivisches Denken, für eine ‚andere‘ Art von Erfolg. Fair play ist dort wichtig, wo Erfolg monomanisch und aggressiv gelebt wird, wo der Erfolg des Einen den Anderen etwas kostet. Fair play strebt nicht nur nach Ausgleich und Balance, das würde es auf eine rein moderierende Funktion reduzieren. Fair play ist eine eigene Qualität, eine Haltung, die auch die Bedürfnisse und den Erfolg des Anderen im Blick hat. Fair play ermöglicht einen anderen, einen erweiterten Blick auf das Ganze, fair play fordert Distanz zum eigenen tun und zum standardisierten Erfolgsmodell ‚Ich muss gewinnen, egal wie‘. Fairplay setzt Maßstäbe, die Würde, Stolz und Integrität des Menschen schützen, und sichert den Rahmen, in dem Alle ihre angemessene Rolle spielen können. Fair play baut den Raum auf, in dem Menschen ihren Platz einnehmen und sich entwickeln können, Fair play schließt von seinem Wesen her bereits Gewalt aus. Gewalt vernichtet Möglichkeiten, fair play sucht und sichert Möglichkeiten.

Fair play ist existentiell wichtig für den Menschen, ist nicht nur eine nette Geste, wenn es mal scheppert. Fair play ist wesentlich gemeinschaftsbildend, ist das Erfolgsmodell von Beziehungsgestaltung, Kontakt und Beteiligung. Fair play ist das Modell erfolgreicher Gemeinschaften: selbstbewusst, zielorientiert, klug und ökonomisch. Fair play kennt Gegner und Auseinandersetzung, aber nicht Feinde und Kampf um jeden Preis. Fair play ist moderat und gleichzeitig eine Macht. Das Alles ist fair play, aber nur, wenn fair play nicht ‚selbstverständlich‘ ist. Fair play braucht die Aufmerksamkeit und die Investition für seine Wirkung, für die Entwicklung – bisher geht die Aufmerksamkeit und Investition eher zur Gewalt, zur Kompensation, Verharmlosung oder Ausbeuten von deren Wirkung. Und letztlich ist alles, was nur reparieren, beschwichtigen, strafen oder ablenken will, verlorene Energie, Zeit und Motivation. Fair play hingegen lohnt sich.

Lernen

Fair play heißt, dass Menschen lernen,...

- in Alternativen zu denken
- nach Möglichkeiten zu schauen
- andere Modelle auszuprobieren
- das Gegenüber erfolgreich zu machen
- sich für Ziele und Bedürfnisse Anderer zu interessieren
- Bewusstsein über eigene Motive und Strukturen zu entwickeln
- sich in einem sozialen System als konstruktiver ‚Täter‘ zu begreifen
 - sich flexibel und situationsbezogen zu verhalten
 - Ideologisches gegen kluge Standpunkte einzutauschen
 - der Welt etwas hinzuzufügen statt ihr etwas zu nehmen
 - Vorbild zu sein und ‚vorbildlich‘ zu handeln
 - ihre Ziele aus der ‚Qualität‘ zu schöpfen
 - ‚professionell‘ mit sich und der Welt umzugehen.