



Tech-Elite-Kinder werden von Smartphones, Socials und Games ferngehalten – für alle anderen gilt der Digitalpakt!



Während Tech-Eliten Unsummen in den digitalen Bildungsbereich stecken, dürfen ihre eigenen Kinder keine Smartphones oder Tablets nutzen. Ja, Gates, Jobs und Zuckerberg kennen die Gefahren von Socials, Games und digitalen Medien, die wie eine Droge bis in den Tod führen können. Doch trotz der Gefahren verfolgt der Digitalpakt der Deutschen eine vollumfängliche digitale Ausstattung bis in die Vorschulen. Auch unsinnige Computerspiele werden vom Bund mit Millionen gefördert. Mit welchem Ziel?

„Computerspielsüchtiger spielt so lange, bis er in Ohnmacht fällt!“

„Würgen bis zum Tod: 13-jähriges Mädchen stirbt bei der Durchführung der TikTok-Blackout-Challenge“

„Kinder im Alter von 8 Jahren machen Nacktfotos von sich und verkaufen sie online“

„Todesdroge „TikTok“ – Wie im sozialen Netzwerk Kinder in den Wahnsinn getrieben werden. Immer mehr Challenges fordern Tote.“

„Minderjährige gelangen problemlos an Militär-Killer-Übungs-Spiele“

Schlagzeilen wie diese nehmen uns in die Verantwortung: Neben all den überaus hilfreichen technischen Möglichkeiten, Arbeitserleichterungen und Innovationen birgt die kaum noch wegzudenkende Digitalisierung aber auch enorme Risiken.

Die Nutzung digitaler Medien beginnt bereits im frühen Kindesalter. Laut einer Studie des Deutschen Instituts für Vertrauen und Sicherheit nutzen bereits 11 % der Dreijährigen das Internet. Mit zunehmendem Alter steigt die Nutzungsdauer drastisch an.

Jugendliche sind täglich mehrere Stunden online, meist über das Smartphone Tendenz steigend.

Eine DAK-Studie offenbarte, dass während des Corona-Lockdowns die durchschnittliche tägliche Nutzungszeit von Computerspielen bei Kindern und Jugendlichen um 75 % anstieg. Etwa 700.000 Kinder und Jugendliche in Deutschland zeigen ein krankhaftes Computerspielverhalten. Beim sog. pathologischen Computerspielverhalten, der Computerspielabhängigkeit, steht das Spielen so stark im Vordergrund, dass andere wichtige Lebensbereiche wie Arbeit, Schule, soziale Beziehungen, Gesundheit und persönliche Interessen komplett vernachlässigt werden.

Die meisten Spiele-Apps seien „auf nahezu endlose Nutzung“ ausgelegt. Wer während des

Spieles unterbreche, könne mitunter den eigenen Spielstand verlieren, in anderen Fällen würde tägliches Spielen belohnt. Dieser exzessive Medienkonsum schadet nicht nur der Gesundheit, sondern auch dem Familienleben und Schulerfolg. Kinder und junge Erwachsene isolieren sich, meiden soziale Kontakte und bewegen sich kaum. Um Essens- oder Toilettenpausen zu vermeiden, legten sich manche sogar einen Katheter oder platzieren einen Eimer am Spieltisch. Ihre einzige Unterbrechung ist der Schlaf. Wer den Konsum versucht einzuschränken, bekommt Entzugserscheinungen. In betroffenen Haushalten eskalieren Konflikte besonders dann, wenn Eltern die Handynutzung einschränken oder die Nutzung einer bestimmten App reglementieren möchten. Das führt von aggressiven Wutausbrüchen bis hin zu Suiziddrohungen oder Tötungen, wenn Betroffene ihre „mediale Drog“ nicht konsumieren dürfen, berichtet der Mediziner Bert te Wildt.

Und bitte, liebe Zuschauer, glauben Sie nicht, das seien extreme Einzelfälle. Solche Fälle nehmen exponentiell zu. Die WHO selbst, als Unterorganisation der freimaurerischen UNO, nimmt das pathologische Spielen in ihrem Diagnosekatalog als echte Krankheit auf. Natürlich erst, nachdem solches Verhalten wohl wissend und durch ihre Verbündeten, wie z. B. die UNESCO, gefördert wurde. Dazu später mehr. Spätestens hier muss man doch „AUFWACHEN“ und erkennen, dass hier kein Unterschied zu anderen Leben auslöschenden Drogen besteht!

Hinzu kommen Social Media

Vor allem Plattformen wie TikTok stehen in der Kritik, gefährliche Trends durch ihre Algorithmen zu begünstigen und extreme sowie provokante Inhalte zu fördern.

Gerade die „Challenges“ der sozialen Medien führen immer öfter in Lebensgefahr und üben psychischen Druck auf Jugendliche aus, die sich darum bemühen „Fame“ zu werden:

- ¬ Löffelweise Zimt schlucken – kann zu Erstickung und Lungenentzündung führen
- ¬ Bonemashing – bewusstes Zertrümmern von Knochen für markantere Gesichtszüge
- ¬ Chroming – das Einatmen giftiger Substanzen mit hohem Vergiftungsrisiko
- ¬ Brandstiftung in Schulen – mutwilliges Anzünden von Toiletten

Die „Kreativität“ der Nutzer kennt dabei keine Grenzen, und immer wieder tauchen neue, verstörende Trends auf, die bis in den Tod führen. Um nur wenige Beispiele zu nennen:

Im April 2024 starb ein 13-jähriges Mädchen aus dem Landkreis Kassel bei einer sogenannten Blackout-Challenge auf TikTok. Bei dieser Art Mutprobe ging es darum, sich bis zur Bewusstlosigkeit die Luft abzudrücken.

Die Challenge „Blauer Wal“ forderte in Russland seinerzeit mehr als 100 Leben junger Menschen, die als letzte Challenge des Spiels Suizid begingen.

Was einst besorgniserregend war, ist längst zu einer stillen Epidemie geworden.

Seit 2015 nimmt die psychische Belastung junger Mädchen, die sich ihre Idole auf Instagram suchen, drastisch zu. Mit verheerenden Konsequenzen: Die Zahlen der Krankenhausaufenthalte wegen Selbstverstümmelungen schießen in die Höhe.

Kurzer Einschub: Bereits 2012 wurde Instagram von Facebook aufgekauft. Der wohlbekannte Gründer von Facebook, Mark Zuckerberg, gehörte zu den 12 Spitzenreitern der Corona-Krisen-Profiteure.

Ebenso haben er und seine Kumpane aus der Spielindustrie sich mit Social Media und

Computerspielen eine goldene Nase ergaunert, während ihnen wohlbekannt ist, in welche nahezu diabolischen Abhängigkeiten nicht nur die Jugendlichen gezielt hineinmanövriert werden.

„Neuere Studien sehen auch hohes Suchtpotenzial bei der Nutzung der sozialen Medien; besonders häufig kommt zudem Online-Sexsucht vor“, heißt es ganz scheinheilig in den ZDF-Panorama-Nachrichten. Sie werfen in ihrer Ausarbeitung zur Gamescom 2024 die Risiken der Spielsucht kurz auf, um direkt darauf, im selben Essay, eine dreiviertel Stunde lange Doku einzubinden, in der – Produzenten, Investoren, Spieler etc ... über die schönen Seiten des Spielens zu Wort kommen. Mit dem abrundenden Gejammer allerseits, dass Deutschland nicht zu den führenden Ländern in der Computerspiel-Produktion gehören, spielen sie der Bundesregierung mit ihrem selbstzerstörerischen Plan geradewegs in die Hände ...

Bund fördert Computerspiele mit Abermillionen Steuergeldern

Trotz beschriebener, verheerender Folgen fördert die Bundesregierung die Entwicklung von Computerspielen mit Steuergeldern in Millionenhöhe. In den letzten sechs Jahren sollen vom Bund bereits 200 Millionen Euro an Spielentwickler ausgeschüttet worden sein. Jedes Jahr standen 50 Millionen Euro oder mehr aus Habecks Kasse zur Verfügung, „[...] obwohl die Ampelkoalition von Beginn an um nichts so sehr ringt wie um das Geld. [...]“.

Die horrenden Gelder der Bundesregierung förderten auch eher ungewöhnliche sowie vollkommen unnötige Projekte wie „Oma Hühner Run“ oder eine Oktoberfest-Simulation. Angebliches Ziel dieser Maßnahmen sei es, die Wettbewerbsfähigkeit Deutschlands in der Spielentwicklung zu stärken. Nicht zu vergessen, Computerspiele gelten seit 2008 in Deutschland offiziell als Kulturgut, genauer noch zum „Immateriellen Kulturgut“. Dies entschied der Deutsche Kulturrat, der Spitzenverband der deutschen Kulturverbände. Der Deutsche Kulturrat ist auch Mitglied der deutschen UNESCO-Kommission.

Kleiner Einschub: Die freimaurerische UNESCO hat 194 Mitgliedstaaten in ihrem Beitragszahler-Würgegriff, und als UN-Sonderorganisation führt sie fünf Hauptprogramme für Bildung, Naturwissenschaften, Sozial- und Geisteswissenschaften, Kultur sowie Kommunikation und Information. Ihr Budget für die beiden Jahre 2024 und 2025: 1,68 Milliarden US-Dollar, davon 586 Millionen durch Mitgliedsbeiträge finanziert. Deutschland ist nach den USA, China und Japan der viertgrößte Beitragszahler der UNESCO.

Mit der fadenscheinigen Begründung, zahlreiche Spiele würden sich auch dem Umwelt- und Klimawandel, also Zielen der Agenda 2030, widmen, sollen diese Rechtfertigungen scheinbar plausible Gründe dafür liefern, dass die Jugendlichen mit unsichtbaren Fesseln an ihren Stuhl gebunden und zu hirnverkümmern den Sklaven der Regierung gemacht werden. Und letztere Aussage ist nicht aus der Luft gegriffen, auch hierzu gibt es bereits Studien:

Die Studie der Universität Ulm z. B. zeigt auf, dass exzessives Gaming die Struktur des Frontallappens im Gehirn verändert – die Region, die für die Impulskontrolle und Entscheidungsfindung verantwortlich ist. Bereits nach 6 Wochen täglichen Spielens eines Online-Spiels wurde eine Abnahme der grauen Substanz im Frontallappen beobachtet. Mit Folgen wie: eingeschränkte Gedächtnisleistung, verminderte Konzentration, Orientierungsschwierigkeiten und sogar Persönlichkeitsveränderungen bis hin zu Depressionen.

Digitalpakt Deutschland

Der Ablenkungsmedien im Alltag nicht genug, gingen die Regierungen noch weiter. Z.B. sollten im Rahmen des Digitalpaktes Deutschlands Schulen aus Bundesmitteln, d.h. Steuergeldern, in Höhe von fünf Milliarden Euro flächendeckend mit Breitbandanschluss und digitalen Endgeräten wie Tablets, Smartphones und Whiteboards ausgestattet werden. Die Verfechter der Digitalisierung versichern auffällig wortreich, dass es bei all dem darum gehe, Kindern einen „vernünftigen“, „verantwortungsvollen“ und „kompetenten“ Umgang mit den Geräten zu vermitteln.

Dazu zitieren wir die Neurobiologin Prof. Dr. Teuchert-Noodt:

„Der „Digitalpakt“ wird in die Geschichte als „digitaler Unmöglichkeitspakt“ eingehen [...] Das kindliche Gehirn kann nicht digital. Erst Studenten können es schaffen, „verantwortungsvoll“ mit Medien umzugehen, wenn sie zuvor einen analogen Schulabschluss hingelegt haben“, spricht Frau Teuchert-Noodt im Klartext. Sie geht sogar einen Schritt weiter und ist der Ansicht, dass selbst unter Eltern und Lehrpersonal hinreichende Kompetenzen vermisst werden.

„Das Tippen und Wischen verhindert jegliches Lernen. Rechnen, Lesen, Schreiben bleiben nun einmal Grundkompetenzen, die in Nervennetze real eingeschrieben werden müssen. Zudem ist der schulische und private Umgang mit digitalen Geräten generell für das Kind und den Jugendlichen äußerst suchtgefährdend.[...] Smartphone- und Computer-geprägte Jugendliche haben es zunehmend schwer, den Führerschein zu erwerben. Ihr Gehirn ist nur unzureichend auf die komplexe Raum-Zeit-Verarbeitung im Straßenverkehr vorbereitet. Zudem birgt digitale Abhängigkeit am Steuer ein ebenso hohes Risiko wie Drogen- oder Alkoholmissbrauch, so Teuchert-Noodt. „Unsere Politiker wären gut beraten, umgehend von der digitalen Hochrüstung der Schulen Abstand zu nehmen. Verzichten Sie [...], Milliarden für technische Geräte an die IT-Industrie zu verschwenden und eine ganze heranwachsende Generation von Kindern krank zu machen [...].“

Fazit:

Nun denke bitte keiner, dass diese Entwicklung ein Zufall sei. Wie in dieser Sendung aufgezeigt wurde, steckt auch hinter dem Immateriellen Kulturgut „Computerspiel“, das von der UNESCO, dem Bund, dem Kulturrat und weiteren gezielt gefördert wurde, eine kalkulierte Suchtfalle sondergleichen. Und es wird sich auch niemand herausreden können, man habe die Gefahr nicht kommen sehen. Die im Abspann eingeblendeten Quellen sind öffentlich zugängliche Studien und den Verursachern wohl bekannt.

Und auch die Tech-Elite, die es besser weiß als alle anderen, hält ihre eigenen Kinder bewusst von digitalen Medien fern und lässt sie möglichst ohne mobile Technik aufwachsen.

Im kalifornischen Silicon Valley z. B., wo die milliardenschwere Tech-Industrie und viele der Big Player wie Apple, Google, Amazon, Facebook und Co. sitzen, wird der Nachwuchs bewusst auf Schulen geschickt, wo Tafel, Stift und Papier anstelle von Tablet und ChatGPT genutzt werden. „Die Idee, dass eine App auf einem iPad meinen Kindern besser Lesen oder Arithmetik lehren kann, ist lächerlich“, heißt es von Alan Eagle, Ex-Kommunikationsmanager bei Google. Apple-Gründer Steve Jobs hatte einmal eingeräumt, dass seine Kinder das damals herausgebrachte iPad nicht verwenden durften. Microsoft-Gründer Bill Gates erklärte ebenso in einem Interview, dass seine Kinder bis zum Alter von 14 auch keine Handys besitzen durften, und danach wurde die Nutzung reglementiert. Interessanterweise sind

sowohl Microsoft als auch Apple im Bildungsbereich tätig. Beide wollen sie die Schulen dabei unterstützen, sich auf eine Zukunft in einer digitalisierten Welt vorzubereiten. Heuchlerischer geht es doch kaum!

An unseren staatlichen Schulen jedoch frisst sich derweilen die Digitalisierung wie ein Krebsgeschwür durch. Anfang 2025 appellierten 75 führende deutsche Wissenschaftler unterschiedlicher Fachbereiche an die Bundesregierung, die Digitalisierung an Schulen und Vorschulen zu stoppen. Die Experten um den Medienpädagogen Professor Ralf Lankau ziehen Bilanz und erklären, dass der Unterricht mit Tablets und Laptops die schulischen Leistungen in den Kernkompetenzen Lesen, Rechnen, Schreiben und das Bildungsniveau immer weiter sinken lässt. Gleichzeitig leiden die Kinder an psychischen Belastungen. Doch anstatt Warnsignale von Experten ernst zu nehmen, spielen bereits Zehnjährige Ego-Shooter-Spiele, die ursprünglich für das Militär, zur Abstumpfung und Verrohung erwachsener Männer, z. B. US-Soldaten, entwickelt wurden. Natürlich redet der Deutsche Kulturrat sich auch hier fein raus: Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) täte ihre Arbeit, während sie die Alterskennzeichnung für Computerspiele vergibt. Aber mal ehrlich, jede Zigaretten-Packung z. B. enthält eine abschreckende Warnung, was den Raucher in Selbstkontrolle nicht wirklich daran hindert, weiter zu rauchen. Ein Narr, wer denkt, die Alterskennzeichnung bewirke etwas!

Und während alle wie gebannt auf ihren Bildschirm schauen, wird die Welt in eine noch tiefere Versklavung der Möchtegern-Machthaber gedrängt. Wer hier noch glaubt, es handle sich um eine harmlose Freizeitbeschäftigung, verschließt die Augen vor der Realität. Denn eines ist sicher: Kostenlose Apps werden mit Lebenszeit bezahlt – und eine abgelenkte Gesellschaft stellt keine kritischen Fragen. Es wäre möglich, sämtliche gefährdenden Medien über Nacht stillzulegen – genauso wie jede noch so kleine Aufklärungsseite gesperrt wird, wenn sie unangenehme Tatsachen aufdeckt.

Wir müssen zuvor genannte Strippenzieher und die Folgen ihrer Taten als das brandmarken, was sie sind – als Verbrechen an der Menschheit. Darum verbreiten Sie diese Sendung!

von abu/jtb

Quellen:

Digitales Nutzerverhalten von Kindern:

<https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Kinder-Jugendliche-taeglich-zwei-Stunden-Smartphone>

<https://www.zhaw.ch/de/medien/medienmitteilungen/detailansicht-medienmitteilung/event-news/james-studie-internetnutzung-verlagert-sich-immer-staerker-aufs-smartphone/>

https://www.zhaw.ch/storage/hochschule/medien/news/2020/201215_MM_JAMES_2020_de.pdf

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32496250/>

Cybergrooming:

https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/Forschung/LFM_Cybergrooming_Studie_2024.pdf

DKA-Studien: https://www.dak.de/dak/unternehmen/reportes-forschung/studie-mediensucht-2020_12652#rtf-anchor-corona-lockdown-drastischer-anstieg-von-gamingzeiten-und-

internettutzung

<https://caas.content.dak.de/caas/v1/media/12654/data/e364341b499ec01105a44cdd5eed6f97/dak-studie-gaming-social-media-und-corona.pdf>

<https://www.tichyseinblick.de/daili-es-sentials/dak-zu-viel-zeit-vor-dem-bildschirm-zerstoert-leben-und-familien/>

16-jähriger Computerspielsüchtiger, Minderjährige spielen Erwachsenenspiele:
<https://www.deutschlandfunkkultur.de/suchtfaktor-computerspiel-faszination-mit-nebenwirkungen-100.html>

Todesdroge „TikTok“

<https://apollo-news.net/todesdroge-tiktok-alles-fuer-den-fame/>

Würgen bis zum Tod, 13-jährige stirbt/Challenges:

<https://www.epochtimes.de/gesellschaft/lebensgefährliche-mutproben-auf-tiktok-das-sollten-eltern-ueber-die-aktuellen-trends-wissen-a4746309.html>

ZDF - Zum Start der Gamescom 2024

<https://www.zdf.de/nachrichten/panorama/gamescom-computerspiele-sucht-100.html>

Förderungen für Computerspiele:

<https://stadt-bremerhaven.de/foerdermittel-fuer-spiele-176-000-e-fuer-snake-1-mio-e-fuer-das-oktoberfest-spiel/>

<https://www.nius.de/kommentar/millionen-fuer-computerspiel-branche-wenn-der-staat-kreativitaet-foerdert-bekommt-er-ideologie/042cda6a-82f3-4992-88df-b90d0f20a718>

<https://www.nius.de/articles/oma-huehner-run-oktoberfest-spiel-diktator-simulation-diese-skurrilen-computerspiele-foerdert-die-regierung-mit-millionen-steuergeld/c57b8c8a-0990-48e2-9c8d-7b6c38853fc2>

<https://www.tichyseinblick.de/daili-es-sentials/ampel-bundesaushalt-millionen-computerspiele/>

Kinder posten Nacktfotos von sich:

<https://www.nrk.no/ytring/slove-foreldre-1.16773932>

Social Media fördert Sucht und gefährdet Selbstbewusstsein, Gesundheit:

<https://tkp.at/2023/10/06/sorgen-social-media-und-zwanghafte-internettutzung-fuer-das-ende-unseres-wirtschaftswachstums/>

Zu Digitalpakt, Interview mit Neurobiologin:

<https://www.nachdenkseiten.de/?p=49485>

Computerspiele verändern Gehirn:

<https://www.uni-ulm.de/in/fakultaet/in-detailseiten/news-detail/article/online-computerspiele-veraendern-das-gehirn-auswirkungen-von-gaming-auf-den-orbitofrontalen-kortex-nachgewiesen/>

Erklärung zu Einfluss von Spielen auf das Gehirn:

<https://www.medi-karriere.de/wiki/grau-substanz/>

UNESCO-Mitglieder, Budget:

Tech-Elite-Kinder werden von Smartphones, Socials und Games ferngehalten - für alle anderen gilt der Digitalpakt!

<https://www.unesco.de/ueber-uns/ueber-die-unesco/>

UNESCO:

<https://www.kla.tv/28269> und www.kla.tv/18219

75 Experten fordern Digitalisierungs-Stopp:

<https://www.aufwach-s-en.de/2025/03/75-experten-digitale-bildungspolitik-beenden-smartphone-freie-schulen/>

Das könnte Sie auch interessieren:

#Digitalisierung - www.kla.tv/Digitalisierung

#DigitaleBildung - Digitale Bildung - www.kla.tv/DigitaleBildung

#SocialMedia - Social Media - www.kla.tv/SocialMedia

#BildungErziehung - Bildung & Erziehung - www.kla.tv/BildungErziehung

Kla.TV – Die anderen Nachrichten ... frei – unabhängig – unzensiert ...



- was die Medien nicht verschweigen sollten ...
- wenig Gehörtes vom Volk, für das Volk ...
- tägliche News ab 19:45 Uhr auf www.kla.tv

Dranbleiben lohnt sich!

Kostenloses Abonnement mit wöchentlichen News per E-Mail erhalten Sie unter: www.kla.tv/abo

Sicherheitshinweis:

Gegenstimmen werden leider immer weiter zensiert und unterdrückt. Solange wir nicht gemäß den Interessen und Ideologien der Systempresse berichten, müssen wir jederzeit damit rechnen, dass Vorwände gesucht werden, um Kla.TV zu sperren oder zu schaden.

Vernetzen Sie sich darum heute noch internetunabhängig!

Klicken Sie hier: www.kla.tv/vernetzung

Lizenz:  Creative Commons-Lizenz mit Namensnennung

Verbreitung und Wiederaufbereitung ist mit Namensnennung erwünscht! Das Material darf jedoch nicht aus dem Kontext gerissen präsentiert werden. Mit öffentlichen Geldern (GEZ, Serafe, GIS, ...) finanzierte Institutionen ist die Verwendung ohne Rückfrage untersagt. Verstöße können strafrechtlich verfolgt werden.