



Los niños de la élite tecnológica se mantienen alejados de los teléfonos inteligentes, las redes sociales y los juegos: ¡el pacto digital se aplica a todos los demás!



Mientras las élites tecnológicas invierten enormes sumas en educación digital, a sus propios hijos no se les permite usar smartphones ni tabletas. Sí, Gates, Jobs y Zuckerberg son conscientes de los peligros de las redes sociales, los juegos y los medios digitales, que pueden llevar a la muerte como una droga. Pero a pesar de los peligros, el Pacto Digital alemán persigue el equipamiento digital completo hasta el nivel preescolar. Además, el Gobierno federal subvenciona con millones juegos de ordenador sin sentido. ¿Con qué objetivo?

"¡Adicto a los juegos de ordenador juega hasta desmayarse!"

"Muere estrangulada: una niña de 13 años muere mientras realizaba el reto del apagón de TikTok".

"Niños de tan sólo 8 años se hacen fotos desnudos y las venden online".

"Droga mortal "TikTok" - Cómo los niños se vuelven locos en la red social.

Cada vez hay más desafíos que se cobran vidas".

"Los menores pueden acceder fácilmente a juegos de entrenamiento de asesinos militares".

Titulares como estos nos hacen asumir responsabilidades: además de todas las posibilidades técnicas, simplificaciones de trabajo e innovaciones extremadamente útiles, la digitalización que se ha hecho indispensable también alberga enormes riesgos.

El uso de los medios digitales comienza a una edad temprana.

Según un estudio del Instituto Alemán de Confianza y Seguridad, el 11% de los niños de tres años ya utiliza Internet.

Con la edad, el periodo de uso aumenta drásticamente.

Los jóvenes pasan varias horas al día en Internet, sobre todo en sus smartphones, y la tendencia va en aumento.

Un estudio de DAK reveló que, durante el bloqueo de Corona, el tiempo medio diario de uso de juegos de ordenador entre niños y jóvenes aumentó un 75%.

Alrededor de 700.000 niños y jóvenes en Alemania presentan un comportamiento patológico con los juegos de ordenador.

En el llamado comportamiento patológico con los juegos de ordenador, o adicción a los juegos de ordenador, la atención se centra tanto en el juego que se descuidan por completo otras áreas importantes de la vida como el trabajo, la escuela, las relaciones sociales, la salud y los intereses personales.

La mayoría de las aplicaciones de juegos están diseñadas para un "uso casi infinito". Si interrumpes el juego durante la partida, a veces podrías perder tu puntuación, mientras que en otros casos serías recompensado por jugar todos los días. Este consumo excesivo de medios de comunicación no sólo es perjudicial para la salud, sino también para la vida familiar y el éxito escolar. Los niños y los adultos jóvenes se aíslan, evitan el contacto social y apenas hacen ejercicio. Para evitar tener que hacer una pausa para comer o ir al baño, algunos incluso se ponen una sonda en la boca o colocan un cubo en la mesa. Su única interrupción es el sueño. Cualquiera que intente limitar su consumo experimentará síntomas de abstinencia. En los hogares afectados, los conflictos se intensifican sobre todo cuando los padres quieren restringir el uso del móvil o regular el uso de una aplicación concreta. Esto provoca desde ataques de ira agresivos hasta amenazas de suicidio u homicidios si no se permite a los afectados consumir su "droga mediática", informa el médico Bert te Wildt. Es médico jefe de la Clínica Psicosomática Kloster Dießen. Y por favor, queridos espectadores, no piensen que se trata de casos aislados extremos. Estos casos están aumentando exponencialmente. La propia O M S, como suborganización de la ONU masónica, incluye la ludopatía en su catálogo de diagnósticos como una verdadera enfermedad. Por supuesto, sólo después de que ese comportamiento fuera alentado a sabiendas por sus aliados, como la UNESCO. Más sobre esto más adelante. A estas alturas, como muy tarde, hay que despertar y darse cuenta de que no hay ninguna diferencia con otras drogas que destruyen la vida.

A esto se añaden las redes sociales

Plataformas como TikTok, en particular, son criticadas por fomentar tendencias peligrosas a través de sus algoritmos y promover contenidos extremos y provocativos.

Los "desafíos":

- Tragar canela a cucharadas puede provocar asfixia y neumonía
- Bonemashing - aplastamiento deliberado de huesos para conseguir rasgos faciales más llamativos.
- Cromado: inhalación de sustancias tóxicas con alto riesgo de intoxicación.
- Incendio provocado en escuelas - incendio intencionado de aseos

La "creatividad" de los usuarios no tiene límites, y constantemente surgen nuevas e inquietantes tendencias que conducen a la muerte.

Por citar algunos ejemplos: En abril de 2024, una niña de 13 años del distrito de Kassel murió en un desafío de desmayo en TikTok.

Este tipo de prueba de valor consistía en exprimirse el aire hasta perder el conocimiento.

El desafío "Ballena Azul" se cobró la vida de más de 100 jóvenes en la Rusia de la época, que se suicidaron como último desafío del juego.

Lo que antes era motivo de preocupación hace tiempo que se ha convertido en una epidemia silenciosa.

Desde 2015, el estrés psicológico de las jóvenes que buscan a sus ídolos en Instagram ha aumentado drásticamente.

Con consecuencias devastadoras: El número de hospitalizaciones por automutilación se dispara.

Breve inserción: Instagram fue adquirida por Facebook en 2012.

El conocido fundador de Facebook, Mark Zuckerberg, fue uno de los 12 principales

Los niños de la élite tecnológica se mantienen alejados de los teléfonos inteligentes, las redes sociales y los juegos: ¡el pacto digital se aplica a todos los demás!

especuladores de la crisis coronaria.

Él y sus compinches de la industria de los juegos también han hecho una fortuna con las redes sociales y los juegos de ordenador, mientras que son muy conscientes de las adicciones casi diabólicas en las que no sólo los jóvenes son deliberadamente maniobrados.

"Estudios recientes también han identificado un alto potencial de adicción en el uso de las redes sociales; la adicción al sexo en línea también es particularmente común", afirma hipócritamente el informativo Panorama de la Z D F.

Plantean brevemente los riesgos de la adicción al juego en su elaboración sobre Gamescom 2024, sólo para incluir inmediatamente después, en el mismo ensayo, un documental de tres cuartos de hora en el que productores, inversores, jugadores, etc... opinan sobre los lados bonitos del juego.

Con la queja final de todas las partes de que Alemania no es uno de los países líderes en la producción de juegos de ordenador, le están haciendo el juego al gobierno federal con su plan autodestructivo...

El gobierno federal subvenciona los juegos de ordenador con millones y millones del dinero de los contribuyentes.

A pesar de las devastadoras consecuencias descritas anteriormente, el gobierno alemán subvenciona el desarrollo de juegos de ordenador con millones del dinero de los contribuyentes.

En los últimos seis años, el gobierno federal habría pagado ya 200 millones de euros a los desarrolladores de juegos.

Cada año, las arcas de Habeck disponían de 50 millones de euros o más, "[...] aunque la coalición del semáforo no ha luchado tanto por nada como por el dinero desde el principio. [...]".

Las horrendas cantidades de dinero del gobierno federal también apoyaron proyectos bastante inusuales y completamente innecesarios, como "Granny Chicken Run" o una simulación del Oktoberfest.

El supuesto objetivo de estas medidas es reforzar la competitividad de Alemania en el desarrollo de juegos.

No hay que olvidar que los juegos de ordenador están oficialmente reconocidos como bien cultural en Alemania desde 2008, o más exactamente como "bien cultural inmaterial".

Así lo decidió el Consejo Cultural Alemán, la organización que agrupa a las asociaciones culturales alemanas.

El Consejo Cultural Alemán también es miembro de la Comisión Alemana para la UNESCO.

Breve inserción: La UNESCO masónica tiene 194 Estados miembros en su dominio contribuyente, y como agencia especializada de la ONU dirige cinco programas principales para la educación, las ciencias naturales, las ciencias sociales y las humanidades, la cultura y la comunicación y la información.

Su presupuesto para los dos años 2024 y 2025: 1.680 millones de dólares estadounidenses, 586 millones de los cuales se financian con las cuotas de los afiliados.

Alemania es el cuarto país que más contribuye a la UNESCO, después de Estados Unidos, China y Japón.

Con la endeble justificación de que numerosos juegos también están dedicados al medio ambiente y al cambio climático, es decir, objetivos de la Agenda 2030, se supone que estas justificaciones proporcionan razones aparentemente plausibles para atar a los jóvenes a sus sillas con grilletes invisibles y convertirlos en esclavos del gobierno con el cerebro lavado.

Y esta última afirmación no se la ha inventado de la nada; también hay estudios al respecto:

Los niños de la élite tecnológica se mantienen alejados de los teléfonos inteligentes, las redes sociales y los juegos: ¡el pacto digital se aplica a todos los demás!

El estudio de la Universidad de Ulm, por ejemplo, demuestra que el juego excesivo modifica la estructura del lóbulo frontal del cerebro, la región responsable del control de los impulsos y la toma de decisiones.

Se observó una disminución de la materia gris en el lóbulo frontal tras sólo 6 semanas de jugar a diario a un juego en línea. Con consecuencias como: deterioro de la memoria, disminución de la concentración, dificultades de orientación e incluso cambios de personalidad y hasta depresión.

Pacto Digital Alemania

No basta con los medios de distracción en la vida cotidiana, los gobiernos fueron aún más lejos.

Por ejemplo, en el marco del pacto digital alemán, las escuelas iban a ser equipadas con conexiones de banda ancha y dispositivos finales digitales como tabletas, teléfonos inteligentes y pizarras digitales de forma generalizada, utilizando fondos federales, es decir, dinero de los contribuyentes, por un total de cinco mil millones de euros.

Los defensores de la digitalización son notablemente elocuentes al asegurar que el objetivo de todo esto es enseñar a los niños a utilizar los dispositivos de forma "sensata", "responsable" y "competente".

Citamos al neurobiólogo Prof. Dr. Teuchert-Noodt al respecto:

"El 'Pacto Digital' pasará a la historia como un 'pacto de imposibilidad digital' [...] El cerebro del niño no puede hacer digital.

Sólo los estudiantes pueden llegar a tratar con los medios de comunicación de forma "responsable" si previamente han cursado una titulación escolar analógica", dice la Sra. Teuchert-Noodt sin ambages.

Incluso va un paso más allá y cree que hasta los padres y el personal docente carecen de competencias suficientes.

"Tear y deslizar el dedo impide cualquier aprendizaje.

La aritmética, la lectura y la escritura siguen siendo competencias básicas que deben inscribirse en verdaderas redes nerviosas.

Además, el uso de dispositivos digitales en la escuela y en casa suele ser extremadamente adictivo para niños y adolescentes[...].

Los jóvenes influenciados por los smartphones y los ordenadores tienen cada vez más dificultades para sacarse el carné de conducir.

Su cerebro no está preparado para el complejo procesamiento espacio-temporal que implica el tráfico por carretera.

Además, la adicción digital al volante entraña un riesgo tan elevado como el abuso de drogas o alcohol, afirma Teuchert-Noodt.

"Nuestros políticos harían bien en abstenerse inmediatamente de modernizar digitalmente las escuelas.

Abstenerse [...] de malgastar miles de millones en dispositivos técnicos para la industria informática y de enfermar a toda una generación creciente de niños [...]"

Conclusión:

Ahora, por favor, no piense que este desarrollo es una coincidencia.

Como se demostró en este programa, detrás del bien cultural inmaterial "juego de ordenador", promovido específicamente por la UNESCO, el Gobierno Federal, el Consejo de Cultura y otros, se esconde una calculada trampa de adicción de primer orden.

Y nadie podrá poner la excusa de que no vio venir el peligro.

Las fuentes que aparecen en los créditos finales son estudios de acceso público y bien

Los niños de la élite tecnológica se mantienen alejados de los teléfonos inteligentes, las redes sociales y los juegos: ¡el pacto digital se aplica a todos los demás!

conocidos por sus autores.

Y la élite tecnológica, que sabe más que nadie, mantiene deliberadamente a sus propios hijos alejados de los medios digitales y les deja crecer sin tecnología móvil siempre que sea posible.

En el Silicon Valley californiano, por ejemplo, donde se asientan la multimillonaria industria tecnológica y muchos de los grandes actores como Apple, Google, Amazon, Facebook y otros, la próxima generación es enviada deliberadamente a escuelas donde se usa pizarra, bolígrafo y papel en lugar de tableta y chat G P T.

"La idea de que una aplicación en un iPad puede enseñar a mis hijos a leer o calcular mejor es ridícula", afirma Alan Eagle, antiguo responsable de comunicación de Google.

El fundador de Apple, Steve Jobs, admitió en una ocasión que sus hijos no podían utilizar el iPad que salió a la venta en su momento.

El fundador de Microsoft, Bill Gates, también explicó en una entrevista que a sus hijos no se les permitía tener teléfonos móviles hasta los 14 años, edad a partir de la cual se regulaba su uso.

Curiosamente, tanto Microsoft como Apple operan en el sector educativo.

Ambos quieren ayudar a las escuelas a prepararse para un futuro en un mundo digitalizado. No podría ser más hipócrita.

En nuestras escuelas públicas, sin embargo, la digitalización se está abriendo camino como un cáncer.

A principios de 2025, 75 destacados científicos alemanes de diversas disciplinas hicieron un llamamiento al Gobierno alemán para que detuviera la digitalización en las escuelas y centros preescolares.

Los expertos dirigidos por el pedagogo mediático profesor Ralf Lankau hacen balance y explican que la enseñanza con tabletas y portátiles está provocando que el rendimiento escolar en las competencias básicas de lectura, aritmética, escritura y el nivel educativo sigan bajando.

Al mismo tiempo, los niños sufren estrés psicológico, como ansiedad, depresión y soledad. Pero en lugar de tomarse en serio las señales de advertencia de los expertos, los niños de diez años ya juegan a juegos de disparos en primera persona que se desarrollaron originalmente para el ejército con el fin de embotar y embutecer a los hombres adultos, por ejemplo, los soldados estadounidenses.

Por supuesto, el Consejo Alemán de Cultura también se desentiende: el Organismo de Autorregulación del Software de Entretenimiento U S K hace su trabajo mientras asigna la clasificación por edades de los juegos de ordenador.

Pero seamos sinceros, cada paquete de cigarrillos, por ejemplo, contiene una advertencia disuasoria, que en realidad no impide que el fumador siga fumando con autocontrol.

Quien piense que el etiquetado por edades tiene algún efecto, es un necio.

Y mientras todos miran fijamente sus pantallas, el mundo se ve empujado a una esclavitud aún mayor de los aspirantes a gobernantes.

Quien siga creyendo que se trata de una actividad de ocio inofensiva está cerrando los ojos a la realidad.

Porque una cosa es cierta: las aplicaciones gratuitas se pagan con la vida, y una sociedad distraída no se hace preguntas críticas.

Sería posible cerrar todos los medios perjudiciales de la noche a la mañana, del mismo modo que se bloquea cualquier sitio web educativo, por pequeño que sea, si revela hechos desagradables.

Debemos calificar a los mencionados cerebros y las consecuencias de sus actos como lo que son: crímenes contra la humanidad.

Los niños de la élite tecnológica se mantienen alejados de los teléfonos inteligentes, las redes sociales y los juegos: ¡el pacto digital se aplica a todos los demás!

Así que, queridos telespectadores, sigan con nosotros y difundan este programa. Muchas gracias a todos.

de abu/jtb

Fuentes:

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/reporte-forschung/studie-mediensucht-2020_12652#rtf-anchor-corona-lockdown-drastischer-anstieg-von-gamingzeiten-und-internetnutzung

<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/lebensgefaehrliche-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-skurilen-computerspiele-foerdert-die-regierung-mit-millionen-steuergeld/c57b8c8a-0990-48e2-9c8d-7b6c38853fc2>

<https://www.tichyseinblick.de/daili-es-sentials/ampel-bundeshaushalt-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-internetnutzung-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/graue-substanz/>

UNESCO-Mitglieder, Budget:

<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/>

Esto también podría interesarle:

Kla.TV – Las otras noticias ... libre – independiente – no censurada ...



- ➔ lo que los medios de comunicación no deberían omitir ...
- ➔ poco escuchado – del pueblo para el pueblo ...
- ➔ cada viernes emisiones a las 19:45 horas en www.kla.tv/es

¡Vale la pena seguir adelante!

Para obtener una suscripción gratuita con noticias mensuales

por correo electrónico, suscríbase a: www.kla.tv/abo&lan=es

Aviso de seguridad:

Lamentablemente, las voces discrepantes siguen siendo censuradas y reprimidas. Mientras no informemos según los intereses e ideologías de la prensa del sistema, debemos esperar siempre que se busquen pretextos para bloquear o perjudicar a Kla.TV.

Por lo tanto, ¡conéctese hoy con independencia de Internet!

Haga clic aquí: www.kla.tv/vernetzung&lang=es

Nutzungsrecht: [Licencia estándar de Kla.TV](#)

Kla.TV produziert alle Sendungen ehrenamtlich und ohne Gewinnabsichten. In der Verbreitung unserer Produkte durch Sie liegt unser einziger Lohn!
Mehr unter www.kla.tv/licence