



Kinderen van de Tech-Elites mogen geen Smartphones, Socials en Games gebruiken – voor andere is er een Digital Pact



Terwijl Tech-elites enorme bedragen in digitaal onderwijs steken, mogen hun eigen kinderen geen smartphones of tablets gebruiken. Ja, Gates, Jobs en Zuckerberg kennen de gevaren van sociale media, games en digitale media, die als een drug tot de dood kunnen leiden. Maar ondanks de gevaren streeft het Duitse digitale pact naar een volledige digitale uitrusting tot in de kleuterscholen. Zelfs zinloze computerspelletjes worden door de federale overheid met miljoenen gesubsidieerd. Met welk doel? Toereikende capaciteiten worden door elkaar gehaald.

"Verslaafde computerspeler speelt zolang tot hij flauw valt!"

"Wurgen tot de dood: 13-jarig meisje sterft tijdens het uitvoeren van de TikTok black-out Challenge"

"Kinderen in de leeftijd van 8 jaar maken naaktfoto's van zichzelf en verkopen ze online"

Doodsdrug "TikTok", hoe kinderen gek worden gemaakt op het sociale netwerk. Steeds meer Challenges eisen levens op.

"Minderjarigen geraken probleemloos aan toegang tot militaire-killer-oefeningsspelen"

Dit soort krantenkoppen nemen ons in de verantwoordelijkheid: naast alle uiterst nuttige technische mogelijkheden, werkvereenvoudigingen en innovaties, brengt de niet meer weg te denken digitalisering ook enorme risico's met zich mee. Het gebruik van digitale media begint al op jonge leeftijd. Volgens een onderzoek van het Duitse instituut voor vertrouwen en veiligheid maakt 11% van de driejarigen al gebruik van het internet. Met toenemende leeftijd neemt de gebruiksduur drastisch toe. Jongeren brengen meerdere uren per dag online door, meestal op hun smartphone, en de trend stijgt. Een onderzoek van DAK bracht aan het licht dat tijdens de corona lockdown de gemiddelde dagelijkse gebruikstijd van computerspelletjes onder kinderen en jongeren met 75% toenam. Ongeveer 700.000 kinderen en jongeren in Duitsland vertonen ziekelijk computergame-gedrag. Bij zogeheten ziekelijk computergame-gedrag of computerspelverslaving staat het spelen zo sterk op de voorgrond, dat andere belangrijke levensgebieden zoals werk, school, sociale relaties, gezondheid en persoonlijke interesses volledig worden verwaarloosd. De meeste game-apps zijn gebouwd voor "bijna eindeloos gebruik". Als je het spel onderbreekt tijdens het spelen, kun je soms je score verliezen, terwijl je in andere gevallen wordt beloond voor het feit dat je elke dag speelt. Deze overmatige mediaconsumptie is niet alleen schadelijk voor de gezondheid, maar ook voor het gezinsleven en schoolsucces. Kinderen en jonge volwassenen zonderen zich af, vermijden sociale contacten en bewegen nauwelijks. Om te voorkomen dat ze moeten pauzeren om te eten of naar het toilet te gaan, plaatsen sommigen zelfs een katheter of zetten ze een emmer bij de tafel. Hun enige onderbreking is

hun slaap. Iedereen die zijn gebruik probeert te beperken, zal ontweningsverschijnselen ervaren. In getroffen huishoudens escaleren conflicten vooral wanneer ouders het gebruik van mobiele telefoons willen beperken of het gebruik van een bepaalde app willen reglementeren. Dit leidt van agressieve woede-uitbarstingen tot zelfmoorddreigingen of zelfmoorden, als de getroffen hun "mediadruk" niet mogen gebruiken, meldt de arts Bert te Wildt. Hij is hoofddarts in de psychosomatische Kliniek Kloster Dießen.

En alsjeblieft, beste kijkers, geloof niet dat dit extreme geïsoleerde gevallen zijn. Zulke gevallen nemen exponentieel toe. De WHO zelf, als een sub-organisatie van de Vrijmetselaars VN^{*1}, neemt het **pathologisch spelen** als een echte ziekte op in haar catalogus van diagnoses. Natuurlijk alleen nadat dergelijk gedrag bewust werd aangemoedigd door hun bondgenoten, zoals UNESCO. Hierover later meer. Uiterlijk op dit punt moet je WAKKER WORDEN en inzien dat er geen verschil is met andere levensvernietigende drugs!

Hierbij komen sociale media

Voorals platforms zoals TikTok worden bekritiseerd, omdat ze met hun algoritmes gevaarlijke trends aanmoedigen en extreme, evenals provocerende inhoud promoten. Voorals de "Challenges" van sociale media brengen steeds meer levens in gevaar en oefenen psychische druk op jongeren uit, die er moeite voor doen "fameus"^{*2} te worden:

- **Lepel voor lepel kaneel inslikken** - kan leiden tot verstikking en longontsteking
- **Bonemashing** - opzettelijk verbrijzelen van botten voor opvallendere gelaatstreken
- **Chroming** - het inademen van giftige stoffen met een hoog risico op vergiftiging
- **Brandstichting in scholen** - opzettelijk in brand steken van toiletten

De "creativiteit" van gebruikers kent daarbij geen grenzen en er duiken voortdurend nieuwe, verontrustende trends op, die tot de dood leiden. Om maar een paar voorbeelden te noemen: In april 2024 stierf een 13-jarig meisje uit het district Kassel tijdens een black-out uitdaging op TikTok. Bij zo'n uitdaging moest je de lucht uit jezelf persen tot je het bewustzijn verloor.

De "Blue Whale"-uitdaging eiste destijds het leven van meer dan 100 jongeren in Rusland, die zelfmoord pleegden als laatste uitdaging van het spel.^{*3}

Wat ooit een reden tot bezorgdheid was, is al lang een stille epidemie geworden. Sinds 2015 is de psychologische belasting van jonge meisjes die op Instagram op zoek gaan naar hun idolen enorm toegenomen. Met verwoestende gevolgen: Het aantal verblijven in ziekenhuizen schieten omhoog als gevolg van zelfverminking.

Kanttekening: Instagram werd al in 2012 opgekocht door Facebook. De bekende oprichter van Facebook, Mark Zuckerberg, was een van de 12 koplopers van de coronacrisis profiteurs^{*4}. Voor hem en zijn trawanten uit de game-industrie waren de sociale media en computerspelletjes een goudmijntje, terwijl ze zich terdege bewust zijn van de bijna duivelse verslavingen waarin niet alleen jongeren opzettelijk worden naar binnen gemanoeuvreed. Recente studies hebben ook een hoog verslavingspotentieel bij het gebruik van sociale media vastgesteld, online seksverslaving komt ook bijzonder vaak voor, bericht het nieuwsprogramma van ZDF-Panorama heel hypocriet. Ze stellen kort de risico's van gameverslaving aan de orde in hun essay op Gamescom^{*} 2024, om meteen daarna, in hetzelfde essay, een drie kwartier durende documentaire te integreren, waarin producenten, investeerders, spelers, enz. aan het woord komen over de mooie kanten van gaming. Met daarbij het gejammer van alle kanten dat Duitsland niet een van de leidende landen is in de productie van computerspellen, spelen ze de federale regering recht in de kaart met hun zelfdestructieve plan...

De federale overheid subsidieert computerspelletjes met miljoenen en miljoenen belastinggeld.

Ondanks de verwoestende gevolgen die hierboven beschreven staan, subsidieert de Duitse federale regering de ontwikkeling van computerspellen met miljoenen aan belastinggeld. In de afgelopen zes jaar heeft de federale overheid naar verluidt al 200 miljoen euro uitgekeerd aan gameontwikkelaars. Jaarlijks was er 50 miljoen euro of meer beschikbaar uit de kas van Habeck, hoewel de stoplichtcoalitie vanaf het begin voor niets zozeer heeft gestreden als voor geld. volgens een kort citaat van NIUS^{*5}. De astronomische geldbedragen van de federale overheid ondersteunden ook nogal ongebruikelijke en compleet onnodige projecten zoals "Oma Chicken Run" of een oktoberfeest simulatie. Het vermeende doel van deze maatregelen is om het concurrentievermogen van Duitsland op het gebied van game-ontwikkeling te versterken. En niet te vergeten: computerspellen worden in Duitsland sinds 2008 officieel erkend als cultuurgoed, of beter gezegd als "**immaterieel cultuurgoed**". Dit is besloten door de Duitse Culturele Raad, de overkoepelende organisatie van Duitse culturele verenigingen. De Duitse Culturele Raad is ook lid van de Duitse UNESCO-commissie.

Kanttekening: De vrijmetselaars UNESCO^{*6} heeft 194 lidstaten die bijdragen betalen, in de wurggreep en als speciale organisatie van de VN leidt zij vijf hoofdprogramma's voor vorming, natuurwetenschappen, sociale en geesteswetenschappen, cultuur evenals communicatie en informatie. Het budget voor de twee jaren 2024 en 2025: 1,68 miljard VS dollar, waarvan 586 miljoen wordt gefinancierd uit lidmaatschapsbijdragen. Duitsland is de op vier na grootste betaler van bijdragen aan de UNESCO, na de VS, China en Japan. Met de ongeloofwaardige rechtvaardiging dat veel spellen ook gewijd zijn aan het milieu en klimaatverandering, d.w.z. doelen van de 2030 Agenda^{*7}, worden deze rechtvaardigingen verondersteld schijnbaar plausibele redenen te leveren om jongeren met onzichtbare boeien aan hun stoel vast te binden en ze te veranderen in hersen krimpende slaven van de regering. En die laatste bewering is niet uit de lucht gegrepen; daar zijn ook al onderzoeken naar gedaan:

De studie van de Universiteit van Ulm toont bijvoorbeeld aan dat overmatig gamen de structuur van de frontale kwab in de hersenen verandert – het gebied dat verantwoordelijk is voor impulscontrole en besluitvorming. Na slechts 6 weken van dagelijks spelen van een online game, werd er een afname van de grijze stof in de frontale kwab waargenomen. Met gevolgen zoals: verminderd geheugen, verminderde concentratie, oriëntatieproblemen en zelfs persoonlijkheidsveranderingen tot aan depressie.

Digitaal pact Duitsland

Niet genoeg van de afleidingsmedia in het dagelijks leven, gingen de regeringen zelfs nog verder. Als onderdeel van het Duitse digitale pact zouden bijvoorbeeld scholen met behulp van federaal geld, d.w.z. geld van de belastingbetaler, voor een totaalbedrag van vijf miljard euro over de hele linie worden uitgerust met breedbandverbindingen en digitale eindapparatuur zoals tablets, smartphones en whiteboards. De voorstanders van digitalisering verzekeren opvallend welsprekend dat het doel van dit alles is om kinderen te leren hoe ze apparaten "verstandig", "verantwoordelijk" en "competent" moeten gebruiken.

We citeren de neurobioloog Prof. Dr. Teuchert-Noodt hierover:

"Het "Digitale Pact" zal de geschiedenis ingaan als een "digitaal onmogelijkheidspact" Het kindere brein kan niet digitaal werken. Studenten kunnen pas "verantwoord" met media omgaan als ze eerder een analoge opleiding hebben gevolgd, zegt mevrouw Teuchert-Noodt in duidelijke taal. Ze gaat zelfs nog een stap verder en is van mening dat zelfs onder ouders en onderwijzend personeel toereikende capaciteiten worden gemist.

Het typen en vegen verhindert ieder leren. Rekenen, lezen en schrijven blijven nu eenmaal basisvaardigheden die echt moeten worden vastgelegd in echte zenuwnetwerken. Bovendien is het gebruik van digitale apparaten op school en thuis over het algemeen zeer gevaarlijk voor verslaving voor kinderen en adolescenten. Jongeren die onder invloed zijn van smartphones en computers hebben het steeds moeilijker om een rijbewijs te halen. Hun hersenen zijn onvoldoende voorbereid op de complexe verwerking van ruimte en tijd in het verkeer op straat. Bovendien houdt digitale verslaving achter het stuur een even groot risico in als drugs- of alcoholmisbruik, zegt Teuchert-Noodt. *Onze politici zouden er goed aan doen*

om onmiddellijk af te zien van het digitaal upgraden van scholen. Zie er vanaf om miljarden aan technische apparaten voor de IT-industrie te verspillen en een hele opgroeiende generatie kinderen ziek te maken.

Conclusie:

Denk nu niet dat deze ontwikkeling zomaar een toeval is. Zoals in deze uitzending werd getoond, schuilt er achter het immateriële cultuurgood "computerspel", dat specifiek werd gepromoot door UNESCO, de federale regering, de Raad voor Cultuur en anderen, een berekende verslavingsvalstrik zonder weerga. En niemand zal zich er ook uit kunnen praten, dat hij het gevaar niet zag aankomen. De bronnen in de aftiteling zijn openbaar toegankelijke studies en zijn goed bekend bij de veroorzakers.

En ook de Tech-elite, die het beter weet dan alle anderen, houdt haar eigen kinderen bewust weg van digitale media en laat ze waar mogelijk opgroeien zonder mobiele technologie. In Silicon Valley in Californië bijvoorbeeld, waar de om miljarden draaiende Tech-industrie en veel van de Big Player zoals Apple, Google, Amazon en Facebook en Co. gevestigd zijn, wordt de volgende generatie bewust naar scholen gestuurd, waar schoolbord, pen en papier worden gebruikt in plaats van tablet en chatGPT. Het idee dat een app op een iPad mijn kinderen beter kan leren lezen of rekenen is belachelijk, zegt Alan Eagle, voormalig communicatiemanager bij Google. Apple-oprichter Steve Jobs heeft ooit toegegeven dat zijn kinderen de iPad, die toen werd uitgebracht, niet mochten gebruiken. Microsoft-oprichter Bill Gates legde in een interview ook uit dat zijn kinderen tot hun 14e geen mobiele telefoons mochten bezitten, waarna het gebruik ervan werd gereguleerd. Interessant is dat zowel Microsoft als Apple actief zijn in de onderwijssector. Ze willen allebei scholen ondersteunen om zich voor te bereiden op een toekomst in een gedigitaliseerde wereld. Hypocrieter kan bijna niet!

In onze openbare scholen vreet de digitalisering zich echter als een kankergezwel vast. Begin 2025 deden 75 vooraanstaande Duitse wetenschappers en beroep op de Duitse regering om de digitalisering op scholen en kleuterscholen te stoppen. De experts onder leiding van mediapedagoog professor Ralf Lankau^{*8} maken de balans op en leggen uit dat het lesgeven met tablets en laptops ervoor zorgt dat de schoolprestaties in de kernvaardigheden lezen, rekenen, schrijven en het onderwijsniveau steeds verder dalen. Tegelijkertijd lijden de kinderen aan psychische stress zoals angst, depressie en eenzaamheid. Maar in plaats van de waarschuwingssignalen van experts serieus te nemen, spelen tienjarigen al ego shooter games die oorspronkelijk voor het leger zijn ontwikkeld om volwassen mannen, bijvoorbeeld Amerikaanse soldaten, stompzinnig en wreed te maken. De Duitse Raad voor Cultuur praat zich hier natuurlijk ook uit: De amusementsoftware voor zelfbeheersing (USK), (vergelijkbaar met FSK bij films), doet zijn werk terwijl het de leeftijdsclassificatie voor computerspellen toekent. Maar laten we eerlijk zijn, elk pakje sigaretten bevat bijvoorbeeld een afschrikwekkende waarschuwing, die de zelfbeheersing van rokers er niet echt van weerhoudt om te blijven roken. Iedereen die denkt dat leeftijdsetikettering enig effect heeft, En terwijl iedereen gefixeerd naar zijn beeldscherm staart, wordt de wereld in een nog grotere slavernij geduwd van de grootheidswaanzinnige heersers. Iedereen die nog steeds denkt dat dit een onschuldige vrijetijdsbesteding is, sluit zijn ogen voor de realiteit. Want één ding is zeker: gratis apps worden betaald met levenstijd, en een afgeleide maatschappij stelt geen kritische vragen. Het is mogelijk om van de ene op de andere dag alle schadelijke media af te sluiten, net zoals elke ophelderingswebsite, hoe klein ook, wordt geblokkeerd als deze onaangename feiten onthult.

We moeten de hierboven genoemde touwtrekkers en de gevolgen van hun acties brandmerken voor wat ze zijn, misdaden tegen de mensheid. Daarom, beste kijkers, blijf bij ons en speel het spel mee en verspreid deze uitzending!

Hartelijk dank.

1: Meer daarover in de uitzending: De wereld in het web van de vrijmetselarij (door Ivo Sasek) (NL) www.kla.tv/28342

2: Fame. Hall off Fame.

- 3:** Digitaal spel eist reële slachtoffers – ouders vechten voor hun kinderen! (NL)
www.kla.tv/11000
- 4:** Kijk daarom ook naar: Mark Zuckerberg: slachtoffer van censuur of wereldstrateeg? (NL)
www.kla.tv/36855
- 5:** NIUS: <https://www.nius.de/kommentar/millionen-fuer-computerspiel-branche-wenn-der-staat-kreativitaet-foerdert-bekommt-er-ideologie/042cda6a-82f3-4992-88df-b90d0f20a718>
- 6:** UNESCO: Internationale Organisatie van de Verenigde Naties voor onderwijs, wetenschap en cultuur: www.kla.tv/28342 en www.kla.tv/18705 (ENG) Climate protection - the new face of eugenics
- 7:** Agenda 2030 www.kla.tv/Agenda2030-nl
- 8:** Mediaprofessor Ralf Lankau: Universiteit Offenburg en een van de oprichters.

*Robert Habeck (Grüne) in gesprek op de Gamescom



Robert Habeck (Grüne) im Gespräch auf der Gamescom.

door abu./jtb.

Bronnen:

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->

Kinderen van de Tech-Elites mogen geen Smartphones, Socials en Games gebruiken – voor andere is er een Digital Pact

[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-skurrielen-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/>

Dit zou u ook kunnen interesseren:

--- Aanvullende uitzendingen over dit onderwerp:

Digitale transformatie vanuit ethisch perspectief (DE)

www.kla.tv/16539

Digitalisering op school – een vooruitgang? (FRA)

www.kla.tv/16723

Ter gelegenheid van de internationale dag van de rechten van het Kind: Kunstmatig opgewekte aandacht voor kinderrechten grondig ontkracht (NL)

www.kla.tv/24607

Wetenschappers waarschuwen voor vroegtijdige digitalisering in kinderdagverblijven en scholen (NL)

www.kla.tv/28513

Kla.TV – Het andere nieuws ... vrij – onafhankelijk – ongecensureerd ...



➔ wat de media niet zouden moeten verzwijgen ...

➔ zelden gehoord van het volk, voor het volk ...

➔ nieuwsupdate elke 3 dagen vanaf 19:45 uur op www.kla.tv/nl

Het is de moeite waard om het bij te houden!

Gratis abonnement nieuwsbrief 2-wekelijks per E-Mail

verkrijgt u op: www.kla.tv/abo-nl

Kennisgeving:

Tegenstemmen worden helaas steeds weer gecensureerd en onderdrukt. Zolang wij niet volgens de belangen en ideologieën van de kartelmedia journalistiek bedrijven, moeten wij er elk moment op bedacht zijn, dat er voorwendselen zullen worden gezocht om Kla.TV te blokkeren of te benadelen.

Verbindt u daarom vandaag nog internetonafhankelijk met het netwerk!

Klikt u hier: www.kla.tv/vernetzung&lang=nl

Licence:  *Creative Commons-Licentie met naamgeving*

Verspreiding en herbewerking is met naamgeving gewenst! Het materiaal mag echter niet uit de context gehaald gepresenteerd worden. Met openbaar geld (GEZ, ...) gefinancierde instituties is het gebruik hiervan zonder overleg verboden. Schendingen kunnen strafrechtelijk vervolgd worden.