

Dzieci elity technicznej trzymane są z dala od smartfonów

11 czerwca 2025

„Uzależniony od gier komputerowych gra, aż zemdleje!”, „Duszenie się na śmierć: 13-letnia dziewczynka umiera podczas wykonywania wyzwania »Blackout« na »TikToku«”, „Dzieci w wieku 8 lat robią sobie nagie zdjęcia i sprzedają je online”, „Śmiercionośny narkotyk »TikTok« – jak dzieci są doprowadzane do szaleństwa w sieci społecznościowej. Coraz więcej wyzwań pochłania życie”, „Nieletni mogą łatwo uzyskać dostęp do gier treningowych dla zabójców wojskowych” – nagłówki te zmuszają nas do wzięcia odpowiedzialności. Oprócz wszystkich niezwykle pomocnych możliwości technicznych, uproszczeń pracy i innowacji, cyfryzacja – która stała się dziś nieodzowna – niesie ze sobą także ogromne ryzyko.

Korzystanie z mediów cyfrowych zaczyna się w bardzo młodym wieku. Według badania Niemieckiego Instytutu Zaufania i Bezpieczeństwa (DIVSI), już 11% trzylatków korzysta z internetu. Wraz z wiekiem czas użytkowania znacznie się wydłuża. Młodzież spędza w internecie kilka godzin dziennie – głównie na smartfonach (według badania Jamesa Zhawa z 2020 roku czas wynosi średnio 4 godziny dziennie), a trend ten wciąż rośnie. Badanie DAK-Gesundheit („Uzależnienie od mediów 2020”) wykazało, że podczas lockdownu spowodowanego pandemią koronawirusa, średni dzienny czas korzystania z gier komputerowych wśród dzieci i młodzieży wzrósł o 75%. W Niemczech około 700 000 dzieci i młodzieży wykazuje chorobliwe wzorce zachowań związane z grami komputerowymi.

„W przypadku patologicznego uzależnienia się od gier cała uwaga skupiona jest na rozgrywce, a inne obszary życia –

szkola, relacje społeczne, zdrowie czy zainteresowania – są całkowicie zaniedbywane. Większość aplikacji do gier zaprojektowano tak, by użytkowanie trwało prawie bez końca. Przerwanie gry często oznacza utratę postępów, podczas gdy codzienne logowanie się bywa nagradzane. Nadmierna konsumpcja mediów szkodzi nie tylko zdrowiu, ale również relacjom rodzinnym i osiągnięciom edukacyjnym. Dzieci i młodzież izolują się, unikają kontaktów społecznych, a ich aktywność fizyczna spada niemal do zera. Aby uniknąć przerw na posiłki lub korzystanie z toalety, niektórzy korzystają z cewników lub trzymają przy sobie wiadra. Jedyną przerwą jest sen. Próby ograniczenia użytkowania prowadzą często do objawów odstawienia. W dotkniętych rodzinach konflikty nasilają się szczególnie wtedy, gdy rodzice próbują ograniczyć dostęp do telefonu komórkowego lub konkretnych aplikacji. Prowadzi to do wybuchów złości, a nawet gróźb samobójstwa lub przemocy, jeśli osoby uzależnione nie mogą otrzymać swojego »medialnego narkotyku« – relacjonuje dr Bert te Wildt, ordynator Kliniki Psychosomatycznej w klasztorze Dießen. Liczba takich przypadków rośnie eksponencjalnie. Samą WHO, jako podorganizacja ONZ, włącza patologiczny hazard do swojego katalogu diagnoz jako prawdziwą chorobę.

Nie są to odosobnione przypadki. Liczba takich sytuacji rośnie w tempie wykładniczym. Sama Światowa Organizacja Zdrowia (WHO), będąca częścią ONZ, oficjalnie uznała patologiczny hazard za chorobę. Oczywiście uczyniono to dopiero wtedy, gdy zachowanie to zostało celowo wspierane przez organizacje takie jak UNESCO. Najwyższy czas zrozumieć, że to uzależnienie jest równie niszczące jak nałóg narkotykowy.

Media społecznościowe

Platformy takie jak „TikTok” są szczególnie krytykowane za promowanie niebezpiecznych trendów i prowokacyjnych treści. Wyzwania, czyli tzw. „challenge”, narażają życie i wywołują presję psychiczną na młodych ludzi chcących stać się „sławni”

online:

- połykanie cynamonu – ryzyko zadławienia, zapalenia płuc;
- kosmetyczne samookaleczanie – celowe łamanie kości twarzy;
- wąchanie chemikaliów – wdychanie toksycznych substancji;
- podpalenia w szkołach – celowe wzniecanie ognia.

Kreatywność użytkowników nie zna granic, a coraz to nowe, niepokojące trendy prowadzą do tragedii. W kwietniu 2024 r. 13-letnia dziewczynka z Kassel zginęła w wyniku udziału w wyzwaniu „blackout challenge” na »TikToku«, polegającym na ograniczaniu dopływu tlenu aż do utraty przytomności. Podobnie dramatyczne były skutki wyzwania „Niebieski Wieloryb”, które w Rosji przyczyniło się do śmierci ponad 100 nastolatków, którzy popełnili samobójstwo w ramach ostatniego zadania w grze.

Od 2015 r. rośnie psychiczne obciążenie dziewcząt śledzących „idoli” na „Instagramie”. Liczba hospitalizacji z powodu samookaleczeń rośnie. „Instagram” został przejęty przez „Facebooka” w 2012 r. Sam Mark Zuckerberg był jednym z 12 największych propagandzistów covidowych podczas kryzysu koronawirusowego. On i jego koledzy z branży gier zarobili fortuny na mediach społecznościowych, mimo świadomości uzależniającej natury tych produktów. Program „Panorama” telewizji ZDF przyznał, że media społecznościowe mają wysoki potencjał uzależniający. Jednocześnie w tym samym materiale zamieszczono propagandowy film pokazujący „piękne strony” branży gier.

Mark Zuckerberg i inni liderzy branży cyfrowej zbudowali fortuny na mediach społecznościowych i grach komputerowych – mimo że doskonale wiedzą, jak głęboko uzależniające, wręcz diaboliczne, potrafią być te technologie, zwłaszcza dla młodzieży. Program ZDF „Panorama” przyznał: „Ostatnie badania wykazują wysoki potencjał uzależnienia w korzystaniu z mediów społecznościowych. Coraz częściej występują też uzależnienia

od seksu online". Jednak po krótkim ostrzeżeniu, program ten natychmiast promował gry komputerowe, prezentując je w pozytywnym świetle w długim materiale z udziałem producentów i inwestorów.

Rząd federalny Niemiec wspiera gry komputerowe milionami euro – mimo wspomnianych skutków. Od 2019 roku przeznaczono na to już 200 mln euro, corocznie przydzielając ok. 50 mln euro. Wspierano przy tym także absurdalne projekty, jak „Bieg Babci Kurczaka” czy symulację Oktoberfestu. Oficjalnym celem było zwiększenie konkurencyjności Niemiec w branży gier.

Nie należy zapominać, że gry komputerowe są w Niemczech od 2008 roku uznawane za „niematerialne dobro kulturowe”. Decyzję tę podjęła Niemiecka Rada Kultury – członek Niemieckiej Komisji UNESCO. Niemiecka Rada Kultury jest również członkiem Niemieckiej Komisji UNESCO. Decyzję tę podjęła Niemiecka Rada Kultury, organizacja zrzeszająca Niemieckie Stowarzyszenia Kulturalne. Niemiecka Rada Kultury jest również członkiem Niemieckiej Komisji UNESCO.

Badania Uniwersytetu w Ulm wskazują, że nadmierne granie może zmienić strukturę płata czołowego mózgu – odpowiedzialnego za impulsy i decyzje. Już po 6 tygodniach obserwuje się zmniejszenie objętości istoty szarej, co może prowadzić do zaburzeń pamięci, koncentracji, a nawet depresji. „Z marnym uzasadnieniem, że liczne gry są również poświęcone środowisku i zmianom klimatu, tj. celom Agendy 2030, te uzasadnienia mają dostarczyć pozornie wiarygodnych powodów, aby przywiązać młodych ludzi do krzeseł niewidzialnymi kajdanami i zamienić ich w poddanych praniu mózgu niewolników Rządu”.

Pakt cyfrowy Niemiec

Rządy poszły jeszcze dalej – wdrożono „Pakt cyfrowy”, który przeznaczył 5 miliardów euro z budżetu państwa na cyfryzację szkół: internet, tablety, tablice, smartfony. Oficjalnym celem jest „nauka odpowiedzialnego korzystania z technologii”. Nasi

politycy powinni natychmiast powstrzymać się od cyfrowej modernizacji szkół i marnowania miliardów na urządzenia techniczne dla branży IT i sprawiania, że całe rosnące pokolenie dzieci uzależnia się.

Te działania nie są zbiegiem okoliczności. Uznana za „niematerialne dobro kulturowe” gra komputerowa, specjalnie promowana przez UNESCO, Rząd Federalny, Radę Kultury i inne organizacje, jest wyrachowaną pułapką uzależnienia najwyższego rzędu. I nikt nie będzie mógł tłumaczyć się się, że nie widział nadchodzącego niebezpieczeństwa. Neurobiolog prof. dr Teuchert-Noodt komentuje: „»Pakt cyfrowy« to pakt nierealny. Mózg dziecka nie radzi sobie z cyfryzacją. Tylko studenci, którzy najpierw ukończyli analogową szkołę, mogą odpowiedzialnie korzystać z mediów. Nie da się nadrobić tego później. Cyfryzacja szkół stanowi poważne zagrożenie cywilizacyjne”.

Badania pokazują, że uczniowie z klas wyposażonych w tablety osiągają słabsze wyniki w nauce, niż uczniowie z klas analogowych. Rośnie też liczba zaburzeń psychicznych, depresji i samookaleczeń.

Co robi elita technologiczna?

Ważne jest, aby podkreślić, że elita technologiczna, która zawsze „wie wszystko lepiej niż inni”, celowo trzyma własne dzieci z dala od mediów cyfrowych i pozwala im dorastać bez technologii mobilnej, gdy tylko jest to możliwe. Na przykład w Kalifornijskiej Dolinie Krzemowej, gdzie znajduje się wart miliardy dolarów przemysł technologiczny i wielu wielkich graczy, dzieci i młodzież są celowo wysyłane do szkół, w których zamiast tabletów i czatów używa się tablicy, długopisu i papieru. „Pomysł, że aplikacja na iPada może nauczyć moje dzieci lepszego czytania lub arytmetyki jest niedorzeczny” – mówi Alan Eagle, były kierownik ds. komunikacji w Google. Założyciel Apple Steve Jobs przyznał kiedyś, że jego dzieci

nie mogły korzystać z iPada, który został wydany w tamtym czasie. Założyciel Microsoftu Bill Gates wyjaśnił również, że jego dzieci nie mogły posiadać telefonów komórkowych do 14 roku życia, po czym ich używanie było regulowane.

Wnioski

Nie można dłużej udawać, że cyfrowa rewolucja nie niesie zagrożeń. Ignorowanie sygnałów ostrzegawczych to świadome narażanie dzieci na uzależnienie i utratę zdrowia psychicznego. Konieczne jest ponowne przemyślenie roli mediów cyfrowych w życiu młodych ludzi i zahamowanie cyfryzacji szkół – zanim będzie za późno.

Źródło: [Kla.tv](https://kla.tv)

Źródłografia

1.
<https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Kinder-Jugendliche-taeglich-zwei-Stunden-Smartphone>
2.
<https://www.zhaw.ch/de/medien/medienmitteilungen/detailansicht-medienmitteilung/event-news/james-studie-internetnutzung-verlagert-sich-immer-staerker-aufs-smartphone/>
3.
https://www.zhaw.ch/storage/hochschule/medien/news/2020/201215_MM_JAMES_2020_de.pdf
4. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32496250/>
5.
https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/Forschung/LFM_Cybergrooming_Studie_2024.pdf
- 6.

https://www.dak.de/dak/unternehmen/reporte-forschung/studie-medien-sucht-2020_12652#rtf-anchor-corona-lockdown-drastischer-anstieg-von-gamingzeiten-und-internetnutzung

7 .

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

8 .

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

9 .

<https://www.deutschlandfunkkultur.de/suchtfaktor-computerspiel-faszination-mit-nebenwirkungen-100.html>

10 .

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

11 .

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

12 .

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

13 .

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

14 .

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

15 .

<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

16.

<https://www.tichyseinblick.de/daily-essentials/ampel-bundeshaushalt-millionen-computerspiele/>

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

18.

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

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

20.

<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/>

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

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

23. <https://www.kla.tv/28269>

24. <https://www.kla.tv/18219>

25.

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