



Samstag, 14. Oktober 2023, 15:58 Uhr
~10 Minuten Lesezeit

Verspielte Potenziale

Die grassierende Internetsucht und der Zeitverlust durch übermäßige Social-Media-Nutzung befördern das Ende unseres Wirtschaftswachstums.

von Christian Kreiß
Foto: Egoitz Bengoetxea/Shutterstock.com

Glasige Blicke, desorientierte Gehirne, mangelnde Bewegung, schwindende Sozialkompetenz, Minderwertigkeitsgefühle aufgrund der andauernden Konfrontation mit offenbar „perfekten“ Vorbildern –

all das können Folgen übermäßiger Nutzung von Smartphone, Internet und Social Media sein. Nicht wenige Eltern haben das Gefühl, ihren Nachwuchs längst an die virtuelle Welt verloren zu haben – sofern sie selbst ihren Medienkonsum überhaupt noch im Griff haben. Das größte Problem an Social Media, Binge-Watching und Online-Spielen ist, dass sie überhaupt stattfinden – ganz unabhängig von der Qualität der Inhalte, die in diesen Unterhaltungsangeboten transportiert werden. Wir haben es mit der Verschwendung von Lebenszeit in unfassbarem Ausmaß zu tun. Dies schädigt mittlerweile auch die Wirtschaft, selbst wenn der Medienkonsum außerhalb der Arbeitszeit stattfindet. Der wachsende Wertverlust infolge sinkender Fähigkeit zur Lebensbewältigung macht sich in allen gesellschaftlichen Feldern negativ bemerkbar. Hinzu kommen oft qualitativ minderwertige, abstumpfende Inhalte, wie bei „Ego-Shootern“, die geeignet sind, speziell junge Menschen auf reale Tötungsvorgänge vorzubereiten (1).

Umfang des Medienkonsums

In einem vom Bundesgesundheitsministerium veröffentlichten Bericht von Oktober 2022 zu den Folgen der Coronazeit auf den Substanz- und Medienkonsum (2) heißt es, dass während der Coronazeit eine deutliche Zunahme des Medienkonsums von Jugendlichen (14 bis 17 Jahre) und jungen Menschen (18 bis 21 Jahre) in Deutschland stattgefunden habe. Er betrage bei Jugendlichen

derzeit fünf Stunden pro Tag an einem typischen Wochentag (Schultag, Arbeitstag) und knapp sieben Stunden an freien Tagen. Sieben Stunden! Das ist fast die Hälfte der wachen Tageszeit. 2015 waren es noch knapp drei Stunden gewesen (166 Minuten täglich) (3).

Etwa 60 Prozent der Jugendlichen und 57 Prozent der jungen Erwachsenen zeigten demnach „ein problematisches Internetnutzungsverhalten“. Das betrifft Mädchen beziehungsweise Frauen häufiger als Jungen: Bei den Mädchen zeigen 67,7 Prozent, bei den Jungen 50,5 Prozent ein Internet-Suchtverhalten, bei den jungen Frauen 63,6 Prozent, bei den jungen Männern 49,4 Prozent.

Kurz: Drei von fünf Jugendlichen in Deutschland im Alter von 14 bis 17 zeigen derzeit ein „problematisches Internetnutzungsverhalten“. Welche Auswirkungen hat diese übermäßige, zwanghafte Internetnutzung?

Mediennutzung und seelische Belastungen von Mädchen und jungen Frauen

Seit etwa 2015 zeichnet sich ein Trend zur Verschlechterung der geistig-seelischen Gesundheit junger Mädchen ab, was zu stark steigenden Selbstmorden und Selbstverstümmelung führt. Die Statistiken sprechen eine beeindruckende Sprache. Seit 2010 sind laut *Economist* in 11 Ländern die Krankenhausaufenthalte von weiblichen Teenagern wegen Selbstverstümmelung um 143 Prozent gestiegen. Bei Jungen stiegen sie um 49 Prozent. Als Hauptgrund dafür wird die stark zunehmende Nutzung von Social Media, insbesondere Instagram, genannt. Smartphones sind demnach besonders gefährlich für Mädchen, weil Jungs sich mehr mit Videospielen beschäftigen und weniger mit

„depressionserzeugenden Social Media“. Zahlreiche Studien hätten gezeigt, dass Social Media Trauer und Angst bei Teenagern erzeugen können (4).

Laut The Guardian, der sich Anfang 2021 auf eine Studie des British Journal of Psychiatry bezieht, haben in Großbritannien 7 Prozent aller Kinder mit 17 Jahren einen Selbstmordversuch begangen, und fast jeder Vierte beging einen Akt der Selbstverstümmelung im letzten Jahr. Davon waren besonders Mädchen betroffen. Als ein Grund wird genannt, dass „Social Media ein toxisches Umfeld“ sein können (5).

Im britischen Oberhaus gab es Anfang 2022 angesichts der steigenden Fallzahlen von Suiziden und Selbstverstümmelungen bei Mädchen eine umfangreiche Anfrage darüber, „welche Rolle Social Media beim Tod von Kindern in Großbritannien spielten, inklusive Selbstmorde, Selbstverstümmelung und Mord“ (6).

Die dunkle Seite von Facebook, Instagram und Mark Zuckerberg

Ab September 2021 veröffentlichte das *Wall Street Journal* eine ungewöhnlich umfangreiche Artikelserie zu Facebook. Dem Journal waren interne Unterlagen des Medienkonzerns zugespielt worden, die unter anderem die stark negativen Auswirkungen von Instagram auf die geistig-seelische Gesundheit insbesondere junger Mädchen aufzeigten (7). Laut den internen Unterlagen wussten Facebook und Mark Zuckerberg beispielsweise, dass 32 Prozent der Mädchen sich nach einem Besuch auf Instagram schlechter fühlten, wenn sie sich bereits vorher schlecht gefühlt hatten. „Vergleiche auf Instagram können verändern, wie sich junge Frauen sehen und sich selbst beschreiben.“ Außerdem wusste Facebook demnach genau, dass Instagram süchtig macht.

In der Öffentlichkeit hätten aber Mark Zuckerberg und andere Führungskräfte von Facebook immer wieder betont, dass die Forschungsergebnisse nicht eindeutig seien, dass Facebook wenig schädlich sei und auch viele vorteilhafte Einflüsse habe. Ein US-Senator meinte, Facebook habe die Blaupause von Big Tobacco übernommen – Teenager mit gefährlichen Produkten ködern und gleichzeitig in der Öffentlichkeit die wissenschaftlichen Ergebnisse verheimlichen. Die US-amerikanische Psychologie-Professorin Jean Twenge führte aus: Zu glauben, dass ein Tabakkonzern ehrlicher mit dem Zusammenhang zwischen Rauchen und Krebs umgehen solle, sei ebenso naiv wie zu glauben, dass Facebook ehrlicher mit dem Zusammenhang von Instagram und Depressionen von Teenagerinnen umgehen solle.

Der Leiter des US-Gesundheitswesens empfiehlt: Keine Nutzung von Social Media unter 16

Mitte Juni 2023 erschien im *Wall Street Journal* ein Artikel mit der Überschrift: „Warum 16 das Mindestalter für Social Media sein sollte. Ein Plädoyer, TikTok, Snapchat und Instagram für Kinder unter 16 zu verbieten“ (8). Da die Schäden von Social Media die Nutzen überwögen und da die bestehenden Gesetze Marketing und Datensammeln schützten, nicht die Sicherheit für Kinder, empfahl die Zeitung, analog zum Autofahren Kindern erst ab 16 Jahren die Nutzung von Social Media zu erlauben. Das Wirtschaftsjournal berief sich dabei auf die Aussagen des Arztes Vivek Murthy.

Murthy ist Leiter des US-Gesundheitswesens (Surgeon General) und will seinen eigenen Kindern, 5 und 6 Jahre alt, vor 16 keinen Zugang zu Social Media geben. Es gebe viele wissenschaftliche Hinweise darauf, dass die Nutzung von Social Media ab 10 Jahren zu der derzeitigen „youth mental health crisis“ (übersetzt: Krise der

psychischen Gesundheit von Jugendlichen) beitragen. Murthy sieht diese als die derzeit größte Herausforderung für das öffentliche Gesundheitswesens an. Ärzte und Politiker seien sich einig, dass 13 für die Nutzung von Social Media zu jung sei. Unter 16 seien die Jugendlichen viel zu empfindlich für Gruppendruck, Meinungen und Vergleiche. Das Gehirn sei in diesem frühen Lebensalter in seiner Entwicklung noch viel zu verwundbar, um es den Social Media auszusetzen. Das sind überraschende Aussagen für ein Wirtschaftsjournal, das sich für einen möglichst freien Kapitalismus einsetzt.

Auswirkungen der Mediennutzung auf Jungen

Jungen nutzen teilweise andere Arten von Social Media, andere Computerspiele, und sie reagieren meist auch anders als Mädchen auf Mediennutzung. Während Jungen die Aggression stärker nach außen leben, reagieren Mädchen oft mit Aggression nach innen (Autoaggression). Kriegs- und Killer-Simulationen wie Fortnite (9), World of Warcraft, Call of Duty (10) und so weiter werden mehrheitlich von Jungen und jungen Männern gespielt.

In seinem Film „Fahrenheit 9/11“ zeigte Michael Moore bereits 2004, wie im US-Militär junge Soldaten durch solche Spiele auf Kampfeinsätze im Krieg vorbereitet wurden.

Diese Art von Kriegsspielen wird demnach von den militärischen Vorgesetzten gezielt eingesetzt, um die jungen Männer gefühllos und unempathisch zu machen, um ihnen Mitleid abzuerziehen, um gegenüberstehende Soldaten nicht mehr als Mensch, sondern als zu eliminierenden Feind anzusehen.

Aus Soldaten- beziehungsweise Kriegssicht ergibt das Sinn:

Soldaten sollen in Kampfeinsätzen töten, dafür sind Mitleid und Empathie hinderlich. Soldaten sollen zu Kampfmaschinen erzogen werden. Skrupel, zu schießen, zu töten, sollen durch solche Spiele aberzogen werden. Kurz: Diese Spiele werden zur Förderung von Skrupellosigkeit, zur Entmenschlichung und zur Verrohung verwendet. Die professionellen Ausbilder von Soldaten wissen ganz genau, was sie da tun und warum sie es tun.

Umso erstaunlicher ist es, dass wir unsere Kinder und Jugendlichen in größtmöglichem Umfang und ohne nennenswerte öffentliche Diskussion diese Killer„spiele“ spielen lassen. Altersschränken werden oft umgangen. Häufig spielen bereits Zehnjährige solche Killer- und Ego-Shooter-Spiele. Was geschieht da in den Seelen unserer Kinder? Schon erwachsene Männer, US-Soldaten, sprechen offenbar auf diese Art Verrohung an und werden unmenschlicher. Um wie viel mehr trifft das auf Minderjährige zu? Je früher unsere Kinder in diese Art Killerspiele eintauchen, je länger sie am Bildschirm töten, je weiter verbreitet diese Art „Fun“-Beschäftigung ist, desto mehr werden sie zur Unmenschlichkeit erzogen.

Ich befürchte, dass nach ein paar Kohorten von Kindern und Jugendlichen, die mit diesen entseelenden Spielen besonders früh angefixt wurden, schlimme gesellschaftliche Folgen auf uns zukommen. Aggression, Rücksichtslosigkeit, Egoismus, aber auch Suchtverhalten und Krankheit werden meiner Einschätzung nach dadurch massiv gefördert.

Unsere Kinder und Jugendlichen werden ja allein durch fortnite bereits heute zu Hunderten Millionen auf den Krieg aller gegen alle eingeschworen und vorbereitet. Durch fortnite, das mit höchster Intelligenz, brillantem Design und genialem Marketing arbeitet, ist es erstmalig gelungen, Legionen von Minderjährigen so früh für gegenseitiges Umbringen zu begeistern wie nie zuvor. Bei Millionen von jungen Männern werden dadurch meiner Meinung nach die

Moralstandards gesenkt.

E-Sport-Verharmlosung

Die Verharmlosung dieser Prozesse wird von den Lobbyisten der Branche aktiv und bewusst vorangetrieben. Vor dem Bildschirm verbrachte Zeit ist das Gegenteil von Bewegung, Gymnastik und Sport. Begriffe und Benennungen sind wichtig für die Wahrnehmung in der Öffentlichkeit, unter anderem bei Eltern. Wettbewerbe bei Kriegs- und Killer-Simulationen wie Counter-Strike oder fornite als „E-Sport“ (11), also elektronischen „Sport“ zu labeln ist ein geschickter Schachzug der Lobbyisten und eine exakte Verdrehung der Wahrheit. Das sagt viel aus über unsere Moralstandards, besser: die Doppelmoral, die hier vorherrscht. Die derzeitige rot-grün-gelbe deutsche Bundesregierung plant laut Koalitionsvertrag, E-Sport den Gemeinnützigkeitscharakter zu verschaffen (12) und damit also Prozesse, die unsere Kinder krank machen, durch Steuerprivilegien zu fördern.

Auswirkungen

In dem Maße, in dem die Gesundheit sinkt, vermindert sich die Arbeitskraft, und wir müssen darüber hinaus zusätzliche Ressourcen in das Gesundheitswesen stecken. Das vermindert unsere reale Wirtschaftskraft und unseren Lebensstandard. Wenn Moral und Ethik verfallen, setzen Gegenmechanismen ein, die von außen herbeiführen sollen, was von innen zerfällt: Statt dass man sich intuitiv an Normen und Regeln hält, dass man sich anständig und ehrlich verhält, kommt dann der Versuch, Regeln und Gesetze über Polizeigewalt, Security, Überwachungskameras und so weiter, über äußeren Zwang, Druck, Abschreckung und Furcht durchzusetzen. Das führt zu einer realen Abnahme unseres Wohlstandes wegen

steigender unproduktiver Tätigkeiten. Der gesamtgesellschaftliche Schaden geht aber weit über stagnierende oder sinkende Wirtschaftskraft hinaus. Mit Blick auf die massiven schädlichen Einflüsse, denen unsere Jugend seit nicht einmal 20 Jahren über die elektronischen Medien ausgesetzt ist, sind wir momentan offenbar auf dem besten Weg dorthin.

Gegenmaßnahmen

China hat Anfang August 2023 ein neues Gesetz vorgelegt, das die Zeit, die junge Menschen an Mobilgeräten zubringen dürfen, stark begrenzt (13). Laut *Wall Street Journal* werden diese Maßnahmen China gegenüber den anderen Ländern noch weiter nach vorne bringen (14).

Die Cyberspace Administration von China verlangt demnach von den Geräteherstellern künftig die Einführung von Zeitbegrenzungen. Die Maßnahmen seien geplant, um „die physische und geistige Gesundheit der jungen Menschen zu schützen“. Die neue Gesetzesvorlage würde Kindern unter 8 Jahren nur mehr maximal 40 Minuten pro Tag an Mobilgeräten genehmigen, Jugendlichen von 16 bis 18 maximal 2 Stunden pro Tag. Bereits seit 2021 dürfen in China Kinder beziehungsweise Jugendliche unter 18 nur mehr maximal 3 Stunden pro Woche (!) Videospiele spielen. China gehörte zu den ersten Ländern, die App-Anbieter dazu verpflichten, einen „Jugendmodus“ einzuführen, der die Bildschirmzeit sowie die Art der Nutzung limitiert (15). Von 22 bis 6 Uhr soll die Internetnutzung für Minderjährige weitgehend gesperrt sein. 2021 war die Zulassung neuer Videospiele für neun Monate eingefroren worden (16).

Angesichts der weltweit zunehmenden Sorgen über Internet-Abhängigkeit und andere Krankheiten wie zunehmende Teenage-Depressionen oder gestörte

Sozialkompetenzen im Gefolge starker Mediennutzung hätten laut Wall Street Journal bereits mehrere Länder Maßnahmen ergriffen, um die geistig-psychische Gesundheit ihrer Kinder zu schützen.

In den USA habe der Gouverneur von Utah im März 2023 ein Gesetz beschlossen, das Kindern unter 18 ohne elterliche Erlaubnis die Nutzung von Social-Media-Plattformen verbietet. Frankreich habe im Juni 2023 ein Gesetz eingeführt, wonach TikTok, Instagram und andere Plattformen von unter 15-Jährigen nur mehr mit schriftlicher Zustimmung ihrer Eltern genutzt werden dürfen (17).

Das sind meiner Einschätzung nach erste, vielversprechende Schritte, um die geistig-seelische Gesundheit unserer Kinder vor dem Frontalangriff der gewinnmaximierenden Medienkonzerne zu schützen.

https://shop.tredition.com/booktitle/Das_End_des_Wirtschaftswachstums/W-728-968-490

Hier können Sie das Buch bestellen: „Das Ende des Wirtschaftswachstums: Die ökonomischen und sozialen Folgen mangelnder Ethik und Moral“

https://shop.tredition.com/booktitle/Das_End_des_Wirtschaftswachstums/W-728-968-490“

Quellen und Anmerkungen:

(1) Der Artikel gibt über weite Strecken Aussagen meines im August 2023 erschienenen Buches „Das Ende des Wirtschaftswachstums – Die sozialen und ökonomischen Folgen mangelnder Ethik und Moral“ wieder (tredition, Hamburg).

(2)

https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Drogen_und_Sucht/Berichte/Abschlussbericht/ACoSuM_Abschlussbericht_bf.pdf

https://www.bundesgesundheitsministerium.de/fileadmin/Dateien/5_Publikationen/Drogen_und_Sucht/Berichte/Abschlussbericht/ACoSuM_Abschlussbericht_bf.pdf

(3) **https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/Drogenbeauftragte/Drogen_und_Suchtbericht/pdf/DSB-2018.pdf** (https://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/Drogenbeauftragte/Drogen_und_Suchtbericht/pdf/DSB-2018.pdf)

(4) Economist 3. Mai 2023: **<https://www.economist.com/graphic-detail/2023/05/03/suicide-rates-for-girls-are-rising-are-smartphones-to-blame>** (<https://www.economist.com/graphic-detail/2023/05/03/suicide-rates-for-girls-are-rising-are-smartphones-to-blame>)

(5) **<https://www.theguardian.com/society/2021/feb/21/uk-17-year-olds-mental-health-crisis>**

<https://www.theguardian.com/society/2021/feb/21/uk-17-year-olds-mental-health-crisis>

(6) **<https://lordslibrary.parliament.uk/social-media-potential-harm-to-children/>** (<https://lordslibrary.parliament.uk/social-media-potential-harm-to-children/>)

(7) **<https://www.wsj.com/articles/the-facebook-files-11631713039>** (<https://www.wsj.com/articles/the-facebook-files-11631713039>)

(8) 13. Juni 2023: **<https://www.wsj.com/articles/the-case-for-banning-tiktok-snapchat-and-instagram-for-kids-under-16-37f63180>** (<https://www.wsj.com/articles/the-case-for-banning-tiktok-snapchat-and-instagram-for-kids-under-16-37f63180>)

(9) Bei fortnite gibt es etwa 28 Prozent weibliche Nutzerinnen:

<https://cybercrew.uk/blog/how-many-people-play-fortnite/>
(<https://cybercrew.uk/blog/how-many-people-play-fortnite/>)

(10)

https://www.reddit.com/r/Games/comments/2xancg/gender_and_computer_game_players_who_seems_to/:

(https://www.reddit.com/r/Games/comments/2xancg/gender_and_computer_game_players_who_seems_to/;) „80 per cent of gamers who play Call of Duty are male (with those aged 15 to 19 accounting for 20 per cent of all players). And, despite the age restrictions, one in five of all players (21 per cent) are aged 10 to 14.“

(11) <https://de.wikipedia.org/wiki/E-Sport>

(<https://de.wikipedia.org/wiki/E-Sport>)

(12) https://www.iwd.de/artikel/e-sport-begeistert-millionen-556635/?gclid=CjwKCAjw-vmkBhBMEiwAlrMeF2s3sbEyFfBr4mj9sH0pEA7RPEhy5A0JEF4LIIeeSsdKm1XqXLbupBoCPnEQAvD_BwE

https://www.iwd.de/artikel/e-sport-begeistert-millionen-556635/?gclid=CjwKCAjw-vmkBhBMEiwAlrMeF2s3sbEyFfBr4mj9sH0pEA7RPEhy5A0JEF4LIIeeSsdKm1XqXLbupBoCPnEQAvD_BwE

(https://www.iwd.de/artikel/e-sport-begeistert-millionen-556635/?gclid=CjwKCAjw-vmkBhBMEiwAlrMeF2s3sbEyFfBr4mj9sH0pEA7RPEhy5A0JEF4LIIeeSsdKm1XqXLbupBoCPnEQAvD_BwE)

https://www.iwd.de/artikel/e-sport-begeistert-millionen-556635/?gclid=CjwKCAjw-vmkBhBMEiwAlrMeF2s3sbEyFfBr4mj9sH0pEA7RPEhy5A0JEF4LIIeeSsdKm1XqXLbupBoCPnEQAvD_BwE

(13) <https://www.faz.net/pro/d-economy/china-will-handy-nutzung-fuer-kinder-und-jugendliche-stark-begrenzen-19076280.html>

(<https://www.faz.net/pro/d-economy/china-will-handy-nutzung-fuer-kinder-und-jugendliche-stark-begrenzen-19076280.html>)

(14) *Wall Street Journal* 4. August 2023: „China Pleases Parents With Plan to Limit Kids’ Smartphone Use - Policy would limit time and content by age, on top of videogame restrictions“,

<https://www.wsj.com/articles/china-set-to-impose-mobile-device-limits-for-minors-c547cac5>

(<https://www.wsj.com/articles/china-set-to-impose-mobile-device-limits-for-minors-c547cac5>)

Ebd.

(15) <https://www.stern.de/panorama/china-will-smartphone-nutzung-von-kindern-beschaenken---und-fuehrt-ein-internet->

[verbot-ein-33707208.html](#)

<https://www.stern.de/panorama/china-will-smartphone-nutzung-von-kindern-beschaenken---und-fuehrt-ein-internet-verbot-ein-33707208.html>

(16) Wall Street Journal 4. August 2023:

<https://www.wsj.com/articles/china-set-to-impose-mobile-device-limits-for-minors-c547cac5>

<https://www.wsj.com/articles/china-set-to-impose-mobile-device-limits-for-minors-c547cac5>

(17) Wall Street Journal 4. August 2023:

<https://www.wsj.com/articles/china-set-to-impose-mobile-device-limits-for-minors-c547cac5>

<https://www.wsj.com/articles/china-set-to-impose-mobile-device-limits-for-minors-c547cac5>



Christian Kreiß, Jahrgang 1962, studierte und promovierte in Volkswirtschaftslehre und Wirtschaftsgeschichte an der LMU München. Er arbeitete 9 Jahre als Bankier, davon sieben Jahre als Investment Banker. Seit 2002 ist er Professor für BWL mit Schwerpunkt Investition, Finanzierung und Volkswirtschaftslehre. Er ist Autor von sieben Büchern. Zuletzt erschien von ihm „Gekaufte Wissenschaft“. Er wurde 3 Mal als unabhängiger Experte (Grüne, Linke, SPD) in den Deutschen Bundestag eingeladen und gab zahlreiche Fernseh-, Rundfunk- und Zeitschriften-Interviews, hielt Vorträge und veröffentlichte Artikel. Kreiß ist Mitglied bei ver.di und Christen für gerechte Wirtschaftsordnung. Weitere Informationen unter

menschengerechthewirtschaft.de

<https://menschengerechthewirtschaft.de/>

