

MEDIENSUCHT 2030

Zwischen virtueller Verführung und realer Überforderung

Benjamin Grünbichler

neon Gesundheit Orientierung Veränderung

Die Grafiken und Bilder in dieser Präsentation sind, wenn nicht anders angegeben, AI GENERATED

LET´S PLAY



Vor 20 Jahren…



Herausforderungen für junge Menschen heute



Dringender Bedarf: Diagnostik und Regulierung



"Dieses Foto ist lizenziert gemäß CC BY-NC-ND

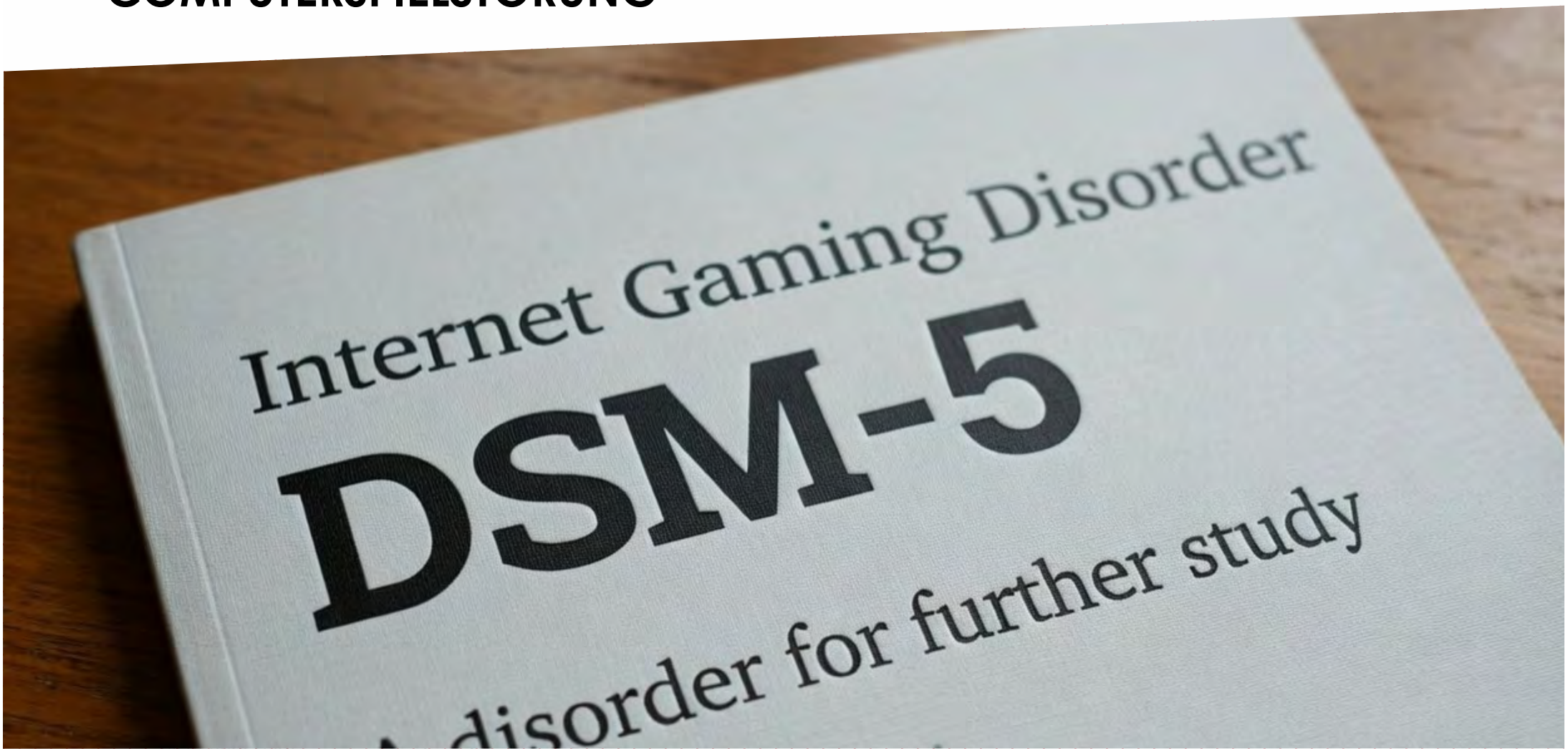
VOR 20 JAHREN...

neon Gesundheit Orientierung Veränderung

PROTOTYP WORLD OF WARCRAFT

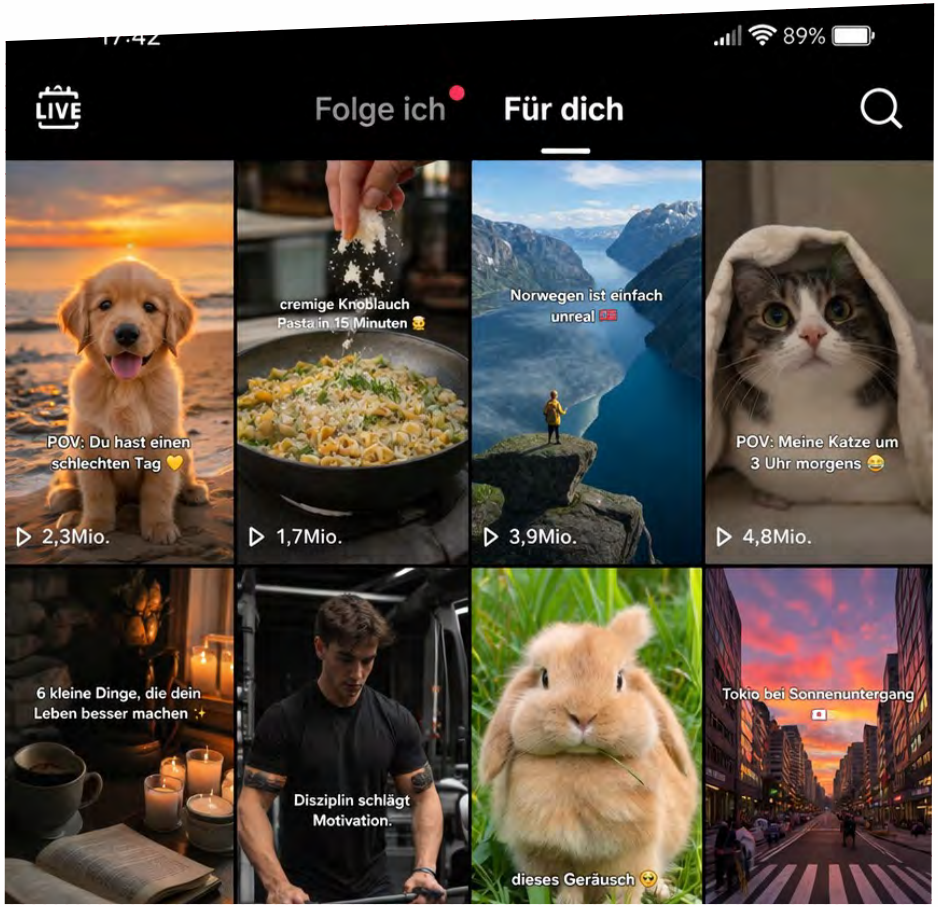


COMPUTERSPIELSTÖRUNG



DER ENTSCHEIDENDE UNTERSCHIED





REGULIEREN?

Shooter-Spiele machen aggressiv

Pornografie hilft bei der sexuellen Aufklärung

Social Media ist ein Werkzeug, dass es früh zu erlernen gilt

EIGENSCHAFTEN WERKZEUG & SOCIAL MEDIA

- Zielgerichtet
- Kontrollierbar
- Funktional begrenzt
- Kein Eigeninteresse
- Dienend



neon Gesundheit Orientierung Veränderung

EIGENSCHAFTEN WERKZEUG & SOCIAL MEDIA

- Zielgerichtet
- Kontrollierbar
- Funktional begrenzt
- Hat **kein Eigeninteresse**
- Dienend

- Plattformen haben eigene **Ziele**
- **Maximale Verweildauer**
- Nutzt **psych. Verstärker**
- Soziale **Vergleichsdynamiken**
- Mensch dient **dem System**

BILDUNG UND ERZIEHUNG HEUTE...

...passt sich zunehmend an die Anforderungen digitaler Systeme an.

Die richtige Frage: Welche digitalen Werkzeuge brauchen Kinder eigentlich, um gesund, resilient und mündig aufzuwachsen?



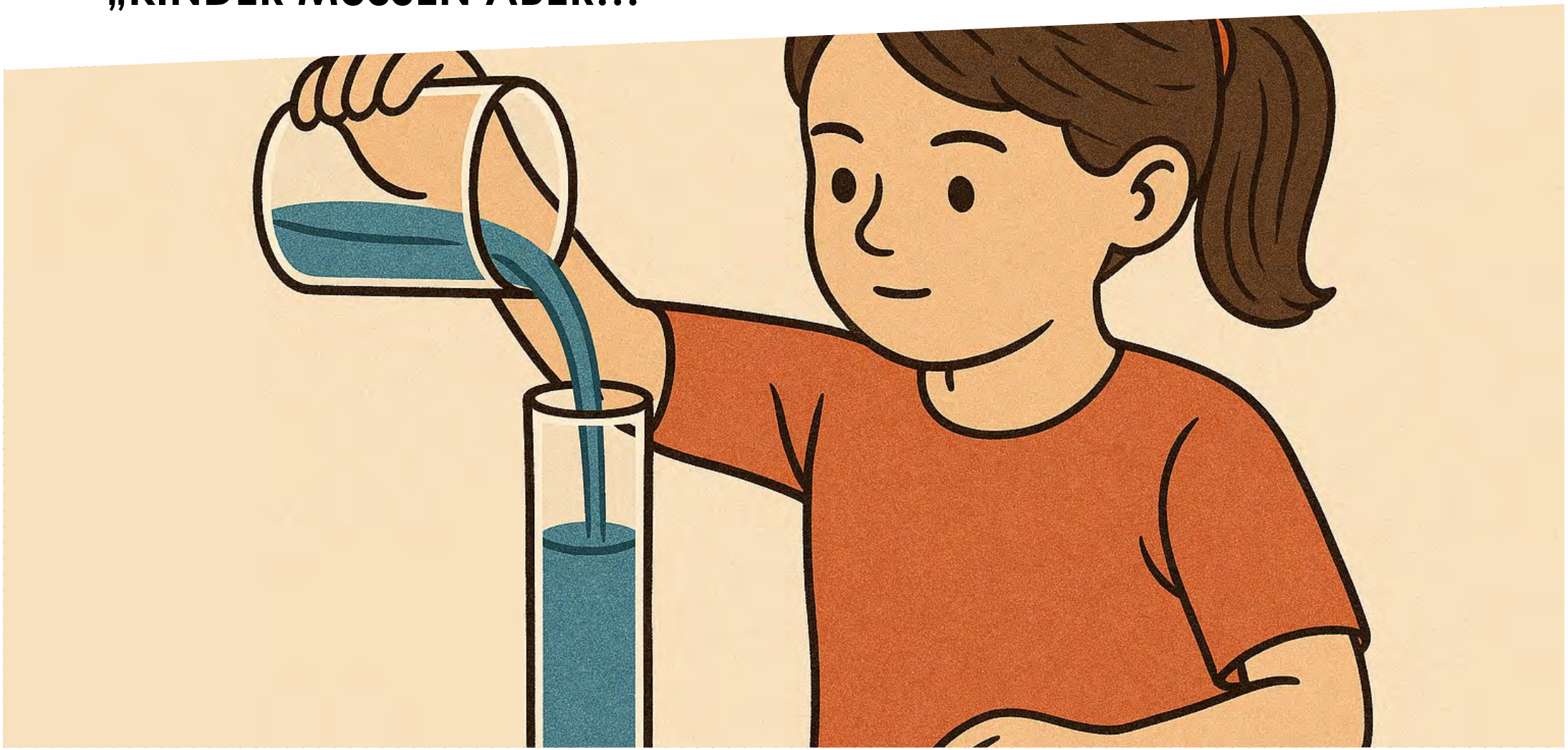
neon Gesundheit Orientierung Veränderung



HERAUSFORDERUNGEN FÜR JUNGE MENSCHEN HEUTE

neon Prävention & Suchthilfe

„KINDER MÜSSEN ABER…“



ENTWICKLUNGSPSYCHOLOGISCHE VERSCHIEBUNG

Früher:

Jugendliche als Risikogruppe

Heute im Fokus:

Kinder in KiTa & Grundschule



neon Gesundheit Orientierung Veränderung

VERSCHWIMMEN VON DIGITAL UND ANALOG

- Derealisation
- Soziale Unsicherheit
- Realitätsvermeidung



neon Gesundheit Orientierung Veränderung

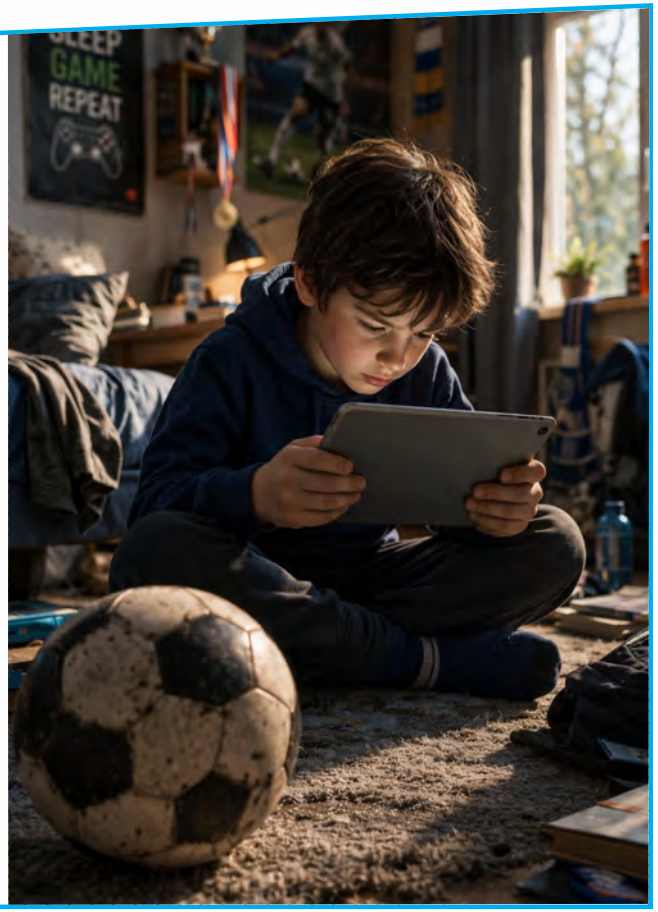
KI ALS BRANDBESCHLEUNIGER

- Pornografie
- Gaming
- Social/Chat



ÜBERLEGENE SYSTEME

Kinder konkurrieren mit Systemen,
gegen die sie nicht gewinnen können.





DRINGENDER BEDARF: DIAGNOSTIK & REGULIERUNG

neon Gesundheit Orientierung Veränderung

1. DIAGNOSTIK FÜR DIE GEGENWART ANPASSEN

- Gaming Disorder bildet nicht die Realität von 2026 ab
- Statt starrer Kategorien braucht es funktionales Verständnis



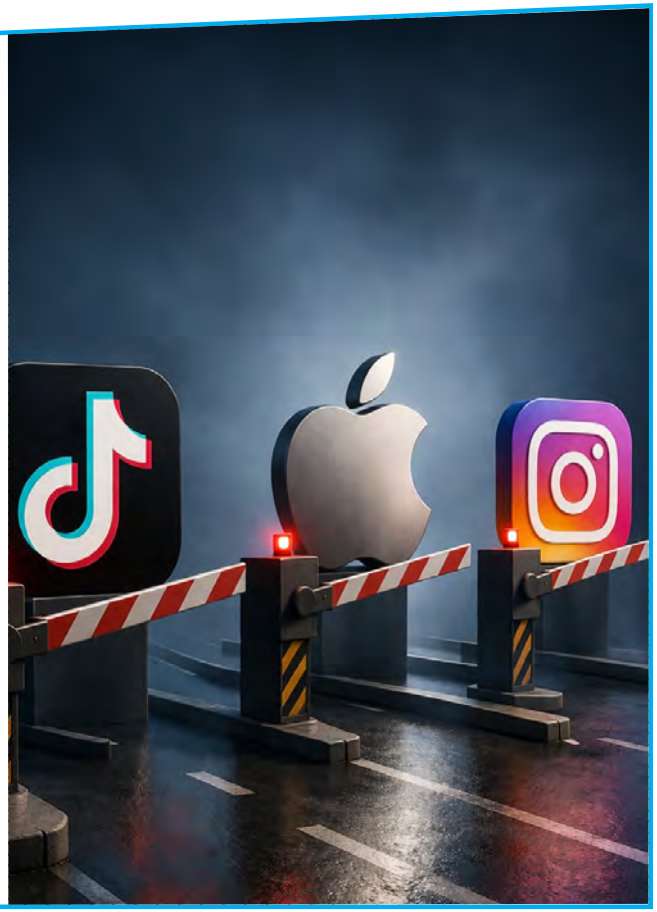
2. GERÄTE IM „JUGENDSCHUTZMODUS“ AUSLIEFERN

- Altersabhängige Default-Einstellungen
- Verpflichtende Nutzungsreports für Eltern
- Nachtabschaltungen / Ruhezeiten
- App-Freigaben nur über Eltern (Whitelist-System)



3. PLATTFORM-REGULIERUNG

- Einschränkung bei bestimmten Features
- „Designpflichten“ für Plattformen
- Wirksame Altersverifikation



4. KI-REGULIERUNG

- Verbot emotional bindender KI für Minderjährige
- „Manipulationsverbot“ für KI-Systeme
- Transparenzpflicht
- Altersgerechte KI-Versionen (12+, 16+)
- Haftung der Anbieter



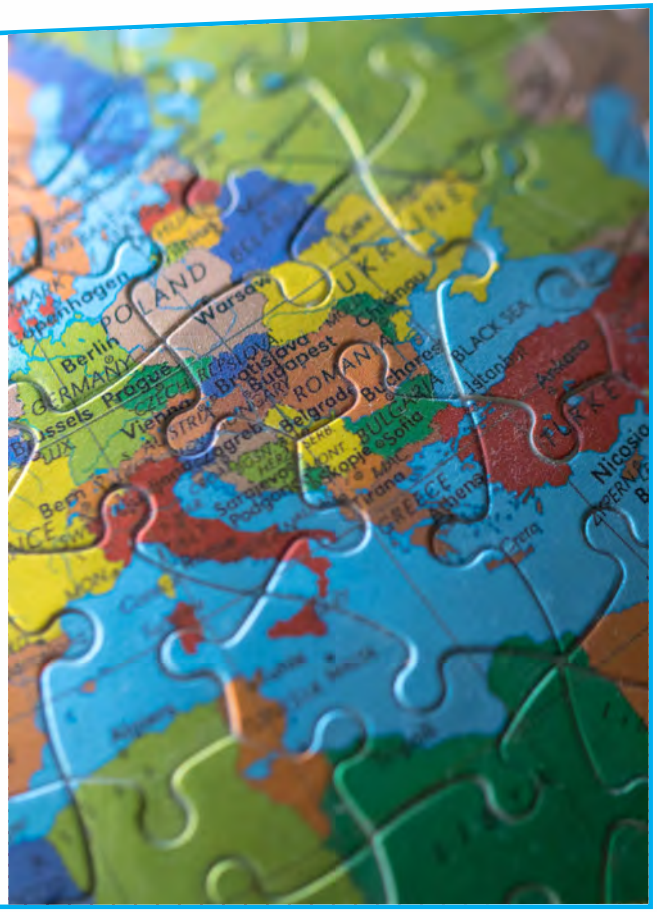
5. ALTERSGRENZEN & ALTERNATIVEN

- Social Media erst ab 16
- Attraktive und nicht manipulative Plattformen für Minderjährige
- Smartphone-Verbot an Schulen
- Elternprogramme
- Ausbildung von Fachkräften



SCHUTZ, OHNE FREIHEIT ZU ZERSTÖREN

Digitale Risiken brauchen eine
globale Regulierung
ohne hohe Güter wie politische
Teilhabe, Meinungsfreiheit und
Anonymität und zu gefährden.



…UND WIR MACHEN UNS SORGEN UM UNSERE KINDER



neon Gesundheit Orientierung Veränderung


grand theft auto VI
19. NOVEMBER 2026
PLAYS BEST ON PS5

KILOMETER FÜR EINEN GUTEN ZWECK



- **Seit 2022: Über 160.000 € Spenden für regionale Projekte**
- **2027: wir bewegen uns für neon und das Projekt Medienbalance**
- **Schirmherrin: Daniela Ludwig, MdB**

Mitmachen: Jeder kann dabei sein – egal welches Alter oder Fitnesslevel

Ziel:
Gemeinsam Kilometer sammeln, Gesundheit fördern und Gutes tun

Gemeinschaft: Familien, Vereine, Unternehmen und Einzelpersonen.