

# **Medienschablone**

Werkzeug für eine gesunde Digitalisierung

Der Mensch besitzt eine besondere Eigenschaft: Er belügt sich gern selbst.  
Das hat uns die Geschichte im Kleinen und im Großen mehrfach gelehrt.  
Aber was bedeutet dies bzgl. Konsumgesellschaft und Digitalisierung?

Professionelle „Hilfe“ beim Selbstbetrug bekommt der Mensch heute von gleich mehreren Seiten. Marketing schafft Bedürfnisse, die niemand jemals hatte. WirtschaftspsychologInnen erdenken Mechanismen, die subtil in eine gewünschte Richtung lenken. Politik, Verwaltung und Schulsystem suggerieren Kontrolle, blenden dabei allerdings oftmals, da Wissen, Regeln und Konsequenz fehlen.

Dabei steht ein Problem im Vordergrund: Wir wurden auf die Situation nicht im Ansatz vorbereitet.

Es wäre die Aufgabe von öffentlichen EntscheidungsträgerInnen und Institutionen gewesen, die Probleme der explosiven Mischung aus Konsumgesellschaft und Digitalisierung zu erkennen, Wissen und Wege zu erarbeiten und die Menschen durch Lehre und speziell Aufklärung vor den inzwischen im Alltag fühl- und sichtbaren Auswirkungen des unkontrollierten bzw. nur durch die Anbieterfirmen kontrollierten Einsatzes moderner Medien zu schützen. Dies ist nicht geschehen.

WissenschaftlerInnen haben schon lange gewarnt. Inzwischen ist es zu spät. Der Mensch fühlt sich ohne Smartphone nackt. Erwachsene und Kinder können sich nicht mehr ernsthaft konzentrieren. Auffassungsgabe, Kommunikation und professionelles Arbeiten werden immer mehr zum Problem. Dabei bilden sich auf Basis von privatem Konsumwissen Fan-Gruppen rund um Markenprodukte, die inzwischen den Alltag der Menschen bis hinein ins Schulwesen mitbestimmen und dirigieren.

Da höre ich als Medienpädagogin von Schulen „wir haben doch Regeln für die Mediennutzung“. Umgesetzt werden diese dann von Schulleitungen und LehrerInnen, die in den meisten Fällen selbst von Marken, Smartphones, Social Media stark abhängig gemacht wurden und nicht mehr merken, wenn sie SchülerInnen jeden Tag ihr eigenes Smartphone mit privater Nutzung vor die Nase halten.

Auch höre ich als Medienpädagogin von Eltern „man muss den Kindern den Umgang beibringen“. Wer soll dies tun? MedienpädagogInnen, LehrerInnen oder gar Eltern, die selbst süchtig sind? Reflexion und ernsthaftes Wissen existieren fast aus keiner Richtung. Eine katastrophale Situation.

Doch die Aufarbeitungsphase hat begonnen. Immer mehr Redaktionen, Institutionen und besorgte Eltern melden sich zu Wort und stoßen dabei wichtige Aufklärungsarbeit und Gerichtsprozesse an. Ich selbst habe mein Gesprächskonzept „Menschen über Medien“ gestartet und dabei Personen aus Alltag, Landtag und Bundestag eingebunden, um den längst überfälligen Diskurs einzuleiten.

Wir haben bisher fast nur konsumdressiert gekauft/genutzt - nie wurde wirklich gesprochen/geplant.

Doch wo sollen wir nun anfangen?

Passend zu dieser Frage (die mir auch bereits aus der Politik gestellt wurde) habe ich ein Werkzeug erarbeitet, welches bei der Einschätzung einer sauberen und gesunden Digitalisierung helfen kann.

Meine Medienschablone beinhaltet 7 Faktoren, die gesellschaftlich notwendige und politisch gewünschte Bereiche möglichst weit abdecken und reflektieren. Geräte, Systeme, Programme, Dienste, Technologien, etc. können mit Hilfe dieser Schablone abgepasst und eingeschätzt werden. Passt ein bereits vorhandenes Medium nicht zur Schablone, sollten die unpassenden Stellen genau betrachtet werden. Vor dem Einsatz neuer digitaler Medien können mit Hilfe der Schablone bereits vorweg Probleme erkannt und somit spätere Symptome für die Gesellschaft vermieden werden.

(Die Faktoren können hier nur beispielhaft behandelt werden - Details sind im Diskurs zu klären.)

- 1) Ökonomie: Wir schaffen Geräte an, deren Lebensdauer (durch geschlossenen Code und geplante Update-Zyklen) allein von den Herstellerfirmen kontrolliert wird und die oft auch noch schlecht bis nicht reparabel gefertigt werden - fremdkontrollierter Neukauf im Gerät/Code vorprogrammiert. Wir gewähren Produkten von Monopolisten Einzug in Politik/Verwaltungen/Schulen - kurz danach werden die Preise drastisch angehoben. Erkenntnis: Erwachsene können nicht mit Geld umgehen. Es gibt freie/offene Lösungen, die finanziell langfristige Eigenkontrolle bieten, doch niemand nutzt sie. Stattdessen laufen wir den neuen Göttern in Form von Marken hinterher, preisen sie und zeitgleich uns als ihre Anhänger. Selbstbetrug mit professioneller Hilfe - und finanziellen Folgen.
- 2) Ökologie: Angeblich wurden die auf uns zukommenden ökologischen Probleme erkannt. Doch die oben im Bereich Ökonomie bereits erwähnten Abhängigkeiten führen zu mindestens ebenso schwerwiegenden Problemen im Bereich der Nachhaltigkeit. Herstellerfirmen kontrollieren die Lebensdauer der Geräte auf Basis von finanziellem Interesse. Geräte halten daher z.B. nur 5 Jahre, obwohl sie bei sinnvoller Programmierung oftmals 10-20 Jahre zum Einsatz kommen könnten. Es gibt freie/offene Lösungen, die ökologisch langfristige Eigenkontrolle über den Berg an Elektroschrott bieten würden, doch niemand nutzt sie. Stattdessen feiern wir die 5 Jahre des einen Herstellers, denn ein anderer bietet nur 3 Jahre. Hatte ich schon den Selbstbetrug erwähnt? Ach, ja.
- 3) Datenschutz: Das Thema, über welches niemand sprechen will, obwohl es die gesamte Zukunft bestimmen wird - und unseren Alltag und unser Verhalten schon jetzt jeden Tag bestimmt. Da hört man von LehrerInnen „bei Werbung einfach mal wegschauen“ und von Privatpersonen bis hin zu Führungspersonal „Was sollen die schon von mir wollen?“ - Sind wir tatsächlich so naiv? Antwort: Ja, sind wir. Der Mensch hat nicht im Ansatz verstanden, wie die Fremdkontrolle in Wirtschaft, in Politik und im Alltag funktioniert. Aber woher auch? Wir wurden nicht vorbereitet. Stattdessen heißt es in Schulen „bei Cookies einfach ‚Akzeptieren‘ drücken“. So sieht digitales Mittelalter aus.
- 4) Demokratie: Die Demokratie ist in Gefahr. Dieser schon oftmals (passend oder unpassend) gefallene Satz nimmt im Kontext von Konsumgesellschaft und Digitalisierung eine neue Dimension an. Wie hat bitte z.B. der Begriff „Influencer“ respektierten Einzug in die Gesellschaft gefunden? Das Beeinflussen von Menschen ohne ernsthafte Aufklärung ist im Kontext der Demokratie ein Faktor, der uns in tiefste Abgründe stürzen kann. Gerade die deutsche Geschichte zeigt es eindeutig.
- 5) Soziologie: Wir halten uns durch „Social Media“ für sozial und merken dabei nicht, dass sich die Gesellschaft durch Dienste dieser Art in eine Mischung aus Dopaminsüchtigen und Egomaneen verwandelt. Dabei wird an vielen Stellen auch nicht erkannt, dass sich Menschen (speziell in Gemeinschaftssituationen) immer häufiger in eine digitale Blase begeben und nicht mehr Teil der Gesellschaft sind. Zeitgleich ist bzgl. der Soziologie zu beachten, dass wirklich sinnvolle Medien für alle Menschen langfristig nutzbar sein sollten. Teure Medien an Finanzschwache auszuteilen, ist pädagogisch falsch. Es gibt freie/offene Lösungen, die für alle Menschen langfristig verfügbar sind.
- 6) Souveränität: Seit Jahren geistert der Begriff „Digitale Souveränität“ durch die deutsche Politik. Es ist auch mehr als überfällig, Europa, Deutschland oder (besser noch) jeden Menschen digital so souverän zu schulen, dass der digitale Haushalt/Lebensweg selbstbestimmt geführt werden kann. Die oben genannten Abhängigkeiten zeigen jedoch auf, dass wir uns täglich weiter davon entfernen. Beispiel: Kommunikationsabgriffe / Wichtig: Sucht und Selbstbetrug führen nicht zur Souveränität.
- 7) Medienkompetenz: Die Königsdisziplin dieser Medienschablone. Ziel sollte es sein, auf Basis aller vorweg genannten Faktoren echte Medienkompetenz auszubilden, da die Digitalisierung nicht nur pragmatische InformatikerInnen, sondern auf komplexe Art und Weise alle Menschen betrifft. Es müssen neben der reinen Funktion eben auch Hintergrundwissen und Reflexion gelehrt/gelernt werden. Diese Medienschablone kann als Werkzeug für echte Reflexion dienen, die Ausbildung von Hintergrundwissen fördern und zur gesunden Digitalisierung führen - ohne weiteren Selbstbetrug.

**Titel:** Medienschablone - Werkzeug für eine gesunde Digitalisierung

---

**Urheber:** Daniel Schlep

<https://www.danielschlep.de/>

---

**Lizenz:** CC BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.de>

---

**Quelle:** <https://www.danielschlep.de/Medienschablone.pdf>