

Das Porträt: Klaus Bredl

Alexander Grau



Klaus Bredl ist Medienpädagoge, allerdings einer, der zu ungewöhnlichen Themengebieten forscht und dies mitunter mit Methoden, die selbst unter medienaffinen Wissenschaftlern weniger üblich sind. Sein Studium begann er an der Katholischen Universität Eichstätt, er forschte in Mailand,

arbeitete zwischenzeitlich für Toshiba und ging dann nach Regensburg, wo er auch promoviert wurde. An der Hochschule Neubrandenburg erhielt er seine erste Professur. Seit 2009 hat er einen Lehrstuhl für Digitale Medien an der Universität Augsburg.

Die Universität Augsburg ist eine Campus-Universität – draußen vor der Stadt, auf dem Gelände der alten Messerschmitt-Werke. Vom Zentrum aus führt der Weg zu ihr durch ein trostloses Gewerbegebiet, in dem sich Teppichgroßhändler, Tankstellen, Autoglas-Werkstätten und Fliesenmärkte ein tristes Stelldichein geben.

Auch die Universität selbst ist nicht eben das, was man als pittoresk bezeichnen würde: Nutzbauten der 1970er-, 1980er- und 1990er-Jahre, ein Mix aus Beton und Glas und Stahl, wahlweise in Weiß oder Silber, vor allem aber in Grau. Die noch jungen Bäume auf dem Gelände haben große Schwierigkeiten, dieser spröden Eintönigkeit etwas Leben einzuhauchen – erst recht im Januar.

Klaus Bredls Büro liegt im Hauptgebäude, im obersten, dem 5. Stockwerk, gleich über der Fakultät für Katholische Theologie. Man fragt sich unwillkürlich, ob die räumliche Nähe symbolisch gemeint ist: hier die Erforschung der virtuellen Welten der Gegenwart, dort diejenigen der Vergangenheit.

Das helle Eckzimmer wird von einem Schreibtisch beherrscht, auf dem zwei große Flachbildschirme stehen. Wir nehmen an einem großen runden Tisch Platz, gleich neben der Eingangstür. Wenn man aus den Fenstern schaut, erkennt man das Messengelände und den Stadtteil Göggingen.

Geboren wurde Klaus Bredl in Niederbayern, was man ihm auf eine sympathische Art und Weise auch sofort anhört. Sein Grundstudium der Pädagogik, erzählt er, absolvierte er in Eichstätt an der Katholischen Universität. Während seines Studiums studierte er in Grenoble und ein Jahr in Mailand, wo er anschließend in einem von der EU geförderten Projekt über interkulturelle Erziehung arbeitete. Das war im Jahr 1996.

Von der Metropole in der Lombardei wechselte Bredl dann nach Regensburg, um sein Hauptstudium abzuschließen. Die Diplomarbeit bestand in der Entwicklung eines Lernprogramms zur Psychologie des Hörens. Ausgehend von der Feststellung, dass akustische Sinnestäuschungen sehr viel schlechter im Gedächtnis behalten werden als visuelle, entwarf Bredl eine computerbasierte Lernumgebung, in der die akustischen Phänomene visualisiert und so besser verstanden und behalten werden können.

Nach seinem Diplom folgte ein kurzes Intermezzo als wissenschaftlicher Assistent in Eichstätt und ein Ausflug in die Privatwirtschaft zu Toshiba. Von dort ging es zurück an die Universität Regensburg. Dort förderte die DFG zu dieser Zeit – wir haben das Jahr 2001 – ein Forschungsprojekt über Wissenserwerb und Wissensnutzung in der Beratung, in dessen Rahmen Bredl arbeitete und seine Dissertation verfasste. Thema: *Der Kompetenzerwerb bei Unternehmensberatern*.

Auf die vorsichtige Anmerkung hin, dass es doch ein weiter Weg sei vom akustischen Lernen über interkulturelle Erziehung bis hin zum Kompetenzerwerb von Unternehmensberatern, muss Bredl lächeln. „Kompetenzerwerb“, sagt er beinahe etwas entschuldigend, „ist natürlich ein pädagogisches Thema: Wie baut ein Berater Kompetenz auf? Was unterscheidet Experten von Semi-Experten?“ Hinzu kämen Ansätze der Expertiseforschung, der Kognitionswissenschaften und der Lernpsychologie.

»Informationen müssen mit Erfahrungsbeständen in Verbindung gebracht werden, erst dann entsteht aus Informationen Wissen.«

Vor allem aber ging es Bredl auch in diesem Projekt darum, Lern- und Entscheidungsprozesse computerbasiert zu simulieren und auszuwerten: Auf welche Materialien greifen Experten zurück? Auf welche Anfänger? Wie werten sie Informationen aus? Und wo liegen die Unterschiede?

Daten, Informationen, Wissen

Thematische Klammer all dieser zunächst sehr unterschiedlich wirkenden Projekte Bredls ist das Wissensmanagement und die Frage, inwieweit medien- bzw. computerbasierte pädagogische Methoden dabei helfen können, Wissen aufzubauen, zu strukturieren und anzuwenden.

Nun ist „Wissensmanagement“ ein mindestens ebenso populärer wie schwammiger Begriff. Das liegt schon an dem wenig eindeutigen Begriff des „Wissens“ und den verschiedenen Disziplinen – Erkenntnistheorie, kognitive Psychologie, Kybernetik, Informatik, Pädagogik –, die sich mit ihm befassen.

Vielleicht aus diesem Grund geht Bredl das Problem betont sachlich an: „Auf den Begriff ‚Wissen‘ kann man erst einmal technologisch schauen“, erläutert er. Am Anfang stünden Zeichen mit einer gewissen Syntax, also das, was man Daten nennt. „Wenn ich dann Daten in einen gewissen Kontext stelle, komme ich noch einmal eine Stufe höher auf Information.“

Informationen allein würden jedoch auch nicht helfen. Vielmehr müssten Informationen mit Erfahrungsbeständen in Verbindung gebracht werden, erst dann würde aus Informationen Wissen entstehen.

Doch selbst Wissen allein wäre etwas wenig, wenn es nicht durch korrekte Handlungen in einen innerweltlichen Bezug gebracht würde: „Man muss Wissen also anders analysieren, als man Informationen auswertet oder Daten,“ fasst Bredl zusammen.

Das Stufenmodell, mit dem der Augsburger Medienwissenschaftler arbeitet, sieht das Internet bestenfalls als Plattform für Informationen. Damit daraus Wissen wird, müssen diese erst mit Erfahrungen und schon früher individuell oder kollektiv erzeugten und gespeicherten Wissensbeständen verknüpft werden.

Aus diesem Grund sieht Bredl den Zusammenhang von Wissen und Digitalisierung ziemlich nüchtern: „Die Digitalisierung hat uns mehr Daten gebracht, mehr Informationen, aber das Wissen an sich ist dadurch nicht per se mehr geworden – vielleicht das Potenzial.“ Wir hätten, so erläutert er, die Möglichkeiten, mehr Wissen aufzubauen und zu vernetzen, die Potenziale dafür seien da. Ob wir sie wirklich nutzten, sei einmal dahingestellt.

»Menschen sind vor allem visuell geprägte Wesen. Wenn eine virtuelle Welt die Möglichkeit schafft, Gegenstände gemeinsam mit anderen zu betrachten und auszutauschen, dann ist das schon ein großer Vorteil.«

Angesichts der Daten- und Informationsflut, die das Internet bereithält, fällt es allerdings mitunter selbst Fachleuten schwer, Wichtiges von Unwichtigem und Wissen von Nichtwissen oder Pseudowissen zu unterscheiden. Das ist umso bedenklicher, als auch Pseudowissen in der Lage ist, unsere Welt zu verändern, etwa, indem Verschwörungstheorien gebildet werden, die politisch Einfluss nehmen. Stellt sich also die Frage, wie man Wissen von Pseudowissen unterscheiden lernt.

Bredl zögert einen Moment. Dann fällt die Zauberformel: „Medienkompetenz erhöhen“. Das bedeute: „Bei den Jugendlichen anfangen und mit denen Wissensbestände anschauen, reflektieren und analysieren.“ Entscheidend sei es dabei, den Jugendlichen beizubringen, die Intentionen einer Information zu erkennen: Wer stellt etwas ins Netz, warum und zu welchem Zweck? Und auch die eigenen Reaktionen, etwa bei Facebook, müssten Jugendliche lernen, kritisch zu reflektieren. „Jedes Auffinden von Information und Wissens-elementen muss hinterfragt werden und auch der Umgang damit.“

Die Gefahr, dass in Blogs, Foren und auf Kommentarseiten verschwörungstheoretischer Unsinn verbreitet wird, sieht Bredl zwar auch, unterm Strich aber kommt er zu dem Ergebnis, dass die Vorteile moderner Kommunikation die Nachteile bei Weitem überwiegen: „Wenn es einen Manipulationsversuch gäbe, dann wird der auch schnell wieder durch das vorhandene Meinungsspektrum aufgebrochen.“

Virtuelle Welten

Während wir über den Unterschied von Wissen und Pseudowissen reden und die Möglichkeit, das eine vom anderen zu unterscheiden, erzählt Bredl von einem Seminar, in dem er mit Studenten aktuelle Bucherscheinungen zum Thema „Digitalisierung“ bespricht: etwa Dave Eggers Roman *Der Circle*, den Thriller *Zero* von Marc Elsberg, Christoph Kucklicks *Die granulare Gesellschaft* oder das neueste Buch von Jaron Lanier, *Wem gehört die Zukunft?*.

Die Bücher würden, so Bredl, für großartige Diskussionen sorgen. So werde von den Studenten beispielsweise diskutiert, welche Prognosen überzogen seien, was reine Verschwörungstheorie, was gut herausgearbeitet, was ein annehmbares Modell oder sogar der Ansatz für eine Theorie sein könnte. Gerade solche Fragen, aber auch Probleme der Transformation unserer Gesellschaft, könne man an solchen Büchern hervorragend diskutieren.

Bei dieser Begeisterung für den Erkenntniswert uralter Erzähltechniken stellt sich die Frage, ob der Erkenntniswert traditioneller virtueller Welten, wie sie uns in Romanen, Erzählungen oder Sagen begegnen, tatsächlich geringer ist als derjenige von *Second Life* und Co.

„Menschen“, antwortet Bredl auf diesen Einwand, „sind vor allem visuell geprägte Wesen. Wenn eine virtuelle Welt die Möglichkeit schafft, Gegenstände gemeinsam mit anderen zu betrachten und auszutauschen, dann ist das schon ein großer Vorteil.“

Hinzu käme, dass man einzelne Lernobjekte – etwa in der Medizin – visuell ganz anders erfahrbar machen könne. Wenn man zudem auch noch Spielmechaniken einbaue und so eine zusätzliche Motivation schaffe, könne man mit virtuellen Lernplattformen extrem viel erreichen. Ein weiterer Vorteil virtueller Lernumgebungen sei zudem, dass mit dem Avatar ein Repräsentant geschaffen würde, der insbesondere Jugendliche schützen könne und Introvertiertheiten überwinden helfe.

Vor allem aber könnten virtuelle Plattformen überaus komplexe und schwer zu überschauende Szenarien begreiflich machen. Als Beispiel führt Bredl ein gemeinsames Projekt mit einer Kollegin aus der Geografie an, das den Studenten die Zusammenhänge von Tourismus, wirtschaftlichen Interessen und Umweltschutzfragen anhand konkreter Spielcharaktere eindringlich nahegebracht hätte. „Das ist eine ganz andere Lernumgebung, als wenn ich ein paar Dokumente habe und vielleicht noch ein Rollenspiel in der Klasse mache – das verblasst sehr schnell.“

Seit 2011 arbeiten Bredl und seine Studenten auf einem eigenen Server mit OpenSimulator, einem Open-Source-Projekt, das als Plattform für virtuelle Welten dient und es den Studierenden ermöglicht, selbstständig eigene 3-D-Welten zu entwerfen, die teilweise sogar auf YouTube gestellt wurden: etwa eine Arbeit über Claude Monets Garten in Giverny¹ oder *3Drugs*, eine virtuelle Welt, die, aufbauend auf Aussagen von Drogenabhängigen, Erfahrungen mit Drogen visualisiert und so abschrecken will².

Doch nicht nur virtuelle Welten sind ideale Lernmedien, sondern auch soziale Netzwerke. Gleichwohl, so zumindest Bredls persönliche Erfahrung als Hochschullehrer, würden Studenten etwa Facebook als Privatsphäre begreifen, in der Dozenten nichts zu suchen hätten. Allerdings: „Wenn sich eine Arbeitsgruppe im Seminar formiert, gründen die sofort eine Facebook-Gruppe. Da tauschen sie sich aus, schicken sich Screenshots, besprechen Probleme.“

Was also bei Facebook gelernt werden könne, das sei vor allem Zusammenarbeit: der Austausch von Arbeitsergebnissen, Aufgaben gemeinsam erarbeiten, Konflikte lösen. „Und das Spannende ist“, betont Bredl, „das nehmen wir als Dozenten gar nicht wahr, das passiert einfach.“

„Allerdings“, warnt er, „wird das, was die Studenten da machen, wieder analysiert. Facebook kann damit ohne Weiteres Profile über deren Lernvermögen und über deren Potenziale erstellen, die dann zum Schluss durchaus Auswirkung auf die spätere Jobsuche haben können.“ Über solche Zusammenhänge müsse man die Jugendlichen aufklären.

Liebeskummer im Netz

Doch digitale Kommunikation hilft nicht nur, soziale Problemlösungskompetenzen zu erwerben, sie kann auch der mentalen oder psychischen Stabilität dienen. „Menschen“ erläutert Bredl, „suchen in Foren Hilfe zu unterschiedlichsten Themen. Das wollten wir näher untersuchen.“

Da klassische Gesundheitsthemen schwer zu analysieren sind, wandte sich eine Doktorandin von Bredl, Julia Hünninger, dem Phänomen „Liebeskummer“ zu: „Der Liebeskummer ist für manche oft so schwer, dass sie langjährige Depressionen bekommen oder sich das Leben nehmen“, erläutert Bredl.

Zugleich sei klar, dass in einer solchen Situation viele Mitmenschen diesen Betroffenen helfen können, da fast jeder das Problem kennt. „An diesem Punkt“, erklärt Bredl, „haben wir angesetzt und uns Foren angeschaut. Dabei hat uns vor allem interessiert: Was ist eigentlich der Unterstützungsfaktor? Worin finden Menschen Unterstützung bei Nichtexperten?“

Wichtig sei für die Betroffenen zunächst einmal die Erfahrung, nicht allein zu sein, sondern Teil einer Gemeinschaft. „Das ist schon mal die halbe Miete“, so Bredl. Hinzu kämen aber noch zwei weitere signifikante Aspekte: „Zunächst gibt es da offensichtlich Leute, die haben einen großen Faktor Empathie und können entsprechend auf die Betroffenen eingehen. Und dann gibt es Leute, die begleiten das auch und sind immer da. Die bauen durchaus eine Beziehung zu den Betroffenen auf.“

Da die Untersuchung der Kommunikation in Foren notwendigerweise schnell an Grenzen stößt, führen Bredl und seine Mitarbeiterin im zweiten Teil der Untersuchung Interviews sowohl mit Hilfesuchenden als auch mit Ratgebern: Wie kam der Support bei den Betroffenen an, weshalb wird ein bestimmter Support gegeben, was ist die Intention der Helfer? Ziel der Studie sei eine Art Leitfaden, eine Art Regelwerk für Forennutzer.

Ein Punkt jedoch ist schon aufgrund der bisherigen Ergebnisse deutlich geworden, er betrifft das Medium. „Foren“, so Bredl, „sind ja 1.0-Technologie. Ich habe mich häufig gefragt, ob solche Lebenshilfeangebote nicht in sozialen Netzwerken realisiert werden.“ Die Antwort: „Lebenshilfe-Support passt nicht zu den sozialen Netzwerken. Auf Facebook hat man perfekt zu sein, da hat man zu erzählen, wie gut es einem geht und was man Tolles erlebt hat.“

Nach wie vor sei daher das Forum das bevorzugte Medium für Lebenshilfe, hier könne man anonym über Probleme sprechen. „In die Zukunft geschaut“, fasst Bredl seine Überlegungen zusammen, „ist Empathie eines der Kennzeichen von uns Menschen gegenüber Algorithmen.“ Maschinen könnten juristische Dinge regeln, Managementaufgaben übernehmen oder Auto fahren. Aufgaben von Lehrern oder von Therapeuten hingegen seien Dinge, die Maschinen vielleicht erst in ferner Zukunft bewältigen könnten.

»Das einer ein iPad halten und darauf herumdrücken kann, ist kein Zeichen von Medienkompetenz.«

Nicht Media Literacy, sondern Code Literacy

Angesichts dieser absehbaren Entwicklung sieht der Augsburger Medienpädagoge die Medienkompetenz von Jugendlichen auch kritisch: „Die haben alle ein Smartphone, ein Tablet, haben die Apps, haben Zugriff zu allen Funktionen, die über Medien umzusetzen sind – das ist da.“ Was allerdings abnehmen würde, sei die Informationskompetenz: „Dass etwas dezidiert gesucht werden kann, dass man auch weiß, dass es nicht nur Google gibt, sondern auch WolframAlpha, solche Dinge sind nicht bekannt.“ Das Gleiche gelte für alle Fragen der Privatsphäre oder des Datenschutzes. „Das ist nicht nur unbekannt, das ist auch unbeliebt.“

Diese Defizite in der Medienkompetenz Jugendlicher basieren für Bredl vor allem in der Unkenntnis über die technische Funktionsweise des Internets und der an ihm hängenden Endgeräte. „Das mentale Modell von den Medien, die sie nutzen, das fehlt. Für die Jugendlichen gibt es einfach eine Multitouch-Oberfläche, auf der es Icons gibt und die wiederum Apps darstellen, mit denen ich dieses und jenes machen kann. Die Fähigkeit, zu erklären, wie das funktioniert, fehlt hingegen völlig.“ Die Jugendlichen müssten begreifen lernen, was ein Algorithmus ist, was Datenbanken sind und dass erst die Algorithmen den Daten Bedeutung verleihen und wie das funktioniert.

Bredls abschließender Appell: „Wir dürfen da nicht loslassen. Das einer ein iPad halten und darauf herumdrücken kann, ist kein Zeichen von Medienkompetenz. Wir müssen das dekonstruieren. Das Thema ist eigentlich nicht Media Literacy, sondern Code Literacy.“

In der nächsten Ausgabe der *tv diskurs*:
der Bayreuther Medienwissenschaftler Prof. Dr. Jochen Koubek

Dr. Alexander Grau
arbeitet als freier Kultur-
und Wissenschaftsjournalist
u. a. für „Cicero“, „FAZ“
und den Deutschlandfunk.



Anmerkungen:

1
Abrufbar unter:
www.youtube.com/watch?v=d8Xca2CXQd0&feature=youtu.be

2
Abrufbar unter:
www.youtube.com/watch?v=ksDD_PgPn6U&feature=youtu.be