

(Get free) Neue Intelligenz: Warum wir durch Computerspiele und TV klger werden

## Neue Intelligenz: Warum wir durch Computerspiele und TV klger werden

Von Steven Johnson

ePub | \*DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrank: #643526 in BcherVerffentlicht am: 2006-03-20Abmessungen: 7.48 x .75b x 4.88l, Einband: Taschenbuch240 Seiten | File size: 49.Mb

**Von Steven Johnson : Neue Intelligenz: Warum wir durch Computerspiele und TV klger werden** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Neue Intelligenz: Warum wir durch Computerspiele und TV klger werden:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen32 von 35 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich.

Schweres Gegengewicht zu Spitzer CoVon Fuchs Werner DrSieben Jahre sind es her, seit ich auf Interface Culture und damit auf Steven Johnson gestossen bin. Und alles, was mich an diesem Autor schon damals begeisterte, finde ich nun im Buch Neue Intelligenz wieder. Der amerikanische Redakteur ist belesen, neugierig, engagiert und Optimist. Er verbindet Wissensgebiete, bezieht Stellung und kreiert eigene Vorstellungsbilder. Schade, dass Mind Wide Open: Your Brain and the Neuroscience of Everyday Life noch nicht auf Deutsch vorliegt. Wenn Manfred Spitzer in seiner Streitschrift Vorsicht Bildschirm Rundsclge gegen die neuen Medien verteilt, dass es ihm wohl selber schwindlig wird, whlt Steven Johnson durchwegs einen sachlichen Ton. Aber eine Sprache, die sich auch in der bersetzung leicht lesen lsst. Johnson hat auch Witz, was nicht nur den Original-Titel "Everythin Bad Is Good For You" belegt. Und im Unterschied zu Spitzer und anderen Kulturpessimisten weiss Johnson, wovon er spricht. Denn er geht zu den besten Kennern des Internets und der Computerspiele. Worauf die Jungen abfahren, kennt er nicht nur vom blossen Hrensagen, sondern durch eigenes Eintauchen in diese Welt. Was Jugendliche an den elektronischen Medien anzieht, ergrndet Johnson, indem er genau hinschaut, wie das mit allgemein menschlichen Verhaltensmustern zusammenhngt. Er zeigt berzeugend auf, dass das scheinbar Banale hochkomplex ist. Spielerisches Lernen, heisst das. Und dass es dabei Qualittsunterschiede und Auswchse gibt, ist einem so gescheiten Mann wie Steven Johnson sehr wohl bewusst. Nur begeht er nicht den Fehler der notorischen Kulturpessimisten, wegen Unvollkommenheit ein ganzes System zu verurteilen. Mein Fazit: Auch im Glaubensmodell von Steven Johnson gibt es Merkwrdigkeiten, bertreibungen oder Widersprche. Doch wer wirklich wissen mchte, was bei den neuen Medien abgeht und weshalb sie die Netzwerkinder nicht dmmern machen, muss Steven Johnson lesen. 13 von 14 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich.

Interessante Gedanken Von J. Hameister Steven Johnson stellt die These auf, da wir durch Fernsehen, Computerspiele und Internet klger werden. In dem Buch versucht er seine These an Hand von Beispielen zu untermauern. Zum Thema Fernsehen sagt er, da Fernsehserien in den letzten Jahren viel komplexer geworden sind. Es gibt nicht nur einen Handlungsstrang sondern mehrere. Beispielsweise bei 24 oder den Sopranos. Solche Serien htten seiner Meinung nach vor 20 Jahren keinen Erfolg gehabt, weil sie den Zuschauern zu komplex gewesen wren. Zum Thema Computerspiele, sagt er, da Jugendliche durch Computerspiele lernen, mit komplexen Situation umzugehen und durch herumprobieren knifflige Rtsel lsen. Er grenzt dabei Ego-Shooter, Adventures und Strategiespiele ganz klar voneinander ab. Zum Internet, sagt er, da es sich um ein interaktives Medium handelt, bei dem nicht nur konsumiert wird, sondern der Benutzer aktiv teilnehmen mu. Ganz wichtig ist, da er auch der Meinung ist, da das Lesen von Bchern extrem wichtig ist. Er sagt, da Klugheit nichts mit Wissen zu tun hat. Also jemand der sehr klug ist, mu nicht unbedingt eine gute Allgemeinbildung oder ein groes Wissen haben. Das Buch enthlt zweifelsohne eine ganze Reihe interessanter Ideen, die sich auch gut nachvollziehen lassen. Das zum Beispiel durch Serien wie 24 der Geist angeregt wird und die Zuschauern klger werden, mag einleuchten. Da dabei aber alle klger werden, ist eher zweifelhaft, denn dumme Leute schauen eher selten intelligente Fernsehserien. Mehr dazu in dem Buch von Gabor Steingart (Weltkrieg um Wohlstand). 8 von 10 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Klger durch Fernsehen und PC-Games? Von Dirk Engel Bei dem folgenden Buch kann man sich den Eindruck nicht erhwhren, es handelt sich in erster Linie um eine Provokation. Der amerikanische Originaltitel macht das noch deutlicher: "Everything bad is good for you" - alles Schlechte ist gut fr Dich. Der deutsche Verlag - wohl wissend ber den intellektuellen Zeitgeist in Deutschland - milderte das ab in "Neue Intelligenz". Doch schon der Untertitel hat auch im Deutschen eine provokative Kraft: "Warum wir durch Computerspiele und TV klger werden". Eine unerhhte These, bedenkt man, dass ansonsten nur Sachbuchtitel wie "Vorsicht Bildschirm!", "Die Wste Internet" oder "Wir amsieren uns zu Tode" Chancen auf den lukrativen Taschenbuchmarkt haben. Steven Johnson behauptet, ein Ansteigen der Durchschnittswerte bei dem standardisierten Intelligenztest hat seine Ursache darin, dass unsere Unterhaltungsprodukte immer komplexer werden und so bestimmte Fhigkeiten trainieren. Komplexe Computerspiele (nicht die einfachen Baller- und Jump Run"-Spielchen) haben komplizierte Regeln, die man erst beim Spielen erlernt - dadurch trainieren wir, solche Regeln auch im wirklichen Leben herauszufinden. TV-Serien wie "24" sind in Erzhltechnik, Personendarstellung und Montage anspruchsvoller wie die khnsten Avantgarde-Filme der Vergangenheit - und sprechen gleichzeitig ein Massenpublikum an, dass es versteht, diese Art TV-Unterhaltung zu dechiffrieren. Johnsons Argumentation ist grtenteils schlssig, vergnglich geschrieben und inspiriert durch aktuelle Befunde aus der psychologischen Forschung. Ein Plus des Buches besteht in den prgnanten Beschreibungen aus der Welt der Unterhaltungsmedien (die viele Forscher und Kulturpessimisten ja gar nicht aus eigener Anschauung kennen). Wieso sind Jugendliche - denen man Lesefaulheit und Konzentrationsschwche nachsagt - eigentlich mit Begeisterung dabei, 40 Stunden lang eher stupide PC-Games mhselig im TiralError-Verfahren zu erkunden oder sich sogar durch Handbcher in Telefonbuchdicke durchzubeien? Der Autor beobachtet genau und berichtet kenntnisreich aus einer Welt, die viele seiner Leser vielleicht nur vom Hren-Sagen kennen. Des Weiteren verknpft er viele auf den ersten Blick unzusammenhngende Einzelbefunde der Forschung zu einem groen Gesamtbild. Aber auch wenn bei kritischer Lektre die Korrelation zwischen dem Anstieg der Intelligenz (brigens die These mit den schwchsten Belegen) und dem Anstieg der Komplexitt unserer Unterhaltung alles andere als eindeutig ist, so bietet "Neue Intelligenz" eine erfrischend

neue Sichtweise auf Medienwirkungen, jenseits der gängigen Klischees der medienfeindlichen Kulturkritik.

.de Wenn es stimmt, dass Computerspiele, Fernsehen und überhaupt die Popkultur uns verbilden, weshalb nimmt dann eigentlich trotzdem die durchschnittliche Intelligenz des Menschen immer noch zu? Ganz einfach, lautet die Antwort Steven Johnsons, weil die These von den negativen Auswirkungen der Popkultur insgesamt, sowie die angeblichen Schadwirkungen von Computerspielen und Fernsehen auf die intellektuellen Fähigkeiten von "Gamern" und TV-Konsumenten nichts als moderne Mythen sind. In Wahrheit, so Johnson, ist das genaue Gegenteil der Fall: Die immer komplexeren Computerspiele fordern von den Spielern immer intelligentere Spielstrategien und entwickeln in der Summe zahlreiche kognitive Fähigkeiten, die ohne solche Spiele wenig bis kaum stimuliert werden. Ähnliches gilt für Fernsehsendungen, insbesondere solche für Kinder. Auch die haben, was ihren Wert für die kognitive Entwicklung angeht, entgegen dem weitverbreiteten Vorurteil von dem sich beschleunigenden Qualitätsverfall des Fernsehens, in den vergangenen Jahrzehnten ebenso beständig wie deutlich an Qualität gewonnen. Auch die beliebten Erwachsenenserien seien inhaltlich erheblich komplexer geworden: Während beispielsweise in den siebziger Jahren die Macher von "Starsky and Hutch" noch mit zwei Charakteren und einem linearen Erzählstrang ausgekommen seien, müsse man als Zuschauer der "Sopranos" heute schon fünf parallele Handlungsstränge und mindestens ein Dutzend Figuren im Auge behalten. Vom Zuschauer wird also mehr kognitive Aufmerksamkeit verlangt, die so trainiert und langfristig auch verbessert wird. Johnsons nur auf den ersten Blick "provokatives" Buch macht auf eine sehr unterhaltsame Weise deutlich, dass Medienkompetenz heute mehr bedeutet als die Fähigkeit lesen und schreiben zu können und dass derjenige seine intellektuellen Fähigkeiten am besten entwickelt, der sämtliche Medien, auch jene, die vorderhand "nur" der Zerstreuung dienen, zu nutzen versteht. Das haben wir uns zwar auch zuvor schon irgendwie gedacht, aber so pointiert und wissenschaftlich fundiert hat uns das noch niemand vor Augen geführt. -- Hasso Greb

Pressestimmen Johnson hat ein entspanntes, unterhaltsames, geistreiches Buch geschrieben. (Sddeutsche Zeitung) Johnson schreibt unterhaltsam und anschaulich und im Gegensatz zu vielen Medienkritikern als Insider. (WDR 5) Neue Intelligenz ist flott und erfrischend subjektiv geschrieben. (Falter) Ein beraus konsequentes und kluges Buch, das Kontroversen auslösen sollte. (Visions) Kurzbeschreibung Was Jugendliche ihren Eltern nicht verraten: Wir ämsieren uns und werden klug Computerspielen und Fernsehgucken macht dumm das wissen Eltern und Lehrer schon lange. Alles falsch, sagt Steven Johnson. Viele Computerspiele trainieren das Gehirn und steigern die Intelligenz! Fernsehserien fördern die emotionale Intelligenz, das Lesen und Verstehen sozialer Signale! Kinder und Jugendliche sollten nicht so viel vor ihren Spielekonsolen und Fernsehern hocken und lieber mehr Bücher lesen. Da sind sich alle einig die Lehrer, Eltern und Erziehungsexperten. Aber kennen sie die Welt der Computerspiele überhaupt, in der die Jugendlichen und immer mehr junge Erwachsene zuhause sind? Oder sind sie in der Vorurteilsfalle gefangen, vor der schon Marshall McLuhan gewarnt hat: Die jüngere Vergangenheit ist stets in uns präsent, führt also unweigerlich den Blick auf eine neue Medienform. Dabei ist die populäre Kultur ob Fernsehen, Internet oder Games in den vergangenen Jahrzehnten immer komplexer und intellektuell anspruchsvoller geworden. Johnson hat beobachtet, dass Kinder sich beim Computerspielen mit kniffligen Sachverhalten beschäftigen, die ihnen im Unterricht nur ein Ghnen entlocken werden. Denn man merkt gar nicht, dass man lernt, während man die Spielwelt erforscht und unterschiedlichste Informationen auf mehreren Ebenen kombiniert. So wird eine neue, nichtlineare Form des Denkens geschult. Und wer sich moderne Fernsehserien wie 24 ansieht, muss dem komplexen sozialen Netzwerk der vielen Charaktere folgen. Dabei trainiert man seine emotionale Intelligenz, die Fähigkeit, soziale und emotionale Signale zu verstehen.