










# Steven Johnson – Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden

## Computerspiele

	<p><u>Gängige Meinung der Gesellschaft:</u></p> <p><b>Computerspiele</b> erhöhen Aggression und sind Zeitverschwendung. Bestenfalls verbessern sie die Hand-Auge-Koordination.  <b>Bücher</b> dagegen sind wertvoll und machen aktiv.</p>
	<p><u>Johnsons Gegenargument:</u></p> <p>Computerspiele haben deshalb einen so schlechten Ruf, weil man sie immer mit der älteren Tradition des Lesens vergleicht.</p>
	<p><u>„Gedankenexperiment“</u>          In einem Paralleluniversum wurden Computerspiele lange vor Büchern erfunden. Was würden Lehrer und Kulturwächter zu der neu aufkommenden Lesewut sagen?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lesen unterfordert die Sinne</li> <li>- Nur ein kleiner Teil des Gehirns wird aktiviert</li> <li>- Lesen führt in die Isolation und dazu, sich der Interaktion zu entziehen</li> <li>- Altersgenossen werden nicht mehr wahrgenommen</li> <li>- Gefährlichste Eigenschaft: Der lineare und vorgegebene Weg, den Inhalten zu folgen. Dies erhöht das Risiko einer allgemeinen Passivität. Lesen führt daher zu Unterwürfigkeit und Gehorsam</li> </ul>
	<p><u>Einschränkung:</u>          Johnson versteht dieses Gedankenexperiment selbst als „Taschenspielertrick“ (S. 35) und lobt im Folgenden die Vorzüge der Bücher:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lesen erfordert eine aktive Teilnahme, sie regen die Vorstellungskraft an</li> <li>- Lesen fördert die Aussicht auf eine erfolgreiche Karriere, da diese Eigenschaft von unserer Gesellschaft hoch bewertet wird</li> <li>- Lesen schult den Fleiß, die Konzentration und die Fähigkeit, Wörtern einen Sinn zu verleihen</li> <li>- Informationsaufnahme</li> <li>- Schulung der mentalen Kapazitäten</li> </ul>
	<p><u>Kernthesen von Johnsons Argumentation:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Populärkultur stellt den Konsumenten vor immer größere Herausforderungen</li> <li>- Diese Kultur fördert Fähigkeiten, die ebenso wichtig sind wie die, die das Lesen vermittelt</li> </ul>

	<p><u>Johnsons Problembeschreibung:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Es klafft eine tiefe Erfahrungslücke zwischen denjenigen, die Computerspiele spielen und jenen, die sie von außen beurteilen</li> <li>- Dies erschwert die Auseinandersetzung mit den Kritikern</li> </ul>
	<p><u>Die Besonderheiten und Probleme von Computerspielen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- „Das schmutzige kleine Geheimnis von Computerspielen ist, wie viel Zeit man beim Spielen damit verbringt, <i>keinen</i> Spaß an ihnen zu haben. [...] Soll das etwa hirnloser Eskapismus sein? Wenn ja, dann ist es eine ziemlich masochistische Form davon. Wer will schon in eine Welt entfliehen, in der man sich 90 Prozent der Zeit nur ärgert?“ (S. 39)</li> <li>- Der Preis der Interaktivität ist, dass der Benutzer oft ratlos ist und im Spiel nicht weiterkommt</li> <li>- Daher lebt eine gesamte Industrie davon, Lösungsbücher zu verkaufen oder Spiele-Hotlines anbieten.</li> <li>- Diese Hilfen lassen sich durchaus vergleichen mit Lektürehilfen für anspruchsvolle Werke der Weltliteratur. = ähnliche Komplexität</li> </ul>
	<p><u>Warum machen Computerspiele trotzdem Spaß?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- es liegt nicht an der knallbunten Grafik</li> <li>- es liegt nicht an der Präsentation von Gewalt und Sex</li> <li>- es liegt nicht an der Interaktivität</li> </ul> <p>Johnson erklärt das Phänomen mit der aktuellen <b>Gehirnforschung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spiele sprechen das Belohnungssystem des Gehirns an</li> <li>- Überall gibt es in Spielen Belohnungen. „Die Spieledesigner verwenden einen wesentlichen Teil ihrer Arbeit darauf, den Spieler auf potentielle Belohnungen hinzuweisen“ (S. 49)</li> <li>- Der Spieler will unbedingt wissen, wie es weiter geht. „Kein anderes Medium bietet diesen Reiz-Cocktail aus Belohnung und Entdeckung“ (S. 51)</li> </ul>
	<p><u>Aber welche <i>Vorteile</i> ziehen die Spieler aus diesem „Rauschzustand“? (S. 52-73)</u></p>