
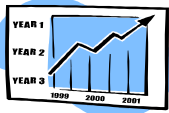








Steven Johnson – Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden

Kernthesen der Einleitung

	<p><u>Gängige Meinung der Gesellschaft:</u> Die Jugend stumpft durch den Medienkonsum ab.</p>
	<p><u>Kernthese von Johnson:</u> Die populäre Unterhaltungskultur wurde im Laufe der letzten dreißig Jahre immer komplexer und intellektuell anspruchsvoller.</p>
	<p>Eingeführter Begriff: <u>Schläferkurve</u> (Sleeping Curve) = durchschnittliche Veränderung der Medienlandschaft hin zu mehr Komplexität und kognitiven Herausforderungen</p>
	<p>Definition von <u>Kultur</u>: ein von Menschenhand erschaffenes Wettersystem (kulturelle Objekte sind ein <i>Produkt</i> von „Umweltbedingungen“) Diese Produkte sind meistens <u>keine großen Kunstwerke</u>, aber komplexer als die vorherigen.</p>
	<p><u>Kriterien der Medienkritiker:</u></p>
	<p><u>Argumente von Johnson:</u></p>
	<p><u>Johnsons Definition von Medien:</u></p>
	<p><u>Fazit:</u></p>