

INHALTSVERZEICHNIS

VORBEMERKUNG DES HERAUSGEBERS	7
VORWORT.....	9
1 EINLEITUNG.....	11
1.1 Medienkompetenz – warum notwendig?	13
1.2 Reichweite und Grenzen des Baack'schen Medienkompetenzbegriffs	15
1.3 Methodischer Weg	18
2 KLASSISCHE MEDIENKOMPETENZ - KONZEPTE.....	21
2.1 Grundlagen	21
2.1.1 Theoretische Hintergründe	22
2.1.2 Das Medienkompetenz – Theorem gemäß Dieter Baacke	27
2.2 Alternative Konzepte zum Medienkompetenzbegriff	30
2.2.1 Kommunikative Kompetenz nach Bernd Schorb	31
2.2.2 Kompetenz als <i>poiesis</i> oder <i>praxis</i>	35
2.2.3 Fähigkeitsdimensionen der Medienkompetenz	38
2.2.4 Medienerziehung und Medienbildung	39
2.3 Kritik am Medienkompetenzbegriff	42
2.4 Fazit: Die Medienkompetenz hat einen blinden Fleck!	50
3 EIN MEDIENPHILOSOPHISCHER MEDIENBEGRIFF	53
3.1 Ein „<i>blinder Fleck im Mediengebrauch</i>“	54
3.1.1 Marshall McLuhan: Das Medium als Botschaft	55
3.1.2 Niklas Luhmann: Medien als Systeme	57
3.2 Drei Arten der Mittelbarkeit	59
3.2.1 Die Mittelbarkeit des Zeichens	59
3.2.2 Die Mittelbarkeit der Technik	63
3.2.3 Die Mittelbarkeit des Mediums	66
3.3 Das Medium als Bote	72
3.3.1 Das Botenmodell	74
3.3.2 Übertragung	76
3.3.3 Bote und Spur	79
3.4 Fazit: Das Medium als Bote, Spur und Apparat	81
4 EXEMPEL: DAS PHÄNOMEN COMPUTERSPIELEN	85
4.1 Computerspiel(en) als Phänomen	86
4.1.1 Das Phänomen Spiel	86

4.1.2	Spiele und Computer	90
4.2	Zwei Perspektiven auf Computerspiele	93
4.2.1	Exempel Civ-City-Rom	94
4.2.2	Medienpraktische Perspektive	96
4.2.3	Medienphilosophische Perspektive	101
4.3	Fazit: Welche Medienkompetenz?	104
5	EINE MEDIENPHILOSOPHISCHE MEDIENKOMPETENZ?	109
5.1	Die Konfrontation der Medienkompetenz mit einem medienphilosophischen Medienbegriff	109
5.2	Das Medienkompetenztheorem unter Berücksichtigung der Medialität am Beispiel Computerspiele: Resümee und Ausblick	114
6	LITERATURVERZEICHNIS	119
7	ABBILDUNGEN UND TABELLEN	123