

Doz. Dr. Bojidar Michailov Angelov
Sofia University St.Kl.Ochridski
Dept. of Preschool Pedagogy
Sofia
BULGARIEN

DAS MULTIMEDIENSPIEL UND DAS SPIELZEUG IM SOZIOKULTURELLEN UMFELD DER KINDER

Die Relation "Massenkommunikation - Bildung" objektiviert in einem bestimmten Kontext einen von den wichtigsten sozialen Verkehrsumgangsarten. Dieser bestimmter Kontext bedeutet für die Kinder im Vorschulalter das Spielumfeld und das Spielzeug. Die Relation "Kommunikation - Bildung" beeinflusst indirekt den Wechselwirkungsprozeß zwischen den sozialen Phänomenen und den Individuums, weil beide Bestandteile dieser Relation spezialisierte institutionelle Glieder für den Informationsaustausch zwischen den sozialen Strukturen sind.

Welche ist die Rolle des Spiels und des Spielzeugs im Informationsverkehr und in der Informationsverbreitung für alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens?

Um diese Frage beantworten zu können, sind die Grundparameter der Relation "Kind-Kultur" zu ermitteln.

1. Die Relationsdynamik zwischen der vom Kind erhaltenen und der vom Kind benutzten Information.
2. Die Orientierungen des Kindes in den Beziehungen mit den anderen Personen
3. Die emotionellen, Erkenntnis- und Verhaltenserfahrungen im Vorschulalter
4. die Bildung von allgemeinmenschlichen Eigenschaften im Kinde
5. die Regulierung der Wechselwirkung zwischen Kinder und Umfeld.
6. Möglichkeit zur Gestaltung eines individuellen Verhaltensstils bei den Kindern
7. Korrelation zwischen Verkehr, Verhältnis und Erkenntnis

Diesen Parametern entsprechend kann eine pädagogische Strategie aufgebaut werden, die auf die Förderung der Aktivität der Kinder, ihr kommunikatives Verhalten und ihre kognitive Entwicklung ausgerichtet ist. Ein wesentlicher Platz darin wird die Beherrschung der Sprache und das Lernen aufgrund von Beobachtungen unter den Bedingungen der vollwertigen schöpferischen Umgebung einnehmen. Das Spiel und das Spielzeug, involviert in einem konkreten Massenkommunikationsprozeß, können zur Umsetzung dieses Prozesses beibringen, besonders wenn in Betracht gezogen wird, daß jede soziale oder Spielrolle ihre Sprachcode hat. Also setzt diese dynamische Einheit die Analogie mit den Multimedienprodukten voraus.

Es sollte ein Unterschied zwischen der Massenkommunikation, der Multimedia und der Kommunikationsfunktion der Bildung gemacht werden, wobei mit der letzteren die Wechselwirkung zwischen den sozialen Strukturen und den Individuums in einer Gesellschaft erfolgt. Die Forschung dieser Prozesse sollte mit jenen theoretischen

Themen verbunden werden, die für die Erklärung des Massenverkehrs bestimmt sind. Auf dieser Weise kann die Auffassung für den Kommunikationsprozeß als ein Prozeß der sozialen Wechselwirkung bestätigt werden. In diesem Kontext kann von der Rolle des Bildungsbereichs nicht abgesehen werden, weil alle Hauptproblembereiche, die mit der Untersuchung der Massenkommunikationsprozessen verbunden sind, sich praktisch auf den Bildungsbereich widerspiegeln.

Es ist kein Zufall, daß die Kommunikationsuntersuchungen trotz ihres spezifischen Charakters eine eigenspezifische verschlüsselte Erziehungsfunktion. Sowohl bei den Multimedien, als auch beim Spiel haben wir eine solche Erziehungsfunktion, welche auch verschlüsselt ist. Aus diesem Sichtpunkt hat der Pädagog die Aufgabe, die typischen Unterschiede bei den Kindern bei ihrem Verkehr mit dem Multimedien- oder Spielraum abhängig vom Alter individuell festzustellen. Dies setzt die Analyse und die Schätzung von:

1. Soziokultureller Identifikation, d.h. ob das Kind in der Lage ist, sich als Persönlichkeit im Rahmen des erdachten Multimedien- oder Spielraum zu verstehen.
2. Das Begreifen seitens des Kindes im Rahmen des eigenartigen Kommunikationsraums des Unterschieds zwischen sich selbst und den anderen, wobei sein eigenes Ich erhalten bleibt.
3. Der mögliche Verkehr zwischen den Kindern über die Multimedia oder das Spiel Dank der Veränderungen und der Komplikation der Sozialverbindungen, die bei den beiden Phänomenen typisch ist.
4. Das Begreifen durch das Kind seiner Zugehörigkeit zu den verschiedenen Gruppen Dank der Multimedienprodukten, des Spielzeugs und des Spiels.
5. Die Rolle der Multimedien, des Spiels und des Spielzeugs für das Begreifen durch das Kind des eigenen Alters.
6. Die Rolle der Multimedienbildung, des Kommunikationsverhaltens im Spiel zur Abgrenzung der psychischen Zuständen und der Widersprüche zwischen den Interessen der Kinder.
7. Die Rolle der Multimedien und des Spiels bei der Bildung von Beurteilung und Selbstbeurteilung des eigenen Ich's im Vergleich zu den anderen.

Diese Analyse ist eine weitere Bestätigung der Verwandtschaft zwischen Spiel und Kultur, zwischen Spiel und Kunst, zwischen Spiel und Kommunikationsprozessen. Das Spiel, die Kunst, die Kommunikation interpretieren, obwohl auch mit spezifischen Mitteln, verschiedene Aspekte der das Kind umgebenden Wirklichkeit. Sie werden allmählich zu einer sozialen Bedürfnis und ihnen ist die verdeckte Erziehungsfunktion eigen. Dank dieser Funktion können die Integrationsrelationen zwischen den ausgewerteten Phänomenen objektiviert werden und was noch wichtiger ist: man kann dadurch die pädagogischen Aspekte abgegrenzt werden. Die Mechanismen des Spielablaufs und ihr Vergleich zu den Kommunikationsprozessen über die Multimedia unterstützen die Kindes Sozialisierung. Und das geschieht in einem konkreten soziokulturellen Umfeld. Es ist auch außerordentlich wichtig, weil ausgesprochen darin die Verhaltensstereotypen in gut organisierten Bedeutungen und Rollen ausgebildet werden. Hier ist es wichtig hervorzuheben, daß sowohl das Spiel, als auch der Multimedienverkehr ein Ergebnis der Wechselbeziehung Verkehr - Erkenntnis sind. Oder anders gesagt, sollte beobachtet werden, wie diese beiden Seiten, die gegenseitig austauschbar sind, einen beträchtlichen Effekt auf die Kinder ausüben. Offen bleibt die

Frage nach der Ermittlung jener Grenze, über die das Wissen sich Dank des Spiels und der Kommunikationen in ein Stereotyp zu verwandeln beginnt.

Die Stereotypisierung ist vorliegend jene Vorstellung von jedem Ereignis, die jedes Individuum in sich als eigenartiger Filter entgegen dem ständig wachsenden Informationsstroms trägt. Die vorliegend entstehende Paradoxe besteht in der Tatsache, daß wenn sowohl das Spiel, als auch die Multimedia zwecks eines bestimmten Sozialisierungseffekts angewendet werden, die Informationsströme einschränken können.

Also, wenn wir eine Verbindung zwischen Spiel und Multimedia suchen, soll das in Richtung Stereotypisierung der Persönlichkeit ab dem Zeitpunkt der Fixierung von Kenntnissen in der Form von Zeichen erfolgen und diese soll eine Vollendung zeigen.

Die Analyse der angeführten Phänomenen bekommt auf dieser Weise einen bestimmten kulturprognostischen Charakter. Die Sozialverantwortung bei einer bestimmten pädagogischen Eimischung bezieht sich hauptsächlich auf die Bedürfnisse der Kinder und die Rolle des Spiels und der Multimedia in der Massenbildung. Die Sozialverantwortung der Massenbildung aus diesem Sichtpunkt bezieht sich auf das Bringen der Kommunikation auf dem Kulturniveau und auf die Strukturierung der erworbenen Kenntnissen mittels der wählerischen Wahrnehmung der einzelnen Informationsflußteilen.

Angemessen den gezeigten Parametern der Wechselbeziehung Spiel-Spielzeug-Multimedia im soziokulturellen Umfeld der Kinder sollte die Untersuchung auf folgendes orientiert sein:

1. Aufbau eines Kinderauditoriummodells, strukturiert entsprechend dem Verhältnis zu den Multimedien, und Suchen nach den individuellen Unterschieden zwischen den Kindern.
2. Feststellung des sozial-demographischen Bestands der aktivsten Informationsverbraucher von den unterschiedlichen Multimedienprodukten.
3. Feststellung der Struktur der Informationsbedürfnissen der Kinder und die Wege für die Befriedigung derselben: Multimedienprodukte, Massenkommunikationen, Spiel und Spielzeug.
4. Feststellung des Kommunikationsverhaltens der Kinder und Hintergründe für das Suchen und Erhalten von der erforderlichen Information.
5. Darstellung des allgemeinen Bilds der Effekte durch die Anwendung von Multimedienprodukten und die Relation mit dem Spiel im Kindergarten und in der Schule
6. Feststellung der Aktivität der Kinder bei den unterschiedlichen Kommunikationsarten
- Typologie der Aktivität in bezug auf die Multimedienbildung.

Das betrachtete Problem kann tatsächlich als eine Gesamtheit von allen wirklich existierenden kommunikativen Wechselwirkungen definiert werden. Die sozialen Ergebnisse können sowohl im Verhaltensbereich, als auch im Bereich des sich aufdeckenden Verhältnisses zu den unterschiedlichen Kommunikationsmitteln und Multimedienprodukten.

Die in diesem allgemein sozialen Bereich betrachteten Probleme, die aus der dialektischen Verbindung zwischen Kommunikation und Bildung entstehen, geben die reale Möglichkeit für die Untersuchung des Sozialaktivitätsphänomen.