

ВЛИЯНИЕТО НА ДИГИТАЛНИТЕ ИГРИ В СЪВРЕМИЕТО НА ЧОВЕКА

Зейнур М. Мустафа

THE INFLUENCE OF DIGITAL GAMES IN MODERN TIMES OF MAN

Zeynur M. Mustafa

ABSTRACT: Digital games can improve the education, if used intentionally by parents and teachers as a platform and form of education. Strategies for the games become increasingly complex, difficult and demanding, and through them the children and young people can acquire social and strategic skills and competencies. The main form of entertainment in the future are likely to be digital games, but whether it will be used for the benefit of mankind remains open.

KEY WORDS: Education, social skills, social competencies, strategic skills, digital games.

Изследването е финансирано по проект № РД-08-86/03.02.2017 г. от параграф на фонд „Научни изследвания” на ШУ „Епископ Константин Преславски”.

Образът, който имат компютърните игри в колективното разбиране на света на нашето общество, е всичко друго, но не и положителен. Компютърните игри са самотни, глупави и агресивни, но това се оказва погрешно.

Нови проучвания доказват, че игрите ни правят не само щастливи, но и също ни предоставят нови възможности за решаване на проблемите в реалния свят. Отмина времето, в което тийнейджъри прекарваха цялото си свободно време пред пс-то и конзолните игри. Игрите са станали масово явление, което се простира във всички възрасти. Повече от две трети от населението играе поне от време на време на компютъра – 55 на сто от тях, повече от четири часа седмично, 19% залагат повече от 10 часа седмично в мрежата.

От социологическа гледна точка ще се подложим на най-често срещаните предразсъдъци за проверка на действителността.

Мит 1 – играта е само за деца.

Израсналите с игри за конзоли или персонални компютри през 90-те, сега е един от 40-те и в повечето случаи никога не е преставал да играе. Средната възраст на компютърен играч е 37 години и си купува най-малко веднъж месечно нова игра. Индустрията произвежда все повече заглавия за целевата аудитория от възрастни играчи.

Мит 2 – компютърните игри са загуба на време.

„Който играе, може само да победи”, казва експертът на компютърните игри Джейн Макгонигъл, който безспорно е един от най-големите светила в областта на интерактивните медии. В нейния бестселър „По-добре от реалността” твърди, че ние можем да се възползваме от компютърните игри не само лично, за оползотворяване на свободното време, но и положителното им въздействие в реалния свят. Те ни предлагат награди, предизвикателства и победи, които в реалния свят ни лишават.

Мит 3 – Игрите ни разболяват, увреждат.

Безспорно е, че прекомерният престой пред РС нанася неблагоприятно въздействие върху здравето на човека човека, но напоследък компютърните игри все повече успешно се използват в различни терапии. Играта SpiderWorld помага на хората, страхувачи се от паяци, да намалят своята фобия постепенно, Dirty Bathroom подпомага лечението на лица, страдащи от обесивно-компулсивно разстройство. Chez Fortune намалява риска от рецидив при хазартната

зависимост. Дори при амблиопия (синдромът на мързеливото око) много деца могат да бъдат излекувани с помощта на компютърни игри, като само за час с компютърна игра може да се постигне ефекта след въздействие на 400 часа в режим на конвенционалните терапии. Така че не се изненадвайте, ако вашият лекар притисне джойстик в ръката ви по време на следващата среща.

Мит 4 - Игрите те правят самотен.

Един от най-разпространените стереотипи за компютърните игри е социалното обедняване. Всеобщо е твърдението, че всеки, който прекарва много време пред екрана, не може да има никакъв приятели. В действителност, използването на компютърните игри има много различен ефект върху социалните контакти. Компютърните игри се развиват все повече на сцената на социалното взаимодействие, тъй като все повече игри се играят не само срещу компютъра, но и също така срещу реални противници. Повече от 5 милиона Facebook потребители играят на правопис (Lexulous), като потенциалът е очевиден и на пръв поглед наподобява Scrabble. Идеята е проста, играеш срещу други Facebook потребители, като най-изненадващото е, че най-много потребители играят срещу собствените си майки! Lexulous може да бъде описана като най-успешната игра майка – дете в интернет. Общи игри в интернет се превръщат в социално събитие, тъй като освен игра те провокират и общуване под форма на чат.

Силни социални аспекти са намерени и в масовите мултиплеър онлайн игри, като например „World of Warcraft”. Тук се включват играчи в групи, които не се различават по своята структура и функции от асоциации в реалния свят. Геймърите могат да избират как да структурират корпорациите си и да наемат други играчи. Имат изпълнителни директори, директори, работодатели и мениджъри на персонала. Йерархичните структури, които наподобяват на традиционната корпоративна структура, се развиват непрекъснато. Дипломатите имат взаимоотношения с други предприятия и няколко корпорации, дори могат да се обединят в съюзи. Всичко това не е обект на играта, но по своя смисъл означава възможност да се сложи край на епичните космически битки, които се провеждат от играчите в техните космически кораби срещу други корпорации. Комуникацията между играчите се извършва главно чрез гласов чат, в който участват стотици играчи в реално време като в гигантски конферентен разговор. Никоя друга онлайн игра не би могла да срещне в реалния свят своите привърженици, както го прави онлайн играта “World of Warcraft”.

Мит 5 - Игрите те правят глупав.

Според Манфред Шпицер, автор на контроверсната книга „Дигитална деменция”, насажда твърдението, че компютърните игри забавят развитието на детето. Но дори сред експерти, реалните резултати от въздействието на компютърните игри за развитието на детето не са напълно изяснени. От проучване на Entertainment Software през 2010 година става ясно, че използването на букви и игри с думи на компютъра подпомага разбирането и четенето на деца на възраст от 4 до 5 години. Децата, които са се занимавали с образователни игри в продължение на седмица, демонстрират много по-добри умения за четене, отколкото децата, чиито учители ползват конвенционална методика.

Проучване на Калифорнийския университет (UCLA) през 2011 обследва групи студенти като една от групите играят на “Call of Duty” и “Battlefield” показва, че играещите имат средно 70% по-висока успеваемост в намирането на определени обекти спрямо неиграещите им колеги [5].

Компютърните игри имат положително въздействие върху поведението на учене и експертите са на мнение, че компютърните и видео игрите имат положително въздействие върху развитието на децата и юношите. До известна степен те помагат за придобиване на умения за разрешаване на проблеми и конфликти. Много експерти отдавна са на мнение, че компютърните и видео игрите от различни жанрове могат да имат положително въздействие върху поведението и развитието на

подрастващите. По мнение на проф. Варкус (Warkus) преподавател по медии в университета в Лайпиг, игрите са полезна среда и трябва преднамерено да се използва от родителите и учителите [4].

Няколко проучвания показват, че видео игрите дори насилствени може да помогнат на децата да развият основни емоционални и интелектуални умения, които от своя страна поддържат академичните им постижения. Тези констатации провокират иновативни учители по целия свят, признавайки предимствата на видео игрите да ги включат в базисното обучение и в учебните си програми.

За повечето геймъри играта е социална дейност. 70 % от геймърите играят с приятели, а само 20 на сто самостоятелно. В много от тези игри, играчите работят заедно в екипи за постигане на поставените цели или се състезават срещу други играчи. Уменията им за работа в екип са поставени на изпитание и те трябва непрекъснато да усъвършенстват своята комуникативност и междуличностни взаимоотношения, за да напредват. Това социално поведение е от решаващо значение за здравословното социално развитие на децата. Децата с развити социални умения са по-склонни да имат високо самочувствие добри взаимоотношения с връстниците си и висока успеваемост в училище, има по-голяма вероятност да имат успешен брак и кариера.

Игрите подобряват уменията за критично мислене и четенето с разбиране. Видео игрите дават възможност на обучаваните да се поставят на място на герой или да се потопят в място, или култура, която те изучават в класната стая. Тези интерактивни преживявания им дават възможност да се средотоат по-добре в учебния материал, в сравнение с конвекционалния метод на обучение и подкрепят дългосрочната им памет.

Видео игрите имат положителни терапевтични ефекти върху играчите от всички възрасти, особено спрямо тези с умствени или емоционални проблеми. Игрите предоставят шанс за понижаване на стреса на ежедневието. Предоставянето на време за почивка е от решаващо значение за емоционалното и психическо благополучие. Релаксацията намалява риска от сърдечни проблеми и инсулт, подобрява паметта и се явява буфер срещу дрепресията.

Всеки ученик е различен. Повечето учители и техните училища имат достатъчно ресурси, но да се осигури на всеки ученик индивидуален план на обучение е далечна мечта. Но видео игрите могат да я превърнат в реалност. Игрите позволяват на учащите се да определят свое собствено темпо, без постоянен родителски надзор. Опитът на играчите може да бъде адаптиран към тяхната производителност и предпочитания. Ако те решават проблемите правилно, играта може да се регулира, за да представи по-трудни предизвикателства. Ако те се борят с концепция, играта може да представи едно и също понятие в различен контекст.

Игрите ни учат на нови технически умения. Видео игрите са начин да се провокира интерес от децата към технологиите от ранна възраст. Видео игрите усъвършенстват пространственото мислене, логиката, паметта, възприятието, възможността за решаване на проблеми.

Видео игрите помагат за когнитивното развитие на децата. Традиционно най-добрият начин да се направи оценка на напредъка и способностите на учениците е чрез тестове. Видео игрите могат да предложат много подробни статистически данни в реално време. Те събират данни на всяка стъпка от пътя, който предлага условия за развитие на специфичните учебни навици на детето. Това дава възможност за по-добро разбиране на начина, по който учениците действително си взаимодействат с материала и предоставя възможност на учителите за незабавна обратна връзка. Игрите са ефективно средство за отстраняване на пропуски в обучението. В направено проучване 78% от анкетиранияте учители казват, че цифровите игри подобряват съдържанието на учебните програми и уменията на ниско ефективните ученици, а 71% (от анкетраните учители) са заявили, че подобряват майсторството на извън класните умения (комуникация, критично мислене и т.н.), игрите не само мотивират ниско ефективните студенти да присъстват в класа, но и създават предпоставки за по-добра успеваемост. Екип от изследователи от Калифорнийския университет от Бъркли открили, че съпричастността и

състраданието са основните предпоставки за щастлив, смислен живот. Емпатията е градивен елемент на морала, поражда смелост и намалява предразсъдъците и расизма. Обучението в емпатия е едновременно важно, но и изключително трудно. То не е продукт на устно повторение или цитат от книга, емпатията се провокира в емоционални ситуации, които видео игрите могат да симулират [3].

Обучението помага за развитието на личността както на ученика, така и на учителя. Процесът на обучение може да се разгледа като явление, обхващащо важна човешка дейност, която е обект на изследване от философи, психолози, педагози, социолози, кибернетици. Обучаемостта от една страна се отнася към работата на физиологическия механизъм у човека, а от друга се свързва с психичните процеси – асоциации, запомняне и други. В процеса на обучение познавателна дейност извършва само учащият се. Учебното познание, което се придобива в процеса на обучението, е вследствие както от ученето, така и от преподаването, докато познанието е в резултат на изследователската дейност. Обучението е създаване и предаване на социален опит, резултат от дейността на хора в различни области и е неделима част от дейността на учителя и дейността на учениците и по своята същност е бинарна дейност. То е многозначно и обхваща много важна част от социалното битие на човека [2].

Спецификата на обучението се изразява в това, че новата информация „попада“ или както се изразяват специалистите, „се вгражда“ в обособено поле на индивидуалния опит. Обособеното празно поле може да бъде сравнено със сектор, очертан в даден пъзел: полето е празно, но едновременно директно подсказва – каква е (трябва да бъде) конфигурацията на блокчето, подходящо да „легне“ върху него. Играта като обучение е интелектуална активност, действията умствени. Обучението става (подобие на) игра тогава, когато „новото“, което се научава идва по-скоро като субективно откритие, отколкото като „готова“ истина. Обучителният ефект от играта се засилва за сметка на комбинираното трансформиране на игровата ситуация. По този начин личността с лекота „открива“, че отделният компонент на ситуацията придобива различно значение при всяка трансформация [1].

Игрите помагат да се създаде образователно бъдеще, в което децата са дълбоко ангажирани и развълнувани от това каквото учат, за да получават персонално внимание и обратна връзка, развиват важни умения сами по себе си. Прилагането на цифрови игри в класната стая дава „невероятни печалби“, а ние започваме да изследваме потенциала си. Това е време, в което преподаватели и програмисти могат да изградят нова парадигма за образование.

References:

1. Игнатовска, Св. (2013): Формиращ потенциал на играта // Сб. "Иновации в образованието", с. 229-233. Фабер
2. Кирилова, Г. (2016): Обучението по родинознание и природознание при деца с умствена изостаналост. Шумен: Университетско издателство
3. http://www.huffingtonpost.com/kara-loo/7-ways-video-games-help_b_6084990.html
4. <https://www.pcwelt.de/news/Experten-Computerspiele-haben-positiven-Einfluss-auf-Lernverhalten-385848.html>
5. <https://www.trend.at/die-magazine/format/infotech/coputerspiele-348369>

*Assoc. Prof. Zeynur Mustafa
Department of Social Pedagogy
At Konstantin Preslavsky – University of Shumen
z.mustafa@shu.bg*