

ГОДИШНИК НА СОФИЙСКИЯ УНИВЕРСИТЕТ „СВ. КЛИМЕНТ ОХРИДСКИ“
ФИЛОСОФСКИ ФАКУЛТЕТ

Културология

Том 1

ANNUAL OF SOFIA UNIVERSITY “ST. KLIMENT OHRIDSKI”

FACULTY OF PHILOSOPHY

Cultural Studies

Volume 1

УЧЕНОТО КАТО ЗАБАВЛЕНИЕ – ИГРОВИ ПРАКТИКИ В БЪЛГАРСКИТЕ ОБРАЗОВАТЕЛНИ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМИ

ТЕОДОРА ТОДОРОВА

Цел на настоящия текст е да анализира игровите практики в няколко популярни български образователни платформи. Водещ въпрос в него е какви представи за ученето и преподаването отразява и съответно поражда геймификацията на образователното съдържание. Намерението ми е да предложа критичен поглед към геймификацията, като се опитам да очертая както потенциалните образователни ползи от нея, така и потенциалните опасности и предизвикателства, които тя поражда.

Ключови думи: образование, интернет, нови медии, едютейнмънт, геймификация, игровизация

LEARNING AS AN ENTERTAINMENT – PRACTICES OF PLAY USED IN THE
BULGARIAN EDUCATIONAL PLATFORMS ONLINE

TEODORA TODOROVA

An aim of this text is to analyze practices of play, used in several popular Bulgarian educational online platforms. The central question is what concepts about teaching and learning are expressed and generated by the gamification of educational content. My intention is to suggest a critical point of view towards the gamification and try to outline the potential educational benefits of it as well as the potential dangers and challenges that it creates.

Keywords: education, internet, new media, edutainment, gamification

ВЪВЕДЕНИЕ: УЧЕНОТО – ЗАБАВЛЕНИЕ ИЛИ ПРИНУДА?

Според широко разпространената днес представа за институционалното образование ходенето на училище е възприемано като принуда, като задължителна част от организацията на делничния ден, аналог на ходенето на работа на родителите. Формирането на тази представа е свързано до голяма степен с историческото развитие на образователната институция, такава, каквата я познаваме днес. Модерното масово училище възниква в определен исторически контекст – то е свързано с изграждането на модерните нации и институционализирането на образованието, което трябва да служи на държавата. Целите и организацията на задължителното масово образование са свързани и с процесите на индустриализация и произтичащите от тях социални трансформации. Затова и критиците на този модел на образование често го представят чрез метафората на „поточната линия“, а обучаемия – като стандартизиран продукт, преминаващ през процесите на „формуване“. Един от тези критици е американският психолог Питър Грей, който в своята книга „Свободата да учиш“ проследява процесите на институционализиране на образованието през XIX век¹. Като решение на очертания от него проблем в образователните системи той вижда завръщането към принципите на свободната игра.

Независимо от това дали възприемаме тази критична перспектива към модерното масово училище, погледът назад в историята показва промяната в доминиращите представи за образованието и тяхната взаимосвързаност с един по-широк социален, икономически и културен контекст. Тази перспектива разкрива също така и как при всяка трансформация определени знания, умения и нагласи към учебния процес се превръщат в основни ценности, докато други знания, умения и нагласи се изтласкват на заден план или дори се изключват. Представата за училището като „работа“, изискваща усилие, постоянство и труд, се утвърждава в контекста на изграждането на модерното масово образование, започнало в края на XIX век и превърнало се в доминиращ модел през XX век. На нея днес се противопоставя друга представа, която вижда ученето повече като занимание, носещо удоволствие, осъществяващо се с лекота, приличащо много повече на „игра“.

Търсенето на взаимовръзките между ученето и играта не е ново. То може да се проследи от самото начало на историята на образованието. В съвременността се възражда с нова сила и е благоприятствано от цялостния социален, икономически и културен контекст, в който доминират принципите на свободния пазар и състезанието за внимание, а геймификацията прониква в различни сфери на човешкия живот.

Цел на настоящия текст е да анализира игрови форми, използвани в няколко български образователни сайта, и да коментира потенциала на тези

¹ ГРЕЙ, Питър. Свободата да учиш. София: Изток-Запад, 2016, 87–109.

практики да оказват въздействие върху доминиращите представи за образованието. Изследването проследява активността на седем онлайн платформи² в българското виртуално пространство, които заявяват образователна мисия и едновременно с това разчитат на геймификацията като част от своите едютейнмънт³ стратегии – „Уча.се“, „Българска история“, „Space Challenges“ („Space Port Academy“), „Географ БГ“, „Мини машини“, „Оценка БЕЛ“, преведената вече и на български език платформа „Khan Academy“.

Изложените наблюдения се основават на описание и анализ на съдържанието на тези платформи, като целта е да се проследи използването на различни видове игрови форми в представянето на образователно съдържание. Чрез метода на включеното наблюдение са изследвани начините, по които аудиторията се ангажира с тях и ги оценява. Наред с това е включен и контент анализ на техните рекламни послания и медийни изяви. Наблюденията са допълнени от полуструктурирани интервюта с 9 респонденти, създатели и водещи фигури в екипите на наблюдаваните сайтове – хора, извън сферата на формалното образование (с едно изключение).

УЧЕНОТО КАТО ИГРА

Обвързването на ученето със забавлението не е нов феномен. Но като повратен момент в неговото развитие може да се посочи т. нар. „епоха на едютейнмънта“ (Edutainment Age) – или времето на 70-те и 80-те години на XX век, когато телевизията се превръща в доминираща медия. Тези процеси са представени например в известната книга на Нийл Постман „Забавлявайки се до смърт“⁴. Превръщането на интернет в доминираща медия днес отваря нови възможности за създаването на образователни продукти с елементи на едютейнмънт и е предпоставка за техния разцвет. Един от аспектите на този разцвет е нарастващата популярност на ученето в игрова форма. Интерактивната същност на Уеб 2.0⁵ създава добри условия за изработката и бързото разпространение на различни образователни игри.

² Настоящият текст представя аспект от докторската ми дисертация на тема „Неинституционални образователни практики в българското виртуално пространство: нови просветители, стратегии, дигитални ресурси“.

³ Едютейнмънт (от английски: education and entertainment) – неологизъм, с който се назовават форми на забавление, които имат образователен аспект, като образователни игри, забавни образователни предавания и др.

⁴ POSTMAN, Neil. *Amusing Ourselves to Death. Public Discourse in the Age of Showbusiness*. London: Penguin, 2006.

⁵ Уеб 2.0 – наименованието на нов етап в развитието на уеббазираните услуги, позволяващ повече интерактивност, сътрудничество и обмен между потребителите. С него се свързва появата на социалните мрежи. Популяризирането на наименованието се свързва с О’Райли Медия – американска образователна компания, предоставяща платформа за

Терминът „геймификация“ (gamification), познат още на български и като „игровизация“⁶, не се отнася единствено до сферата на образованието. С него се назовава най-общо включването на игрови елементи с цел да се мотивират участниците в някакъв неигрови контекст. В своята статия „Геймифициране на образованието“ Христо Дичев и Дарина Дичева обясняват нарастващата популярност на геймификацията с „вярата в нейния потенциал да поражда мотивация, промени в поведението, приятелско състезание и сътрудничество в най-различни контексти, като например ангажирането на потребителите, представянето на служителите и обществените отношения“⁷. Така геймификацията се очертава като стратегия, която може да се прилага в най-различни сфери на човешкия живот, като например маркетинга, политиката, комуникацията и др.

Игровизацията може да бъде разгледана в един по-широк контекст на обвързване на човешката култура с играта. Класическа книга, която разглежда ролята на играта в развитието на човечеството, е “Homo Ludens” на Йохан Хьойзинха. Редица изследователи след него използват основните му постановки, за да обяснят завръщането към игровото в съвременната култура. Статия, озаглавена “Homo Ludens 2.0: Play, Media, and Identity”, на петима холандски изследователи коментира разцвета на интереса към играта в съвременната култура: „Един игрив призрак обитава света. От 1960-те години, когато употребата на думата „лудически“ (“ludic”) става популярна както в Европа, така и в САЩ, за да означава игрови артефакти и поведение, игривостта се превръща във водеща характеристика на модерната и постмодерната култура.“⁸ Според авторите на статията през първото десетилетие на XXI век можем дори да говорим за „лудифициране на културата“ – определение, дадено от Джууст Рейсънс в статията му „Игриви идентичности. Лудифицирането на културата“⁹. В съвременния свят игровите практики са характерни не само за свободното време (телевизионни шоута, увеселителни паркове, интернет

онлайн обучения, занимаваща се с издателска дейност и организация на технологични конференции.

⁶ В настоящия текст двата термина – „геймификация“ и „игровизация“, ще бъдат използвани като синоними, но в същото време ще бъдат очертани и различия в смислите, вложени в значението на думата „игра“ (“play” и “game”)

⁷ DICHEV, Christo, Darina DICHEVA. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* [online], 2017. [cited 09.09.2020], p.1. Available from: <https://link.springer.com/article/10.1186/s41239-017-0042-5>

⁸ FRISSEN, Valerie et al. Homo Ludens 2.0: Play, Media, and Identity. In: *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures* (Ed. by FRISSEN, Valerie et al.), Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015, p. 9. [cited 28 September 2020] Available from: www.jstor.org/stable/j.ctt14brqd4.3

⁹ RAESSENS, Joost. The Ludification of Culture. In: *Rethinking Gamification*. (Ed. by FUCHS, Mathias et al.) Lüneburg: Meson Press, 2014. [cited 28 September 2020], 91–114.

игри), но се прилагат и в сериозни сфери, като работата, образованието, политиката и дори военното дело. В своята книга „Епохата на достъпа“ Джереми Рифкин отбелязва, че „играта е придобила такава значимост в културната икономика, каквато работата в индустриалното общество“¹⁰. Всички тези наблюдения говорят за възраждането на играта и проникването ѝ във все повече дейности на човешкия живот.

Тук е мястото да се направи едно уточнение в термините. В англоезичната литература се употребяват две думи в значението на игра – “game” и “play”. Джууст Рейсънс обяснява “play” като по-общата категория, докато “game” означава формализирана игра с определена структура и правила. “Play” обхваща всички игрови дейности – както игрите в смисъла на “game”, така и занимания, които не са игри в тесния смисъл на думата, като например игровото общуване¹¹. Термините, описващи „игровизирането“ – в тесния и широкия смисъл, също са различни. „Лудификация“ (“ludification”) означава по-общите културни процеси (с референция към “Homo Ludens” на Хьойзинха), докато „геймификация“ се отнася по-скоро до използване на елементите на формализираната игра, макар и не само в тясно игрови контекст. На български думата „игровизация“ не прокарва разлика между “play” и “game”. Тя най-често се използва като синоним на „геймификация“.

Американският специалист по образователни технологии Карл Кап дефинира геймификацията като „използване на елементи на играта с цел да бъдат мотивирани учещите се“¹². Кап разграничава два вида геймификация: структурна и съдържателна. Първият тип предполага възприемането на структура, подобна на играта, без тя да трансформира самото съдържание. Пример за такъв тип геймификация може да бъде видео курс, включващ определени задания, които учениците трябва да решат и които им носят точки, баджове, преминаване от едно ниво в друго. А също така и състезателен елемент с възможност за съпоставяне на резултатите – например чрез табло на най-добрите или други начини за проследяване на собствения напредък. Платформа, използваща този тип геймификация и превърнала се в модел за други образователни проекти, е “Khan Academy”. А най-показателният пример за такъв тип структура сред българските образователни сайтове – платформата „Уча.се“.

При втория тип геймификация, описан от Карл Кап, игровият елемент трансформира самото съдържание. Добавянето на игрови елементи прави съдържанието да изглежда игроподобно, но не го превръща в игра. Като

Available from: https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/2965/Rethinking_Gamification_91-114_Raessens_Ludification.pdf?sequence=1&isAllowed=y

¹⁰ RIFKIN, Jeremy. The age of access: The new culture of hypercapitalism, where all of life is a paid-for experience. New York: Jeremy P. Tarcher / Putnam, 2000, p. 263.

¹¹ RAESSENS, Joos. Op. cit., p. 104

¹² KAPP, Karl et al. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook. San Francisco: John Wiley and Sons, 2015, p. 67.

иллюстрация може да послужи например поредицата „Средновековна слава“ на „Българска история“ – исторически видеа, направени с дизайна на стратегическа видеоигра. Макар да могат да бъдат прилагани поотделно, двата типа игровизация често се съчетават с цел образователният продукт да бъде още по-ангажиращ.

Наблюденията дотук показват, че смислите, влагани в понятието „игра“ могат да бъдат разнообразни. В рекламните послания на някои от образователните продукти често се изтъкват образователните ползи от играта. Но когато те се изследват критично, трябва да се има предвид и каква точно е използваната форма на игра, както и какви са целите ѝ. Границата между образователните и маркетинговите намерения може да се окаже размита.

РОЛЯТА НА СВОБОДНАТА ИГРА

Разрастването на игровизацията в образованието се основава на концепцията, че играта ангажира и развива определени умения чрез практика. Тя се свързва и с определени теории за ученето, т.е. е в съгласие и с процеси на преросмисляне на концепциите, които протичат и в самата образователна сфера¹³.

Признато е културното значение на играта, както е признат и нейният принос за придобиването на знания и умения за справяне в света. През перспективата на културната антропология играта може да бъде определена по следния начин: „в същността си приятно поведение, независимо от това, че предлага практически ползи – практикуването на умения, които ще бъдат използвани в ориентирани към някаква цел дейности извън постановката на играта. Играта е свързана със състояние на съзнанието, в което фантазията и въображението изтласкват на заден план реалния свят“¹⁴. Няколко характеристики на играта я правят изключително ползотворна за развитието на децата. На първо място, тя им помага да упражняват умения, важни за живота, без да изпитват стрес от това, че нямат необходимия опит. Освен това играта е приятно занимание и носи удоволствие, поради което може да поражда желание за повторение и практикуване на определени дейности¹⁵.

В „Свободата да учиш“ американският психолог Питър Грей проследява в исторически план ролята на свободната игра в усвояването на знания и умения за света. Той коментира значението на свободната игра в обществата на

¹³ Връзките на геймификацията с определени теории за ученето са проследени например в статията: СТОЯНОВА, Мая, Даниела ТУПРОВА, Костадин САМАРДЖИЕВ. Теориите за ученето и игровизацията в обучението, 2018. В: Сборник от XI Национална конференция „Образованието и изследванията в информационното общество“, 2018. [Видян: 1 септември 2020] Достъпно от: <http://sci-gems.math.bas.bg/jspui/bitstream/10525/2944/1/ERIS2018-book-p03.pdf>

¹⁴ CRAPO, Richley. Cultural Anthropology. Understanding Ourselves and Others. New York: McGraw-Hill Companies, 2002, p. 241.

¹⁵ Ibidem, p. 241.

ловците събирачи. Анализирайки начина на живот и ценностите на тази култура, Грей посочва, че свободната игра е именно начинът, по който децата се превръщат в част от тази култура, или с други думи, получават своето образование. Изследователите, които анкетира за това свое изследване, отбелязват, че децата в тези общества „имитират в игра много от високо ценените дейности на възрастните“ – ловуване и събиращество, катерене по дърветата, майсторене на различни инструменти, строене на колиби, но също така и свирене, танцуване, пеене, разказване на истории¹⁶. Всичко това показва основополагащата културна роля на свободната игра в обществата на ловците събирачи.

Грей проследява пътя, по който възникват днешните училища като институционализирана форма на образованието. Той смята, че именно в този процес постепенно се губи връзката между образованието и свободната игра. Първата стъпка е свързана с усядането и възникването на селскостопанските общества. Организацията на живота и спецификата на труда в тези общества разделят работещите родители от децата. Грей обръща внимание на това, че обществата на ловците събирачи не правят това – децата са включени в дейностите на възрастните. Затова при тях не съществува разлика между игра и работа, докато в земеделските общества тази граница е ясно очертана. Давайки като пример примитивното селскостопанско общество на племето байнинг от Папуа Нова Гвинея, Грей коментира: „Те вярват, че децата научават нужните за тях неща чрез работа, не чрез игра.“ В това общество възрастните омаловажават значението на детската игра. Наблюдава се това, „че почти навсякъде навлизането на селското стопанство намалява свободата на децата и допринася за въвеждането на наказателни методи при отглеждането на деца“¹⁷.

Проследявайки исторически взаимовръзките между икономическите, социалните и културните явления през различни епохи, Грей очертава тенденцията на ограничаване на свободната игра и превръщането на образованието във все по-дисциплиниращо занимание, за да се стигне до изграждането на модерните образователни системи. В главата „Седемте гряха на нашето насилствено образование“ изследователят формулира негативните ефекти на преобладаващия тип образователни институции днес: лишаване от свобода, намеса в развитието на личната отговорност и самостоятелността, разрушаване на вътрешната мотивация за учене, оценяване по начин, който създава чувство за срам, възпрепятстване на сътрудничеството, възпиране на критичното мислене, ограничаване на разнообразието от умения и знания. Към това той добавя и намесата в семейния живот, защото чрез домашните и преумората училището „изяжда времето, което семействата могат да прекарват заедно за свои собствени дейности“¹⁸. Като изход от тази ограничаваща свободата система Грей вижда за-

¹⁶ ГРЕЙ, Питър. Цит. съч., с. 49.

¹⁷ Пак там, с. 66.

¹⁸ Пак там, 87-108.

върщането към принципите на свободната игра. Главата „Игривата нагласа на ума“ представя изследвания, според които създаването на условия за поява на игрово настроение подобрява оригиналните решения на проблеми и мотивира творчеството. Той формулира пет принципа на играта¹⁹:

- Играта е дейност, която човек избира и ръководи сам.
- Играта се мотивира по-скоро от средствата, отколкото от резултатите.
- Играта се води от правила, които са в съзнанието на играчите.
- Играта е въображаема.

Прегледът на съществуващите в България платформи предлага добра илюстрация на възможностите и трудностите. Сайтът на „Мини машини“²⁰ – безплатна онлайн академия предлага видеа на тема личностно развитие, но те са по-скоро в периферията на другото съдържание – съобразено с учебните програми. Отново тясната тематична ориентация и необвързаността с учебната програма и съответно държавните оценявания правят проекта „Мини машини“ неособено популярен сред учениците. В изследователското интервю Михаил Стефанов изразява своето разбиране, че този проект има като цяло по-ограничена публика, и споделя затруднението да се намерят подходящи форми за популяризиране на идеята на платформата.

Един от проектите на „Мини машини“, направен в тази насока, е поредицата „Изпитанието на Мишо“. Поредицата използва популярен развлекателен формат – добилите популярност и в интернет „забавни изпитания“ (fun challenges), като всяка минисерия представя някаква техника, свързана с меките умения. Водещият Михаил Стефанов представя изпитанието пред двама младежи (гимназисти и студенти), които, състезавайки се помежду си, трябва да преминат през него. В края загубилият съревнованието получава смешно наказание. Коментарът на Михаил Стефанов в проведеното с него интервю изразява търсенето на правилен формат, в който да представи този вид умения: „Ами чудех се как да покажа на човешките същества какво е критично мислене.“²¹ Казаното от Михаил Стефанов разкрива разбиране за напреженията, които се пораждат между по-сериозното съдържание и развлекателния формат, избран за печелене на повече популярност. И сложното е да се намери правилното съотношение между забавлението и образователния момент.

Подобен опит споделят и други създатели на образователни платформи. Иван Кънчев от „Българска история“ например разказва за участието им в риалити шоуто „Фермата“²², а след това разговарят с тях. След всяко участие има игра със зрителите, които могат да спечелят награди. Създателите на платформата споделят, че това участие е обмисляно с немалко притеснения и

¹⁹ Пак там, 173–190.

²⁰ Видян: 10 септември 2020. Достъпно от: <https://minimashini.com/>

²¹ Пак там.

²² Пример за едно от тези гостувания може да се види в сайта на БТВ. [Видян: 18 август 2019 г.] Достъпно от: <https://fermata.btv.bg/video/videos/urok-po-balgarska-istorija.html>

задръжки, но в крайна сметка се оказва успешен ход за достигане до широка публика: „Там се съгласихме най-вече заради това, че това предаване го гледат страшно много хора. И като имаме възможност да вкараме видеата, които правим там, и то целите, защото седем минути да пуснеш телевизионно време, е страшно много.“²³ В някакъв смисъл с участието си в популярното телевизионно предаване те печелят и известен престиж.

Друг интересен и показателен пример за геймифициране на образователното съдържание са поредиците на „Българска история“ – „Българското военнo чудо“, посветена на значимите битки в историята на България, и „Средновековна слава“, представяща важни битки с участието на средновековните български владетели. Двете поредици са издържани в стилистиката на стратегическите видео игри. Поредиците имат като цяло много положителен отклик сред публиката – особено по-новата „Средновековна слава“. Като добра илюстрация могат да послужат например коментарите под видеото, представящо „Битката при Онгъл“: „Браво!!! Много добра изработка, модерна анимация, адекватен диктор, увлекателно и за хората с по-малко исторически познания. Това е пътят към силно национално самосъзнание! Продължавайте в същия дух!“; „Уникално, страхотно и невероятно, прекрасна компютърна графика! Следващите клипове от поредицата ще бъдат още по-добри, убеден съм! Поздравления на целия екип!“²⁴ В премерен коментар екипът на „Българска история“ обяснява, че търсенето на по-модерна визия е провокирано от концептуалния замисъл на самата поредица, която говори за технологии и открития в сферата на науката. Написаното в отговор на поста на потребителя разкрива и желанието на екипа на сайта да избяга от някои от клишетата, с които се свързва историята: „Не смятаме, че когато се говори за история, старинният и пращен облик трябва да бъде константа. Напротив! Историите на хората, намерили място в тези епизоди, звучат вълнуващо и реално и в наши дни, а адекватният модерен облик прави осъзнаването им още по-достъпно, особено за по-малките. [...] Убедени сме, че вариантите за разказване на истории не се свежда до един или два и не е задължително да маршируваме, докато говорим за наука, изкуство, спорт и прочее. Модерна визия и доза хумор не означават „подигравка“²⁵.

„Българска история“ използва игрови форми не само в онлайн, но и в офлайн формат. Миналата година образователната платформа издаде и настолна игра, наречена „Битката за Балканите“, която дава възможност на игра-

²³ Пак там.

²⁴ Коментар на потребител в Ютюб канала на „Българска история“ под едно от видеата от поредицата „Българските учени“, посветено на д-р Стамен Григоров. [Видян: 15 октомври 2020]. Достъпно от: <https://www.youtube.com/watch?v=8yg5uoMrxds&list=PLHgrQVr5oqug7fKOpATJ07O9PsDFof6A8>

²⁵ Репортаж на „Нова“, 24 февруари 2019. [Видян: 15.10.2020]. Достъпно от: <https://www.youtube.com/watch?v=rtPjtd-Y85A>

чите да разиграват средновековни битки и да се потопят в „ерата на Калоян“. Играта печели голяма популярност сред любителите на настолните игри. Този проект е предшестван, а и в някаква степен вдъхновен от образователната игра „Цар на историята“, създадена от ученици от 19. СУ „Елин Пелин“ в София, която е подкрепена от „Българска история“. Благодарение на тази игра играчите могат да научат и подредят хронологически събития от историята на България. Всички тези форми на геймификация всъщност са свързани с цялостната концепция и стратегия на „Българска история“ да популяризира историческото познание, да представи интересни и понякога по-малко известни факти сред една по-широка публика.

В същата група сайтове, използващи геймификацията в трансформирането на самото образователно съдържание, се включват и анимационните видеа на „Уча.се“. Елементът на забавление идва както от самия дизайн на видеата, така и от текста, който звучи чрез гласа зад кадър и който влиза в шеговити диалози с ученика потребител. Видеата в „Уча.се“ са пример за това, че понякога анимацията може да има известен подривен ефект спрямо по-сериозните послания. Такива напрежения стават видими при използването на анимация за преразказ на сюжета на дадено литературно произведение (появата на героите на „Тютюн“ на Димитър Димов като анимационни герои, онагледяването на „драмата“ в стихотворението „Кино“ на Вапцаров) или при представянето на класици и важни исторически фигури като анимиранни герои (анимационен Вазов, анимационен Аспарух). В същото време анимационните видеа сближават образователното съдържание със своята младежка аудитория.

Именно върху този потенциал на анимацията да направи ученето по-интересно, е поставен акцентът и в рекламните видеа на „Уча.се“. Показателно е например видеото, представящо програмата в 12. клас: „При нас няма учебник. Има анимации, и то какви анимации [...] Ще видиш, че ученето може да бъде забавно и приятно и най-вече ще ти спести куп часове в четене на литературна критика, която е сложна, тромава и скучна, понякога и трудна за запомняне.“²⁶ Образователните видеа в интернет са възприемани в една много конкурентна откъм забавления медийна среда, изобилстваща от мултимедийно съдържание, борещи се за вниманието реклами, онлайн игри.

ОБРАЗОВАТЕЛНИ ИГРИ В СОЦИАЛНИТЕ МРЕЖИ

Към посочените примери за геймификация на образователно съдържание могат да се добавят и добилите популярност в социалните мрежи игри, тип кратки тестове или логически загадки. Характерно за тях е, че са неособено

²⁶ Находчивата формулировка е на Ивайло Дичев в статията „Третият, газообразният стадий на културата“ – В: ДИЧЕВ, Ивайло, Юлия РОНЕ, Нова културна геометрия. София: Изток-Запад, 2012, с. 3.

времеотнемащи и предлагат приятно развлечение, което може да бъде свършено измежду други дейности – например учене или работа. Още една привлекателна страна е тази, че след като отговориш на въпросите, решиш теста или загадката, можеш да споделиш своя резултат или да направиш предположение за търсения отговор в коментарите под поста. Така тези игри могат да имат и социализиращ елемент – можеш да се съпоставиш с другите, да пообщуваш с тях. Целта им обаче не е толкова в самия образователен елемент, колкото в това да поддържат ангажираността на потребителите, като ги мотивират да взаимодействат с платформите – чрез коментари, лайкове и споделяния.

Като илюстрация на този тип геймификация могат да послужат например логическите игри на „Уча.се“, публикувани във Facebook или Instagram. Изключително популярен е пост във Facebook, озаглавен: „Можеш ли да разрешиш любимата логическа загадка на Илон Мъск²⁷. В коментарите под поста потребителите дават своите предположения. Линкът отвежда към целия тест – за по-любознателните от тях. Често поканата да бъде направен тестът, е формулирана като предизвикателство: „Колко си добър по история? Не ни отговаряй, сега ще проверим. Разбери колко добре познаваш историята на българските земи с този тест.“²⁸. Програмата предлага различни ресурси – интерактивни електронни учебници от 1. до 12. клас, видеоуроци с учител, интерактивни тестове, задачи и упражнения. Акцент в рекламата е сложен върху забавния елемент, който прави ученето по-приятно.

Едютейнмънт стратегиите, разбира се, имат своите положителни страни за учениците – позволяват да бъдат ангажирани по-лесно и да не възприемат ученето като принуда. Дават възможности и на самите учители да разчупват своите преподавателски методи и да излизат от стереотипа за „скупчната“ класна стая. Позволяват и на родителите да предлагат на децата възможност да запълват своите познания у дома, без това да изглежда като неприятно принудително занимание. В същото време обаче, наред с ползите от включването на забавния елемент, съществуват и опасности. Границите между ученето и забавлението се размиват, а удържането на правилния баланс е сложно. Един от рисковете е изместването на вниманието от същността на това, което трябва да се усвои. В същото време, някои от разгледаните в настоящия текст примери, разкриват, че включването на развлекателен момент понякога създава напрежения – би могло да действа подривно, да има снижаващ ефект, правейки образователното съдържание да изглежда вече не така задълбочено и изискващо сериозно внимание.

²⁷ Тестова игра от Facebook страницата на „Географ БГ“ [Видян: 10 октомври 2020] Достъпно от: https://geograf.bg/bg/quiz/testova-igra-naselenie-i-demografski-procesi-v-bulgariya-chaSt-3?fbclid=IwAR28zGtbNMTN015fpDI3qVj2r6_8RreKulh2PKx_3YSD3icMxVkm4oH2kvs

²⁸ Реклама на програмата „Е-просвета“. [Видян: 15 октомври 2020] Достъпно от: <https://www.a1.bg/prosveta-try-buy>

Като част от едютейнмънт стратегиите на образователните сайтове, обвързването на ученето с игрови практики придобива особена популярност. Представата за ученето като игра днес се актуализира по един различен начин спрямо предишни исторически периоди. Играта се използва широко като маркетингова стратегия, като средство за осъществяване на определени намерения, а не като цел сама по себе си. В контекста на геймификацията в българските образователни сайтове се получава известно разминаване с представата за играта като свободно занимание, изискващо въображение и креативност. Засега сякаш най-използваните форми на игра не успяват да реализират целия ѝ образователен потенциал. Една голяма част от тях остават като цяло просто прикрити в друга форма тестови задачи, трениращи запаметяването на фактологично знание. Това, което ги сближава с принципите на играта, са забавлението и липсата на стрес – защото не са свързани с оценяване. Това, което ги различава обаче, е, че не предлагат свобода. Те могат да фокусират вниманието на потребителите, но не предполагат никаква творческа интерактивност.

Още един общ момент, особено в платформите, насочени по-специално към училището, следващи учебните програми, е „ефективността“, идеята, че знанието трябва да бъде поднесено по възможно най-синтезиран, невреметоотнемащ начин, че информацията трябва да бъде „смляна“ до няколко най-важни за запомняне момента, за да се спести време на учещия. Така се изгражда представата, че ученето трябва да става с лекота, да бъде „лесно“ и да не изисква усилия. Един от показателните примери за изграждане на представата за учене като лесно и неизискващо големи усилия занимание в медиите е статия от в-к. „Капитал“, озаглавена „Уча.се“ с лекота²⁹ В тези послания училището е видно по-скоро като нещо, с което трябва да се справиш, за да ти остане време за другите неща, които трябва да правиш, а не като важно само по себе си занимание. Те изграждат представата, че процесът на учене трябва да бъде максимално ефективен и невреметоотнемащ, и изключват възможността (поне в тази форма) за задълбочено и продължително изследване на заобикалящия свят. Справедливо е да се отбележи, че акцентът върху синтезираността прави тези модели на учене ефективни в подготовката за националните оценявания, което допринася за положителното им възприемане от ученици и родители.

Новите онлайн форми на учене чрез игра създават и определени очаквания за „интересното“ и често са сравнявани с класната стая, обобщаващо определяна като „скупна“. Коментарите на потребители в образователните платформи нерядко разкриват очакването и желанието същите модели на преподаване и учене да бъдат прилагани в класната стая. Като илюстрация може да послужи коментар на ученик под видео урок за творчеството на Йовков: „Уникално видео. Ако ни обясняваха с изображения така и в училище, щях да бъда по-ен-

²⁹ Представяне в сайта на „Уча.се“ [Видян: 10 декември 2020] Достъпно от: <https://ucha.se/motiviramse/otgovorite-video-uroci-upraznenia-na-ucha-se-pomagat-na-vsichki-uchenici/>

тусиизиран относно ученето! Трябва да има повече хора като вас, които могат да ни предоставят информацията по този начин. С други думи да сложат повече цвят на черно-бялото платно.³⁰ Тези примери илюстрират очакванията към училището да се промени по посока на нови представи за „интересното“, формиращи се от придобиващите все повече популярност нови форми на извънинституционално онлайн образование. Те изразяват, също така, и една представа, превърнала се в клише, за ученето в училище като „скучно“ занимание.

Новите форми на онлайн образование и свързаните с тях представи възникват като отговор на променения в технологично, икономическо, социално и културно отношение свят. Те имат своите положителни страни – правят образованието по-адаптивно към динамичните промени. В същото време носят със себе си заплахата да се изгубят определени умения, определени начини да се усвояват знания. И това може лесно да се наблюдава в съпоставка с други исторически формирани представи за ученето, според които то изисква например усилие, постоянство, съсредоточаване и (само)дисциплина. Тези напрежения могат да бъдат наблюдавани и в обвързването на ученето с играта. Опасността чистите маркетингови стратегии да изместят истинския потенциал на играта да ни помага да изучаваме света около себе си, изисква критично анализиране на геймификацията в сферата на образованието.

БИБЛИОГРАФИЯ

- KELLY, Daniel. What do we know about Khan Academy? A Review of the Literature and Justification of Further Study. April 2016. [cited 1 September 2020] Available from: https://www.researchgate.net/publication/299653539_What_Do_We_Know_about_Khan_Academy_A_Review_of_the_Literature_and_Justification_for_Further_Study
- KING, Alison. From Sage on the Stage to Guide on the Side. *College Teaching* [online], Vol. 41, No. 1, 1993. [cited 15 August 2020] Available from: <https://faculty.washington.edu/kate1/ewExternalFiles/SageOnTheStage.pdf>
- ГРЕЙ, Питър. Свободата да учиш. София: Изток-Запад, 2016.
- POSTMAN, Neil. *Amusing Ourselves to Death. Public Discourse in the Age of Show Business*. London: Penguin, 2006.
- FRISSEN, Valerie, et al. Homo Ludens 2.0: Play, Media, and Identity. In: *Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures*. (Ed. by FRISSEN, Valerie et al.), Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015. [cited 28 September 2020] Available from: www.jstor.org/stable/j.ctt14brqd4.3
- RAESSENS, Joost, The Ludification of Culture. In: *Rethinking Gamification*. (Ed. FUCHS, Mathias, Sonia FIZEK, Paolo RUFFINO), Lüneburg: Meson Press 2014. [cited 28.09.2020]

³⁰ Репортаж на БТВ за „Уроци по родолюбие“, инициатива на „Българска история“, 8 януари 2015. [Видян: 17 октомври 2020] Достъпно от: <https://www.youtube.com/watch?v=c4WadDEyP1E>

- Available from: https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/2965/Rethinking_Gamification_91-114_Raessens_Ludification.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- RIFKIN, Jeremy. The age of access: The new culture of hypercapitalism, where all of life is a paid-for experience. New York: Jeremy P. Tarcher / Putnam, 2000.
- CRAPO, Richley. Cultural Anthropology. Understanding Ourselves and Others. New York: McGraw-Hill Companies, 2002.
- KAPP, Karl et al. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook. San Francisco: John Wiley and Sons, 2015.
- BUCKINGHAM, David, Margaret SCANLON. Selling Learning. Towards a political Economy of Edutainment Media. *Media, Culture and Society* [online] Vol. 27, No. 1, 2005. [cited 25 August 2020] Available from: https://www.researchgate.net/publication/240933615_Selling_Learning_Towards_a_Political_Economy_of_Edutainment_Media
- DICHEV, Christo, Darina DICHEVA. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* [online], 2017. [cited 9 September 2020] Available from: <https://link.springer.com/article/10.1186/s41239-017-0042-5>
- СТОЯНОВ, Мая, Даниела ГУПАРОВА, Костадин САМАРДЖИЕВ. Теориите за ученето и игровизацията в обучението, 2018. В: Сборник от XI Национална конференция „Образованието и изследванията в информационното общество“, 2018. [Видян: 1 септември 2020] Достъпно от: <http://sci-gems.math.bas.bg/jsptui/bitstream/10525/2944/1/ERIS2018-book-p03.pdf>
- ДИЧЕВ, Ивайло. Третият, газообразният стадий на културата. В: ДИЧЕВ, Ивайло, Юлия РОНЕ, Нова културна геометрия, 2012, София: Изток-Запад.