

ВРЪЗКАТА МЕЖДУ ЕЛЕКТРОННИТЕ СПОРТОВЕ И ВИРТУАЛНАТА КЛАСНА СТАЯ

Васил Д. Василев

Педагогически факултет
Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

Резюме: Темата за гейминга и видео игрите е дискутирана от времето на тяхната поява, както ползите и вредите от същите. Целта е да си зададем въпроси- Дава ли умереният гейминг предимства на деца поставени в средата на виртуалната класна стая? Меките умения, развити чрез електронни спортове, предимство ли са? Обект на настоящата статия е очертаването на някои актуални въпроси, подкрепени от проведени изследвания. Разбира се, доколкото е възможно предвид новостта на темата. Разгледани са проучвания за развитие на меките умения при различни възрастови групи, засягащи различните умения поотделно или заедно. Резултатите показват различни ползи от различните жанрове в електронните игри и спортове. Като в заключение стигаме до извода, че електронните спортове са много сходни с традиционните такива и носят положителни промени в някои умения и навици в различни аспекти.

Ключови думи: гейминг, електронни спортове, меките умения, развитие, виртуална класна стая.

THE RELATIONSHIP BETWEEN ELECTRONIC SPORTS AND THE VIRTUAL CLASSROOM

Vasil D. Vasilev

Faculty of Pedagogy
Paisii Hilendarski University of Plovdiv

Abstract: The subject on gaming and video games has been discussed since the time of their appearance, as well as the benefits and harms they bring. The goal is to ask the question - Does moderate gaming brings advantages to children facing the challenge of the virtual classroom? The soft skills being developed through e-sports, are they an advantage? The object of this article is to outline some issues on the subject with the help of conducted researches. Of course as much as possible, given the novelty of the topic. Studies on the development of soft skills in different age groups involving different skills individually or together are considered. The results show different benefits of different genres in electronic games and sports. In conclusion, we come to the upshot

that e-sports are very similar to traditional ones and bring positive changes in some skills and habits in various aspects.

Key words: *gaming, electronic sports, soft skills, development, virtual classroom*

I. Увод:

Според Институт за изследвания в образованието (2020) през изследваната учебна година в резултат на прекъсването на учебния процес в училищата учителите, учениците и техните родители бяха поставени в непозната, нетрадиционна и предизвикателна среда. Целта беше да се компенсира липсата на присъствен образователен процес чрез осъществяване на дистанционно електронно обучение.

За броени дни е осъществена трансформация на учебния процес, която в други условия би отнела месеци. Преходът към дистанционен учебен процес поставя на изпитание способността на училищните ръководства, учителите и учениците да се адаптират гъвкаво към ситуация на учене, в която участниците са пространствено разделени, а взаимодействието между тях е опосредствано от медия. На изпитание бяха поставени и уменията им за работа с електронни устройства, с електронни платформи и образователни ресурси, а учениците трябваше да покажат изградени умения за самостоятелно учене, които са от ключово значение в условията на дистанционното обучение. Без да навлизаме в детайли, достатъчно е само да посочим, че общуването посредством дигиталните технологии съществено променя начина, по който човек чувства, вижда, възприема и участва в заобикалящия го свят.

Без съмнение, българското училище направи голяма крачка към осъществяване на учебен процес изцяло в електронна среда. Дори беше изразено мнение, че този преход е осигурил най-силния тласък напред в развитието и оптимизацията на учебния процес и е показал огромния потенциал на дистанционната форма на обучение (Институт за изследвания в образованието, 2020). Но въпреки подробния анализ на настоящата ситуация, не бе засегнат досега в никоя разработка, въпросът дали има разлика във времето за адаптацията на ученици с опит в средата на електронните спортове

и такива без споменатия опит. Придобиват ли се определени меки умения благодарение на електронните спортове и те предимство ли са във виртуална класна среда? Въпросът за този проблем се задава с настоящата статия

За да бъде въведен читателят в темата на гейминга, е необходимо да се отговори на следните въпроси:

Какво са електронни спортове?

- Електронните спортове (е-спортове) са видео игри със състезателен характер, при които любители и/или професионални играчи и отбори играят един срещу друг както онлайн, така и в събития на жива сцена пред публика.
- Съревнованието в е-спорта винаги се случва човек срещу човек. Уменията за боравене с периферията и във виртуалната среда на играта на единия състезател/отбор срещу уменията на другия състезател/отбор.
- Понастоящем съществуват приблизително 30 заглавия, които са разпознаваеми на световно ниво като игри за е-спортове.

Колко голям е интересът?

- Средата на 90-те години е времето, в което плавно електронните спортове се превръщат от небрежно хоби в организиран професионален спорт. Днес професионалният гейминг, също познат като е-спортове, е на път да се превърне в милиардна индустрия. Шампионатите са следени от стотици милиони и вече е факт включването в програмата на Олимпийските игри в Токио 2021 (ESPORTS I 06/14/2021).
- 2019 година завърши с ръст на интереса към е-спортове от 454 милиона души. Демографски това са предимно мъже – 85%, като преобладаващата възрастова група са между 15 и 34 години (18 до 34 години в други изследвания) (Reuters, 2019). Което показва, че ръстът от около 70 милиона зрители спрямо 2012 година е над 6 пъти.

- Огромните темпове на растеж водят до очаквания, че в края на 2021 година вече над 557 милиона души ще гледат е-спортове чрез различни формати на излъчване. Допълнително този ефект бива усилен от въвежданите ограничения за физическо присъствие на публика на различните спортни събития.

II. Методология:

Дистанционното обучение провеждано в електронна среда изисква създаването на определени навици, които не могат да бъдат изградени за ден или два.

Целта на настоящата разработка е да постави въпросът: Дали съществува теоретична възможност деца в ученическа възраст с опит в електронните спортове (гейминг) да имат предимства като създадени навици за фокусиране на вниманието в електронна среда, по-бърза адаптация при промени във формата на обучение, напр. дистанционно такова, както и работа с електронни устройства, с електронни платформи и образователни ресурси.

За да бъде формулиран правилно този въпрос, бяха поставени следните **задачи**:

- Проучване на вече публикувани изследвания, за това какви умения развиват електронните спортове.
- Анализ и оценка на публикациите и съществуваща информация по темата за общуването в електронна среда.
- Кратък анализ на отделните жанрове и в коя посока развиват различните меки умения.
- Дали всичко изброено е възможно да води до по-висока степен на фокусиране вниманието при обучение в електронна среда на база на по-добре развити меки умения.

Вземайки предвид данните от увода, всъщност нуждата от е-спортове е навярля по естествен начин за навлизане в образованието. Масовото въвеждане на все по-сложни технологии във всички аспекти на живота води до значими изменения в какво, кога и къде работим, от това как отделните личности и компании организират работния си процес, и как процесите на учене би трябвало да бъдат структурирани за да подготвят ефективно учащите за живота в 21-ви век. Децата на ученическа възраст израстват заобиколени в медийно-наситен, „винаги свързан“ свят. В световен мащаб вече гласно се изказват притесненията, че образователната система трябва да се реформира допълнително, за да подготвя ефективно учащите за по-технологична, взаимосвързана и силно конкурентна „плоска земя“ (терминът е въведен, за да опише един глобализиран свят, в който възможностите за комуникация, обучение и дори работа са изравнени за всички, независимо в коя точка от него се намират). Ако продължим да осигуряваме същият тип обучение на децата, докато светът се променя, това няма да им послужи достатъчно добре (Richardson et al., 2013; Celori et al., 2013).

III. Резултати и изводи:

Какво казват досега проведените изследвания върху меките умения на деца в ученическа възраст, имащи досег с е-спортове, сравнено с деца, които имат малък или никакъв досег с електронни игри. Разбира се, за отделните възрастови групи резултатите биха били различни. А и сравнителните изследвания са силно ограничени, поради нуждата от по-широк обхват на същите.

Както е залегнало в изчерпателната учебна програма (Skills to Pay the Bills) на Службата по политика за заетост при хора с увреждания на Министерството на труда на Съединените щати, имаща за цел да помогне на младежите със и без увреждания в интегрирани условия да развият меки умения в областите на междуличностна комуникация, работа в мрежа, ентузиазъм и отношение, решаване на проблеми и критично мислене и професионализъм. Уеб-базираните образователни игри са широко използвани от системата за развитие на работната сила, работодателите и доставчиците на техническо образование, за да преподават на търсещите работа и работниците „твърди“ умения или умения, които служителите трябва да имат, за да изпълняват основни задачи на дадена работа (Hamm, et al., 2015).

В своя труд по темата за връзка между възпитаването на умения в образованието и е-Спортове, Рики Дженингс от Фаст Уеб Медия (Ricky Jennings of Fast Web Media), подчертава че нуждата от специалисти в сферата е довело до сформирани на нови специалности в Стафордширския Университет (Staffordshire University, UK). Също той изтъква факта, че специфични умения са насърчавани и формирани от електронните спортове, а именно:

- Работа в екип и комуникация – това са две от базовите основи, върху които е изграден esports. Ефективната работа в екип и комуникация са базови умения, които всички играчи на електронни спортове трябва да притежават. Необходима е постоянна комуникация и делегиране, като в крайна сметка на това може да се дължи разликата между победата и загубата. Тези идеи са основни меки умения, които работят в хармония, за да се постигнат както академично, така и на сцената на електронните спортове.
- Работна етика – противно на общоприетото схващане, топ звездите на електронния спорт са сред най-отдадените и трудолюбиви състезатели. Те трябва да спазват строги, изтощителни режими на физическа подготовка и да посвещават час след час на усъвършенстването на най-незначителните аспекти на играта си. Най-добрите играчи също спазват специални хранителни режими, всичко това, за да подобрят играта си и да увеличат максимално своето израстване и способности. Наличието на силна и мотивирана работна етика, възпитана в учениците, може недвусмислено да увеличи производителността и способностите многократно.
- Работа под напрежение – с електронните спортове идват много ситуации и сценарии с високо напрежение под формата на състезателни турнири и мачове. Играчът в електронни спортове трябва да знае как правилно да управлява и да реагира на натиска, за да има шанс за успех: това е нещо, което несъмнено може да се приложи към обучението на ученика, за да подпомогне управлението на стреса и натиска, които идват с изпитите и стремежите да постигнат желаните резултати/оценки.
- Самоувереност – постигането на превъзходство в състезателни игри в учебна среда може да направи чудеса за учениците, които обичат игрите, но може да не проявяват особен интерес към традиционните спортове и дейности по учебната програма. Предлагайки електронни спортове като алтернатива, учащите получават избор да се заемат с нещо, което наистина

им харесва, което помага за подобряване на самочувствието в собствените им способности. Това ново установено самочувствие и по-щастлива личност може ефективно да се приложи към обучението на ученика в други по-традиционни предмети (Jennings, 2017).

Други автори също засягат темата за връзка между работата в екип и е-спортовете. Както Лиз Алтън го формулира, противно на стереотипното възприятие за геймърите, играчите в отбор имат нужда ефективно да комуникират помежду си и да се впишат като член на екипа (Alton, 2020). Допълнително, колективната интелигентност е идентифицирана като причина за по-доброто или по-слабото представяне на отборите по електронни спортове (Kim et al., 2017).

Комуникацията за добра работа в екип е изследвана като качество развивано в е-спорт среда и в проучване на отбори по CS:GO. Екшън игра, която състезателно се практикува само с и срещу жив отбор. Проучване на тим от Копенхаген, състоящ се от 9 деца и техният треньор доказва тезата, че да играеш добре е функция не толкова на технически умения и знания за конкретното заглавие, а повече на умението да комуникираш ефективно. Според интервюираните играчи техническото умение да се прицелваш добре и да имаш усещане за играта са важни, но общуването е основно. Допълнителен извод от изследването, което всеки родител на ученик ще се радва да чуе, е фактът, че за постигането на резултати отборът е приел 'sund spilkultur' (здравословната гейминг култура). „Да бъдеш добър играч на CS:GO обаче означава също да се храниш правилно, да спиш достатъчно и да правиш физически упражнения“ (Rune et al., 2019). Тази философия би могла без адаптация да се приложи към всеки друг физически спорт. Което още един път доказва тезата за безспорните ползи от електронните спортове. Доброто напасване в екипа чрез добра комуникация е предпоставка за успех. Тренировките по електронни спортове развиват и подобряват тези умения. Иначе отборът просто не е печеливш.

В продължение на гореизложеното е темата за креативността. Според проучване проведено от Щатският университет в Мичиган (Michigan State University) сред 500 деца на 12-годишна възраст както момичета, така и момчета, играещи видео игри, са по-креативни в задачи като рисуване и писане на разкази. Също без значение от пол, раса или вида на играта, проучването показва връзка между гейминга и по-развитите творчески прояви

при децата. Линда Джаксън, професор по психология и водещ изследовател по проекта, казва, че изследването изглежда е първата демонстрация на връзката между използването на технологиите и творчеството, основана на доказателства (Jackson, 2011).

Способността за адаптиране към различни ситуации и бързото взимане на решение също са умения, които може да бъдат насърчени чрез определени стратегически игри от типа StarCraft, както твърди неотдавнашно изследване в Обединеното Кралство. Проучването е проведено сред 72 жени, като е оценена тяхната „когнитивна гъвкавост“, която е способността на човек да се адаптира, да превключва между задачи и да жонглира между различни идеи едновременно за решаване на проблем. Екипът приема за даденост, че тренировките в екшън видео игри може да увеличи скоростта на обработка на възприятията. Резултатите от проучването показват, че дори когнитивната гъвкавост, крайгълен камък на човешката интелигентност, не е статична черта, но може да бъде обучена и подобрена с помощта на забавни инструменти като електронни игри. Като това е постигнато с тренировки, продължили само 40 часа. „Със способността за контрол и количествено определяне на специфични параметри и поведение в средата на видео игри, ние показахме, че е възможно да се промени когнитивната гъвкавост, основен компонент с широко влияние върху психологическите способности и благосъстоянието на индивида. Ние също така показахме, че само една версия на RTS игри доведе до подобрения на когнитивната гъвкавост, докато друга не. Изданието на SC-2 (Star Craft 2) е дори по-изискуемо откъм превключване и запомняне на информация. Моделирането на игровото поведение показва, че тези в SC-2 поддържат повече игрови функции. Тези аспекти на RTS игрите може да са били критичните елементи на тренировъчния режим на видео игри, необходими за повишаване на когнитивната гъвкавост“ (Glass et al., 2013) Такова едно представително изследване доказва, че дори кратки тренировъчни периоди се отразяват положително в развитието на меки умения при използване на правилните заглавия като инструмент. При това нещо фундаментално като адаптацията към и превключването през различни задачи.

Взимането на решения е също качество, което по-силно развиват други жанрове в електронните спортове. Управлението на времето е жизнено важно в бързите екшън игри, буквално. Играещият е необходимо да взима

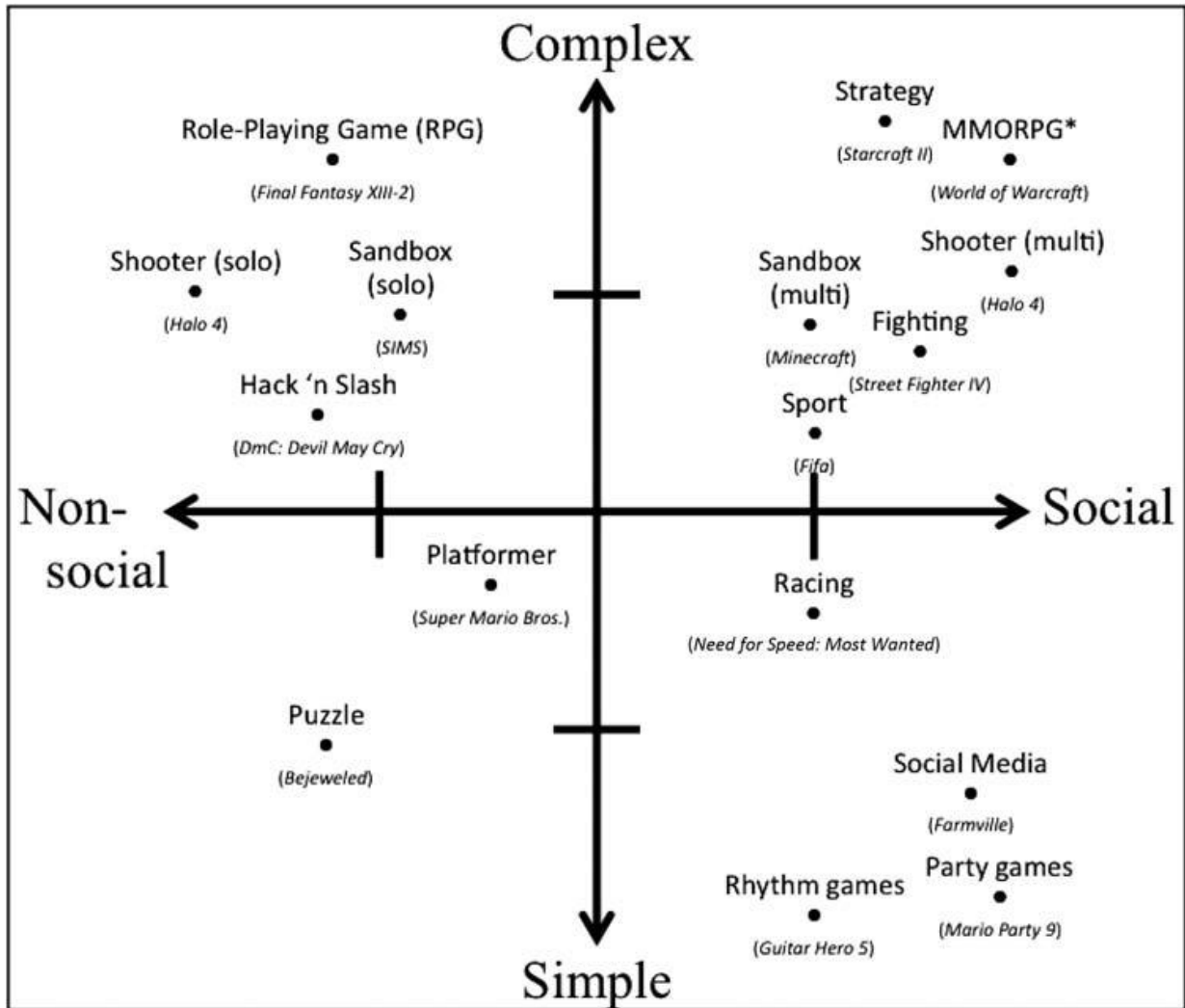
светкавични решения, за да не бъде убит във виртуалният свят. Според учените от Университета в Рочестър (University of Rochester) активните геймъри развиват повишена чувствителност за случващото се в заобикалящата ги среда и са способни да взимат по-бързи решения. Дотолкова по-бързи от непрактикуващите екшън игри, че ги изпреварват с 25%. Важно заключение от това изследване е, че тези решения не са погрешни. „Не е вярно, че играещите екшън заглавия са бързи със спусъка и по-малко точни: те също взимат правилни решения, като същевременно са по-бързи. Играчите на екшън игри взимат по-правилни решения за единица време. Ако сте хирург или сте в средата на бойно поле, това може да направи разликата в изхода от ситуацията. Хората вземат решения въз основа на вероятности, които постоянно изчисляват и усъвършенстват в главите си. Процесът се нарича вероятностен извод. Мозъкът непрекъснато натрупва малки парченца визуална или слухова информация, докато човек разглежда сцена, като в крайна сметка събира достатъчно, за да вземе това, което смята за точно решение“ (Bavelier, 2010).

IV. Заключение част:

Тук засягаме само част от ползите на отделни жанрове, които биха могли да донесат на подрастващите. Но както всичко друго, ключът е в разнообразието и всяко заглавие или жанр може да развие различни умения у играещия.

Conceptual Map of the Main Genres of Video Games (With Examples) Organized According to Two Important

Dimensions: Level of Complexity and the Extent of Social Interaction Required



Електронните игри имат множество сходства с традиционните такива и получените ползи са сходни от тези с играта като цяло. Както традиционните, така и видео игрите фундаментално са с доброволен характер, те могат да включват състезателни и съвместни цели, в които играчите се потапят в различни светове, където емоциите могат да бъдат отработени, а игрите позволяват усещане за контрол с достатъчно непредсказуемост, за да се почувства удовлетворение и гордост, като са постигнати страхотни цели. Съвременните видео игри са социално интерактивни по начин, който не е бил възможен досега (Engels et al., 2014).

Това са фундаментални качества, които развити в ученическа възраст, биха способствали за създаването на много ефективна работна сила.

Реформирано в тази посока образование ще пуска на работния пазар едни по-подготвени, не само в теоретични знания пораснали хора. А такива способни да взимат бързи, верни решения; способни да се адаптират към промени; креативни; самоуверени; способни да работят в екип и под напрежение.

Учениците запознати с електронната среда на игрите не се затрудняват с предизвикателствата на виртуалната класна стая. За тях това е детска игра. Или да я наречем електронна.

Литература:

1. Институт за изследвания в образованието. (2020). Образование от разстояние: готовност на училищата и семействата за учене в онлайн среда. Изтеглено от: <https://ire-bg.org/>
2. Alton, L. (2020). How eSports Help Students Cultivate Soft Skills. Изтеглено от: <https://community.connection.com/how-esports-help-students-cultivate-soft-skills/>
3. Brian, D. G., Todd, W., Maddox, B., Love, C. (2013). Time Strategy Game Training: Emergence of a Cognitive Flexibility Trait. Изтеглено от: <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0070350>
4. Education Technology. (2017). The Trusted Voice of ICT in Education. Изтеглено от: <https://edtechnology.co.uk/comments/esports-encourages-skills-development-in-education/>
5. Engels, R., Granic, I., Lobel, A., Rutger, C., American Psychologist. (2014). The Benefits of Playing Video Games
6. ESPORTS. (2021). The 2021 Olympic Games will be expanded by one discipline Olympic Virtual Series: Premiere for eSports at the 2021 Olympics. Изтеглено от: <https://www.ispo.com/en/trends/olympic-virtual-series-premiere-esports-2021-olympics>
7. Hamm, R., Pinkus, L., Wilkins, A., Town, M. (2015). The Impact of Web-Based Game Play on Soft Skills Education.
8. Linda, J. (2011). Video game playing tied to creativity . Изтеглено от : <https://msutoday.msu.edu/news/2011/video-game-playing-tied-to-creativity> Michigan State University (MSU).
9. Psychologytoday, Oct 31, 2013, Video Gaming Can Increase Brain Size and Connectivity Neuroscientists find that video gaming can have therapeutic cognitive benefits. Изтеглено от:

<https://www.psychologytoday.com/intl/blog/the-athletes-way/201310/video-gaming-can-increase-brain-size-and-connectivity>

10. Reuters, 12 February 2019, Global esports revenues to top \$1 billion in 2019: report.
11. Richardson, B., Ellis, D., Greenwald, R., Celori, A., Cherry, J., Meador, C. - Central Washington University, Ellensburg, Washington, Reaction Times Differences in Video Game and Non Video Game Players.
12. Rune, K., Lundedal, N., Hanghøj, T. (2019). Esports Skills are People Skills. Изтеглено от: https://www.researchgate.net/publication/334884563_Esports_skills_are_people_skills
13. Young, J.K. et al. (2017). What Makes a Strong Team? Collective Intelligence Predicts Team Performance in League of Legends. Изтеглено от: <https://mitsloan.mit.edu/shared/ods/documents?DocumentID=2710>