

Юбилейна конференция по повод 50-годишнината на Великотърновския университет „Св. св. Кирил и Методий“, 10–11 май 2013 г.
Jubilee conference in reference to the 50th Anniversary of University of Veliko Turnovo „St. St. Cyril and Methodius“ 10th – 11th May 2013

ОБРАЗОВАЩИТЕ ОТНОШЕНИЯ НА ИГРАТА НА ОБРАЗИТЕ (WORLD OF WORDCRAFTS) И ОБРАЗИТЕ В ИГРАТА (WORLD OF WARCRAFT)

Теменуга Тенева

Шуменски университет „Епископ Константин Преславски“

Резюме. Темата на доклада припомня играта като учене на сериозното чрез правенето му „на уж“, което предполага и образователния (лично формиращия) резултат от нея. Обект на съпоставяне са две игри, в чиято фикционалност откривам сходни образователни методически модели. Използвам значението на craft (занаят, умение) в името ѝ, за да изведе двойствеността на ‘правенето на нещо’ и като труд, усилие; и като творчество, забавление (игра). Това ми дава основание да съположа ‘света на военния занаят/умение/игра’ (World of Warcraft) със ‘света на словесния занаят/умение/игра’ (World of Wordcraft – литературата) – в ‘играта на живот’ (Livecraft – училището).

Keywords: education, literature, online role-playing game, World of Warcraft, educating relations

В своето „Слово за първия учебен ден“⁽¹⁾ Ерих Кестнер отправя към бъдещите ученици най-важния си съвет: „**Не позволявайте да ви отнемат детството!**“ (...) В училище вас усърдно ви придвижват от „долното“ през „средното“ до „горното“ стъпало. И когато най-сетне се озовете на върха и се мъчите да пазите равновесие, зад вас отрязват станалите „излишни“ стъпала и вие вече не можете да се върнете обратно“. Цялото обръщение на писателя внушава предостережение от прекаленото всериозняване в авторитети и правила, в станали вече клиширани и без практическа стойност знания, с които училището затваря живата и будна необремененост на детето в бурканите на цивилизационната консервна фабрика. За съжаление, повече от половин век след изказването на автора на „Антон и Тоцица“ и „Хвърчащата класна стая“ образователната система продължава да върви срещу собствените си „основни цели“ – да подпомага създаването на свободни творчески личности, способни да правят житейските си избори не само защото „така трябва“, а и защото „така им харесва“ (т.е. в съответствие с емоционалната и интелектуалната си индивидуалност).

А харесването, удоволствието в правенето на каквото и да е е следствие от заиграването с обекта на дейността, забравянето на неговата 'сериозност' в увлечението да се открият колкото се може повече от възможностите му да бъде полезен (например разучаването на новия 'айфон' изисква търпение и интелектуални усилия, но е и игра-удоволствие от разпознаването и последвалото използване на функциите му). Затова играта е основен дидактически принцип, предполагащ усвояването на знания и умения, с които човек се подготвя за значими практически ситуации, като ги проиграват 'на уж' и без сериозните последици от възможните грешки в процеса на ученето. И е странно, че този принцип действа безотказно в самообразователните дейности на технологичния човек, а остава потиснат на мястото, създадено да бъде 'опитно поле' за бъдещата житейска реализация на младите хора.

Училището и играта в образователната практика се мислят като противопоставяне на сериозното и несериозното; правещото, създаващото (личности) и развлекателното (отвлечащото ги) – 'играта заради самата игра'²⁾. Съвременните виртуални игри са набедени за основна причина за растящата неграмотност на учениците, които не четат, не подготвят уроците си, не участват в педагогическия разговор в часовете, защото са завладени от 'играчките' си и нямат мотивация за 'сериозните' неща, които един ден могат да им бъдат необходими. Само че училището е 'сега', когато нищо още не е това, което ще бъдат утрешните професионалисти, родители, управители на обществото. И е само тренажор на оня Живот, за който се подготвят ставащите хора.

Но няма как да въвлечеш някого в правене/играене на нещо, ако самият ти не играеш, докато правиш, или не извличаш практическа ползност от това, с което се забавляваш. Именно учителят е тази раз-с-двоена личност, в която **homo faber** се проявява чрез **homo ludens** и обратно³⁾. Преподавателят разиграва различни житейски истини наужким – с числа (или ябълки), с епруветки, с топчета, които показват инерционното движение, с карти по география и история (моята учителка по френски ни разхождаше из Париж с песни, снимки, карти на града и когато 15 години по-късно отидох в града на Едит Пиаф, се чувствах, все едно съм била вече там).

Докато създава ситуации-примери от областите на знанието, което преподава, **учителят** играе още няколко роли – на психолог, на заместник-родител, на по-голям приятел, който може да изслуша и даде съвет... Но най-важното е, че **показвайки правилата на играта, той сам участва наравно с учениците си в нея** – не можеш да научиш някого да плува, като му даваш указания от брега, трябва да плуваш с него (не пред или след).

Като преподавател по методика на литературата се мисля като откровен пример за шизофренното раздвоение между хомо фабер и хомо луденс, правенето (сериозното) и играенето (имитативното). Методиката е практиката на познанието – пътят на случването от намерението до целта; системата от действия, начини, които трябва да се извършат, за да се получи някакъв реа-

лен резултат – да се ушие рокля, да се сглоби автомобил, да изпратиш MMS съобщение с картинка, да напишеш CV, с което да убедиш непознатия работодател, че си неговият избор за позицията, която си избрал... А методиката на обучението по литература набелязва придвижването от четенето на художествения текст към разчитането/разбирането на неговия смисъл, който никога не е краен като резултат и чиято полезност е не толкова в обективните му приложения, колкото като коректив на субективните личностови структури – мироглед, ценностна система, поведенчески модели, речева реализация...

Литературата пък е игра на думите-образи, създаващи един излюзорен (виртуален) свят, който много иска да прилича на истинския (играе си на истински, но не е). И с тази игра на думите се имитират всички същности (природни, социални) и правения от реалността: представяне на факти, общуване, събития – трудни и успешни, съзидателни и разрушаващи. Така, създавайки свят, разиграваш реалността, литературата ѝ въздейства обратно със своите уподобени, но и подобрени човешки и социални модели, осъществявайки културоформиращите си функции.

Другата игра, на която играя – **World of Warcraft** – е една от най-популярните онлайн ролеви компютърни симулации в света с над 11 млн. регистрирани участници – у нас почти във всяка паралелка в интервала 5.–12. клас има по няколко нейни играчи (в университетите също). Много от тях прекарват повече часове на ден във виртуалния, отколкото в реалния свят и дори в непосредствената си комуникация продължават да обсъждат пребиваването си ‘там’, да проектират стратегии за предстоящи битки, за оборудването, с което трябва да се подсигурят, за да станат по-силни. Зависимостта от играта е факт, но не поради самата игра, а като компенсация на липса или невъзможност за реализация в други продуктивни ‘харесвания’.

В статията си „WOW – или за виртуалните стратегии на целта в/извън себе си“⁽⁴⁾ говоря за тази игра като методика на ставането-живеенето на личността, изхождайки от нейния ролеви характер – всеки играч се инициира с определен тип герой (войник, магьосник, крадец, лечител...) и развивайки го по законите на приказния модел, върху който е построена играта, развива и различни личностни умения, сръчности, получава знания не само за ‘военния занаят’, но и свързани с различни професии – кожарство, инженерство, билкарство, готварство... И чете. Защото влизането в играта изисква запознаване с митологията на светостворението, а всяка задача, която се изпълнява, за да се повиши нивото на можење на героя, е зададена с текст като онази част от приказката, формулираща условията/препятствията по пътя към целта – победата над злата сила и вземането на наградата. (Познавам шестокласници, които са изчели 4-те дебели тома с историята на WarCraft, но не знаят за какво става дума в „Приказка без край“ или „Щастливият принц“, които са в учебната им програма).

В това изказване се опитвам да обобща наблюденията си върху сходствата и педагогическите въздействия на двете фикционални реалности – литературата и виртуалната ролева игра – чрез заиграване с именуването на World of Warcraft и съотнасянето му към другите две игрални полета: на думите-образи и на училището. Защото, макар да не обичам използването на английския за означаване на понятията, с които работя, в случая се изкуших от двусмислието на ‘craft’ и синтетичността на получените езикови формули в назоваването на литературната и образователната действителност.

CRAFT – ЗАНАЯТ, УМЕНИЕ ЗА ПРАВЕНЕ, СЪЗДАВАНЕ НА НЕЩА

(а във всяко създаване има творчество, импровизация, игра)

– **WORD-CRAFT** – ЗАНАЯТЪТ на/с ДУМИТЕ, умеенето, боравенето, но и ИГРАТА, ТВОРЧЕСТВОТО с тях

– **WAR-CRAFT** – ВОЕННИЯТ ЗАНАЯТ и професии, свързани с него (инженерство, металургия и ковачество, алхимия, първа помощ...), умеенето на военните стратегии, но и войната като ИГРА

УЧИЛИЩЕТО – **LIVE-CRAFT**

– РАБОТИЛНИЦА ЗА ЛИЧНОСТИ (**ОБРАЗ**-оване), ЗАНАЯТЪТ НА ЖИВОТА

– „ГОЛЯМО СИВО КУБЧЕ ЗА ИГРА“ (Ерих Кестнер)

В тази логика на осмисляне на игровото в сериозното и обратно се вмества и двуличността на учителя:

НОМО FABER – **НОМО LUDENS**

правещият – играещият

формален – неформален

играещ, докато прави, работи

учещ (се), формиращ, докато играе

Следователно, по своята същност и училището (образователната система), и литературата като обект на изучаване в него са ‘игра на...’, която, както казва Бойчо Бойчев⁵⁾ „е един своеобразен „превод“ на нещо сериозно“ и се „прави с някаква *привидна сериозност*...“. И като игри те притежават **дисциплиниращите** личността качества:

– **ред**: „Минимално отклонение от реда на играта я разваля, лишава я от нейния характер, обезценява я... Всяка игра има свои **правила**. Тези правила определят законите, управляващи временния свят, създаден от играта. Правилата на играта са задължителни и неоспорими“⁶⁾;

– „подрежда в някакъв смисъл **паралелен свят**, въвлечайки човешкото битие в друга система от ценности и ориентирайки го спрямо други цели“⁷⁾ (Ц. Бояджиев);

– „Човешкото в човешката игра е, че в **игровото движение** самото то, така да се каже, се **самодисциплинира** и **подрежда** във вид, произлязал сякаш от преследвани цели.“⁸⁾ (Х.-Г. Гадамер)

Очевидно е, че ‘военният занаят’ в най-голяма степен проявява тези функции – и най-малкото отклонение, невнимание, несъобразяване с правилата може да се окаже гибелно за войника в реалността или започване отново на поредния етап от порастването за виртуалния герой-войн. Светът на ‘WarCraft’ „съвместява основните състояния на съществуването на човека и обществото – войната и мира, изпитването на моженето в противоборство, правенето и унищожаването, толерантността и неприемането на различията (...) една многоголика действителност, в която предвидимостта и приключението са в правопрпорционална зависимост“⁽⁹⁾ – не е ли същото, което представя литературата като лица на света (не само в „Илиада“), или урока по литература като напрегнатост между дидактическият модел и творческата му интерпретация в изпълнението на учителя.

Проблемите в образователното случване обаче са следствие не толкова от нарушаващи правилата играчи и дори не в ‘остарялостта’ на самата игра, колкото на прекаленото всериозняване в правенето на учителите, забравяне на игровостта, съпроводена с „опиянението и възбудата от „свободното“ действие, радостта от присвоеното „авторство“ на постигнатия резултат“⁽¹⁰⁾ – (Бойчев). Повечето учители вече са добри в игрите на/с технологиите, но са загубили тръпката си на обучители в образователната игра на живот. Кое то рефлексивно отнема и на учениците им усещането, че са въввлечени в нея.

Обратно – ‘привидната сериозност’ в света на Warcraft се проявява в иниципирането на същност. В интернет всеки може да се уподоби на какъвто поиска, но играта придава убедителност на иниципацията. Някое умно, но слабовато и плахо дете може да стане най-умелият стрелец с героя си, ако успее да го развие със съобразителност, сръчност, тактическо мислене. Една от моите неслучени житейски реализации е професията на лекар, затова в играта съм си избрала лечителка, която помага на своите да оцеляват подълго в битките. Вживяването в роля изгражда виртуалния характер на героя, но придава същност и на играча, която може да се окаже практически полезна в реалните му дейности.

В този смисъл познаването на ‘игрите на другите’ улеснява ‘виждането’ и на техните непроявени качества, амбиции, страхове. Учителят не може да играе всички игри на своите ученици, но дори да участва само в една от тях, тя му дава кода за разбиране и на останалите, за да ги използва като съпоставителни илюстрации в образователните модели, които преподава. И да се припознае от геймърите като съотборник в тяхната гилдия, за да получи доверието да поеме ролята на капитан (лидер на партито) в урочната игра.

И нека не се оправдаваме с противопоставянето на лесното и трудното. В играта също има моменти на сринове, трудности в усвояването на сръчностите; на досадни повторения, докато се намери най-успешният начин за постигането на определен резултат (помня часовете в залата по художествена гимнастика

с отработването само на един елемент с отделен уред стотици пъти, докато се автоматизира движението и се сведе до минимум вероятността за грешка; същото е и с научаването на пътищата в света на Warcraft, на позициите, от които се случват най-точните удари; бързината на реакциите...). Но удовлетворението от това, да се усетиш вече добър, е най-добрата мотивация да продължиш. По същия начин, както намирането на отговорите на една задача или разбирането на едно художествено решение увличат към следващите.

Светът на словесните умения е колкото труден за опитомяване, толкова и заиграващ въображението. Жак Елюл го определя с ‘мъглявината на смисъла’¹¹⁾ – в словесното общуване никога не сме сигурни точно какво иска да ни каже другият, защото нашите субективни образи на думите не съвпадат с неговите. Оттам и смисълът, изречен с тях, е само подразбран и това подхранва продължаването на комуникацията като стълкновение на позиции и начините на изразяването им, реторични стратегии за убеждаване и въздействие (фразеологизмите ‘словесни битки’, ‘думи като куршуми’, ‘право в целта’, ‘уби ме’, ‘извади ми душата’; но и ‘лечителските’ – ‘думи като балсам’, ‘разиграващи кръвта’, ‘лекуващи сърцето’...).

В литературния текст замъгляването се усилва парадоксално от желанието за доизясняване: думите образи се довъобразяват с други думи образи, едно и също значение придобива различен смисъл в контекстуалното си обкръжение. Реката не е просто река, а *разгалена от слънцето и поздравлявана от жъдното ширине, течеше тихо и бавно, ласкаеше златния пясък по брега и от време на време подписнуваше леко, сякаш въздишаше...* “ („Мечтатели“, Елин Пелин). Смъртта не е само край на съществуването – в „Майце си“ (Ботев) емоционалното ѝ пожелаване – *пък тогаз нека измръзнат жили, // пък тогаз нека изгния в гроба* – изразява жизнеността на разгневения на себе си и света лирически човек; в „До моето първо либе“ е *мила усмивка*, в „На прощаване“ – *страшната част от пътя на живота – борба*, в „Хаджи Димитър“ – *безсмъртието* на падналия в ‘бой за свобода’... Само че опитите ни да разберем какво е искал да каже авторът не са нищо повече от това, какво ние сме разбрали от казаното. И колкото по-малко е прочетеното от него (какъв-то е опитът на повечето ученици), толкова по-неясни остават правилата на смислоизлъчването и по-своеволни тълкуванията на смисъла.

Въвличането на неизкушените читатели в играта на думите-образи може да неутрализира в голяма степен наложения им избор да четат и осмислят не каквото им харесва, а каквото трябва. Няма ученик, който да е безразличен към значението на името си, и веднъж разбрал го – като наричане от хората, които го обичат, започва да се отнася с интерес и към имената на хората и нещата около себе си, да мисли върху затворените в тях истории (на ‘при-казките’, ‘раз-ковни-четата’), да чува ритъма и звуковите орнаменти на образите, които предизвикват, да вижда цветовете им (*Пламва стомана елмазена, вие се, съска, пълзи – с теж-*

ките чукове смазани пръска тя златни сълзи – „Зимни вечери“, Смирненски). И да се замисли над това, което му казват всички тези ‘герои’, да започне да чува и вижда своите думи, т.е. да ги търси и намира като означаващи го, инициращи същността му на изразяващ се, култивиращ се (и) чрез словото човек.

А образите във военната игра могат да се огледат и в своите литературни прототипи – Ахил е почти неубиваемият паладин; Агамемнон – войникът-танк, водач на групата; Одисей е роугът (хитрецът), който напада в гръб; Горан („Мечтатели“, Елин Пелин) е лечителят, билкарят – ограниченият брой поведенчески модели във виртуалните симулации имат множество размислещи и разноговорещи проявления в изучаваните художествени текстове. Така образователният ефект от взаимодействието на двете игрални полета може да неутрализира някои от сериозните дефекти на образователната система. Защото всъщност всичко е игра:

WORDCRAFT – WARCRAFT – LIVECRAFT

ЛИТЕРАТУРА + ИГРА = ОБРАЗОВАНИЕ

ОБРАЗОВАНИЕ – ЖИТЕЙСКА РЕАЛИЗАЦИЯ

„ДА, ТОЗИ СВЯТ Е СЦЕНА, КЪДЕТО ВСИЧКИ ХОРА СА АКТЬОРИ“

(Шекспир, „Както ви се харесва“)

В своята TED презентация „Манифест на играта“^[12] Стив Кайл – австралиец, живеещ от 2003 г. в България и оглавяващ своя фирма за софтуер, заявява: „Когато си щастлив и ти е приятно да работиш някъде, на теб ти пука и правиш нещата не защото си задължен, а защото искаш. И ставаш по-продуктивен“. Кайл разрешава на служителите си да играят на компютрите си в работно време, да общуват по скайп, изобщо – да правят това, което им харесва, и доказва, че свободата-игра в процеса на работа води до „доволни работници и доволни клиенти“. А печалбите му растат.

За читателите на „Антон и Точица“ това не би трябвало да е изненада, защото помнят сцената на моста, в която Точица се забавлява в ролята си на миловидна дъщеря на сляпа майка и продава на минувачите кибрит. Само за час печели около 3 марки, докато бедният ѝ приятел Антон на другия край на моста се опитва да събере пари за болната си майка, предлагайки връзки за обувки. И за същото време получава само 95 пфенига.

Нека играем с нашите деца, ученици, приятели... Защото, както продължава Ерих Кестнер в словото си: „Само който стигне до почтена възраст и си останете дете, е човек! Не зная дали сте ме разбрали. Простете неща се обясняват толкова сложно!“.

ЛИТЕРАТУРА

Кестнер, Ерих. *Слово за първия учебен ден*.

Liternet: http://liternet.bg/publish12/e_kestner/slovo.htm

Хьойзенха, Й. (2000). *НОМО ЛУДЕНС*. С.: Захари Стоянов, с. 37

Тенева, Т. *НОМО FABER и/или НОМО LUDENS – разпознаването на учителя (по литература) в процеса на образователното му ставане*. – Litternet: <http://litternet.bg/publish8/tteneva/homo-faber.htm>

Тенева, Т. (2009). WOW – или за виртуалните стратегии на целта в/извън себе си. В: *Отклонението като норма*. Шумен, с.129–137

Бойчев, Б. (2008). Корените на играта. В: *Епископ – Константинови четения*, т.13, с. 13

Хьойзенха, Йохан. Цит. пр., 35

Бояджиев, Ц. (2005). Играта и времето. Бележки върху интерпретацията на играта през късното Средновековие. В: *Играта през Средновековието*. София, с. 5–32, с. 15

Гадамер, Х.-Г. (2000). *Актуалността на красивото. Изкуството като игра, символ, празник*. София, с. 40

Тенева, Т. (2009). WOW – или за виртуалните стратегии на целта в/извън себе си. В: *Отклонението като норма*. III, с. 131

Бойчев, Бойчо. цит. пр., с. 13

Елюл, Ж. (2003). *Унизеното слово*. София: ГАЛ-ИКО, с. 27

Кайл, Ст.. *Манифест за играта*. <http://vbox7.com/play:d53cb12f>

EDUCATING RELATIONS OF THE GAME OF SIMULACRA (WORLD OF WORLD OF WORDCRAFT) AND THE SIMULACRA IN THE GAME (WORLD OF THE WARCRAFT)

Abstract. The subject of the report recalls „Learning through Games“ as serious activity which presupposes the educational (personality formative) result from it. Object of comparison are two games in whose fictionality I find similar educational methodological models.

I use the importance of craft (skill) in the names to bring out the duality of ‘doing something’ as both work/ effort and creativity/ entertainment (game). This allows me to compare the ‘world of war craft / skill / game’ (World of Warcraft) and the ‘world of verbal craft / skill / game’ (World of Wordcraft – literature) in the ‘game of life’ (Livecraft – school).

Assoc. Prof. Temenuga Teneva

✉ Konstantin Preslavsky University of Shumen
Department of Methodology (207)
„Universitetska“ str. 115,
phone 054/830495/154
+359 899 137 488
temytemy@gmail.com