



**TURAN**  
UNIVERSITY

"Тұран университеті" білім беру мекемесі

Экономика факультеті

Алматы Қ., Қазақстан Республикасы

Ғылыми жетекшісі: Гүлжан Т. М.-

академиялық жазу профессоры

# МАҚАЛА

Тақырыбы: Бейне ойындардың адам өзгерісіне әсері

Тойлыбай.Д.Т ИС 231(2)

Бөжек.Д.А ИС 231(2)

**Аннотация:** Компьютерлік ойындар қазіргі адамның дүниетанымына айтарлықтай әсер ететіні анықталды. Тек қана дүние таным емес мәдени демалыс объектілері, сонымен қатар жаңа кәсіби қызмет.

**Түйін сөздер:** компьютерлік ойын, геймплей, геймер, экспорт.

**Зерттелетін мәселенің өзектілігі:** Бір жағынан, компьютерлік ойындар-бұл бағдарламалар, екінші жағынан-бейне ойындар, үшінші жағынан – өнер жанры. Бұл құбылысты толық талдау өте қиын, өйткені күн сайын бағдарламалық жасақтама жаңа ойындар мен ойын қауымдастықтары көбейіп жатыр. Ойын индустриясының даму векторы үнемі жаңа ойын жанрларының пайда болуына байланысты өзгереді. Уақытша қоғамда әлі күнге дейін тек компьютерлік ойындардан өскен адамдар жоқ, алайда, компьютерлік ойындардың тәрбиелік және насихаттық әлеуеті және олардың әсері адамның ішкі әлемін қазір бағалау керек. Сондықтан компьютерлік ойындардың табиғатын және қазіргі кездегі тенденцияны түсіну өте маңызды, біздің ойымызша бұл мәселені осы айтылып өткендер өзекті етеді.

**Зерттеу материалы мен әдістемесі:** Зерттеу барысында теориялық және эмпирикалық танымның жалпы ғылыми әдістері, талдау және синтез, жүйелер-элементтердің, қатынастардың алуан түрлілігін зерттеуді қамтитын құрылымдық тәсіл қолданылды.

**Зерттеу нәтижелері және оларды талқылау:** Компьютерлік ойындар қазіргі ғылымның әртүрлі салаларында белсенді түрде зерттелуде, бірақ олардың проблемалық өрісі соншалықты бұл құбылысты түсінуде тұтас және жан-жақты көзқарасты қажет ететін рас. Компьютерлік ойын-бұл геймплейді ұйымдастыру үшін қажет дербес компьютерге арналған бағдарлама. Геймплей көбінесе сөзбе – сөз анықтамадан басқа қосымша семантикалық өрісі бар арнайы термин-геймплеймен белгіленеді. Геймплей бағдарламалық өнім ретінде компьютерлік ойынның функционалды мүмкіндіктері деп айтуға болады. Кімге байланысты компьютерлік ойындар аудиовизуалды бейнелермен қаныққан, ғылыми әдебиеттің кейбір бөліктерінде бейне ойын термині қолданылады. Компьютерлік ойындар, әсіресе олардың ойын әлемі құрылатын және дамитын ойындар көбінесе фильмдер мен кітаптардың негізі болып табылады. 2011 жылы американдық Ұлттық қор мен Америка үкіметі компьютерлік ойындарды ресми түрде мойындады, театр және киномен қатар, жеке өнер түрі болып табылады. Бұл компьютерлік ойындардың компьютерлік анимация, графика, дыбыстық және тактильді эффекттері, ойыншы зерттейтін әлемнің ашықтығы және оның ойын өмірінің әр бағыттылығы мүмкіндіктерінде жаңа деңгейге көтерілуінің арқасында мүмкін болды. Uncharted сияқты ойындар, Heavy rain, Batman, осы процестің басты тақырыбына айналды. Компьютерлік ойындар өз кезегінде көбінесе фильмдерге және кітаптарға негізделген. Компьютерлік ойындар ғылыми зерттеулердің объектілері болып табылады, ал арнайы компьютерлік ойындар

зерттеу жүргізу кезінде ойыншыларды пайдалануға мүмкіндік береді. Бірнеше адамның үлкен танымалдығы мен бір уақытша ойнау мүмкіндігіне байланысты кейбір компьютерлік ойындар жаңа даулы қозғалыс – эспорт. Эспорт – компьютерлік ойындар жарыстарының пайда болуына негіз болды. Компьютерлік ойындар қазіргі адамға және ол арқылы бүкіл қоғамға көбірек әсер етеді. Бұл процесс геймификация деп аталады. Компьютерлік ойындар Компьютерлік немесе мультимедиялық техника арқылы жұмыс істейді (компьютердің орнына ойын консольдері қолданылады). Қазіргі уақытта компьютерлер бар платформалардың бірнеше түріне арналған ойындар: әртүрлі типтегі компьютерлер үшін (планшет, персонал, ноутбук, нетбук), мамандандырылған консольдер үшін (ойын консольдері: PlayStation, XBOX360, Nintendo Wii, Sony PSP және т.б.), мобильді құрылғыларға арналған (коммуникаторлар, ұялы телефондар). Компьютерлік ойындарға ойындарды да жатқызу керек, Ойын автоматтары мен ұқсас құрылғылардың көмегімен іске қосылады. Айта кету керек, компьютерлік ойындар дамудың ұзақ кезеңінен өтті. 1942 жылы пайда болған олар бірте-бірте адамның бос уақытын ала бастады. Сонымен қатар балалардың бұл процеске қосылуы қызықты құбылысқа айналады: пайда болған сәтте тек балаларға арналған компьютерлік ойындар дамып, ойыншыларымен біртіндеп дамыды. Тарату саласының кеңеюіне байланысты ойын адам алдында моральдық таңдау және балама еркіндік мәселелері пайда болады. Айта кету керек, ойнау кезінде адам параллель бірнеше шындықта "өмір сүре" алады, мысалы, Мен қазір қаһарманмын және адамзатты қанша минуттан кейін құтқарамын – Формула 1 шабандозы, болидті бірінші орынға апарамын, тағы қанша минуттан кейін – мен виртуалды үй жануарымды өсіремін. Бұл жағдайда коммутация жылдамдығы іс жүзінде лезде, әлеуметтік рөлдер мен мінез-құлық стереотиптерінің лезде ауысуымен байланысты. Бостандық экстремалды жолды таңдау мүмкіндігінде көрінеді, мысалы, бір ойында кейіпкеріңізбен бірнеше рет өліп, үнемдеуді қосу арқылы кейіпкер әлі тірі болған алдыңғы сәтке оралуға болады. Сақтауды түсіндіруге болатындығын ескеріңіз сондай-ақ, "құтқару" ретінде және бұл интерпретация көбінесе заңды болады. Өлу, сіз әлі тірі болған сәтке оралуға болады. Сақтау мүмкіндігі компьютерлік ойындардағы нәтиже бірден пайда болған жоқ. Консольдерде бәрі Sega Mega Drive және supernintendo приставкасынан басталды және сол сәтте – дербес компьютерлерде. Ойынның дұрыс тиімді жолын іздеуде ойыншы өзінің кейіпкерін (өзін) қайта-қайта өлтіруге мәжбүр болады және оған саналы түрде барады, жол іздейді өлімге. Тіпті белгілі бір кезеңнен өту үшін тепе-теңдікті сақтау керек сөзсіз өлім мен өмір сүру мүмкіндігі арасында. Компьютерлік ойындардағы өмір-бұл ойын ортасында өмір сүру мүмкіндігі. Компьютерлік өмір мен адам өмірінің маңызды айырмашылығы-қайта іске қосу кезінде ойындарды қайтадан бастауға болады. Бұл кейбір қызықты артықшылықтар береді: мүмкін компьютерлік кейіпкердің өмірін жаңа жолмен, қазіргі уақытта қалағандай өмір сүру, рөлді басқаша ойнау үшін оны (өзін) өлтіруге болады. Мұның бәрі компьютерлік ойындардың көптеген түрлеріне әкеледі, оны жіктеу түсінуге көмектеседі.

**Түйіндеме:** Компьютерлік ойындар қазіргі адамға айтарлықтай әсер етеді және оның әсері әрқалай. Атап айтқанда, әлеуметтік басқарудың ойын түрі мінез-құлық өзін осы ережелерге сәйкес әлеуметтік-мәдени кеңістікті құруда және ойын барысында ойыншының мотивациясына әсер ететін және оны манипуляциялау мүмкіндігін тудыратын иллюзияны жүзеге асыруда анықтайды. Иллюзиялық шынайы бейнелеу мүмкіндіктерімен компьютерлік ойын манипуляция объектілерінде көрінуді тудырады шындыққа қатысу. Компьютерлік ойындар процеске әсер етеді адамның әлеуметтенуі, бұл жеке тұлғаның қалыптасу процесі және оның қоғамның талаптарын біртіндеп игеруі. Сонымен қатар тенденциялар компьютерлік ойындарды білім беру, насихаттау және саяси мақсаттары байқалады. Мұның бәрі адамдарға және олардың өміріне арналған компьютерлік ойындар әсер ету әлеуетін ескеру қажет екенін көрсетеді. Қоғамда компьютерлік ойын ол әлеуметтік шындықты тану, игеру және құру моделі ретінде көрінеді. Кезінде бұл психиканың виртуалды түрде сырғып кетуіне, нақты әлеммен байланысын жоғалтуына жол бермеу үшін уақыт режимін сақтау маңызды. Семантикалық жүктемені ескеру қажет, ойындар алып жүретін ойындар әртүрлі екенін және олардың әсері ойынның жанры мен жас рейтингіне байланысты керісінше болуы мүмкін екенін есте сақтаңыз. Айта кету керек, компьютерлік ойындар кәсіби қызметті жүргізу құралына айналады ойын әлемінің ішінде виртуалды мамандықтардың пайда болуы мен дамуы киберспортқа ынталандырылады. Виртуалды ойын қажеттілікті түсінуде адамдар арасындағы келісілген қарым-қатынас және олардың әлеуметтік келісімді қолдауы жеке мінез-құлық стандарттарында ерекше мәнге ие болады.

## ӘДЕБИЕТТЕР ТІЗІМІ

1. Крапивенко, О. Главные события игровой индустрии 2011 года [Электронный ресурс] / О. Крапивенко. – Режим доступа: <http://www.3dnews.ru/games/622071>.
2. Роллингз, Э. Проектирование и архитектура игр / Э. Роллингз, Д. Моррис. – М. : Издательский дом «Вильямс», 2006. – С. 39–43
3. Grossman, L. Computer Game Makes You a Genetic Scientist [Электронный ресурс] / L. Grossman. – Режим доступа: <http://www.wired.com/wiredscience/2010/11/phylo-game/#more-43545> (дата обращения: 11.01.2012).
4. Mangalindan, J. P. Writer-Reporter Play to win: The game-based economy [Электронный ресурс] / J. P. Mangalindan. – Режим доступа: <http://tech.fortune.cnn.com/2010/09/03/the-game-based-economy> (дата обращения: 11.01.2012).
5. Stuart, K. 3D games enter a new generation [Электронный ресурс] / K. Stuart. – Режим доступа: <http://www.guardian.co.uk/technology/2010/sep/19/3d-games-xbox-playstation> (дата обращения: 11.01.2012)