



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ



Студенттер мен жас ғалымдардың
«ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ БІЛІМ - 2014» атты
IX халықаралық ғылыми конференциясы

IX Международная научная конференция
студентов и молодых ученых
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ - 2014»

The IX International Scientific Conference for
students and young scholars
«SCIENCE AND EDUCATION-2014»

2014 жыл 11 сәуір
11 апреля 2014 года
April 11, 2014



**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ**

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«Ғылым және білім - 2014»
атты IX Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
IX Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2014»**

**PROCEEDINGS
of the IX International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2014»**

2014 жыл 11 сәуір

Астана

УДК 001(063)
ББК 72
Ғ 96

Ғ 96

«Ғылым және білім – 2014» атты студенттер мен жас ғалымдардың IX Халықаралық ғылыми конференциясы = IX Международная научная конференция студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2014» = The IX International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2014».
– Астана: <http://www.eni.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie/>, 2014. – 5831 стр.
(қазақша, орысша, ағылшынша).

ISBN 978-9965-31-610-4

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

УДК 001(063)
ББК 72

ISBN 978-9965-31-610-4

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық
университеті, 2014

3. Қазақ тілі мен әдебиеті. // 2005, № 6
4. Жұлдыз.// 2001, №3.
5. Ұлттық энциклопедия.- Алматы. - 4,2 том

УДК 37

ВИДЕООЙЫНДАРДЫҢ МӘДЕНИ ҚҰНДЫЛЫҚТАРДЫ ӨЗГЕРТУДЕГІ РӨЛІ

Ерджанова Сауле Ерболовна

sally.erzhan@mail.ru

Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ-нің

2-ші курс магистранты

Ғылыми жетекші – Бозжігітова М.М

XXI ғасыр – ақпараттық қоғам заманы. Сондықтан өскелең ұрпақтың виртуалды әлемді жан-жақты меңгергендігіне бір жағынан қуансақ, бір жағынан налимыз. Тарихы небәрі 40 жылдан аспайтын видеоойындар индустриясы бүгінде экономикалық, мәдени, саяси және т.б. тұрғыдан алып қарағанда маңызды да ықпалды индустрияға айналды. Осы ойындар әлемінде пайда табудың жолдары тек бір ойын шығарып, оны сатумен шектелмейді, ойын жасаушылар мәдениетке тұрпайы, жат нәрселерді дәріптейді.

Бұл ойындар қаншалықты қолдауға ие болса, соншалықты әлемнің түкпір-түкпіріндегі медиктер мен психологтардың ғана емес, философтар, мәдениеттанушылардың, әлеуметтанушылардың сынына ұшырап, зерттелуде. Бүгінде компьютерлік ойындардың зияны жайлы сөз сөйлеп, оларды сынайтын мамандар бар. Олар жанұялар мен жеке адамдарды компьютерлік ойындардың түпсіз құмарлығына қарсы тұруға шақырады. Таяқтың екі ұшы болатыны сияқты, компьютердің зиянды жақтары қазірдің өзінде бой көрсетіп, оның салдарының адамзат үшін оңай болмайтындығын аңғартқан сынайы бар.

Тірі пендемен араласпай, күндіз-түні компьютерге телміріп, бар қызығын содан табатын пенделер қатары жыл өткен сайын көбейіп барады. Компьютердегі алуан түрлі йындар мен әртүрлі теріс ағымдарды насихаттайтын сайттар жеткіншек балалар мен бүлдіршіндердің санасын улап, рухани әлсіз, табансыз, бейшара қалыпқа түсірмесіне кім кепіл?

Қазіргі ақпараттық қоғамның дүниеге әкелген видеоойындары бұрынғы дәстүрлі ойындардың орнын басты ма? Сол дәстүрлі ойындардың астарында жатқан тәрбиелік, эстетика-этикалық негіздерді қалайша жаңғыртуға болады? Осы мәселелерді мәдени тұрғыда анализ жасауды жөн көріп отырмыз.

Қандай ел болмасын, оның өзіне тән сан мыңдаған жылдар бойы қалыптасқан ұлттық салт-дәстүрі, өнері, тілі болады. Осының бәрі мәдени құндылықтарды құрайтындықтан, оны білектің ұшымен, найзаның сабымен сақтау оңайға соқпайды. Эстетикалық, этикалық нормалардың жойылып бара жатқанына куә болып отырмыз. Оның себебі, ақпараттық қоғамды өмір сүріп жатырмыз және оның ішінде, өте өзекі болып отырғаны – зорлық-зомбылық үлгідегі видеоойындардың күн санап өсуі. Аталған үлгідегі видеоойындардың рухани құндылықтарды өзгертіп қана қоймай, жұтып жатырғаны да даусыз.

Мамандардың айтуы бойынша, компьютерлік ойындардың басты ерекшелігі жанды толғандыратын тірі әрі қозғалысқа толы дүниені көрсету болып табылады. Бұл ерекшелік кішкентай балаларға теріс ықпал етеді. Өйткені, олардың әсерлену деңгейі жоғары. Тартымды компьютерлік ойындар балалардың жаны мен тәнін баурап алып, қиял әлеміне жетелейді. Мұндай жағдайда бала өзін оқиғаның басты кейіпкері ретінде сезінеді. Ол өзін әрекет етуші ретінде сезінетін болғандықтан, содан ләззат алады.

Көрсетілген факторлардың нәтижесінде, тұлғада қоғамнан «оқшаулану» сипаты пайда болады. Оқшауландудың себебін зерттей отырып, Эриксон жастардың өмірден өз орнын таба

алмайтындығы, өзінің қай этникалық бірегейлікке жататындығына күмәнданумен сипатталатын «бірегейліктің шатасуы» болуы мүмкін деп атайды [2, 142 б].

Видеоойындардың ойыншыға әсері оларды оқу-ағарту, жарнама тарату, дінді насихаттау, саяси мақсаттар мен "миды тазарту" үшін пайдаланылатын жоғары қабілетке ие құралға айналдырды. Сондықтан, атап айтқанда Иран, Сауд Арабия, Малайзия елдері компьютерлік ойындарды балалар мен жасөспірімдерге теріс ықпал етіп, қатігездікті арттыратындығы үшін шектеп тастады. Компьютерлік ойындар жайлы туындайтын алаңдаушылықтың басты себебі мынада: бұл ойындарды жобалағанда әртүрлі қоғамда қалыптасқан салт-дәстүр мен наным-сенімдерге қайшы келетіндей тұлғалар бейнеленіп, балаларға теріс мәдени-әлеуметтік үлгілер ұсынылады. [3, 66 б]

Қазіргі үдерістерді зерттей отырып, адамзат күнделікті өмір сүруден «оқшаулануы», ойын үдерісінің гедонизациясы ғана емес, сонымен қатар, мәдениеттің «варварлануы» жағдайына ауысуын байқаймыз. Видеоойындардың пайда болуымен өріс алған Варварлану мәселесін көптеген отандық және шетелдік философтар, мәдениеттанушылар, әлеуметтанушылар зерттеген (А.С. Ахиезер, В.П. Даниленко, В.С. Елистратов, С.Г. Кара-Мурза, В.В. Колесов, Х. Ортега-и-Гассет, А.С. Панарин, И. Яковенко). [3, 188 б]

Мәдениеттің «варварлануы» негізінен XX-XXI ғасырларда көрініс таба бастады, ол бірінші кезекте, мәдениеттің архаикалық формасына, әсіресе, моралдық нормаларымен бейнеленеді, екіншіден, мәдениетке өмірдің басқа логикасын – өмірді мифтендіруге; үшіншіден, ашықтан-ашық зорлық-зомбылықты, қатыгездікті, дене күштері мәдениетін жарнамалауға бағытталған. Аталған үдерістер тікелей батыстан амморалдық идеяларынан туындап отыр.

Видеоойындардағы мифтендіруді талдайтын болсақ, алдын ала болжау, көріпкелдік және тағы басқалары кең көлемде астрологияны, парапсихологияны, әртүрлі көріністегі магияларды, көріпкелдікті уағыздайды. Ойындардың мультипликациялық сериалдарында басты кейіпкерлері адам түсініксіз құбыжықтар, ұсқынсыздар мистикамен сипатталады.

Жастар мен балалар арасында әлемге әйгілі болып кеткен Дж.К. Роулингтің «Гарри Поттер и философской камень» атты еңбегі басында көркем әдебиетте, кейіннен фильмдері, кейін ойындары шыға бастады. Гарри Поттер ойнайтын видеоойындар тек оккультизмге деген құштарлықты оятады. Шын айту керек, ғасырлар бойы тыйым салып келген магия, сиқырлар осы ойын арқылы дәріптеледі, сонымен бірге адамды манипуляциялау тәсілдері көрсетіледі. Аталған ойын тікелей мәдениет құндылықтарына жат болып келеді.

Жаңа ұрпақты алдағы уақытта не күтір тұр? Адамзаттық дәстүрлі мәдениеті мен ойындарын қандай болмақ? Ю.Лотман айтқандай мәдениет тыйым салудан бастау алады. Дәл осы тыйым салулар адамзатты жабайылықтан, моральдық нормаларға қатысты тыйым салулар адамның жүріс-тұрыс, әдептілік нормаларын қалыптастырды.

Бұдан да сорақысы – интернетке тәуелділік. Интернет және компьютерлік ойындар психикалық проблема ретінде сипатталады. «Игромания» және «агентомания» дегеніміз осы. Әсіресе, әлі дүниетанымы толық қалыптасып үлгермеген жеткіншек үшін интернет өте қауіпті. Біздің елімізде интернеттегі зорлық-зомбылықтарға заң тұрғысынан белгілі бір деңгейде шектеулер қойылмаған. Мәселен, жастардың қолымен жасалған қылмыстарды алыңыз. Қатыгездіктен жан шошиды, ал аяушылық жоққа тән. Мұның бәрі қайдан екені белгілі [4, 13 б].

Видеоойындардың негізгі түрі — атыс-шабыс, төбелес. Бұл алдымен баланың мінез-құлқына әсер етеді. Өйткені ойынның бас кейіпкері болған бала үнемі ұта бермейтіні анық. Кейде жеңеді, кейде жеңіледі. Ал ұтылған сайын оның ойынға деген құмарлығы арта түседі. Өзі сол әлемнің батыры болуға ұмтылады. Сырттағы дүниені ұмытып, қым-қиғаш соғыс алаңында немесе сатырлаған төбелестің ортасында, әйтеуір, жарыс алаңында жүреді. Видеоойындардың көпшілігі атыс-шабысқа негізделгендіктен, бұндай ойынға әуес балалардың бойында мейірімділік, ізгілік қасиеттері азаяды.

Компьютерлік ойындар кейбір жағдайларда балалардың оқып, үйренуіне оңды әсерін тигізеді. Тіпті кейбір зерттеушілердің пікірінше, ойнаған кезде балалар мен жасөспірімдердің

бойындағы қатігездік сезім жойылады. Ойыншыға жақсы тәжірибе беріп, жаңа жолдар табуда оның санасы мен қабілетін арттыратын сәтті компьютерлік ойындар да бар.

Қазіргі қоғамдағы видеоойындар үлкен дағдарысқа ұшырап отыр. Ю.Лотман айтқандай, қай кез болмасын ойын негізінен «уақыттың киімі» болып табылған, бүгінгі таңдағы ойындардың «киімдері» – оқшаулану, гедонизация, «варварлану» және қатер тудырушы.

Осы салаға инвестиция салынып, ойындар өндіріле бастағанына аз уақыт болса да, мамандар мен ойыншылардың қолдауына ие бола алатындай мұсылман елі компьютерлік ойындарының сәтті шығуының құпиясы неде?

Біріншіден, осы ойындарды жасау барысында жаңа технология мен жас әрі тәжірибелі мамандары іске тартылды. Өйткені қазір мұсылман елдерінде жеке компаниялар компьютерлік ойындарды жасаумен айналысады және онда жұмыс істейтіндердің барлығы мемлекетінің кәсіби шебері әрі оқыған мамандары болып табылады. Екіншіден, ойындардың мазмұны. Мұсылман елдері ойындарының көбісі ежелгі аңыз-дастандар немесе қазір заман тарихы желісімен жасалған. Яғни бұл ойындарда эпикалық аспектімен қоса, тартымды дастанның желісі көрсетілген. Бұл ойындарда шектен шыққан қатігездік, ахлаққа жатпайтын көріністер, бейпіл сөздер мен анайы дыбыстар жоқ. Бұл ойындарда жас ерекшелігіне назар аударылғандықтан, ойнаушымен салауатты қатынас қалыптастырылады.

Бүгінгі нарықта балаларға арналған ойындардың мазмұны мен онда көрсетілетін қатігездікке көңіл аударуымыз қажет. Шығыс мемлекеттері секілді видеоойындар үлгісі енгізілсе, дәстүрлі мәдени құндылықтарды сақтап қалуға болады. Осы аталған игіліктер қазіргі замандағы жеткіншектердің парасатты, отан сүйгіш, ұлттық тарихи құндылықтарды түсіне білетін, қастерлейтін және еліне, туған жеріне деген сүйіспеншілігі жоғары азамат болып өсуіне ықпал етері сөзсіз.

Қолданылған әдебиеттер

1. Хейзинга И. Homo ludens: Опыт определения игрового элемента культуры. В тени завтрашнего дня. М.: Прогресс, 1992. С. 41.
2. Эриксон Э. Идентичность: юность и кризис. – М.: Прогресс, 1996.
3. Соломатин С.А. Игра и серьезность: к проблеме пуэрилизма современной культуры // Гуманитарные ведомости ТГПУ им. Л.Н.Толстого, №2, 2012. 66 ст
- 4, Азевич А. И. По следам Монте-Кристо. Геоэкшинг : компьютерная игра на реальной местности // ИКТ в образовании. – 2003. – № 4. – С. 13.

УДК 304.2

К ВОПРОСУ О ВАЖНОСТИ КРОСС-КУЛЬТУРНОГО ОБРАЗОВАНИЯ И ПРЕОДОЛЕНИЯ ЭТНОЦЕНТРИЗМА

Егай Элина Марленовна

elina95@list.ru

Студентка 1 курса специальности «РДиГБ-1302»

Международной Академии Бизнеса

Алматы, Казахстан

Научный руководитель – к.ф.н., доцент МАБ, Кутыбаева А. Д.

Современные средства коммуникации позволяют миллионам людей знакомиться с особенностями и ценностями культур других народов. Но получается, что люди убеждаются в том, что представители этих культур по-разному реагируют на внешний мир, у них есть свои собственные системы ценностей, норм поведения, которые намного отличаются от принятых в их родной культуре.

Межкультурная коммуникация — это коммуникация в специальном контексте, когда