



ИНТЕРНЕТ ПСИХОЛОГИЯСЫ

БЕЙНЕОЙЫНДАР





Ойындар машықтарды игеру, сыйақы алу, жарысу немесе зерігудің алдын алу үшін бірнеше мыңжылдықтар бойы адамзат қауымдастықтарының ажырамас бөлігі болған. Археологиялық мәліметтер адамдардың Жаңа Жарықтың кей ауылдарында 5000 жылдан астам уақыт бұрын сүйек ойындарын ойнағанын дәлелдейді. Ур үстел ойыны біздің дәуірімізге дейінгі 2600 жылы пайда болған.

Алайда компьютер, содан кейін Интернет ойындардың мәнін өзгертті. Сіз қазір компьютерде, смартфонда немесе планшетте сүйек ойынын, сондай-ақ, мыңдаған ойын түрін кез келген уақытта ғаламшардың кез келген нүктесіндегі кез келген адаммен ойнай аласыз.

Компьютерлік ойындар – бұл экранға сурет шығара отырып, экранды ойын алаңына айналдыратын арнайы компьютерлік бағдарламалар. Бұл әсерлі және жеткілікті дәрежеде күрделі «үстел ойынының» бір түрі.

Топтамасы ай сайын жаңартылып отыратын ойындардың өте үлкен саны біздің кез келгенімізді шатастыруы мүмкін. Бізге бұл мәселеде **ойындардың жанрлық жіктелімін** білу көмекке келеді. Ойындардың барлық түрін шартты түрде келесідей жіктеуге болады:

Стратегиялық компьютерлік ойындар. 20 жыл бұрын үлкен ЭЕМ бағдарламалаушылары мемлекетті басқаруды ойнаған.

Стратегиялық ойындар – бұл түні бойы ойналатын ойындар. Адам өзінің психикалық қорын ойыннан жалығып үлгергенше тауысады. Кей кезде ойыншының жүйкесі толықтай таусылады: ол не ұйықтай алмайды, не ойнай алмайды, не іше алмайды, оның жатып, өле қалғысы келеді. Бірақ егер барлық компьютерлік ойындарды ұнатпаса, стратегиялық ойындардың жағымсыз жақтары аз деп есептейді. Адамдардың көпшілігі мұндай ойындар ойлау мен ой-өрісті дамытады деп есептейді.

Стратегиялық ойындар прототипі – шахмат. Өмірді шаршы тақтадағы фигуралар жинағына теңеу мыңдаған жылдар бойы келе жатыр. Соңғы жүз жылда адамдар олардың түрленуі жайлы армандайды. Әдебиетте тірілген шахмат бейнесі пайда болды.

Ойындардың көбісі ойыншыға тақтаны бірден толығымен көруге мүмкіндік бермейді. Ойыншылар олар бірден көре алмайтын үлкен тақталарды жақсы көреді. Анығында, тақтаны орналастыруға болады, бірақ ол үшін оны ол жерде не болып жатқанын көре алмайтындай кішірейтуге тура келеді. Фигуралар оларды байқау қиынға соғатындай кішірейіп кетеді.

Ойын уақытының көп бөлігінде ойыншы тақтаны үлкен масштабпен қарастырады. Барлық негізгі ойын оқиғалары экранда оның жиырмадан бір/отыздан бір бөлігі көрініп тұрғанда орындалады.

Жеңу үшін ойыншы тақтада қашан, не болып жатқанын анық білуі керек. Бұл үшін ол тақтаның бейнесін білуі керек. Мұны сыртқы әлемде жасау мүмкін емес. Бұл ойыншыны тақта бейнесін өз психикасында құруға мәжбүрлейді. Ол ұмытқан жағдайда әрдайым нақтылап, түзете отырып, өзінің барлық әрекеттерін онымен сәйкестендіреді. Бейненің өлшемі сана көлемінен үлкен болады: оның үлкендігі сонша, ол жерге сыймайды.

Мұндай бейнемен жұмыс істеу субъективті түрде санасыз импульстардың шешім қабылдау процесіне тигізетін әсерінің артуы сияқты сезіледі. Заманауи ересек адамның қолынан бұл әрдайым келе бермейді: ол өз тәртібін саналы, орынды тұрғыда түсіндіруге үйренген.

Кей кезде ойыншылар бірігіп, өз компьютерлерін байланыстырады да, бір-біріне қарсы стратегиялық ойындар ойнайды. Басқа жағдайлар тең болғанда мұндай кезде 10-12 жасар балалар ересектерді оңай жеңіп кетеді. Ересектер балалардан жақсы ойлайды, бірақ олардың ойын нәтижені ынталандыру қажеттілігі тежейді.

Ойын беретін тағы бір машық – «қара жәшікпен» жұмыс істеу тәжірибесі. Қара жәшік – кірісі мен шығысы бар, жұмыс қағидасы белгісіз кез келген құрал. Зерттеуші жұмысының мақсаты – кіріске тәжірибе жасай отырып, шығыста керекті реакцияға қол жеткізу.

Ойын барысында адам жүйелік талдаушыға айналады. Ол өзіне қажетті ақпаратты жылдам, әрі дұрыс алуды және оның негізінде сана көлемінен асып түсетін бейнені құру мен пайдалануды үйренеді.

Аркадалық ойындар (аркадалар) – балаларға арналған ойын сюжеті қарапайым ең танымал флеш-ойындар. Балаларға жағдайдың өзгеруіне барынша жылдам жауап беруі керек. Балалар ойнайды, ұпай жинайды, біртіндеп барлық жаңа деңгейлерге ауысады.



Егер бала берілген уақыт ішінде барлық деңгейден өтсе, онда оған ұпайлар, қару және басқа да опциялар түріндегі бонустар беріледі. Сондай-ақ, жас ойыншы барлық деңгейден керемет өткен кезде ойынға ең жақсы қатысушылар галереясына өтеді, ол жерде өз атын енгізуге болады. Аркадалар ойлау процесінің жылдамдығымен жауап беруді дамытады.

Шығармашылық ойындар қатарына бала барлық мүмкін болатын шығармашылық тапсырмаларды: заттарды бояу, бірнеше бірдей нысанды табу, бір қарағанда сурет сияқты болатын екі бірдей заттың бірнеше айырмашылықтарын табу, басқа да қызықты тапсырмаларды орындауы тиіс болатын көптеген дамытушы компьютерлік ойындар жатады.

Мұндай ойындар баланың шығармашылық әлеуетін оның ең кіші жасында анықтауға мүмкіндік береді. Әлемдік ең танымал құрастырушы компаниялары жаңа ойын жасау жұмысын атқарады.

Рөлдік ойындарда ойыншы әрқайсының өзіндік рөлі немесе функциясы болатын бірнеше кейіпкерге иелік етеді.

Батырлардың мақсаты – күштерін біріге пайдалана отырып, виртуалды әлемді зерттеу және қойылған тапсырманы орындау. Тапсырма белгілі бір қазынаны, байлықты немесе қарғысты іздеп табу болуы мүмкін. Алға қойылған мақсатқа апаратын жол әдетте күшпен немесе қулықпен жеңу керек болатын әртүрлі бөгеттермен немесе зиянкестермен жабылады. Рөлдік ойынның негізгі қағидасы да осы жерде көрініс табады: қажетті уақытта, қажетті жерде қажетті кейіпкерді пайдалану.

Квест ойын барысында маңызды ойлауды қажет ететін тапсырмаларды орындауды білдіреді. Бала логикалық ойлау арқылы қандай да бір ойын оқиғаларын ойнап шығады.

Ойлау жұмысын сәтті аяқтау үшін бала назар аударып, қарапайым математикалық ережелерді: көбейту, қосу, азайту, бөлуді еске түсіруі керек. Ойын барысында сәйкес тапсырмаларды кезектестіре орындай отырып, бала біртіндеп ойын соңына жетеді, ол жерде ойынды сәтті аяқтағаны үшін оған бонустар немесе қызықты мультфильм беріледі.

Енді логикалық ойындар жайлы айтайық. Мектепке дейінгі ересек жастағы балалардың көпшілігін басқатырғыштар қызықтырады, әрине, олар барлығы үшін қолжетімді. Логикалық ойындардың пайдасы олардың логикалық ойлау машықтарын дамытатындығында. Әдетте мұндай ойын шешілуі тиіс бір тапсырма немесе басқатырғыштар жинағы болады. Бұл жанрдың қарапайым мысалдары фигуралардың орындарын ауыстыру немесе сурет құрастыру тапсырмалары болып табылады. Соңғы кезде мектепке дейінгі жасқа арналған көптеген сапалы логикалық ойындар шығарылуда. Олар балаларға санауды, жазуды және т.б. үйретуге арналған. «Бейнеойындар бізді ақылды ете ала ма?» сауалнамасына назар аударайық.

Статистикаға сүйенсек, американдықтардың 58%-ы бейне немесе компьютерлік ойындар ойнайды, олардың орташа жасы шамамен отыз жас. Ойыншыларды жастары бойынша үлестіру жеткілікті дәрежеде бірқалыпты болады: ойыншылардың 32%-ы 18 жасқа дейінгілер, 36%-ы 18-ден 35 жасқа дейінгілер және 32%-ы 36 және одан да үлкен жастағылар. Олардың шамамен 55%-ы ерлер, 45%-ын әйелдер құрайды.

Бүкіл әлем бойынша шамамен жарты миллиард адам күніне бір сағаттан кем емес бейнеойындар ойнайды. Бұл бірге алғанда ғаламшардағы адамдардың бір аптада 3 миллиард сағатты бейнеойындарға жұмсайтындығын білдіреді.

Адамдар неліктен бейнеойындарға сонша көп уақыт бөледі? Олардың себептері ойындардың өздері сияқты өте көп.

Зерттеушілер межелік құрастырып, негізгі алты себепті атап көрсеткен.

1. Шақырту;
2. Жарысу;
3. Назарын басқа нәрсеге аудару;
4. Сергу;
5. Қиял;
6. Әлеуметтік өзара байланысу.

Барлық ойындардың ережелері бар, бірақ бейнеойындардың ережелері үстелдік ойындардікімен салыстырғанда көбірек. Мұның барлығы ойыншылардың ойын әлемінде не істейтіндіктері мен олардың қандай нәтижеге жете алатындықтарын анықтайтын бағдар-



ламалық кодқа байланысты болуы мүмкін. Ойын механикасы ойынның психологиялық қырларына әсер етеді, тіпті, кішкентай қулықтың өзі ойыншының тәртібіне әсер етуі мүмкін.

Әдетте ойын компаниялары ойыншыларды көп ойнауға, көп хабарландырулар басуға, өз таныстарын шақыруға немесе шын ақшаға виртуалды тауарлар сатып алуға мәжбүрлеу мақсатында ойын механикасының ойындағы адам тәртібіне қалай әсер ететіндігін талдау үшін мінез-құлық ғалымдары мен картографтарды жалдайды. Мысалы, Пенсильваниядағы отыз жасар әйел бір әлеуметтік ойын ойнап отырып: «Бұл – менің өз мақсатымен жетуім мен адамдармен араласуымның кішігірім бақытты мекені. Менің елдің кез келген түкпірінде, тіпті, Қытайда достарым бар» деген.

Мінез-құлық ғылымдары саласындағы зерттеулердің көбісі әсіресе екі саладағы бейнеойындардың зиянды әлеуетіне бағытталған. Олардың бірі кейде «интернет-тәуелділік» деп аталатын ығыр қылатын теріс пайдалану болып табылады. Ойыншылардың бейнеойындарға кіріп кеткендігі сонша, өздеріне қарай алмай қалатын жағдайлар белгілі, олардың кейбірі тіпті өлімге де алып келеді.

Жас корейлік жұптың «виртуалды қыздарына» онлайн-оқытуға көп уақыт жұмсағандары сонша олардың өз қыздары аштан көз жұмған жағдайды мысал ретінде келтірейін. Қытайда бір қыз бірнеше күн қатарынан «World of Warcraft» ойнап, қайтыс болған кезде онлайн-қауымдастық оның виртуалды жерлеуін жасаған. Мұндай жағдайлар, өкінішке орай, аз емес.

Бейнеойындардағы зорлық әсері екінші кезектегі мәселе бола отырып, адамның тәртібіне теріс әсер етеді. X ойыны анық мысал бола алады. Ойыншылар Лос-Анджелеске ұқсас қалада автокөліктерді ұрлап, адамдарды ататын қылмыскер рөліне енеді, ал сюжет желісі зорлық-зомбылыққа, есірткіге, жыныстық қатынас және т.с.с. толы. Мұндай ойындар адамдарды өздерін осылайша агрессиялы ұстауға қалайша мәжбүрлейді?

Зерттеушілер бұқаралық ақпараттың барлық түрдегі зорлық құралдарының адамдардың тәртібіне тигізетін әсерін бірнеше онжылдық бойы зерттеген. Көптеген зерттеулер бейнеойындарға қатысты зорлықтың әсерін зерттеген, нәтижелер ауыр дозалардың басқа шынайы адамдарға қатысты кек және нақты агрессиялық тәртіп сияқты жоғары агрессия деңгейімен байланысты екендігін көрсетті. Қатігез бейнеойындар ойнайтын адамдардың зорлыққа ұшырау ықтималдығы да жоғары, мұндай адамдардың бойында көмекке мұқтаж жандарға деген аяушылығы төмен болады. Зерттеу жұмысы қарапайым бақылаулардан заттарды кездейсоқ түрде үлестіретін ұзақмерзімді әсерлер мен сынақтарды бағалайтын бойлық зерттеулерді қамтиды.

Ойындардың қаншалықты қызықты екендігін ескерсек, оларды білім беру, оқыту және денсаулық сияқты маңыздырақ мәселелерде қолдану әрекеті орынды болады. Шынында да, аталған маңызды ойындар – оқыту, біліктілікті арттыру, сауықтыру немесе басқа да тапсырмалар үшін игілікті түрде жұмыс істеуге арналған.

Маңызды ойын интерактивтілікті, ережелер мен шектеулерді, анық мақсаттарды, қиындықтар мен кері байланысты қоса алғанда компьютерлік және бейнеойындар толық анықтайтын функцияларды қамтуы керек. Көптеген ойындар компьютерленген немесе нақты қарсыласқа немесе өзіне қарсы бәсекелестікті қосады. Ал кейбіреулері ойыншыны ойын барысында өрбитін әсерлі драмаға кіргізу үшін сюжет желілерін қосады.

Қазіргі таңдағы білім беру ойындарының дамуы көптеген педагогтардың ойындар оқушыларды олар танымдық қабілеттерін, ынталандыруларын жақсартатын және білім беру сапасын арттыру үшін оқытушымен байланыс орнататындай етіп қызықтыра алады деген пікірін дәлелдейді.

Кейбір ірі Бірлестіктер де қызметкерлеріне жұмысқа қажетті білім мен икемділіктерді жылдам және тиімді игерулеріне көмектесу үшін оқу бағдарламаларын да пайдаланады. Мысалы, «Sun Microsystems»-те жаңа қызметкерлер виртуалды ойын ойнайды, олар 3D-әлемге кіреді. Ойын барысында қызметкерлер ұжымдық мәдениетті, Sun компаниясының құндылықтары мен құрылымын үйренеді.

Өздерінің денсаулықтарына зиян келтірместен оқыту үшін әскерилер де бірнеше онжылдықтар бойы симуляторлық ойындар құрастыруда. Сонымен, Пентагон компьютерлік ойын құрастыруды қаржыландырады. Ұшу жаттығу құрылғылары ұшқыштарды дайындаудың ажырамас бөлігі болып табылады, ал қала көшелерін қайталайтын иммерсиялық ойын



интерфейсі – қалалық төбелес әдісін тиімді үйренуге арналған қауіпсіз тәсіл. Қазіргі таңда сарбаздар үйренетін әскери іс-әрекеттер Екінші дүниежүзілік соғыс кезіндегі шайқастардан қатты ерекшеленеді, ал Virtual Battle space-2 сияқты ойындар оқушыларға секундтық шешім қабылдау мен оларға керек болатын визуалды көру машықтарын жақсартуға көмектесу үшін қолдан жасалған жарылыс құралдарын, торуылдарды, эвакуация мен басқа да жылдам әрекеттерді қайталай алады.

Медицинада ойындарды пайдалану адамдарға өз денсаулықтарына қатысты нәтижелерді жақсартуға мүмкіндік береді. Аталған тамаша үлкен артықшылықтар көрсетуде және жылдам өсіп келеді. Бейнеойындардың жылдам дамуы пациенттерге кейбір танымдық икемділіктерді жақсартуға, күйзеліс пен мазасыздықты азайтуға көмектесе алады.

Симуляторлық ойындар бірлестіктер мен әскерилер сияқты, медициналық қызметкерлерді де оқытуға көмектеседі.

Кей жағдайларда нақты мәселелерді үлкен жетістікпен шешу үшін жеке ойындар құрастырылады. Мысалы, денсаулық сақтау саласындағы мұндай мәселелердің бірі – пациенттерге өзінің дәрімен емделу бағдарламасын тіпті ол жүрегі айну сияқты жағымсыз жанама әсерлерге әкелсе де, ұстануына ынталандыру жолдарын іздеу. Басты қаһарман наноробот болатын «Re-Mission» ойынын құрастыру үшін биологтар, медбикелер, онкологтар және психологтар тобы обырмен ауыратын балалармен жұмыс істеген. Балалар обыр жасушаларын азайтып, иммунитетті көтеру және жанама әсерлермен күресу үшін оны басқаруы керек болатын. Осы ойынды ойнаған балалар өздерінің емдік бағдарламаларын жоғары ықтималдықпен ұстанған. Сондай-ақ, олар өз тиімділіктері мен обыр аурулары жайлы жоғары деңгейлі білім алған.

Білім беру ойындары деп аталатын көптеген ойындар әлсіреу үстінде. Себебі о ойындарды тартымды және ынталандырушы ететін функциялар іске қосылмаған. Ойыншылар айырмашылықты сезеді. Біз аталған ерекшеліктердің қандай екендігін толық түсіне алмаймыз, бірақ бізде олардың көңіл аударуға тұратындығы жайлы арандатушылық дәлелдер бар. Алайда педагогикалық тәжірибеде компьютерлік ойындарды пайдалану – бұл тұтас педагогикалық процесті жетілдіру мен баланың білімділігін арттыру жолы. Ойындар дамуға тексеріс жасауға, түзетуші-дамытушы білім беру, бала ынтасы мен оның білуге құмарлығы есептерін шешуге; сонымен қатар, дамытушы орта элементтерін құру мүмкіндіктерін арттыруға, балаға жеке-дифференциалдық қатынас жасау мен жағымды эмоционалдық ахуал құруға көмектесуі мүмкін.