

Помимо этого, чтобы вклад учебного заведения в социализации молодого поколения был действенным и влиятельным, необходимо внедрять новейшие социальные программы в теорию и практику социального воспитания молодежи. Поэтому формирование социальной зрелости личности в условиях современного образовательного пространства является одной из наиболее актуальных проблем психолого-педагогической науки.

Список литературы:

1. Немов Р.С. Психологический словарь. – М., 2007. – 506 с.
2. Социально-психологические проблемы исследования личности //Андреева Г. М. Социальная психология. Учебник. – М., 2003. – 229 с.
3. Эльконин Д.Б.К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте //Вопросы психологии, 1971. №4. – С. 6-20.
4. Акусов А. Социализация особенностей как психолого-педагогическая проблема. Социальная педагогика: теория и практика. 2005. – № 1. – С. 23-25.

РӨЛДІК ЖӘНЕ ОНЛАЙН ОЙЫНДАРЫ НЕГІЗІНДЕГІ ВИРТУАЛДЫ ШЫНДЫҚТЫҢ ТҮЛҒАНЫҢ ӨЗІН-ӨЗІ БАҒАЛАУҒА ӘСЕРІ

Мусиев Абылайхан Боранбаевич,
магистрант,
ғылыми жетекші: *Утегенова Б. М.,*
пед. ғыл. кандидаты, профессор,
А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университет, Қостанай қ.

Аннотация

Бейне ойындар-бұл бүкіл әлем бойынша екі миллиардтан астам қолданушы пайдаланатын өте танымал демалыс түрі. Алайда, бұқаралық ақпарат құралдары, сондай-ақ кәсіпқойлар бейне ойындарды шамадан тыс пайдаланудың ықтимал қауіптілігін атап өтеді. Бұл мақалада онлайн және рөлдік ойындарға негізделген виртуалды шындықтың жеке тұлғаның өзін-өзі бағалауына әсері анықталады. Зерттеудің мақсаты виртуалды шындық онлайн және рөлдік ойындарға негізделген жеке тұлғаның өзін-өзі бағалауына әсер ететінін анықтау. Зерттеу нәтижесінде бейне ойындар өзін-өзі бағалауға әсер ететіні анықталды, бірақ оң немесе теріс әсер ойындардың өздеріне, сондай-ақ осы ойындарды ойнайтын ойыншыға байланысты.

Түйінді сөздер: өзін-өзі бағалау, рөлдік компьютерлік ойын, онлайн компьютерлік ойын, ойыншылар.

Аннотация

Видеоигры – чрезвычайно популярный вид досуга, которым пользуются более двух миллиардов пользователей по всему миру. Однако СМИ, а также профессионалы подчеркивают потенциальную опасность чрезмерного использования видеоигр. В этой статье рассматривается влияние виртуальной реальности на основе онлайн и ролевых игр на самооценку личности, а также на образ «Я». Цель исследования – определить влияет ли виртуальная реальность на основе онлайн и ролевых игр на самооценку личности. В результате исследования выявлено, что видеоигры влияют на самооценку, но положительное или отрицательно влияние зависит от самих игр, а также от игрока играющего в эти игры.

Ключевые слова: самооценка, ролевая компьютерная игра, онлайн компьютерная игра, игроки.

Abstract

Video games are an extremely popular leisure activity enjoyed by more than two billion users worldwide. However, the media as well as professionals have highlighted the potential dangers of overuse of video games. This article examines the impact of virtual reality based on online and role-playing games on personal self-esteem. The aim of the study is to determine whether virtual reality based on online and role-playing games influences personal self-esteem. The study revealed that video games affect self-esteem, but the positive or negative impact depends on the games themselves, as well as on the player playing these games.

Key words: self-esteem, role-playing computer game, online computer game, players.

Бейне ойындар және олардың өзін – өзі бағалауға әсері ұзақ уақыт бойы зерттелген тақырып. Бейне ойындар қазіргі балалық шақтың әмбебап бөлігі болып табылады: зерттеулер көрсеткендей, барлық жастар, ұлдар да, қыздар да оларды кем дегенде анданда ойнайды. Жастарға бағытталған бұқаралық ақпарат құралдарының көпшілігі сияқты, бейне ойындарда да ұсынылған кейіпкерлер – ойындардың өздері де, жарнамалар да, ойын журналдары сияқты басқа да материалдарда да – идеалдандырылған. Ерлердің де, әйелдердің де әсер ететін дене бейнесі туралы өз ойлары бар. 2008 жылы өткізілген зерттеулер көрсеткендей, жас ер балалар мен қыздар он бес минуттық ойыннан кейін, ондағы кейіпкерлердің бұлшықеттері дамыған (ұлдар жағдайында) немесе арық және тартымды болған жағдайда (қыздар жағдайында), ішкі қанағаттанарлық сезімін сезінген [1, б. 7].

Бейне ойындардың өзін-өзі бағалауға кері әсер ететін зерттеулерді мысалға келтірсек, денеге баса назар аударатын бейне ойынның дененің теріс көзқарасын күшейте алатындығын анықтау үшін Барлетт, С. П., Харрис, және Р. Дж екі зерттеу жүргізді; зерттеуге 51 18-25 жас аралығындағы ер адамдар және 32 әйел адам қатысты. Қатысушылардан өз дене бітіміне баға беруді сұрайды, кейін атлеттік дене бітімімен, бұлшықеттері дамыған, немесе арық, аяғы ұзын, келбетті кейіпкерлерді 15 минут бойы көрсететін бейне ойын ойнады, содан кейін қайталап дене пішіне баға беруді сұрады. Нәтиже бойынша зерттеуге қатысушылардың бейне ойындардан кейін өзін-өзі бағалауы едәуір төмен екенін көрсетті. Сонымен қатар, бұл нәтижелер бейне ойындарға жұмсалған уақыт пен дене салмағының индексіне байланысты болмады. Бұл бейне ойындар ойыншылардың дене бейнесіне теріс әсер етеді дегенді білдіреді [2]. Дегенмен, осы тақырыпқа байланысты өткізілген сауалнама бойынша, «Бейне ойындардағы кейіпкерлердің сыртқы келбеті идеалдандырылғаны дұрыс па?», – деген сұрағына 30 респонденттің 27-і дұрыс деп есептеді, ал қалған 3 респондент оң немесе теріс жауап бере алмады. Сонымен қатар, көптеген жасөспірімдер бейне ойындар мен виртуалды әлемдер арасында тепеңдік орнататын онлайн ойындар немесе ММО ойындарын ойнағанды ұнатады, бұл ойыншыларға үздіксіз виртуалды ортада бейне ойындарға қатысуға мүмкіндік береді.

Барлық виртуалды әлемдердің ортақ бір ерекшелігі-аватар, осы әлемдегі ойыншыны бейнелейтін кейіпкер. Барлық дерлік әлемде бұл аватарлардың сыртқы түрін өзгертуге болады (көбінесе бұл тек ақылы пайдаланушылар үшін мүмкін, ал тегін нұсқаны қолданатындар «әдепкі» нұсқаларын ұстанады). Өкінішке орай, ойыншылар өздерінің виртуалды денелерінде қазіргі кездегідей қауіпті болуы мүмкін: бір жазушы айтқандай, «біздің денемізден қашуды қамтамасыз етудің орнына, виртуалды әлемдер біздің денемізді мұқият зерттеуге және обсессивті тандануға шақырады [3,б. 275].

Виртуалды «Club Penguin» және «Portropica» сияқты әлемдер, адам болып табылмайтын немесе тек мультфильм кейіпкерлерінің аватарлары ғана бар, төменгі сынып оқушыларына ұнайды; «Stardoll» және «BarbieGirls» сияқты ойындар жоғары сынып оқушыларына арналған аватарлар, әдетте, тартымдылықтың мәдени құндылықтарын арттыратын аватар нұсқаларының тар ауқымын ұсынады. Академик Сара Гримс «Мен Барби әлеміндегі Барби қызымын» атты эссесінде, «аватарлардың көпшілігі бірдей түрде көрінеді – арық, жас, үлкен бастарымен және әдемі бет әлпетімен» [4].

Аватарлар «Second Life» сияқты толықтай реттелетін виртуалды әлемдерде де, зерттеулер көрсеткендей, ойыншылар өздерінің аватарларын жалпы қабылданған тартымдылық стандарттарына сәйкес келтереді: қыздар «мен, бірақ бойым ұзын және арық» сияқты аватарларды жасауды жөн көреді, ал ұлдар оларды «мен, бірақ ұзын және күшті, бұлшықет еті дамыған» сияқты етеді [5, б. 10].

Адамдар аватарлардың физикалық сипаттамаларына нақты өмірдегідей жауап береді – мысалы, жоғары және тартымды аватарларды сенімді деп санайды, тіпті аватардың сыртқы түріне қарай мінез-құлқын өзгертеді, бұл кейіпте олар сенімді және көпшіл болады. Бұл денеге қанағаттану деңгейі төмен немесе өздерін тартымсыз деп

санайтын адамдардың басқа біреу болуға және виртуалды әлемде көбірек уақыт өткізгісі келетіндігінің себебі болуы мүмкін [6]. Олар өздерінің арық нұсқасын еске түсіретін аватар жасағанда, бұл оң әсер етуі мүмкін – артық салмақпен ауыратын адамдарды физикалық жаттығуларға итермелеуге және диетаны өзгертуге тартады [7]. Дегенмен, көбінесе салмағы аз аватарлардың суреттері орташа және артық салмақты әйелдерді денелеріне нашар қарауға мәжбүр етеді [8, б. 50].

Сол сияқты аватар құріға мүмкіндік беретін рөлдік онлайн (mmorpg)- World of Warcraft ойынының ойыншыларын қарастырған зерттеуде олар әр ойыншының өзі туралы, оның ішінде жеке басы, физикалық ерекшеліктері мен мінез-құлқы туралы қалай ойлайтыныны туралы зерттеулер бар. Олар кім болғысы келеді? Бұл адам қалай сыртықы көзге қалай көрінеді және өзін қалай ұстайды? Зерттеу нәтижесі бойынша, ойыншылар аватарларын құрастырғанда, олар өздерінің идеалды «Мен» бейнесіне бағдарланды. Өздерін аватардан әлдеқайда төмен бағалаған психологиялық әл-ауқаты төмен ойыншыларынан анық көрінеді. Бұл әрекет ойыншыға өзінің жағымды қасиеттерін түсінуге мүмкіндік береді. Олар өздерінің идеалды «Мен» дегеннің не екенін сезінуіне мүмкін берді және оны жасау қабілеті танымдық диссонансты азайтуға және өзіне деген сенімділікті арттырды [9, б. 531].

Әсердің болуын растайтыны да және оны жоққа шығаратын басқа да зерттеулер бар. Линци Слимонд 2013 жылы жарияланған зерттеуі балалардың видеоойындар ойнауға қанша уақыт жұмсайтыны мен ойынға көп уақыт жұмсау олардың өзін-өзі бағалауын арттыруға көмектесетіні арасындағы айырмашылықты зерттеуге бағытталған. Сондай-ақ, аптасына бір реттен көп видео ойындар ойнаған балалар мен оны жасамағандар арасындағы екінші ретті жалған нанымдарды түсінудегі айырмашылықтар ескерілді. Зерттеу бір ай ішінде жергілікті клубта тоғыз қатысушымен мектептен кейін жүргізілді. Бейне ойындарға жұмсалған уақыт пен өзін-өзі бағалау, бейне ойындарға жұмсалған уақыт пен екінші ретті жалған нанымдарды түсіну, жас пен өзін-өзі бағалау арасындағы айтарлықтай айырмашылықты таппады. Балалар топтарда ойнаған кезде мінез-құлық пен сөйлеудің айтарлықтай айырмашылығын анықтады, бұл балалардың бейне ойындарды қаншалықты жиі ойнайтынына байланысты. Зерттеу нәтижелері бойынша ағымдағы және болашақ зерттеулердің мәні, ағымдағы зерттеудің күшті және әлсіз жақтары, сондай-ақ бейне ойындар мен өзін-өзі бағалауға қосқан үлесі тұрғысынан талқыланады [10].

2004 ж 6 мамырда Макгилл ғалымдары әлемде алғаш рет: өзін-өзі бағалауды арттыратын компьютерлік ойындар жасайды. Компьютерлік ойындар өзін-өзі бағалауды арттыруға көмектесе ала ма?, – деген сұраққа жауап іздеді. Әлемдегі алғашқы зерттеу барысында Макгилл университетінің Психология кафедрасының зерттеушілері адамдарға өзін-өзі бағалауды арттыруға көмектесетін арнайы компьютерлік ойындар жасап, сынап көрді.

Selfesteemgames.mcgill.ca сайтында жарияланған, талқылау үшін қолжетімді WhamWham!, EyeSpy: The Matrix және Grow Your Chi ойындары сияқты есте қаларлық атаулар бар. Бұл аталған үш ойынды Макгиллдің психология кафедрасының докторанттары жасады: Джоден Баккус, Стефан Дандено және Майя Сакелларопуло, психологияның доценті Марк Болдуиннің жетекшілігімен.

Wham зерттеуінің алғашқы нәтижелері шілде айында рецензияланған Psychological Science журналында жарияланады. Eyespy: Matrix зерттеулерінің жариялануы Әлеуметтік және клиникалық психология журналында жариялауға дайындалуда.

Өткен өзін-өзі бағалау зерттеулерін зерттегеннен кейін, Макгиллдің командасы адамдардың сенімсіздігі көбінесе құрдастары мен басқаларды ұнату, қабылдау және бағалау туралы алаңдаушылыққа негізделген деген қорытындыға келді.

Зерттеулер сонымен қатар өзін-өзі бағалауға белгілі бір ойлау тәсілі қатты әсер ететіндігін көрсетті. Өзін-өзі бағалау проблемалары адамдардың сипаттамалары мен

өнімділігі туралы өзін-өзі сыни көзқарастарынан, сондай-ақ басқалары оларды қабылдамайды деген болжамнан туындайды. Салыстыру үшін, қорғалған адамдарда бірқатар Автоматты ойлау процестері бар, олар оларды сенімді етеді және оларды әлеуметтік қабылдамау мүмкіндігі туралы аландаушылықтан қорғайды.

«Өзін-өзі бағалауы төмен адамдарда теріс ойлау автоматты түрде және жиі еріксіз пайда болады», – деп түсіндіреді Болдуин, «олардың назарын сәтсіздіктер мен сәтсіздіктерге аударуға мәжбүр етеді». Шешімі бар ма? «Автоматты» теріс жеке көзқарастары бар адамдар өздерінің саналарын оң көзқарастарға бейімдеп, өздерін көбірек қабылдауға үйренуі керек. Макгилл командасының мақсаты адамдарға арнайы жасалған компьютерлік ойындар сияқты өзін қауіпсіз сезінуге көмектесетін шараларды жасауға мүмкіндік беретін эксперименттік зерттеу жүргізу болды.

«Үш ойын өзін-өзі басқаруды арттыратын негізгі ойлау процестеріне сілтеме жасау арқылы жұмыс істейді», – деп түсіндіреді Болдуин. «Спортшылар білетіндей, кез-келген жаңа әдетті үйрену үшін көп тәжірибе қажет. Біздің команда адамдарға өздері қалаған ойлау үлгілерін автоматты түрде қолдануға көмектесетін жаңа әдіс жасағысы келді».

Зерттеушілер қайталанатын компьютерлік ойындар тәжірибесіне сүйенді және адамдарға жағымды сезінуге көмектесетін жаңа аналогтар жасады. EyeSpy: The Matrix алғашқы компьютерлік ойынында ойыншылардан 15 қабақтан тұратын матрицада жалғыз күлімсіреген бетті табу сұралады. Гипотеза? Жаттығуды қайталау ойыншыларға теріс кері байланысқа емес, оңға назар аударуға үйрете алады.

Екінші ойын, Wham!, Павловтың кондиционерлеу туралы әйгілі зерттеуіне негізделген. Wham! Ойын барысында ойыншылар өздерінің аты-жөні мен туған күнін тіркейді. Ойын басталған кезде ойыншының жеке ақпараты күлімсіреу, қабылдаушыларға қосылады. Соңғы өнім? Ойыншылар бәріне күлімсіреу сияқты тәжірибе жинайды және олар өздеріне жағымды бола бастайды.

Grow Your Chi үшінші ойынында зерттеушілер Wham тапсырмаларын біріктірді! және EyeSpy: Матрица. Grow Your Chi ойыншылары оң және теріс әлеуметтік ақпаратқа жауап беру арқылы өздерінің ішкі әл-ауқатының қайнар көзін құрметтеуге тырысады.

Қорытындылай келе, өзін-өзі бағалауы төмен адамдар да біртіндеп өзін-өзі қорғауға және сенімді болуға мүмкіндік беретін позитивті ойлау үлгілерін дамыта алатын бейне ойындар құрастырылып жатыр. Осы ойындардың ықтимал артықшылықтарына қарамастан, өзін-өзі бағалаудың төмендігі өте күрделі мәселе болып қала береді. Бұл ойындар психотерапияның ауыр жұмысын алмастырмайды. Нәтижелер өзін-өзі бағалаудың төмендігі мен сенімсіздік сезімін жеңуге тырысатын адамдарға көмектесу үшін біртіндеп жаңа әдістер жиынтығын жасауға болады деген үміт береді. Жоғары да айтылғандай, тұлғаның өзін-өзі бағалауға оң немесе теріс әсер ететін ойындар бар, дегенмен ойындар тұлғаның өзін-өзі бағалауына мүлдем әсер етпеуі де мүмкін. Бұл бейне ойынның концепциясына және тұлғаның психологиялық ерекшелігіне байланысты. Бейне ойындардың тұлғаның өзін-өзі бағалауына әсер етеді гипотезасы расталды.

Әдебиеттер тізімі.

1. Agliata, D., & Tantleff-Dunn, S. The impact of media on males' body image. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 23. –2008.– pp. 7–22.
2. Barlett, C.P., Harris, R.J. The Impact of Body Emphasizing Video Games on Body Image Concerns in Men and Women // *Sex Roles*. –V.59. – 2009. – pp.586–601.
3. Yee, Nick and Bailenson, Jeremy. The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior // *Human Communication Research* 33(3). – 2007. – pp. 271 – 290.
4. Vasalou, A., Joinson, A. Me, myself and I: The role of interactional context on self-presentation through avatars // *Computers in Human Behavior*, 25. – 2009. – pp. 510-520.

5. Groesz, L. M., Levine, M. P., & Murnen, S. K. The effect of experimental presentation of thin media images on body satisfaction: A meta-analytic review // *International Journal of Eating Disorders*, 31 . – 2002. – pp. 1–16.
6. Martins, N., Williams, D. C., Harrison, K., & Ratan, R. A. A content analysis of female body imagery in video games // *Sex Roles*. – V. 61(11-12). – 2009. – pp. 824-836.
7. Riva, G et al. (2016) Virtual worlds versus real body: Virtual reality meets eating and weight disorders // *Cyberpsychology, Behaviour and Social Networking Journal*. – V. 19(2). – pp. 63-66.
8. Martins, N., Williams, D. C., Ratan, R. A., & Harrison, K.. Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters // *Body Image*. – V. 8(1). – 2011. – pp. 43-51.
9. Bessiere, K, Fleming Seay, F & Kiesler, S. The Ideal Elf: Identity Exploration in World of Warcraft. *Cyberpsychology & Behavior*.- 2007.- V. 10(4), – pp. 530-535.
10. Slymond, Linzi. Video game playing in children and the effect on self-esteem, understanding of mind and playing in groups // *Edinburgh Napier University*. – 2013. – pp. 4-34.

МЕДИЦИНАЛЫҚ ҚЫЗМЕТКЕРДІҢ КОММУНИКАТИВТІК БІЛКІТІЛІГІ ЖӘНЕ ҚАЛЫПТАСУ ЖОЛДАРЫ

Мықанова Айнұр Маратқызы,
п.ғ.м. аға оқытушы,
Сатыбалдина Макпал Балтабаевна,
п.ғ.м. аға оқытушы,
Хамзина Мақпал Бектемировна,
п.ғ.м. аға оқытушы,
Мусина Гульзат Базарбаевна,
п.ғ.м. аға оқытушы, «Медицина негіздері» кафедрасы,
«Астана медициналық университеті» ҚеАҚ, Нұр-Сұлтан қ.

Аннотация

Өзектілігі: Медициналық қызметкердің коммуникативтік білгерлігі-айналадағы адамдармен тұлға аралық және профессионалды тәжірибесінің әсерінен қалыптасу дәрежесі. «Тілдесудің коммуникативті жағы» Коммуникативті процесс және комуникативті дағдылар туралы ұғым. Ортақ әрекеттесудің қажетті шарты –ара қатынас жасау арқылы адамдар арасында жанасу бекітіліп, дамуы, ақпарат алмасуы, бірін-бірі тануы және қоса әрекеттесуі. Ара қатынастың негізінде жататын коммуникативтік үрдіс, яғни ақпараттың бір адамнан басқа адамға немесе бір топқа тасымалдануы және бұл хабарды басқалардың қабылдауы.

Мақсаты: Болашақ медицина қызметкері өз эмоцияларын, яғни көңіл күйін тұрақты ұстай білуін, құпияны сақтай білу қабілеттілігін, өз реакцияларын бақылап қадағалау, әдеп сақтай білу қасиеттерін тәрбиелеу.

Түйінді сөздер: коммуникация, қабылдау, кері байланыс, мұқият тыңдау, сұхбаттасу, тиімсіз тыңдау.

Аннотация

Актуальность: Коммуникативные знания медицинского работника-степень сформированности под влиянием межличностного и профессионального опыта работы с окружающими людьми. «Коммуникативная сторона общения» понятие о коммуникативном процессе и коммуникативных навыках. Необходимым условием общего взаимодействия является контакт и развитие между людьми посредством взаимодействия, обмена информацией, узнавания и взаимодействия друг с другом. Коммуникативный процесс, лежащий в основе соотношения, т. е. перенос информации от одного человека к другому человеку или группе и восприятие этого сообщения другими.

Цель: Воспитать у будущего медицинского работника умение держать свои эмоции в постоянном напряжении, умение хранить секреты, умение контролировать свои реакции, тактичность.

Ключевые слова: коммуникация, восприятие, обратная связь, внимательное слушание, интервьюирование, неэффективное слушание.