

FTAXP 20.53

М.Н. Мұсабеков¹

¹Сулейман Демирел университеті, Алматы қ., Қазақстан

ЖАҢАДАНУ ЖАҒДАЙЫНДА АҚПАРАТ, АҚПАРАТТЫҚ ТЕХНОЛОГИЯЛАР ЖӘНЕ ЖАСТАР («ГЕЙМЕРЛЕРГЕ» АЙНАЛУ)

Андатпа. Мақала жаһандану жағдайындағы жастардың дамуына ақпараттық және ақпараттық технологиялар ролін қарастырады. Ақпараттағынынында жастар қазіргі кезеңде еліктіргішойындар, логикалық, виртуалды компьютер және басқа да технологиялардың әсерінде қалып отыр. Қазіргі таңда әлеуметтік философия жаһанданудың стратегиясы мен әдісіне назар аударуына тура келеді. Себебі ақпараттың, технологиялардың қоғамымызға әсері қаншалықты екенін қарастыру білім беру жүйесіндегі оқытушылардың да міндеттерінің бірі.

Ақпараттық кеңістік ресми билік пен билік органдарын қоса алғанда, өзі ұлттық мемлекеттердің үкіметтері мен институттарына, сондай-ақ олардан тыс, сол мемлекеттің халықтарына, әсіресе, алдымен, белсенді әлеуметтік топ жастарға әсер етуді мақсат етеді. Бұл халықтардың саны жағынан айтарлықтай көп бөлігі.

Кілт сөздер: жаһандану, ақпараттық технологиялар, жастар, геймер.

Аннотация. В статье рассматривается роль информации, информационных технологий в становлении и развитии молодежи в условиях глобализации. Использование информационных технологий значительно облегчает получение потока информации молодежью которая часто оказывается под влиянием различных компьютерных игр, логических, виртуальных и иных технологий. Информационное пространство зачастую может влиять на работу правительства и различных институтов. В течение последнего десятилетия компьютерные игроки не афишируют свои действия, не секрет, что возможны возникновения различных уголовно наказуемых действий. Следовательно, информационные и коммуникационные технологии повлияли на внедрение виртуальной реальности в повседневную жизнь людей, особенно молодых, виртуализировали ее, что привело к пренебрежению конкретными социальными, экономическими и другими проблемами.

Ключевые слова: глобализация, информационные технологии, молодежь, геймер.

Abstract. In article the role of information, information technologies in formation and development of youth in the conditions of globalization is considered. Invaluably facilitating a flow of information the youth reluctantly remains under the influence of seductive games, logical, virtual computer and others to technology at the present stage. The information space can often influence the work of government and various institutions. During the last decade, computer players do not advertise their actions, it's no secret that various criminal acts may arise. Consequently, information and communication technologies influenced the virtual reality implementation in everyday life of people, especially young people, virtualized it, which led to neglect of specific social, economic and other problems.

Key words: globalization, information technology, youth, gamer.

Қазақстан жастар институтының мәліметтеріне сәйкес, 2003 жылғы 1 қаңтарда 14 – 29 жас аралығындағы жастар саны Республика халқының 29,1 %-ын құрады [1], ал 2007 жылдың ортасына таман Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрлігінің мәліметтері бойынша 29,5%-ды құрады [2]. Жаһанданушылар жастарға заманауи техникалық құралдардың (Ғаламтор, БАҚ, кино -, аудио- және бейне өнімдері және т.б.) арқасында ғана әсер ете алады. Мемлекеттік қауіпсіздік органдары бұл ықпалдарға лайықты түрде қарсы тұра алмайды, мұның да себебі – заманауи техникалық және технологиялық құралдардың дамып кетуі және баршаға қол жетімді әмбебаптығы. Адам, әсіресе жас адам белгілі бір деңгейде ерікті-еріксіз түрде жаһанданудың ықпалына қалай болса да жауап беруі тиіс.

Д. Айтқің пікірінше де: ақпараттық ықпал адамдардың ақыл-ой қызметін бұзып, оларға білім беру сапасын төмендетуге ұмтылады. Бұл әртүрлі тәсілдер арқылы жүзеге асуда. Осындай тәсілдердің бірі «тұлғаны қалыптастыратын құрамдас бөліктерді барынша элиталандыру және адамды еңбек нарығының талаптарына сәйкес келетін небәрі жұмыс күшінің субъектісі ретінде қалыптастыру барынша күш жұмсау үшін білім беру жүйесін (әсіресе, жоғары) қайта құруға» ұмтылу болып табылады. Болон конвенциясы деп отырғанымыздың өзі – осыған бағытталған» [3]. Бұл конвенция ойлау мәдениетін, өзінің дүниетанымдық және құндылықтық бағыттарын өз бетінше анықтап, соны ұстану қабілеттіліктерін жоюға бағытталған. «Посткеңестік мемлекеттердің білім беру жүйесіне енгізілген, мектеп оқушыларының немесе студенттердің білімін тексеріп қана қоймай, олардың оқу материалдарын меңгеру тәсілі ретіндегі тест әдісіне берілген басымдылық та» осы міндетті жүзеге асыруға бағытталған.

Тесттерді, студенттің білімін тексерудің үшінші деңгейдегі құралы ретінде пайдалануға болады. Ойлау мәдениетінің деңгейін емес, дәл осы білімді тексеру үшін ғана қолдануға болады». Неліктен дәл осы білім

беру мен тәрбие беру салаларының бұзылуы ұлттық мемлекеттің тұрақтылығы үшін аса қауіпті? Өйткені, әрқайсысы барлық адамға және басқа да салаларға барынша әсер етпейтін экономика, құқық, саясат, ғылым, өнер және т.б. өзге де салалардан ерекшелігі (олай болмаған жағдайда, олардың әрқайсысы дербес болмайтын еді) білім беру мен тәрбие беру саласы адамға да, әрқайсысы өз ішінде социумның басқа да салаларына барынша әсер етеді. Өйткені, олар социум құрамындағы мәртебесі мен жағдайына қарамастан, қоғамның барлық мүшелерін қалыптастырады. Білім беру жүйесінің өзін қоса есептегенде, материалдық өндірісте, ғылымда, саясатта және т.б. белгілі бір орынға ие болмас бұрын, әрбір (әрине, оның да шегі бар) индивидуум сол арқылы өтеді. Сондықтан да бұл жаһанданушылардың қиратуға жұмсалған күшінің мәні болатындығы кездейсоқ нәрсе емес.

Жас ұрпақтың «миын улау» үшін ақпараттық-коммуникативтік технологиялар деген атауға ие сананы басқарудың ең заманауи технологиялары қолданылуда. Осы тектес технологиялардың бірі компьютерлік ойын технологиясы болып табылады. XX ғасырдың соңында «виртуалды шынайылық» ұғымы пайда болды. «Виртуалды» сөзі ортағасырдағы латын тілінде «мүмкін; белгілі бір жағдайда болатын және көрініс табуы тиіс» [4] деген мағынаны берген. Осылайша, кванттық механикада виртуалды бөлшектердің бар екендігі туралы айтылса, психологияда виртуалды (жасырын) қабілеттер бар дегенді айтады және т.б. Жоғарыда көрсетілген технологиялар жүйесіндегі «виртуалды шынайылық» ұғымының мәні мүлдем басқаша түсіндіріледі. Мәселен, Н.А. Носов «виртуалды шынайылық» - бұл «әртекес объектілердің (әртүрлі сатылы деңгейде орналасқан) арасындағы өзара байланыстың ерекше түрін, сондай-ақ олардың арасындағы шыққан нәтиже мен интерактивтілік сияқты ерекше қатынастарды сипаттайтын термин. Виртуалды деңгейдің объектілерін, - деп жазады ол, - төменде тұрған деңгейдің объектілері қалыптастырады, бірақ өзінің шыққан нәтиже деген мәртебесіне қарамастан, шынайылықты тудыратын объектілермен онтологиялық тең құқылы тәрізді өзара байланысқа түседі. Шынайылықты тудыратын виртуалды объектілердің жиынтығы виртуалды шынайылықты құрайды. Пайда болатын шынайылықта виртуалды объектілерді өндіріп жатқан кезде, олар белгілі бір жерде ғана, яғни «осында және қазір» тіршілік етеді; пайда болу үрдісі аяқталғаннан кейін тиісті виртуалды объектілер жоғалады» [5] деп пайымдайды. Бұл автордың пікіріне сәйкес, виртуалдылықтың антонимі – тұрақтылық. Шынайылықты тудыру тұрақты шынайылық болып табылады. Бір виртуалды шынайылық келесі деңгейдегі өзге виртуалды шынайылықты тудыруы мүмкін, соңғысы үшін алдыңғысы тұрақты шынайылық болады. Келесі бір зерттеушілердің пікірінше: «Заманауи техникалық құралдардың көмегімен виртуалды шынайылыққа шомып кетуге болады,

онда субъект шынайы және виртуалды әлемнің заттары мен оқиғаларын айыра алмайды: әлем оған тікелей сезіну үшін беріледі, ал олар бұл деңгейде ажыратылмайды» [6]. Өйткені виртуалды шынайылықтың сезімталдық бейнесі бейненің бейнесі тәрізді. Бұл түсініктегі дәл осы виртуалды шынайылық қазіргі таралған компьютерлік ойындардың негізінде жатыр.

Компьютерлік ойын шынайы өмірді қиялмен жасайды. Сонымен қатар, ойыншы әлдебір ерекше демиург ретінде әрекет етеді. Монитордағы кішкентай жауынгерлер, балуандар, ғарыштың келімсектері, құбыжықтар және т.б. ойыншының еркі мен назына бағынып қозғалады, жүгіреді, секіреді, атысады және т.б. Ойыншы осы компьютерлік әлемге сіңіп кетіп, қалауына қарай, өзін сол ойындағы белгілі бір кейіпкермен теңдестіруі мүмкін. Мұндай теңдестіру абсолютті түрде орын алса, ойыншы ойынның шынайы мүшесіне айналады. Нақтырақ айтқанда, ол екіге бөлінеді: біреуі – қолында жүгіртпесі бар, «монитордың» алдында отырған Мен, екіншісі – монитордың арғы жағындағы ойындағы виртуалды шынайылықтағы тағы да өзі. Егер ойынның шарттары мен ережелері бойынша ойыншы кейіпкер «қайтыс болса», ойынды жауып, басынан қайта бастап оны «тірілтіп алуға» болады. Компьютерлік ойынның ерекшелігі – өзін белгілі бір кейіпкерге теңдестірген ойыншы ойындағы белгілі бір жүрістің мінез-құлқындағы сезімді сезінуі мүмкін, бірақ ол үрей, ауру немесе ұзданының алдында азап шегу сияқты нәрселерді бастан кешірмейді. Ол ойын барысы мен ойынның нәтижесі үшін ешқандай жауапкершілік те болмайды. Егер ойында «жақсылық» пен «зұлымдық» күштер күресіп жатса, ойыншы үшін қай жақты таңдап ойнайтындығы бәрібір: компьютерлік ойын әділеттілік, кінә немесе жаза сияқты түсініктерді білмейді. Осы жағынан алғанда, ойында мазмұндық өлшем жоқ.

Бұл жағдаяттың С.А. Кириленко көрсеткен тағы бір ерекшелік бар: «Көзге көрінетін әлемнің пішіндері мен заттары, – деп жазады ол, – компьютерлік ойынның мәнін көрсетпейді. Бұл небәрі ақиқат шынайылықты – компьютерлік бағдарламаның шынайылығымен жасырып тұрған қабық қана. Осы сияқты сағатшы, сырлаушы мен алтынмен қаптағышты қажет етсе, бағдарламашы да өз еңбегінің жемісін көрсететін суретшісіз ісін тындыра алмайды. Сағатшы да, бағдарламашы да өзінің әлемін өзге біреудің қиялына сіңіруге мәжбүр, оның себебі – адамзат ойы арқылы адам түсінбейтін, қолмен жасайтын адамгершіліктен жат нәрсе болып көрінбес үшін олардың бойына өмір қиялын беру керек». Кириленко әрі қарай өз ойын былайша толықтырады: «Талғампаз Сағатшы Данышпан Бағдарламашыға орнын береді. Егер де механизм әлемі – табиғаттың өзгермейтін заңдарына бағынған *res extensa* әлемі болса, бағдарлама әлемі – бұл ой қозғалысының қағидаларына сәйкес үлгіленетін *res cogitans* әлемі» [7].

Компьютерлік ойындардың бәрі шартты түрде рөлдік және рөлдік емес болып бөлінеді. Біріншісінің қатарына әртүрлі логикалық компьютерлік ойындар (мәселен, шахмат), карта ойындары (пасьянс, покер және т.б.), зеректілікті және жылдам әрекет етуді талап ететін әртүрлі ойындар жатады, яғни басқаша айтқанда, бұл аркадалық ойындар (әртүрлі «жүгірістер», «атыстар» және т.б.) және т.б. Рөлдік емес компьютерлік ойындарда ойыншы мен компьютер мониториянда көрсетілетін виртуалды шынайылық арасында арақашықтық сақталады. Ойыншы ойын кейіпкерлерінің біреуінің рөлін өзіне қабылдайтын болса, бұл рөлдік компьютерлік ойындар деп аталады. Мұндай жағдайда нақты немесе қиялдағы компьютерлік кейіпкердің рөліне кіруді ойынның өзі талап етеді. Мінеки, осындай ойындар барысында жеке адам компьютермен шоғырланып, ойынның виртуалды әлеміне кіріп кететін жағдай орын алуы мүмкін. Ал өзін компьютерлік кейіпкермен толықтай теңдестіру – бұл оқыс жағдай. Бұл шартты түрде бөлінген дүние болса да (шартты болатын себебі – олардың арасындағы шекараны ешқашан да белгілеуге болмайды: мәселен, ойында қаһарман ханшайымды құтқарады; мұнда ойыншы сол кейіпкермен теңдестіріледі, бірақ, осыған қарамастан, арақашықтық сақталады), маңызы өте зор, өйткені рөлдік компьютерлік ойындарға психологиялық тәуелділіктің тетігі мен табиғаты рөлдік емес компьютерлік ойындарға қарай білім беру тетіктерінен айтарлықтай ерекшеленеді. Кез келген жағдайда, ойыншының рөлдік компьютерлік ойындарға психологиялық тәуелділігі ойыншының жеке тұлғасына өте күшті әсер етеді, яғни, бұл рөлдік емес компьютерлік ойындарға да, ойыннан басқа компьютермен жасалатын қызметтерге (мәселен, компьютерлік бағдарламалау және ғаламтормен жұмыс) де тәуелділікті білдіреді.

Компьютерлерді жетілдіруге байланысты компьютерлік ойындарды да жетілдіру жалғасуда, бұл адамдардың назарын өзіне біртебірте бұрынғыдан да көбірек аудартып келеді. Күні бүгінге дейін компьютерлік техниканың дамығандығы соншалық, бағдарламашылар мықты графикалық және дыбыстық тұрғыдан сәнделген, айтарлықтай шынайы ойындар әзірлеу мүмкіндігіне ие болды. Компьютерлік технология саласында жеткен әрбір жаңа жетістіктермен қатар, ауызекі тілде «компьютерлік фанаттар» немесе «геймерлер» (ағылшынның «game» сөзі – ойын) деп аталатын адамдар саны да өсіп келеді. Бұл санаттың өкілдері негізгі уақытын ойын ойнаумен өткізеді, өйткені компьютердегі ойындар олардың басты өмірлік қажеттілігіне айналған. Бұл ойынға тұтас санасымен еніп кету әлеуметтік байланыстар мен қарым-қатынастардың шектелуіне әкеліп соғады. Компьютерлік ойындармен әуестену кейде патологияға әкеп соғады да, адам осы ойындарға тәуелді болып қалады.

Психологтар, педагогтар мен мәдениеттанушылар дабыл қағып жүрген компьютерлік-ойын тәуелділігінен басқа, қауіптілігі жағынан бұдан кем түспейтін тағы бір феномен бар. Оның мәні – кейбір ойыншылардың виртуалды шынайылықтың ойын оқиғаларымен (мәселе, рөлдік компьютерлік ойындарда болып тұр) біте қайнасып кеткені соншалық, виртуалды және ақиқат шынайылықтың арасында айқын шекараны белгілеуге, әрі ақиқат шынайылық ішінде өзін виртуалды сияқты сезінуге қабілетті емес. Олар өзін де, айналадағы адамдарды да ойындағы виртуалды кейіпкерлер ретінде қабылдап, рөлдік виртуалды ойындарды өткізу ережелері мен тәртібін іс жүзіндегі нақты әлеуметтік-мәдени шындыққа, ал шынайы жағдайды ойын жағдайына алмастырып барып түсінеді. Ол бәрін гаджеттердің констелляциясы ретінде қабылдайды (десек те, гаджеттің не екендігі туралы оның білмейтіндігі сөзсіз). Виртуалды ойындарды ойнайтын компьютер монитормының бергі жағында отырып жауапкершіліктің не екенін білмейтіндігі тәрізді, ол өз тәртібі мен іс-әрекеттеріне жауапкершілікпен қарамайды. Соңғы он жылда әртүрлі мемлекеттерде өздерінің іс-әрекеттері үшін есеп бермейтін компьютер ойыншыларының осы типтес себептерден туындайтын қылмысты жағдайлары орын алған екен. Бұлардың саны күн санап артып келеді. Демек, ақпараттық-коммуникативтік технологиялар адамдардың, әсіресе, жастардың күнделікті өміріне виртуалды шынайылықты енгізуге әсер етіп, оны виртуалдандырып барып сіңіп кетті, бұл нақты әлеуметтік, экономикалық және басқа да мәселелерді елемеуге жетелейді.

Пайдаланған әдебиеттер тізімі:

- 1 Информационная база статистических данных по молодёжи и различным направлениям молодёжной политики Республики Казахстан. – Алматы: Казахстанский институт молодёжи, 2003. – 43 с.
- 2 Орынканова Ж. М. Молодёжная политика в РК: направления и проблемы // Материалы Международной научно-практической конференции «Молодёжь и современность: проблемы мировоззрения, политики и морали». – Семей: СГПИ, 2007. – С. 178-182
- 3 От диалога религий – к сближению цивилизаций. Выступление Президента Республики Казахстан Н. А. Назарбаева на Первом Съезде лидеров мировых и традиционных религий // Назарбаев Н.А. Стратегия независимости. – Алматы: Атамура, 2003.
- 4 Хамидов, А.А. Проблема развития и совершенствования человеческого капитала и вызовы глобализма // Изотов М.З., Сарсенбаева З.Н., Хамидов А.А. Формирование человеческого капитала в независимом Казахстане: социально-философский анализ. – Алматы: ИФП КН МОН РК, 2011. – С. 195 – 262, 274 – 290

5 Современный словарь иностранных слов. – М.: Русский язык, 1992. – 740 с.

6 Носов Н.А. Виртуальная реальность // Новая философская энциклопедия. – В 4-х т. – Т. I. – М.: Мысль, 2000. – С. 403-404

7 Рузавин Г.И. Виртуальность // Новая философская энциклопедия. – В 4-х т. – Т. I. – М.: Мысль, 2000. – С. 404

IRSTI 50.07

B.M. Kabulov¹, Y.K. Aitbayev¹, Y.N. Amirgaliyev²

¹International Information Technology University, Almaty, Kazakhstan

²Suleyman Demirel University, Almaty, Kazakhstan

ENSEMBLE LEARNING ALGORITHMS IN PATTERN RECOGNITION TASKS

Abstract. There has been growing interest in pattern recognition tasks in the last decade. This is determined by the prevalence of the problems that is being solved in recognizing images and characters, scene analysis, technical and medical diagnostics, signal identification, analysis of expert data, speech recognition, creation of expert and artificial intelligence systems.

The article is devoted to the topic of collective decision-making models in automated intellectual systems. The application of such models for pattern recognition problems is being considered. What is meant by the term «collective recognition» is the task of using multiple classifiers, each of which will decide on the class of one entity with the subsequent coordination of their decisions with the help of a certain algorithm.

Key words: pattern recognition, group decisions, collective analysis, intellectual systems.

Аңдатпа. Жақында патенттерді тану сияқты бағытқа қызығушылық артып келеді. Бұл техникалық және медициналық диагностика, сигналды сәйкестендіру, сараптамалық деректерді талдау, сөйлеуді тану, сараптамалық жүйе мен жасанды интеллект жүйесін құру сияқты қызмет салаларында үлгіні тану проблемаларының таралуына байланысты.

Мақала автоматтандырылған интеллектуалды жүйелерде ұжымдық шешім қабылдау моделін қолдануға арналған. Аталған моделдердің бейнелерді тану жұмыстарына қолданылуы қарастырылған. Ұжымдық бейне тану жұмыстарының астарында көптеген классификаторлардың қолданылуы түсінігі жатыр, оның әрқайсысы