ҚОҒАМДЫҚ ҒЫЛЫМДАР

МРНТИ 04.51

М.Н. Мусабеков[1]
[1]*Университет имени Сулеймана Демиреля, Каскелен, Казахстан*

СУЩНОСТЬ ЦЕННОСТЕЙ

Аннотация: В данной статье рассматривается сущность ценностей и их влияние на молодёжь. На современном этапе развития человечества имеются нераскрытые проблемы в становлении и развитии молодежи, которые очень важны для преемственности поколении. В эпоху глобализации активная молодежь владеет современными информационными технологиями. Государство верит, что молодежь является поколением некст, которому передаются бразды правления государством. Если среди молодежи появляются негативные тенденции, то есть основание предполагать об ослаблении основ традиции и нации. Здесь, в случае увлеченности молодежи компьютерами и вытекающими отсюда последствиями в виде виртуальной реальности, эти опасения могут оправдаться. Рассмотрение данной проблематики на опыте отдельных государств очень актуально, поскольку вызовы глобализации изменяют форму и формат. Остается только изучать и совершенствовать меры педагогического, семейного и общественного процесса воспитания молодежи в пространственном вопросе сущности.

Ключевые слова: Компьютер, виртуальная реальность, ценности молодёжи, национальность, государство, сущность.

Почему разрушение именно сферы образования и воспитания наиболее опасно для стабильности национального государства? Да потому, что, как правильно отмечает А. А. Хамидов, «в отличие от всех иных сфер – экономики, права, политики, науки, искусства и т.д. – каждая из которых своим влиянием захватывает всё же *не всего* человека и на иные сферы влияет тоже не тотально (в противном случае они не обладали бы каждая относительной самостоятельностью), сфера образования и воспитания оказывает *близкое к тотальному* влияние как на человека, так и на все эти отчуждённые и захваченные каждая внутри себя отчуждением сферы Социума. Ведь она формирует *всех* членов общества, независимо от их статуса и положения, в социумной стратификации. Сквозь неё проходит *каждый* (в пределе, конечно) индивидум, прежде чем занять то или иное место в материальном производстве, в науке, политике и т.д., включая и саму систему образования» [1 с. 143]. Не случайно поэтому, что она является предметом деструктивных усилий глобалистов.

Для «промывания мозгов» молодого поколения применяются самые современные технологии манипулирования сознанием, так называемые информационно-коммуникативные технологии. Одной из таких технологий является технология компьютерных игр. В конце XX столетия возникло понятие «виртуальная реальность». Слово «виртуальный» на средневековой латыни означает «возможный; такой, который может или должен проявиться при определённых условиях...» [2, с. 126] Так, в квантовой механике говорят о существовании виртуальных частиц, в психологии говорят о виртуальных (скрытых) способностях и т.д. Совсем по-иному понимается смысл понятия «виртуальная реальность» в системе вышеназванных технологий. Н. А. Носов, например, утверждает, что «виртуальная реальность» – это «термин, характеризующий особый тип взаимодействия между разнородными объектами (располагающимися на разных иерархических уровнях), а также специфические отношения между ними – порождённости и интерактивности. Объекты виртуального уровня, – пишет он, – порождаются объектами нижележащего уровня, но, несмотря на свой статус порождённых, взаимодействуют с объектами порождающей реальности как онтологически равноправные. Совокупность виртуальных объектов относительно порождающей реальности и образует виртуальную реальность. Виртуальные объекты существуют только актуально, только “здесь и теперь”, пока в порождающей реальности происходят генерирующие их процессы; с окончанием процесса порождения соответствующие виртуальные объекты исчезают» [3, с. 403]. Противоположностью виртуальности является, согласно цитируемому автору, константность. Порождающая реальность и является константной реальностью. Одна виртуальная реальность, отмечает он, может порождать другую виртуальную реальность следующего уровня, для которой она будет выступать константной реальностью. Другой автор пишет: «С помощью современных технических средств можно погрузиться в виртуальную реальность, в которой субъект не будет различать вещи и события действительного и виртуального мира: мир дан ему непосредственно в его ощущениях, а они оказываются на этом уровне неразличимыми» [4, с. 404]. Ведь чувственный образ виртуальной реальности есть не что иное, как образ образа. Именно виртуальная реальность в данном понимании и лежит в основе распространённых ныне компьютерных игр.

Компьютерная игра создаёт иллюзию действительной жизни. При этом играющий выступает как своеобразный демиург. На мониторе крошечные солдаты, борцы, космические пришельцы, чудовища и т.п. движутся, бегают, прыгают, дерутся, стреляют и т.д., подчиняясь воле и прихоти игрока. Игрок вживается в этот компьютерный мир и может по желанию отождествить себя с тем или иным героем игры. Когда

происходит такое отождествление, игрок становится реальным участником игры. Точнее, он раздваивается: один – перед монитором с «мышью» в руке, другой – по ту сторону монитора в игровой виртуальной реальности. Если по условиям и правилам игры игрок-герой «погиб», он может «воскреснуть», свернув игру и начав её с начала. Особенностью компьютерной игры является также то, что игрок, отождествивший себя с тем или иным персонажем, может испытывать эмоции от характера того или иного хода в игре, но он не испытывает страха, боли или угрызений совести. Он не несёт никакой ответственности за ход и исход игры. Если в игре так или иначе разыгрывается борьба «добрых» и «злых» сил, то игроку всё равно, на чьей стороне играть: компьютерная игра не знает понятий справедливости, вины или возмездия. В этом отношении игра лишена смыслового измерения.

Есть ещё одна особенность, на которую указывает С. А. Кириленко. «Фигурки и предметы, изображающие видимый мир, – пишет он, – отнюдь не представляют существа компьютерной игры. Это лишь оболочка, скрывающая подлинную реальность – реальность компьютерной программы. Подобно тому как часовщик нуждается в лакировщике и позолотчике, программист не может обходиться без художника, делающего зримыми плоды его труда. И часовщик, и программист вынуждены облекать свои миры в чужую фантазию, чтобы создать в них иллюзию жизни, чтобы не бросалась в глаза бесчеловечность невообразимого, творимого человеческой мыслью» [5, с. 159 – 160]. Кириленко добавляет: «Искусный Часовщик уступает место Гениальному Программисту. Если мир механизма – это мир res extensa, подчинённый неизменным законам природы, то мир программы – это мир res cogitans, моделируемый в соответствии с принципами движения мысли» [6, с. 160].

Все компьютерные игры условно разделяются на ролевые и неролевые. К числу первых могут быть отнесены различного рода логические компьютерные игры (например, шахматы), карточные игры (пасьянсы, покеры и др.), разного рода игры на сообразительность и быстроту реакции, так называемые аркадные игры (разнообразные «бегалки», «стрелялки» и т.п.) и т.д. В неролевых компьютерных играх сохраняется дистанция между играющим и той виртуальной реальностью, которая разворачивается на мониторе компьютера. Ролевыми компьютерными играми считаются те игры, в которых играющий принимает на себя роль одного из персонажей игры. В этом случае сама игра обязывает его выступать в роли конкретного или воображаемого компьютерного героя. Именно при таких играх возможен процесс такой степени вхождения в виртуальный мир игры, что индивид интегрируется

с компьютером. Крайний случай – полное отождествление себя с компьютерным персонажем. И хотя данное разделение условно (оно условно в том отношении, что не всегда можно провести между ними чёткую демаркацию: например, в игре герой спасает принцессу; здесь возможно некоторое отождествление играющего с этим героем, но тем не менее дистанция сохраняется), оно имеет важное значение, так как механизм и природа психологической зависимости от ролевых компьютерных игр существенно отличаются от механизмов образования зависимости от неролевых компьютерных игр. Во всяком случае, психологическая зависимость играющего от ролевых компьютерных игр оказывает очень мощное влияние на самоё личность играющего, превышающее зависимость как от неролевых компьютерных игр, так и от неигровой деятельности с компьютером (например, компьютерное программирование и работа с Интернетом).

По мере совершенствования компьютеров совершенствовались и продолжают совершенствоваться и компьютерные игры, привлекая всё больше и больше людей. К настоящему времени компьютерная техника достигла уже такого уровня, что позволяет программистам разрабатывать весьма реалистичные игры с добротным графическим и звуковым оформлением. И совершенствование продолжается. С каждым новым достижением в области компьютерных технологий растёт количество людей, именуемых в просторечии «компьютерными фанатами» или «геймерами» (от английского «game» – игра). Представители данной категории основное время проводят за играми, так как игры на компьютере становятся едва ли не главной жизненной потребностью. Это ведёт к замыканию на игру, к сужению социальных связей и отношений. Увлечённость компьютерными играми иногда доходит до патологии: человек попадает в зависимость от этих игр.

Список использованных источников

1 Хамидов, А. А. Отчуждение в сфере образования // Человек в мире отчуждения. – Алматы: Гылым, 1996. – С. 117–143

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

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

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

5 Кириленко С.А. Космос механической игрушки и универсум компьютерной программы // Виртуальное пространство культуры: Материалы научной конференции, СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. – С. 159

6 Кириленко С.А. Космос механической игрушки и универсум компьютерной программы // Виртуальное пространство культуры: Материалы научной конференции, СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2000. – С. 160
7 Эстулин Д. Кто правит миром? Или вся правда о Бильдербергском клубе. Изд. 2-е / Д. Эстулин. – Минск: Поппури, 2009. – 281 с.
8 Эстулин Д. Кто правит миром? Или вся правда о Бильдербергском клубе. Изд. 2-е / Д. Эстулин. – Минск: Поппури, 2009. – С. 283
9 Шарипова Р. М. Трансформация ценностных ориентаций в молодёжной среде Республики Казахстан // Молодёжь и современность: проблемы мировоззрения, политики и морали: Материалы Международной научно-практической конференции, Семей: СГПИ, 2007. – С. 259–260
10 Duffield S., Wageman J., Hodge A. Examining how professional development impacted teachers and students of U.S. history courses // The Journal of Social Studies Research. – 2013. – V. 37, N 2. – P. 85-96

М.Н. Мусабеков[1]
[1]*Сулейман Демирел атындағы университет, Қаскелен, Қазақстан*

ҚҰНДЫЛЫҚТЫҢ МӘНІ

Аңдатпа: Мақалада әлеуметтік старта ретінде жастарға деген ықпал қарастырылады. Аталмыш кезеңде адамзаттың дамуында әсіресе жас ұрпақтың кейбір мәселелері бар. Жаһандану жағдайында жастар осы алпауыт уақыттың кейбір тұстарымен айналып қалып жатыр. Ол компьютер және оның тартымдылығы қамтылған кеңістігі. Ал осы тұста бұзылу, іру, ыдырау жастар ішінде байқалар болса онда ұлт пен дәстүрдің негізіне балта шабылды дегенге саяды. Жоғарыда көрсетілген еріксіз тартылып, компьютердің тартылысына еніп кеткен жағдаяттар болса, виртуалды шынайылыққа кірген тұста ақиқаттылық ортаға шығуы ықтимал. Аталмыш мәселені қарастыру әрі оны жекелеген мемелекеттердің мысалында қарастыру сондай ақ ол елдердің жастарының өзектілігі күнтәртібінен кетпейді. Себебі формасы мен форматын жаһандану өздігінен алмастырып, өзгетуде. Тек әдістерді зерделеу мен дамытудан басқа шара қалмауда. Тек тәрбие кеңістігіндегі педагогикалық, отбасылық, қоғамдық мәселелерді зерделеуді алғастыра беретініміз анық

Түйін сөздер: Жастар, жаһандану, өсіп келе жатқан ұрпақ, мемлекет, әлеуметтану, әлеуметтік страта, эстафета, компьютер басқару, мән.

M.N. Musabekov[1]
[1]*University of Süleyman Demirel, Kaskelen, Kazakhstan*

ESSENCE OF VALUES

Abstract: In this article we will consider essence of values and its influence on youth with its values. A development of humanity with modern time and also youth there are unsolved problems in formation and development of youth which participates in succession generation. During a globalization era the active youth which doesn't live already without computer and those programs are used under activity conditions. The state believes that the youth is generation некст to which it is transferred government furrows. Therefore that and the molodezhena has opportunities to be removed from a historical way. And if destruction begins with youth that is the basis to assume about weakening of bases of tradition and the nation. Here in case of enthusiasm of youth for computers and the consequences following from here in the form of virtual reality that concerns can come true. Consideration of this perspective on experience of the certain states with their youth it is urgent on a skolka challenges of globalization change a form and a format. It is necessary only to study and enhance measures of pedagogical, family and public process of education of youth in a spatial question of essence.

Key words: Computer, virtual reality, youth values, national state, essence.

IRSTI 06.51

A. E. Abisheva[1], A. Karabayeva[1]
[1]Suleyman Demirel University, Kaskelen, Kazakhstan

CRITICAL ANALYSIS OF DOHA ROUND

Abstract: WTO is known to be the one of the significant multilateral trade institutions. It had various rounds aimed to the reduction of tariffs and barriers. The last and still lasting round is Doha Round. Aim of the Doha Development Round is to promote development in the non- developed part of the world, by engaging them to free trade. This essay tries to analyze Doha Development Round, by answering questions such as, why was it initiated, who is benefiting from it, what are the causes of stalemate and what is the future of Doha.

Key words: multilateral trade, Doha round, world trade organization.

Introduction

With the active interaction of countries worldwide, there is a need for an international organisation that would control cooperation on the basis of rules and norm strengthened. The World Trade Organization (WTO), which shares the basic principles of the General Agreement on Tariffs and Trade (GATT), was established as a result of the Uruguay Round. This provided an opportunity to all members, despite their level of economy or type of political regime, to be involved in multilateral trade negotiations.