MATERIYALLÍQ EMES MÁDENIY MIYRAS ÚLGILERIN SAQLAWDA GAMIFIKACIYA USÍLLARÍ

Sultamuratova Shaxsanem Sultamurat qızı – *assistent oqıtıwshı*
nf.uzsiac@gmail.com
Ózbekstan mámleketlik kórkem óner hám mádeniyat institutı Nukus filialı

МЕТОДЫ ГАМИФИКАЦИИ В СОХРАНЕНИИ ОБЪЕКТОВ НЕМАТЕРИАЛЬНОГО КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ

Султамуратова Шахсанем Султамурат кызы – *Ассистент-преподаватель*
Нукусского филиала Государственного института искусств и культуры Узбекистана

GAMIFICATION METHODS IN THE PRESERVATION OF INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE SAMPLES

Sultamuratova Shaxsanem Sultamurat kizi – *Assistant teacher*
Nukus branch of the Uzbekistan State Institute of Arts and Culture

Tayanch so‘zlar: materiyallıq emes mádeniy miyras, gamifikaciya, cifrlı texnologiyalar, Octalysis, interaktivlik, milliy qádiriyatlar, vizuallastırıw.

Rezyume. Maqolada materiyallıq emes mádeniy miyraslardı saqlawda gamifikaciya (oyınlastırıw) usıllarınıń áhmiyeti hám Octalysis modeli tiykarındaǵı mexanizmler analizlengen.

Ключевые слова: нематериальное культурное наследие, гамификация, цифровые технологии, Octalysis, интерактивность, национальные ценности, визуализация.

Резюме. В статье анализируется значение методов геймификации в сохранении нематериального культурного наследия и механизмы, основанные на модели Octalysis.

Key words: intangible cultural heritage, gamification, digital technologies, Octalysis, interactivity, national values, visualization.

Summary. The article analyzes the importance of gamification methods in preserving intangible cultural heritage and mechanisms based on the Octalysis model

KIRISIW

"Búgingi kúnde mádeniy miyraslarımız tek ǵana tariyx betlerinde mórlenip qalǵan qádiriyat emes, bálki zaman menen birge rawajlanatuǵın **tiri resurs** bolıwı áhmiyetli. Kóbinese jaslarımızdıń tariyxıy dástúrlerge bolǵan qızıǵıwshılıǵı páslew bolıp kóriniwi múmkin, biraq bul olardıń ózligine biypárwa ekenligin ańlatpaydı. Tiykarǵı másele — maǵlıwmattı jetkerip beriw formalarında. Házirgi cifrlı dáwirde dástúriy úyretiw usılları jaslardıń **interaktivlikke** bolǵan talabına tolıq juwap bere almay atırǵan bolıwı múmkin. Sol sebepli, mádeniy miyraslarımızıń mazmunın saqlap qalǵan halda, onı jaslarǵa jaqın bolǵan **zamanagóy hám interaktiv tillerde** (mısalı, oyın texnologiyaları yamasa vizual kórsetpeler arqalı) usınıw, olardıń qádiriyatlarımızǵa bolǵan súyispenshiligin oyatıwda eń nátiyjeli kópir xızmetin atqaradı.

Gamifikaciya — bul tek "oyın oynaw" emes. Bul **psixologiyalıq kishi-intervenciya** bolıp, ol miyrasqa bolǵan múnásibetti "Májburiy úyreniw"den "Qızıqlı sayaxat"qa ózgertedi.

USÍLLAR

Octalysis Framework tiykarındaǵı Gamifikaciya Strategiyaları. Izertlewde Yu-kai Chou tárepinen islep shıǵılǵan **Octalysis** (segiz qırlı gamifikaciya modeli) principlerinen paydalanıldı. Bul model insannıń ishki (intrinsic) hám sırtqı (extrinsic) motivaciyaların qozǵatıwǵa tiykarlanǵan. Materiyallıq emes miyraslardı (MEMM) saqlawda tómendegi 4 drayver tiykarǵı mexanizm retinde tańlap alındı:

NÁTIYJELER HÁM DISKUSSIYA

1. Epikalıq máni hám shaqırıq

J. McGonigal tárepinen ilimiy tiykarlanǵan **"Epikalıq máni hám shaqırıq"** (Epic Meaning & Calling) drayverin materiyallıq emes mádeniy miyraslardıń (MEMM) saqlanıw procesindegi roli boyınsha tereńlestirilgen analizi tómendegishe: Gamifikaciyanıń bul drayveri paydalanıwshınıń óz háreketlerin ápiwayı oyın kónlikpelerinen joqarı qoyıwına, yaǵnıy ózin "úlken nárseniń bir bólegi" dep seziwine tiykarlanadı. Materiyallıq emes mádeniy miyraslar kontekstinde bul, jas áwladtıń tariyxıy dástúrlerge bolǵan múnásibetin túp-tiykarınan ózgertiwshi kúshli qural bolıp xızmet etedi. J. McGonigal (2011) óziniń *"Reality is Broken"* miynetinde atap ótkenindey, epikalıq máni insanda real turmısta ushıraspaytuǵın joqarı dárejedegi sociallıq maqset jollarında pidayılıq sezimin oyatadı. Maqsetli missiya berilgende, oyınshı ózin passiv baqlawshı emes, bálki joǵalıp ketiw qáwipi astındaǵı "Tariyx qutqarıwshısı"

yamasa "Miyras saqlawshısı" arxetipinde sezine baslaydı. Bul psixologiyalıq transformaciya jaslarǵa dástúrlerdi "eskirgen maǵlıwmat" emes, bálki qorǵalıwı hám keleshekke jetkeriliwi tiyis bolǵan muqaddes amanat retinde qabıllatıwǵa imkaniyat beredi. Bul drayverdi ámelge asırıwda "Epikalıq shaqırıq" (Calling) mexanizmi arqalı paydalanıwshıǵa "Umıtılıp baratırǵan milliy namalardı tiklew" sıyaqlı global missiyalar beriledi. Bunday jaǵdayda oyınshı orınlaytuǵın har bir tapsırma (namanı tıńlaw, dástúrdi úyreniw) onıń shaxsıy utısı emes, bálki millettiń mádeniy yadın tiklewge qosılǵan real úles retinde vizuallastırıladı. Analizlerde kórsetkenindey, dástúriy lekciyalar yamasa passiv muzey eksponatları menen salıstırǵanda, bunday interaktiv missiyalar jaslarda emocional baylanıstı (engagement) bir neshe ese arttıradı. Paydalanıwshı óziniń oyın ishindegi har bir "Epikalıq jeńisin" (Epic Win) real turmıstaǵı mádeniy identifkaciyanı kúsheytiwshi háreket dep qabıllaydı. Bul bolsa, materiyallıq emes miyraslardı saqlawda tek ǵana texnikalıq emes, bálki kórkemónertanıwshılıq hám psixologiyalıq kóz qarastan eń nátiyjeli metodologiyalıq jantasıw bolıp tabıladı.

2. Rawajlanıw hám Jetiskenlik

Gamifikaciyanıń bul drayveri paydalanıwshınıń ishki motivaciyasın rawajlandırıwǵa, onıń kónlikpelerin basqıshpa-basqısh arttırıwǵa hám júzege kelgen qıyınshılıqlardı sistemalı túrde jeńip ótiwine baǵdarlanǵan. Materiyallıq emes mádeniy miyraslardı (MEMM) úyreniwde bul metod paydalanıwshınıń passiv maǵlıwmat alıwshıdan aktiv "kásip iyesi"ne aylanıwın támiyinleydi. Mexanizm retinde Qaraqalpaq jırawshılıq mekteplerinıń (mısalı, Shimbay yamasa Qońırat mektepleri) turaqlı iyerarxiyalıq dúzilisi tańlap alınǵan bolıp, bunda paydalanıwshı "shákirt" basqıshınan baslap, turaqlı úyreniw hám tapsırmalardı orınlaw arqalı "usta" dárejesine shekemgi jolı vizuallastırıladı. Har bir jańa professional terminniń mánisin túsiniw yamasa qosıq tekstin qátelersiz yadlaw paydalanıwshıǵa "virtual tájiriybe" (XP — Experience Points) balların beredi. Bul process paydalanıwshıda óz bilimine bolǵan isenim hám keyingi joqarı basqıshqa ótiwge bolǵan kúshli qızıǵıwshılıqtı oyatadı.

3. Iyelik qılıw hám iyelik sezimi

Gamifikaciyanıń bul drayveri paydalanıwshınıń ózi jaratqan, iyeleytuǵın yamasa turaqlı rawajlandırıp baratuǵın nárselerine bolǵan kúshli emocional baylanısı tiykarına qurılǵan. Materiyallıq emes mádeniy miyraslardı (MEMM) saqlawda bul mexanizm jaslardıń milliy identifkaciyasın kúsheytiwshi eń nátiyjeli qural bolıp xızmet etedi. Izertlewde usınılǵan **Sandbox (erkin qurılıs)** modeli boyınsha, har bir paydalanıwshıǵa virtual ortalıqta óziniń unikal **"Qara úyi"** beriledi. Oyın dawamında jıynalǵan "miyras balları" (Heritage Points) esabına paydalanıwshı úydiń ishki bezewlerin, yaǵny shiy, kilem, sanıq sıyaqlı elementlerdi milliy naǵıslar menen bezeydi. Bul jerdegi iyelik sezimi paydalanıwshınıń milliy mádeniyat elementlerin tek sırıttan baqlawshı emes, bálki onıń qáliplesiwine tikleley tásir etiwshi "iye" retinde seziniwine imkaniyat beredi. Csikszentmihalyi (1990) óziniń **"Flow" (Aǵım)** teoriyasında subyekttiń belgili bir processke tolıq qatnasıwı hám onnan ruwxıy qanaatlanıwı ushın iyelik sezimi hám kontrol faktorlarınıń áhmiyeti júdá joqarı ekenligin kórsetip ótken. Bul teoriyaǵa kóre, paydalanıwshı ózi "investiciya" kirgizgen (waqıt, energiya, virtual resurs) virtual obyektine kóbirek baylanıp qaladı. MEMM kontekstinde bul "Qara úy" — bul tek ǵana 3D model emes, bálki paydalanıwshınıń qaraqalpaq folklórı hám etnografiyası boyınsha iyelegen bilimleriniń vizual kórinisi bolıp tabıladı.

4. Sociallıq tásir hám baylanıs

Gamifikaciyanıń bul drayveri individtiń basqa adamlar menen bolǵan múnásibetlerine, yaǵny báseki, sheriklik, sociallıq tán alınıw hám uqsaslıq sezimlerine tiykarlanadı. Materiyallıq emes mádeniy miyraslardı (MEMM) saqlaw kontekstinde bul mexanizm jeke úyreniw procesin jáńáatlik tájiriybege aylantırıwshı eń tiykarǵı faktor bolıp tabıladı. Izertlewde usınılǵan **"Jáńáatlik aytıs"** yamasa **"Virtual kárwan"** kibi multiplayer (kóp paydalanıwshılı) rejimler jaslarǵa dástúriy úp-ádertlerdi (mısalı, "Bet-ashar") sanlı ortalıqta birgelikte simulyaciya qılıw imkaniyatın beredi. Bul jerde sociallıq tásir drayveri paydalanıwshınıń tek ózi ushın emes, bálki óz jáńáati yamasa "virtual urıwı" ushın juwapkershilik seziwin hám mádeniy ortalıqta óz ornın tabıwın támiyinleydi. R.Bartle (1996) óziniń oyınshılar tipologiyasında **"Socializers" (Aralasıwshılar)** kategoriyası ushın eń úlken motivaciya faktoru basqa paydalanıwshılar menen baylanıs ornatıw hám ózara tásir ekenligin túsindirip bergen. MEMMdi saqlawda bul teoriya júdá áhmiyetli, sebebi materiyallıq emes miyraslar tábiyaatınan jáńáatlik xarakterge iye bolıp, olar tek adamlar arasındǵı janlı qatnas hám dástúrlerdi birgelikte orınlaw arqalı jasaydı. Sanlı platformada jáńáatlik tapsırmalardı orınlaw jaslarda "mádeniy uqsaslıq" (cultural identity) sezimin kúsheytedi. Mısalı, virtual aytısta

qatnasıwshı óziniń sóz baylıǵın hám tapqırlıǵın basqalar aldında kórsetiw arqalı sociallıq moyınlawǵa (social recognition) erisedi. Bul drayverdiń áhmiyeti sonday, ol dástúriy úyretiw usıllarındaǵı "ustaz-shákirt" múnásibetlerin zamanagóy onlayn jámáátler formatına ótkeriwge kómeklesedi.

JUWMAQ. Gamifikaciya usılları tek ǵana kewil kóteriw emes, bálki MEMM úlgilerin "tiri mádeniyat" retinde keleshek áwladqa jetkeriwdiń zamanagóy quralı bolıp xızmet etedi. Dástúriy qádiriyatlardı cifrlı platformalarǵa integraciya qılıw arqalı biz jaslarda milliy identifkaciyanı kúsheytiwge erisemiz.

Paydalanılǵan ádebiyatlar

1. Chou, Y. K. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. - Octalysis Media, 2015.
2. McGonigal, J. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. - Penguin Books, 2011.
3. Csikszentmihalyi, M. Flow: The Psychology of Optimal Experience. - Harper Perennial, 1990.
4. Bartle, R. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. 1996.
5. Werbach, K., & Hunter, D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. 2012.

.