

ISSN 2415 - 8771

ИНТЕРНАУКА
internauka.org

**СССХХХVІІІ МЕЖДУНАРОДНАЯ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ
КОНФЕРЕНЦИЯ**



49(338)

**МОЛОДОЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ:
ВЫЗОВЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ**

**«МОЛОДОЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ:
ВЫЗОВЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ»**

*Сборник статей по материалам СССXXXVIII международной
научно-практической конференции*

№ 49 (338)
Декабрь 2023 г.

Издается с декабря 2015 г.

Москва
2023

УДК 08
ББК 97
М75

Председатель редакционной коллегии:

Ходакова Нина Павловна – д-р пед. наук, проф. Московского городского педагогического университета, чл.-кор. Академии информатизации образования, проф. Европейской и международной Академии Естествознания, почетный профессор и почетный доктор наук Российской Академии Естествознания.

Редакционная коллегия:

Виштак Ольга Васильевна – д-р пед. наук, канд. тех. наук, зав. кафедрой Информационных систем и технологии Балаковского института техники, технологии и управления (филиал) ФГБОУ ВПО «Саратовский государственный технический университет им. Гагарина Ю.А.»;

Дейкина Алевтина Дмитриевна – д-р пед. наук, проф. кафедры теории и практики преподавания русского языка и русского языка как иностранного (ТППРЯиРКИ) Московского государственного педагогического университета (МПГУ). Руководитель научной школы «Аксиологическая лингвометодика: мировоззренческие и ценностные аспекты в школьном и вузовском преподавании»;

Добротин Дмитрий Юрьевич – канд. пед. наук, доц. Московского городского педагогического университета;

Напалков Сергей Васильевич – канд. пед. наук, ст. препод. Арзамасского филиала ФГАОУ ВО «Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского».

М75 Молодой исследователь: вызовы и перспективы. сб. ст. по материалам СССXXXVIII междунар. науч.-практ. конф. – № 49(338). – М., Изд. «Интернаука», 2023. – 406 с.

ISSN 2415-8771

ББК 97

ISSN 2415-8771

Оглавление	
Доклады конференции на русском языке	11
Гуманитарные науки	11
Секция 1. Культурология	11
ВЛИЯНИЕ ИСКУССТВЕННЫХ НЕЙРОННЫХ СЕТЕЙ НА СОВРЕМЕННУЮ КУЛЬТУРУ	11
Банит Кирилл Дмитриевич Моисеенко Татьяна Глебовна	
ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЗАРУБЕЖНОГО ОПЫТА ПО ПРЕДОТВРАЩЕНИЮ ОТРИЦАТЕЛЬНОГО ВЛИЯНИЯ ИНТЕРНЕТ-ИГР НА ПСИХИЧЕСКОЕ ЗДОРОВЬЕ ЧЕЛОВЕКА	16
Чупин Денис Владимирович Моисеенко Татьяна Глебовна	
Секция 2. Литературоведение	22
БИБЛЕЙСКИЕ АЛЛЮЗИИ В ПЬЕСЕ У. ШЕКСПИРА «МАКБЕТ»	22
Макарова Татьяна Валерьевна	
Секция 3. Педагогика	26
ФОРМИРОВАНИЕ СЛУХОВОГО ВОСПРИЯТИЯ У ДОШКОЛЬНИКОВ С НАРУШЕНИЕМ СЛУХА ПОСРЕДСТВОМ ТЕАТРАЛИЗОВАННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	26
Буданова Алёна Ярославовна	
НЕКОТОРЫЕ ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ (АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК)	30
Вальковская Алена Александровна Торунова Наталья Ивановна	
СУЩНОСТЬ, СТРУКТУРА СОДЕРЖАНИЕ ВОЕННО- ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА, ЕГО ЗАКОНОМЕРНОСТИ И ПРОТИВОРЕЧИЯ	34
Гизатуллин Алексей Александрович Супрун Тимофей Игоревич	
ОБУЧЕНИЕ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ КАК ФОРМЫ РЕЧЕВОГО ОБЩЕНИЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА	37
Ескермесова Айгерим Жанатовна Бежина Виктория Валерьевна	
ПРИНЦИПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ НА ОСНОВЕ ПРОБЛЕМНОГО ОБУЧЕНИЯ	40
Канашева Диана Сериковна Бежина Виктория Валерьевна	

**ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЗАРУБЕЖНОГО ОПЫТА
ПО ПРЕДОТВРАЩЕНИЮ ОТРИЦАТЕЛЬНОГО ВЛИЯНИЯ
ИНТЕРНЕТ-ИГР НА ПСИХИЧЕСКОЕ ЗДОРОВЬЕ ЧЕЛОВЕКА**

Чупин Денис Владимирович

*студент,
Сибирский государственный индустриальный университет,
РФ, г. Новокузнецк*

Моисеенко Татьяна Глебовна

*канд. пед. наук, доц.,
Сибирский государственный индустриальный университет,
РФ, г. Новокузнецк*

**POSSIBILITIES OF USING FOREIGN EXPERIENCE IN PREVENTING
THE NEGATIVE IMPACT OF INTERNET GAMES ON HUMAN MENTAL
HEALTH**

Denis Chupin

*Student,
Siberian State Industrial University,
Russia, Novokuznetsk*

Tatiana Moiseenko

*Candidate of pedagogical sciences, associate Professor,
Siberian State Industrial University,
Russia, Novokuznetsk*

АННОТАЦИЯ

Цель написания статьи проанализировать и в дальнейшем рассмотреть интернет-игры как явление культуры, которое не всегда оказывает положительное влияние на здоровье и психику человека. В процессе работы над статьей использовался теоретический метод. Сделан вывод, что имеются различия в межнациональных культурных подходах к интернет-играм.

ABSTRACT

The purpose of writing the article is to analyze and further consider Internet games as a cultural phenomenon, which does not always have a positive impact on human health and psyche. In the process of working on the article the theoretical method was

used. It is concluded that there are differences in cross-national cultural approaches to Internet gaming.

Ключевые слова: игра, компьютер, культура, влияние.

Keywords: game, computer, culture, influence.

В настоящее время интернет-игры – это неотъемлемая часть жизни многих людей, и они вызывают неподдельный интерес общественности.

Исследования показывают, что интернет-игры могут оказывать влияние на психическое здоровье и имеют социокультурные аспекты. Дэниел Кинг и Пол Дельфаббро указывают на то, что игровая зависимость может привести к различным психическим проблемам, таким как депрессия, тревожность и социальная изоляция [3, с.4]. Кроме того, игры с насилием и агрессией могут повлиять на поведение и эмоциональную реакцию у игроков. Длительное время, проведенное в интернет-играх, может также привести к снижению академической успеваемости игрока и проблемам с концентрацией его внимания.

Интернет-игры также имеют социокультурные аспекты. Они могут стать платформой для социального взаимодействия людей и создания сообществ. Игры могут способствовать развитию коммуникационных навыков и сотрудничеству между игроками. Но важно отметить, что интернет-игры также могут приводить к отчуждению игрока от реального мира и уменьшению его социальной активности.

Основные психические проблемы, связанные с интернет-играми:

1. Игровая зависимость может стать серьезной проблемой, которая отрицательно влияет на психическое здоровье игрока [1, с.3]. Люди, зависимые от интернет-игр, могут испытывать сильное желание играть, терять контроль над временем, проведенным в играх, и испытывать отрицательные эмоции при отсутствии доступа к играм.

2. Игры могут вызывать повышенный уровень стресса и тревоги у некоторых игроков. Это может быть связано с соревновательным характером

игр, необходимостью принятия быстрых решений или социальным давлением внутри игрового сообщества.

3. Длительное время, проведенное в интернет-играх, может привести к снижению психологического благополучия. Это может проявляться в виде ухудшения у игрока настроения, усталости, проблем со сном и снижения интереса к другим видам деятельности [2, с.5].

Факторы, влияющие на развитие психических проблем, связанных с интернет-играми, включают:

1. Игровая механика и дизайн игр могут оказывать влияние на психическое состояние игроков. Некоторые игры могут быть разработаны таким образом, чтобы вызывать зависимость и привлекать игроков к продолжительной игре. Это может приводить к развитию психических проблем, таких как игровая зависимость и снижение психологического благополучия.

2. Социальные взаимодействия в играх могут оказывать как положительное, так и отрицательное влияние на психическое здоровье игроков. Возможность взаимодействия с другими игроками может способствовать развитию социальных навыков и созданию сообщества. Однако негативные социальные взаимодействия игроков, такие как их токсичное поведение или кибербуллинг (т.е. онлайн травля), могут привести к стрессу, тревоге и другим психическим проблемам [3, с.4].

3. Длительное время, проведенное в интернет-играх, может оказывать влияние на психическое здоровье. Игроки, которые проводят слишком много времени в играх, могут испытывать снижение психологического благополучия, ухудшение настроения и проблемы с концентрацией внимания [2, с.3].

Существуют различия в культурных подходах к играм между Северной Америкой, Европой и Китаем. Эти различия могут влиять на предпочтения в выборе игр и игровых стилей и на восприятие игрового опыта. Например, по исследованиям Джеффри Снодграсс в Северной Америке и Европе большей популярностью пользуются шутеры от первого лица (жанр компьютерных игр, в которых игровой процесс основывается на сражениях с использованием огнестрельного или любого другого оружия с видом от первого лица), в то время

как в Китае предпочитают кроссплатформенные игры (компьютерные игры в онлайн режиме с использованием различных платформ для одновременного подключения) [1, с.12].

Ценности и нормы в разных культурах могут оказывать влияние на игровую активность. Например, в некоторых культурах академические достижения и работа могут быть приоритетом, а игровая активность может быть ограничена или рассматриваться как нецелесообразная [1, с.19]. В других культурах игры могут рассматриваться как средство развлечения и социального взаимодействия.

Общество и государство могут принимать профилактические меры и разрабатывать политику для контроля игровой активности населения. Стратегия Дэвиса и Блейка заключается в том, что вводятся ограничения на время, проводимое в интернет-играх [3, с.3]. Также проводятся информационные кампании о здоровом образе жизни и разумном использовании интернет-игр.

Всемирная организация здравоохранения (ВОЗ) и другие организации разработали рекомендации и руководства по профилактике и лечению расстройств, связанных с интернет-играми. Эти рекомендации включают ограничение времени, проводимого в играх, поддержку психического здоровья игроков, информирование об опасностях игровой зависимости, а также проведение образовательных программ для игроков.

Некоторые страны, такие как Китай принимают законодательные меры и разрабатывают политику для регулирования интернет-игр и предотвращения расстройств, связанных с игровой зависимостью. Это может включать ограничения на время игры для несовершеннолетних, использование предупреждающих сообщений в самих играх о возможных рисках играющего [3, с.3].

Образовательные программы и информационные кампании играют важную роль в профилактике расстройств, связанных с интернет-играми. Они направлены на повышение осведомленности о рисках игровой зависимости, развитие у участников игр навыков управления временем и создание здоровых игровых привычек.

Психологическая помощь и лечение имеют важное значение для населения, страдающего от расстройств, связанных с интернет-играми. Психологи и специалисты по зависимости могут предоставлять поддержку, консультации и терапию людям, испытывающим проблемы, связанные с игровой зависимостью.

Авторы изученных статей разработали следующие рекомендации:

- Дэниел Кинг и Пол Дельфаббро считают, что необходимо проводить профилактические занятия, на которых обсуждается важность физической активности и альтернативной компьютерным играм деятельности, что нужно обучать людей цифровой грамотности, безопасному использованию интернета и ограничивать время, проводимое в интернет-играх [3, с.5].

- Василиос Ставропулос и др. утверждают, что важно выявлять людей, страдающих игровой зависимостью, и лечить их, сосредотачиваясь на побуждениях и ценностях личности [2, с.12].

- Джеффри Снодграсс и др. утверждают, что дальнейшие исследования и разработки в области психических проблем, связанных с интернет-играми, являются крайне важными. Они помогут расширить понимание этих проблем, разработать более эффективные методы профилактики и лечения, а также создать здоровые и безопасные игровые среды для всех игроков [1, с.22].

В результате исследования и анализа проблем, связанных с интернет-играми, можно сделать следующие основные выводы:

- Игровая зависимость и привыкание являются серьезными проблемами, которые могут негативно влиять на психическое здоровье человека. Необходимо проводить дополнительные исследования для более глубокого понимания этих проблем и разработки эффективных методов лечения и профилактики.

- Игровая механика и дизайн игр могут оказывать значительное влияние на психическое состояние игроков. Разработчики игр должны учитывать этот фактор и стремиться создавать игры, которые способствуют позитивному психическому здоровью игроков.

- Социальные взаимодействия в играх могут иметь как положительное, так и отрицательное влияние на психическое здоровье. Необходимо проводить

дополнительные исследования для более глубокого понимания этого влияния и разработки стратегий для создания здоровой и поддерживающей среды в игровых сообществах.

- Влияние времени, проведенного в играх, на психическое здоровье требует дальнейшего изучения. Необходимо проводить более подробные исследования, чтобы определить оптимальное время, проводимое в играх, и разработать рекомендации для игроков.

Список литературы:

1. Daniel L. King & Paul H. Delfabbro. Prevention and Policy Related to Internet Gaming Disorder: [Electronic resource]. – URL : <https://link.springer.com/article/10.1007/s40429-017-0157-8>
2. Vasileios Stavropoulos & Kyi Lyn Baynes & Dominic Lloyd O'Farrel & Rapson Gomez & Astrid Mueller & Murat Yucel & Mark Griffiths. Inattention and Disordered Gaming: Does Culture Matter?: [Electronic resource]. – URL : <https://link.springer.com/article/10.1007/s11126-019-09702-8>
3. Jeffrey G. Snodgrass • Wen Zhao • Michael G. Lacy • Shaozeng Zhang • Rachel Tate. Distinguishing Core from Peripheral Psychiatric Symptoms: Addictive and Problematic Internet Gaming in North America, Europe, and China: [Electronic resource]. – URL : <https://link.springer.com/article/10.1007/s11013-018-9608-5>