

ИНТЕРНАУКА

ISSN 2686-9810

СТУДЕНЧЕСКИЙ ВЕСТНИК

научный журнал

номер 46(285) часть 1

г. Москва
www.internauka.org

ИНТЕРНАУКА
internauka.org

«СТУДЕНЧЕСКИЙ ВЕСТНИК»

Научный журнал

№ 46(285)
Декабрь 2023 г.

Часть 1

Издается с марта 2017 года

Москва
2023

Содержание	
Статьи на русском языке	5
Гуманитарные науки	5
Рубрика 1. Искусствоведение	5
ФИЛЬМЫ, О ЖИЗНИ, КОТОРУЮ МЫ НЕ ЗНАЕМ. АУТИЗМ	5
Муравьева Полина Сергеевна	
Рубрика 2. Культурология	9
ВИДЕОИГРЫ КАК МУЗЕИИ МИФОЛОГИИ	9
Есикова Карина Владимировна	
Тимофеев Дмитрий Игоревич	
Моисеенко Татьяна Глебовна	
ЭВОЛЮЦИЯ КАЛИФОРНИЙСКОГО ПАНК-РОКА И ЕГО ВЛИЯНИЕ	12
НА ОБЩЕСТВЕННУЮ ЖИЗНЬ	
Бендре Анна Александровна	
Тарасов Даниил Алексеевич	
Ливанов Андрей Игоревич	
Моисеенко Татьяна Глебовна	
Рубрика 3. Лингвистика	15
АНГЛИЦИЗМЫ В СОВРЕМЕННОМ РУССКОМ ЯЗЫКЕ: ЭВОЛЮЦИЯ	15
ИЛИ УГРОЗА	
Ипполитов Владислав Олегович	
Академова Оксана Геннадиевна	
РЕАЛИИ В СТРУКТУРЕ НОМИНАЦИЙ КОСМЕТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ	18
И СПОСОБЫ ИХ ПЕРЕДАЧИ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ	
Скороходова Анастасия Викторовна	
Рубрика 4. Литературоведение	20
СВОЕОБРАЗИЕ ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО СТИЛЯ В РОМАНЕ	20
Ф.М. ДОСТОЕВСКОГО «БРАТЯ КАРАМАЗОВЫ»	
Жучкова Екатерина Александровна	
РУССКАЯ ЛИТЕРАТУРА XIX ВЕКА В ОЦЕНКАХ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ КРИТИКИ	23
Вебер Павел Андреевич	
Печеркина Кристина Николаевна	
Моисеенко Татьяна Глебовна	
Рубрика 5. Педагогика	26
К ПРОБЛЕМЕ ИЗУЧЕНИЯ ИСТОРИИ КИТАЯ НОВОГО ВРЕМЕНИ	26
В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ	
Абдикаримов Дамир Илдарович	
РАЗВИТИЕ ФИЗИЧЕСКИХ КАЧЕСТВ С ПОМОЩЬЮ ТРЕНАЖЕРНЫХ	29
УСТРОЙСТВ У СТУДЕНТОВ ВУЗОВ	
Боваева Анна Александровна	
ВИДЕОИГРЫ КАК НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ В ОБРАЗОВАНИИ И КУЛЬТУРЕ	31
Добров Даниил Александрович	
Моисеенко Татьяна Глебовна	
ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ	33
НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА ПОСРЕДСТВОМ ИКТ	
Исаков Олег Алексеевич	
Тулусина Елена Антоновна	

ВИДЕОИГРЫ КАК НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ В ОБРАЗОВАНИИ И КУЛЬТУРЕ*Добров Даниил Александрович**студент,
Сибирский государственный индустриальный университет,
РФ, г. Новокузнецк**Моисеенко Татьяна Глебовна**канд. пед. наук, доц.,
Сибирский государственный индустриальный университет,
РФ, г. Новокузнецк***VIDEO GAMES AS A NEW DIRECTION IN EDUCATION AND CULTURE***Daniil Dobrov**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 - осветить возможность использования видеоигр в сфере образования и культуры. В процессе работы над статьей применялся теоретический метод. Проанализировано влияние, оказываемое видеоиграми, как на культуру, так и на образование.

ABSTRACT

The purpose of writing the article is to highlight the possibility of using video games in the sphere of education and culture. In the process of work on the article the theoretical method was applied. The impact of video games on both culture and education was analyzed.

Ключевые слова: видеоигры, культура, образование.

Keywords: video games, education, culture.

Видеоигры заняли одно из главенствующих мест в жизни общества. Каждый второй житель планеты знаком с видеоиграми. И, теперь в некоторых странах мира поднимается вопрос об использовании видеоигр в образовательных и культурных целях, так как они обладают поистине большими возможностями и широкими инструментарием для реализации данной цели.

Для того чтобы реализовать данную возможность в Испании было проведено исследование о влиянии видеоигр на образование и культуру в целом. Чтобы учесть географические различия в применении видеоигр, авторы статьи включили набор из 18 индикаторных функций, принимающих значения по единице для каждого региона Испании (и ноль в противном случае). Исследование охватывает всю Испанию, которая является неоднородной страной с большими экономическими, культурными и политическими различиями в разных географических регионах [1].

География учитывается путем категоризации места жительства человека. Авторы анализируемой статьи выделяют пять категорий местообитания жителей Испании в зависимости от численности населения и географического статуса (столица, провинции, мегаполис, город, малый городок, сельская местность). Участие в культурной жизни — это преимущественно

городское явление, которое обычно объясняется наличием более высокого предложения в крупных городах. Хотя этот фактор может быть более важным для других видов культурного потребления, таких как посещение музыкальных концертов, это может привести к удешевлению доступа потребителя к новейшим видеоиграм, соответствующему оборудованию и игровым сообществам. С другой стороны, в небольших местах обитания, где доступность альтернативных видов деятельности (таких как, например, театр) ограничена, количество применений гейминга может быть выше [1].

Результаты проведенных исследований могут указывать на то, что некоторые люди не играют во время прослушивания музыки. Для них музыка является «серьезным делом» и выступает как занятие, которым нужно наслаждаться самим по себе, в то время как для среднестатистических игроков в видеоигры музыка может быть менее важным, хотя и приятным сопровождением во время игры.

Также стоит учитывать, что видеоигры имеют большое различие в их качестве, с точки зрения культуры, воздействуя на зрительные, слуховые и кинестетические чувства, они являются, пожалуй, самым разнообразным культурным жанром, который мы когда-либо видели.

Применяя концепцию исследования истории видеоигр к играм с мифологическим сюжетом, анализируемая нами статья не только вносит вклад в изучение видеоигр, но и в методику их использования в контекстах как формального, так и неформального обучения [2].

В статье Александра Вандевалле доказывается образовательный потенциал этих игр.

Роллинджер описывает видеоигры, как обладающие огромным потенциалом для «усвоения большого объема информации и обучения» в процессе игры, а в своих исследованиях технологии видеоигр.

Андерсон провёл описание «знаний об элементах» как способ для игроков узнавать историю во время игры. Это можно увидеть в таких играх, как «Новый бог», так и «Hades».

Возможно рассмотреть вышеприведенные мифографии в свете «литературных игр» Энслина, или гибридного опыта игрока/читателя, где чтение текстов является важной частью игрового процесса: сверяясь с внутриигровым кодексом, игроки получают опыт, который, по крайней мере, частично похож на читательский или даже "книжный" [2].

Данные игры можно использовать в формальных образовательных ситуациях, но игроки могут уже приобретать новые знания, играя неформально для собственного развлечения. Одной из сильных сторон вышеупомянутых игр является то, что они эффективно применяют потенциал «обучения на основе игр» (т.е. обучения с помощью игр или образовательных приложений геймификации) или «серьезных игр» к явно несерьезным играм.

В ответ на это предлагается несколько будущих направлений для внутриигровых мифографий, учитывающих как педагогический потенциал игр, так и развлекательность.

Важно подчеркнуть, что, подобно тому, как Рейнхард пишет об «археологических» видеоиграх, что при академическом обучении не следует отказываться от присущей играм зрелищности [2].

Таким образом, познакомившись с возможностями видеоигр в образовательной и культурной сфере развития общества, следует подчеркнуть их огромный потенциал в данных направлениях жизни общества.

Список литературы:

1. Karol J. Borowiecki, Juan Prieto-Rodriguez: Video games playing: A substitute for cultural consumptions?: [Electronic resource]. – URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10824-014-9229-y>
2. Alexander Vandewalle: Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games: [Electronic resource]. – URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s12138-023-00646-w>