

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 «БРАТЬЯ 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	

РУБРИКА 2.

КУЛЬТУРОЛОГИЯ

ВИДЕОИГРЫ КАК МУЗЕИИ МИФОЛОГИИ

Есикова Карина Владимировна

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

Тимофеев Дмитрий Игоревич

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

Моисеенко Татьяна Глебовна

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

В наше время видеоигры уже давно перестали быть просто развлечением для детей и подростков. В современном мире видеоигры стали важной частью современной культуры, а также неотъемлемой частью жизни многих людей, предоставляя возможность окунуться в уникальные миры, пережить незабываемые приключения и открыть для себя новые горизонты. Однако мало кто знает, что видеоигры также могут служить своеобразными музеями мифологии, позволяя нам познакомиться с культурными и мифологическими традициями различных народов. Эти виртуальные миры, созданные разработчиками, не только предоставляют игрокам возможность исследовать удивительные миры и переживать захватывающие приключения, но и являются настоящими хранилищами современных мифов и легенд [2].

Мифология всегда была важной частью человеческой культуры. От греческих богов до скандинавских саг, мифы и легенды помогали людям объяснять мир вокруг себя, передавать ценности и нравственные уроки. В современном мире видеоигры выполняют аналогичную роль. Они создают собственные миры и персонажи, которые становятся иконами современной культуры.

Видеоигры, основанные на мифологии, предоставляют уникальную возможность погрузиться в мир древних мифов и легенд, понять их символику и значение. В современных видеоиграх можно выделить два способа преподнесения древних мифов. Первый способ — это экологическая мифография, которая сочетает коллекции мифов. Исследуя этот мир, игроки сталкиваются с повествованием, основанным на том, как они в нем путешествуют, тем самым оживляя историю игры. Экологическая мифография эффективна для создания музейного качества этих игр, поскольку она дает возможность разместить мифологические повествования в игровом пространстве, в котором игроки перемещаются в своем собственном темпе. Такой способ можно сравнить с посещением музея.

Второй способ — это актерская мифография, в которой контент излагается одним из самих мифологических персонажей. Такой способ повествования позволяет игроку оценивать мир с точки зрения героя мифов и легенд, отойти от привычного понимания истории. То, как мифические персонажи пересказывают истории или высказывают свои собственные оценки, влияет на то, как сами персонажи представлены в произведении [1].

Такой подход может радикально изменить образ какого-либо героя или дать игроку возможность осмыслить те или иные события.

Для того, чтобы лучше разобраться в данном вопросе рассмотрим несколько современных видеоигр, в которых раскрываются мифы и легенды.

Tomb Raider - настоящее приключение в мире археологии и необычных мест. Игра позволяет игроку вжиться в роль Лары Крофт, Индианы Джонса в юбке, и отправиться на поиски древних артефактов и скрытых сокровищ.

Одним из ключевых аспектов Tomb Raider является его связь с мифологией разных народов. В игре Лара Крофт встречает различные мифологические персонажи и существа, включая богов и демонов, а также расследует истории, связанные с древними культурами и религиями.

В играх Tomb Raider игроки должны исследовать различные древние развалины, гробницы и другие места, чтобы найти важные предметы и докопаться до правды о загадочных мифологических существах и событиях. В этих местах мир мифологии соседствует с реальностью, создавая захватывающую и атмосферную историю.

Захватывающая графика и атмосферный саундтрек игры помогают создать особую атмосферу музея мифологии, где игроки переносятся в другие миры и времена.

Все это делает Tomb Raider не просто игрой, а настоящим музеем мифологии. Игра позволяет игрокам испытать увлекательное путешествие, раскрывая тайны древних цивилизаций и встречаясь с мифическими существами. Это уникальная возможность почувствовать себя археологом-исследователем и узнать больше о мифологии разных культур.

Мифология всегда была источником вдохновения для жанра фантастики и видеоигр, и игра «God of War» не является исключением. Заслуживающая внимания, она прекрасно иллюстрирует, как видеоигры могут стать своего рода музеем мифологии.

««God of War»» — это экшен приключение, разработанное студией Santa Monica Studio и изданное Sony Interactive Entertainment для консолей PlayStation. Игра является перезапуском серии «God of War», главным героем которой является Спартанский воин по имени Кратос [1].

Однако новый ««God of War»» не просто продолжение истории Кратоса, но и новый взгляд на фольклор и мифологию скандинавских богов. Игроку приходится управлять взрослым Кратосом, который теперь живет в мире нордической мифологии и путешествует со своим сыном, Атреем. Они стремятся дотянуться до вершины высочайшей горы, чтобы разложить останки матери Атрея, жены Кратоса, по ее последнему желанию.

Один из главных аспектов игры — это ее внимание к мифологическим персонажам и сюжетам. Однако разработчики не только вдохновились персонажами скандинавской мифологии, но и сделали большую работу по исследованию древних текстов, чтобы сохранить аутентичность мифологических основ игры.

В игре можно встретить множество скандинавских богов и созданий. Одним из них является бог войны Тор, с которым главным героям приходится сражаться. Соперничество между Кратосом и Тором олицетворяет сражение между греческой и скандинавской мифологиями, двумя наиболее влиятельными и популярными пантеонами в истории человечества.

Другим знаменитым персонажем, с которым игроки встречаются, является Йормунгандр — огромный мировой змей, охраняющий мир.

«God of War» также ловко вплетает мифологические элементы в геймплей. Игроки могут использовать различные атаки, включающие атаки ближнего и дальнего боя, используя магические силы Кратоса и его легендарное оружие - ледяной топор «Левиафан» [1].

Таким образом, «God of War» — это великолепное творение, которое превращает игру в музей мифологии. Она основана на богатых исторических и мифологических источниках и погружает игроков в удивительный мир богов и героев.

Еще одним ярким примером игр, которые занимаются современной интерпретацией древних мифов и легенд является серия игр "Кредо убийцы" (Assassin's Creed). В играх присутствует сюжетная линия, построенная на фантастической исторической реконструкции, где игрок контролирует ассасина - члена секретного братства, которое борется против ордена Тамплиеров [1].

Одним из главных мифов, отраженных в играх, является концепция "Предтеч". Согласно игровому мироустройству, Предтечами были древние супер разумные существа, которые

создали человечество. Этот миф затрагивает темы сотворения, эволюции и контроля над человеческим видом.

Кроме того, в играх активно присутствуют древние мифы и легенды разных культур, такие как греческие, египетские, скандинавские и многое другое. Игроки могут встретиться с богами и героями из древней мифологии, такими как Зевс, Афина, Хор и Мерлин, а также и с вполне реально существовавшими историческими личностями, о которых ходит множество легенд.

Игры "Кредо убийцы" исследуют древние мифы и легенды, адаптируя их к игровому контексту и позволяя игрокам в интерактивной форме погрузиться в мир древностей. Однако, следует отметить, что игра не всегда строго придерживается исторической точности и может искажать некоторые элементы мифов и легенд с целью создания более интересного игрового опыта.

Видеоигры уже давно перестали быть просто развлечением и стали важной частью современной культуры. Они служат не только средством развлечения, но и музеями современной мифологии, где сохраняются и пересматриваются мифы и легенды разных культур. Они позволяют нам погрузиться в миры, наполненные мифологическими существами, богами и героями, и испытать приключения, которые могут быть не менее захватывающими, чем реальные путешествия и исследования. Помимо этого, они не дают нам забывать о культурном наследии человечества [2].

Видеоигры также играют важную роль в сохранении мифологических сюжетов и легенд для будущих поколений. Они делают эти истории более доступными и интересными для современной аудитории. Многие игры включают в себя элементы образования и исследования, позволяя игрокам узнавать больше о культурных мифах и легендах.

Однако важно помнить, что видеоигры могут использовать свободную интерпретацию исходных материалов, поэтому не всегда являются исторически точными или полностью соответствуют оригинальным мифам и легендам [2].

Список литературы:

1. Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games [Electronic resource]. - URL:<https://link.springer.com/article/10.1007/s12138-023-00646-w#article-info>
2. Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach [Electronic resource]. - URL:<https://link.springer.com/article/10.1007/s40869-017-0045->