

Научная весна молодых учёных Евразии – 2023

УНИВЕРСИТЕТ при МЕЖПАРЛАМЕНТСКОЙ АССАМБЛЕЕ
ЕврАзЭС

НАУЧНАЯ ВЕСНА МОЛОДЫХ УЧЁНЫХ ЕВРАЗИИ

Научные статьи
участников Международной
научно-практической школы
Санкт-Петербург, 24-30 апреля 2023 года

Сборник

Санкт-Петербург
2023

UNIVERSITY ASSOCIATED WITH THE INTERPARLAMENTARY
ASSEMBLY OF THE EURASIAN ECONOMIC COMMUNITY

SCIENTIFIC SPRINGTIME OF YOUNG RESEARCHERS OF EURIASIA

Scientific articles
of the participants
of the International
Scientific and Practical School
Saint-Petersburg, April 24-30, 2023

Collection

Sankt-Peterburg
2023

УДК 003; 004; 008; 338.48; 34; 37; 379.85, 74
ББК 6/8
Н 34

Работы, опубликованные в материалах международных и всероссийских конференций, зачитываются как отражающие основные научные результаты диссертаций при их защите (абз. 3 п. 10 Положения о порядке присуждения учёных степеней, утв. Постановлением Правительства РФ от 30 января 2002 г. № 74 в редакции Постановления Правительства РФ от 20 июня 2011 г. № 475).

Рецензенты

Кулжабаева Ж. О., Институт законодательства и правовой информации Министерства юстиции Республики Казахстан, советник директора, кандидат юридических наук;

Пшенко К. А., Межпарламентская Ассамблея государств-участников СНГ, председатель научно-методического совета, доктор исторических наук, профессор.

Н 34 Научная весна молодых учёных Евразии: сборник научных статей участников Международной научно-практической школы. Санкт-Петербург, 24-30 апреля 2023 года / Общ. научн. ред. М. Ю. Спириной. — СПб.: Университет при МПА ЕврАзЭС, 2023. — 237 с.

В сборник включены научные работы участников второй Международной научно-практической школы «Научная весна молодых учёных Евразии», проходившей в апреле 2023 года в г. Санкт-Петербурге. Проект инициирован АНО ВО «Университет при МПА ЕврАзЭС» (Санкт-Петербург). Статьи и тезисы посвящены одной из актуальных проблем устойчивого развития экономики, культуры и образования – развитию туристической деятельности в странах-участницах Евразийского экономического союза. Туризм в работах молодых учёных Евразии рассматривается с самых разных позиций: развития цифровой экономики, социального и гуманитарного сотрудничества, профессионального образования, психологии, сохранения традиционных ценностей. Материалы сборника, несомненно, представляют интерес для обучающихся на разных ступенях профессионального образования, научно-педагогических работников высшей школы, исследователей различных отраслей научного знания, а также практических работников в разнообразных сферах туристической деятельности.

Утверждено к изданию на заседании Учёного совета Университета при Межпарламентской Ассамблее ЕврАзЭС 20 июня 2023 года, протокол № 6.

УДК 003; 004; 008; 338.48; 34; 37; 379.85, 74
ББК 6/8

Ответственность за точность цитирования, оценку использованных материалов в публикуемых статьях несут авторы. Статьи публикуются в авторской редакции.

ISBN 978-5-91950-120-6

© Коллектив авторов, 2023
© Университет при МПА ЕврАзЭС, 2023

UDC 003; 004; 008; 338.48; 34; 37; 379.85, 74
BBC 6/8

Работы, опубликованные в материалах международных и всероссийских конференций, зачитываются как отражающие основные научные результаты диссертаций при их защите (абз. 3 п. 10 Положения о порядке присуждения учёных степеней, утв. Постановлением Правительства РФ от 30 января 2002 г. № 74 в редакции Постановления Правительства РФ от 20 июня 2011 г. № 475).

Reviewers

Kulzhabayeva Zh. O., Institute of Legislation and Legal Information of the Ministry of Justice of the Republic of Kazakhstan, Advisor to the Director, PhD in Law;

Pshenko K. A., Interparliamentary Assembly of the CIS Member States, Chairman of the Scientific and Methodological Council, Doctor of Historical Sciences, Professor.

Scientific Springtime-2023: collection of scientific articles by participants of the International Scientific and Practical School of Young Scientists of Eurasia. St. Petersburg, April 24-30, 2023 / General scientific ed. by M. Y. Spirina. – St. Petersburg: University associated with the IPA of EurAsEC, 2023. – 237 p.

The collection includes scientific works of participants of the second International Scientific and Practical School “Scientific Spring of young scientists of Eurasia”, held in April 2023 in St. Petersburg. The project was initiated by the University associated with the IPA of EurAsEC (St. Petersburg). The articles and theses are devoted to one of the urgent problems of sustainable development of the economy, culture and education – the development of tourism activities in the member countries of the Eurasian Economic Union. Tourism in the works of young scientists of Eurasia is considered from a variety of perspectives: the development of the digital economy, social and humanitarian cooperation, vocational education, psychology, saving of traditional values. The materials of the collection are undoubtedly of interest to students at different levels of professional education, scientific and pedagogical workers of higher education, researchers of diverse branches of scientific knowledge, as well as practitioners in various fields of tourism.

Approved for publication at the meeting of the Academic Council of the University associated with the Interparliamentary Assembly of EurAsEC on June 20, 2023, Protocol No. 6.

UDC 003; 004; 008; 338.48; 34; 37; 379.85, 74
BBC 6/8

The authors are responsible for the accuracy of the citation and the evaluation of the materials used in the published articles. Articles are published in the author's edition.

ISBN 978-5-91950-120-6

© Team of authors, 2023
© University associated with the IPA of EurAsEC, 2023

Предисловие

Третье тысячелетие принесло в жизнь человечества множество новых явлений, связанных с происходящим сегодня одновременным переходом и к новому технологическому, и к новому мирохозяйственному укладам. Перед социумом открылись новые перспективы развития общества посредством включения в него современной молодёжи, которая заняла особое место в системе общественных отношений. Но нельзя упускать из виду, что молодёжь очень часто оказывается объектом разнообразных манипуляций. Так, и ныне представителям подрастающих поколений стали внушать идею об их исключительности, называя их единственными носителями новых идей и действий. Обоснованием этому объявляли то, что молодёжь выступает субъектом истории, а её действия – важным фактором перемен. Объективно молодых людей следует рассматривать в качестве необходимой для нормального функционирования социума группы, содержащей «код» преемственности поколений, обеспечивающий самовоспроизводство общества и различных сфер его жизнедеятельности, в том числе и научной. Но нельзя преувеличивать роль молодых поколений в совершенствовании экономической, социокультурной, научно-образовательной сферах жизнедеятельности человечества. Детям и юношеству необходимо дать объективные знания о мире, обществе, человеке и показать возможность их применения на практике.

Вследствие многих кризисов, которые практически стали повседневностью для представителей разных поколений, новые задачи встали перед учреждениями разных ступеней общего и специального образования. Современный мир нуждается в инновационных кадрах, обладающих широким профессиональным кругозором (преодоление ограниченности профессиональных знаний одной страной, одной отраслью), активно владеющих новыми информационными технологиями, умеющими находить нетривиальные решения для возникающих проблем в сфере хозяйствования, управления, межкультурного общения; инициативностью. По мнению академика С. Ю. Глазьева, интеграция науки и образования выступает основой дальнейшей эволюции Евразийского экономического союза.

Video games as a way of self-knowledge and self-improvement

Summary. The article deals with such a way of self-knowledge and self-improvement as video games. Many classify video games as leisure and entertainment, without thinking about their benefits for the development of the human personality. This paper discusses the positive aspects of the influence of computer games on humans. In particular, how video games can contribute to the formation of the worldview and character of the individual, the socialization of players, the study of foreign languages, broadening one's horizons, inspiration for world travel and tourism. The relevance of this topic can be confirmed by various studies conducted on the impact of computer games on the human perception on the world. Game creators are trying to convey their philosophy of life, reveal the pressing problems of humanity, show different sides of our reality, they help people find their own "Self" in an interactive and exciting way. This is precisely the advantage of video games, if a person perceives the game not only as a way of leisure, but also as a source of knowledge, then he will be filled, change, strive for the better.

Key words: video games, self-knowledge, personality formation, worldview.

Многие понимают, что реальность определяют наши знания, мировоззрение и восприятие мира. В обыденной жизни мы можем не столкнуться и с половиной событий и явлений, существующих на нашей необъятной Земле. Эти ограничения мы преодолеваем различными способами, и для каждого человека они свои. Существует множество способов познавать мир: книги, фильмы, искусство и, в том числе, видеоигры.

Кому-то данный метод познания мира кажется нелепым или странным. Что можно узнать из каких-то глупых видеоигр? Подобное мнение свойственно представителям старшего поколения, но среди современной молодёжи также встречаются подобные взгляды. Обесценивание компьютерных игр как способа познания мира является ошибкой. Видеоигры стоят наравне с книгами или кино. Они – ключ, который открывает двери в новые, неизведанные места, где стираются грани между действительностью и воображаемым миром. Перед человеком открывается целая вселенная, которая своей многогранностью помогает ему отыскать себя.

Составляющие видеоигр, такие как сюжет, персонажи, локации, музыка, погружают человека в иные плоскости, каждый раз открывая новые грани мышления. Тем самым мы задумыва-

емся о тех вещах, которые, может быть, никогда бы и не увидели в реальности, расширяя свои восприятие и кругозор.

Игрок получает возможность проживать множество разнообразных жизней, становиться кем угодно. В видеоиграх герои могут быть проработаны настолько детально, что некоторые люди, видя в них что-то близкое, способны начать ассоциировать себя с любимым персонажем, перенимая какие-либо черты характера или способы поведения (например, нескончаемый оптимизм и чувство юмора или спокойствие в стрессовых ситуациях). Таким путем человек выстраивает свои взгляды, ценности и ориентиры, вбирая в себя близкие и уникальные черты, тем самым формируя себя как индивидуальность. И это относится не только к детям, которые лишь приступают к формированию восприятия мира, но и ко взрослым с уже выстроенным мировидением и картиной восприятия действительности.

Путём видеоигр игрок может открывать в себе различные установки или принципы, о которых он не догадывался. Происходит это от того, что игровая ситуация может поставить человека перед определённым выбором; иногда приходится отдавать предпочтение одному из множества противоположных вариантов (данный выбор может определить дальнейший ход сюжетной линии). Любая такая ситуация неопределённости актуализирует стратегии поведения, чаще всего основывающиеся на ценностях игрока, таким образом в сознании играющего устанавливаются приоритеты (быть милосердным или, наоборот, ведомым чувством справедливости, наказывать виновных без зазрения совести), то есть игрок ответственен за каждое своё действие. Это дисциплинирует и вносит понимание о выполненных действиях и их последствиях. В то же время игра может воспитывать волевые качества личности, так как успех напрямую связан с экспериментом; человек должен проявлять целеустремленность, настойчивость и выдержку для того, чтобы пройти игру.

Игрок изначально спокойно относится к провалу, поскольку у него есть возможность попробовать снова. Таким образом, игры учат не сдаваться, искать различные стратегии для победы, совершать несколько попыток при неудачах, преодолевать свои силы и стремиться к совершенствованию.

Игры можно расценивать как способ отправиться в самые невероятные места: туда, где не ступала нога человека. Мы можем побывать, например, в прошлом или далёком-далёком будущем. Современные технологии ещё не предоставляют таких

возможностей, и кто знает, когда человечество дойдёт до этого, поэтому остаётся довольствоваться только результатами интеллектуального труда сотрудников игровой индустрии. Через такие путешествия человек может определить свой круг интересов, изучая множество различной информации, которой наполнена игра. Игрок открывает для себя новые знания, затрагивающие самые разнообразные сферы жизни: архитектуру, искусство, литературу, историю разных стран, культур, эпох (во многих играх можно встретить подлинные исторические справки), религию, естествознание и далее, далее. Он приобретает символический опыт в самых различных областях, который может быть недоступен в обычной жизни.

Игры также дают возможность в интерактивном варианте изучать языки. При этом положительным моментом является то, что в компьютерной игре языковые единицы представлены одновременно как в устной, так и письменной формах, что стимулирует процесс усвоения материала¹. Компьютерные видеоигры позволяют обучающимся анализировать и «декодировать» иностранный язык в своем собственном темпе. Они полностью контролируют ход игры, поскольку имеют возможность приостановить игру, инициировать, повторить действия². Так, на тему изучения иностранного языка (английский) И. Я. Жибраткина и И. Р. Максимова провели исследование, результаты которого они систематизировали в статье «Английский язык: познание через компьютерные игры». Авторы работы пришли к выводу: «Использование компьютерных игр значительным образом повышает уровень овладения английским языком в сравнительно небольшие сроки, интенсифицирует процесс усвоения лексики и грамматики во многом благодаря повышенному уровню вовлечённости в игру, а именно мотивации. Компьютерная игра позволяет гораздо легче, быстрее и интереснее изучать английский язык, развивать память, внимание, воображение, умение находить закономерности. Для того, чтобы эффективно обучать, необходимо увлечь. Именно такое действие и оказывают современные компьютерные игры на английском языке, приобретая всё бóльшую популярность. Немаловажным является и то, что игры озвучены носителями языка, что помимо расширения словарного запаса и грамматических

¹ Halpern D. Thought and knowledge. New York: Psychology Press, 2014.

² Charsky D., Ressler W. «Games are made for fun»: Lessons on the effects of concept maps in the classroom use of computer games. Computers & Education, 2011, vol. 56, No. 3, p. 606.

штаммов неизменно ведёт к овладению правильным произношением и непростой интонацией английского языка»¹.

Стоит отметить, что существуют исследования, рассматривающие игры как способ социализации человека. Под этим понимается «процесс качественных изменений структур личности, интенсивно происходящих в результате социализации игрока в киберпространстве виртуальной социализирующей среды, то есть в процессе использования ее ресурсов и коммуникаций» [8].

Участие в онлайн-играх и социализация среди игроков способствует построению коммуникаций, это особенно важно для людей, чья реальная жизнь по определённым причинам межличностно обеднена. В этом случае пространство игры становится единственным фактором социализации в условиях реальной жизнедеятельности. Некоторым людям легче начать общение в виртуальном мире, тут отсутствуют возрастные и статусные ограничения, возрастает возможность удовлетворить свои стремления и желания, реализовать себя.

Ещё один положительный аспект компьютерной игры, как фактора приобретения опыта и социализации, - способность формирования у игрока адекватной реакции на всевозможные изменения. Практически в любой ситуации высоко ценится навык рационального и быстрого реагирования на положительные и отрицательные факторы. Данные социологического исследования Е. Болескиной² свидетельствуют о том, что у активных игроков заметен высокий показатель (89,1%) потенциальной способности быстрого восприятия новых идей и перемен. У людей, не увлекающихся компьютерными играми, этот показатель гораздо ниже (66,5%). Активных игроков характеризует способность уверенной адаптации в новых социальных условиях, в то время как «неиграющий пользователь» значительно чаще испытывает трудности при изменении места жительства, работы или образа жизни.

Отечественный исследователь Виктор Аликин в статье «Категория счастья в контексте философии игры» полагает, что сегодня «возникает необходимость в гармонизации духовной и

¹ Жебряткина И. Я., Максимова И. Р. Английский язык: познание через компьютерные игры // БГЖ. 2020. №1 (30). Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/angliyskiy-yazyk-poznanie-cherez-kompyuternye-igry> (дата обращения: 08.06.2021)

² Болескина Е. Потребители игровой компьютерной культуры // Социологические исследования. 2000. № 9. С. 80–87.

материальной удовлетворенности. Во-первых, она придаёт¹ предметам новое, неутилитарное значение, и обычные вещи в игре становятся символами и знаками, через которые человек выражает свой духовный мир. Во-вторых, игра благодаря свободному воображению рождает новое понимание счастья, которое посредством рациональной деятельности остается только воплотить в реальности. В-третьих, игровое воображение делает человека счастливым непосредственно в игре».

В 2017 году обозреватель и критик Джордан Эрика Веббер совместно с Дэниэлом Грилиопулосом (США) опубликовала работу «Десять вещей, которым видеоигры могут нас научить: О жизни, философии и всем остальном»². Каждая глава раскрывает свой философский вопрос через призму обсуждения компьютерных игр, интервью с разработчиками, экспертами и философами. В частности, авторы задаются вопросами о том, что конституирует сознание человека, как соотносятся детерминизм и свобода воли, в чём ценность утилитарного подхода и виртуальной этики. Эти и другие философские проблемы Веббер и Грилиопулос раскрывают на примерах популярных видеоигр.

Феномен использования игр, как средства познания рассматривался, начиная с закона Платона, где игра как социальная форма определялась, как инструмент:

развития – «...даже игры наших детей должны как можно больше соответствовать законам, потому что, если они становятся беспорядочными и дети не соблюдают правил, невозможно вырастить из них серьёзных, законопослушных граждан»,

воспитания – «Человек, желающий стать достойным в каком бы то ни было деле, должен с ранних лет упражняться, то забавляясь, то всерьёз, во всём, что к этому относится. Например, кто хочет стать хорошим земледельцем или домостроителем, должен ещё в играх либо обрабатывать землю, либо возводить какие-то детские сооружения. Их воспитатель должен каждому из них дать небольшие орудия – подобия настоящих. <...> Пусть он пытается при помощи этих игр направить вкусы и склонности детей к тому занятию, в котором они должны впоследствии достичь совершенства. Самым важным в обучении мы признаём надлежащее воспитание, вносящее в душу играющего

¹ Griliopoulos D., Webber J. E. Ten things video games can teach us: (About life, philosophy and everything). – London: Brown book group, 2017. P. 120.

² Ibid.

ребенка любовь к тому, в чём он, выросши, должен стать знатоком и достичь совершенства»

и *управления* – «Надо жить, играя... Ведь люди в большей своей части – куклы и лишь немного причастны истине»¹.

Более поздние измышления И. Канта в «Критике способности суждения» указывают на взаимосвязь игровых ощущений с природной сущностью человека: «Всякая меняющаяся свободная игра ощущений (не основанная на каком-либо намерении) доставляет удовольствие, поскольку она усиливает чувство здоровья, причём независимо от того, удовлетворяет ли нас в суждении разума предмет этого удовольствия и даже само это удовольствие; и это удовольствие может достичь аффекта, хотя мы и не испытываем интереса к самому предмету, во всяком случае, не настолько, чтобы он был соразмерен степени испытываемого удовольствия. Игру ощущений можно разделить на азартную игру, игру звуков и игру мыслей»². А. Й. Хейзинга в работе «*Homo ludens*» указывает: «целенаправленность игры являет на свет некую нематериальную стихию, включённую в самоё сущность игры»³. Из этого следует, что игры с давних времен были частью жизни человека. Они способствовали формированию интересов и направлений деятельности, приобретению необходимых навыков и их дальнейшему развитию.

Чаще всего видеоигра – тщательно проработанный механизм, в котором все детали соединены между собой, образующая целую систему. Над созданием игр трудится огромное количество людей: сценаристы, композиторы, дизайнеры, программисты и т. д. Важно отметить, что в некоторых случаях образуются мультикультурные команды. Это говорит о том, что на создание игр уходит не меньше усилий, чем на съёмку полнометражного фильма или написания книги.

На конкретных примерах разберём, как видеоигры способствуют самопознанию и самосовершенствованию. Так, серия игр в жанре шутера от первого лица «*Half-Life*» затягивает игрока в мир научной фантастики. Играющих, в частности, может заинтересовать квантовая физика, законы которой раскрываются на протяжении всего игрового процесса. В «*Half-Life*» предоставляется множество информации о различных сферах данной

¹ Платон. Государство. Законы. Политик / Предисл. Е.И. Темнова. – М.: Мысль, 1998.

² Кант И. Критика способности суждения. – М.: Мысль, 1966.

³ Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.

науки, например, теории телепортации. Обратим внимание, что достаточно трудные и сложные аспекты физики освещаются в игре так, что не вызывают отторжения и страха перед непонятным и неизведанным, а наоборот, вдохновляет игрока на дальнейшее изучение интересующей его темы.

Второй пример – «Assassin's Creed». Это серия игр в жанре приключенческого боевика с открытым миром, её действия происходят в разные эпохи истории человечества и в разных странах с добавлением сюжетов из научной фантастики, мифологии и криптоистории. В частности, вторая часть серии («Assassin's Creed 2») погружает игрока в атмосферу Италии эпохи Возрождения (события игры происходят с 1476 по 1499 гг.). Игрок получает возможность встретиться с выдающимися людьми того периода, к примеру, с четой Медичи, Леонардо да Винчи и Никколо Макиавелли; антагонистами выступают не менее известные личности того же времени: Родриго Борджиа, Франческо Пацци и Джироламо Савонарола.

Благодаря обширной базе данных, содержащей информацию о личностях, городах, событиях и многом другом, игрок способен изучать данную эпоху, не выходя из самой игры. Компания «Ubisoft», являющаяся создателем данной серии, старалась максимально детально воссоздать «климат» Возрождения.

Путешествуя по улицам различных городов Италии (Флоренции, Рима, Монтериджони, Венеции), игрок максимально погружается в атмосферу. Он встречает множество персонажей, представителей различных социальных групп, одетых в соответствующие эпохе наряды и снабжённых некоторым количеством фраз для взаимодействия с играющим. Куда бы не пошёл игрок, на какую бы улицу не повернул, он встретит множество памятников архитектуры, о которых можно получить информацию. Если человек проявит достаточно терпения (сведений действительно много, и они на некоторое время могут затормозить процесс игры) и любознательности, то в его арсенале появятся достойный фундамент знаний об эпохе Возрождения. Игры подобного формата могут вдохновлять людей на изучение истории других стран, на путешествия в разные страны.

Подводя итоги, можно сказать, что компьютерные игры – важная часть процесса формирования мировоззрения и круга интересов. Если человек воспринимает игру не только как способ досуга, но и как источник знаний, то он будет расширять сферу своих знаний, приобретать разные и новые сведения, стремиться к большему и лучшему.

Список использованных источников

1. *Аликин В. А.* Категория счастья в контексте философии игры // Вестн. Волгогр. гос. ун-та.: Сер. 7, Философия. – Волгоград, 2017. – Т. 16, № 1. – С. 116–122.
2. *Болескина Е.* Потребители игровой компьютерной культуры // Социологические исследования. 2000. № 9. С. 80–87.
3. *Гонашвили А. С., Лапшин С. Л., Каграманова Ю. Г.* Киберспорт: спорт, забава или игра? // Молодёжная галактика. – 2015. – № 12. – С. 128-132.
4. *Жебраткина И. Я., Максимова И. Р.* Английский язык: познание через компьютерные игры // БГЖ. 2020. №1 (30). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/anglijskiy-yazyk-roznanie-cherez-kompyuternye-igry> (дата обращения: 08.06.2021).
5. *Кант И.* Критика способности суждения. – М.: Мысль, 1966.
6. *Комарова Н. И., Тюкавкин Р. Ю.* Компьютерные игры как культурный феномен // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2020. № 5-1. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-kulturnyy-fenomen> (дата обращения: 08.06.2021).
7. *Мальёв Д. В., Иноземцева Ю. В.* Компьютерная игра как способ социализации личности // Национальные приоритеты России. 2017. № 1 (23). Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-igra-kak-sposob-sotsializatsii-lichnosti> (дата обращения: 08.06.2021).
8. *Платон.* Государство. Законы. Политик / Предисл. Е.И. Темнова. – М.: Мысль, 1998.
9. *Самойлова Е. О., Шаев Ю. М.* Компьютерные игры как виртуальный нарратив // Манускрипт. 2016. № 2 (64). Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-virtualnyu-narrativ> (дата обращения: 08.06.2021).
10. *Секенова Б. Б.* Влияние компьютерных игр на психологию человека // Евразийский союз учёных. 2016. № 6-1 (27). Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-kompyuternyh-igr-na-psihologiyu-cheloveka> (дата обращения: 07.06.2021).
11. *Фадеев И. В.* Влияние компьютерных игр на социализацию людей // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2019. № 4-2. Режим доступа:

<https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-kompyuternyh-igr-na-sotsializatsiyu-lyudey> (дата обращения: 07.06.2021).

12. *Фисенко Д. Н.* Гендерные эффекты гендерно-неспециализированных компьютерных игр // АНИ: педагогика и психология. 2019. № 3 (28). Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/gendernye-effekty-genderno-nespetsializirovannyh-kompyuternyh-igr> (дата обращения: 07.06.2021).

13. *Хёйзинга Й.* Homo ludens. Человек играющий. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.

14. *Шереметьева М. А.* Статус компьютерных игр в современной культуре // Ярославский педагогический вестник. 2019. № 6. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/status-kompyuternyh-igr-v-sovremennoy-kulture> (дата обращения: 08.06.2021).

15. *Шкаев Д. Г.* Философия компьютерных игр // Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 3, Философия: Реферативный журнал. 2018. № 4. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/filosofiya-kompyuternyh-igr> (дата обращения: 08.06.2021).

16. *Charsky D., Ressler W.* «Games are made for fun»: Lessons on the effects of concept maps in the classroom use of computer games. Computers & Education, 2011, vol. 56, No. 3, pp. 604-615.

17. *Griliopoulos D., Webber J. E.* Ten things video games can teach us: (About life, philosophy and everything). – London: Brown book group, 2017. – 288 p.

18. *Halpern D.* Thought and knowledge. New York: Psychology Press, 2014.

УДК:339

М. М. Зияева
*Ташкентский государственный
экономический университет,
г. Ташкент, Узбекистан*

Инновационный маркетинг в цифровой экономике

Аннотация. Рассмотрены вопросы трансформации развития информационно-коммуникационных технологий и их влияние на экономический рост страны в условиях цифровизации. Расширение применения информационных технологий в государственном секторе, развитие

электронных услуг и инвестиции в инфраструктуру способствуют более широкому применению информационных технологий в частном секторе и станут катализатором их распространения в корпоративном секторе. Основная цель стратегического инновационного маркетинга заключается в разработке стратегии проникновения новшества на рынок. В основу стратегических маркетинговых исследований закладывается анализ конъюнктуры рынка с последующей разработкой сегментов рынка, организацией и формированием спроса, моделированием поведения покупателя.

Ключевые слова: ИКТ, цифровая экономика, инновация, интернет, конкурентоспособность, информационное общества, закономерности, тенденции.

M. M. Ziyaeva
*Tashkent state economic of university,
Tashkent, Uzbekistan*

Innovative digital economy in the Republic of Uzbekistan

Summary. The issues of transformation of the development of information and communication technologies and its impact on economic growth in the context of digitalization are considered. The expansion of the use of information technology in the public sector, the development of e-services and investment in infrastructure will contribute to the wider use of information technology in the private sector and will be a catalyst for its dissemination in the corporate sector. The main goal of strategic innovation marketing is to develop a strategy for introducing innovation to the market. Therefore, the basis of strategic marketing research is the analysis of the market situation with the subsequent development of market segments, the organization and formation of demand, and the modeling of buyer behavior.

Key words: ICT, digital economy, innovation, Internet, competitiveness, information society, patterns, trends.

Introduction

The development of the information and communication technology (ICT) sector can increase the competitiveness of the economy in the world market, and will also help bring the country to a new level of development, which is characterized by intensive structural shifts in favor of a high-tech information sector.

World experience shows that the competitiveness of the national economy as a whole is associated with the development of information technology. According to the World Economic Forum, the index of competitiveness of the economies of states has a high level of

044, IV курс обучения; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – nata5ha.ivanenko@yandex.ru)

ВИШНЯКОВА Светлана Алексеевна, Университет при МПА ЕврАзЭС, профессор кафедры социально-гуманитарных дисциплин, доктор педагогических наук, профессор; вице-президент и председатель отделения русского языка Петровской академии наук и искусств; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – svetalvish@mail.ru)

ВЛАСОВ Владимир Романович, Университет при МПА ЕврАзЭС, Невский институт дизайна, учебная группа ГД-044А, IV курс обучения; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – vlasov.vr@nid.life)

ГОНАШВИЛИ Александр Сергеевич, Санкт-Петербургский государственный технологический институт (технический университет), старший преподаватель кафедры социологии, кандидат социологических наук; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – gon.01.07.94@yandex.com)

ДАШКЕВИЧ Денис Дмитриевич, Брестский государственный технический университет, экономический факультет, кафедра экономической теории и логистики, учебная группа Л-19, I курс обучения; г. Брест, Республика Беларусь (адрес эл. почты – L0001913@g.bstu.by)

ЕГОРОВА Елизавета Эдуардовна, Санкт-Петербургский государственный университет, Факультет международных отношений, кафедра теории и истории международных отношений, аспирантура, учебная группа 21.А02-мо; II год обучения; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – beth13@mail.ru)

ЕФРЕМОВ Валерий Анатольевич, Российский государственный педагогический университет имени А. И. Герцена, филологический факультет, заведующий кафедрой русского языка, доктор филологических наук, профессор; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – valef@mail.ru)

ЕФРЕМОВА Ольга Владимировна, АНО ВО «Университет при Межпарламентской ассамблее ЕврАзЭС», Невский институт дизайна, кафедра дизайна и декоративно-прикладного искусства, доцент кафедры; член Союза дизайнеров РФ; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – efremova.ov@nid.life)

ЖУЛИНА Юлия Олеговна, Санкт-Петербургский государственный технологический институт (технический университет), факультет экономики и менеджмента, кафедра управления персоналом и рекламы, учебная группа 6953, IV курс обучения;

г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – zhulinajulia@mail.ru)

ЗИЯЕВА Мухтасар Мансурджановна, Ташкентский государственный экономический университет, профессор кафедры маркетинга, доктор экономических наук, доцент; г. Ташкент, Республика Узбекистан (адрес эл. почты – mukhtasar_yuldasheva@mail.ru)

ЗУБОВА Ольга Александровна, аэропорт «Пулково», Дирекция по авиационной коммерции, руководитель направления по работе с ключевыми клиентами; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – o.zubova@pulkovo-airport.com)

КАРПИЛЕНЯ Николай Васильевич, Государственное учреждение образования «Институт пограничной службы Республики Беларусь», профессор кафедры социально-гуманитарных дисциплин, доктор военных наук, профессор; действительный член Академии военных наук Российской Федерации; г. Минск, Республика Беларусь (адрес эл. почты – kirsanovan@mail.ru)

КИРСАНОВА Наталия Павловна, АНО ВО «Университет при МПА ЕврАзЭС», декан факультета бизнес-коммуникаций, доцент кафедры коммуникативных технологий и сервисной деятельности, кандидат социологических наук, доцент; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – kirsanovan@mail.ru)

КОБЕГЕНОВА Гульмира Жеделбаевна, Каспийский университет технологий и инжиниринга имени Ш. Есенова, ассистент профессора кафедры «Правоведение»; магистр юридических наук; г. Актау, Республика Казахстан (адрес эл. почты – k_gulmira76@mail.ru)

КОСТЮК Руслан Васильевич, Санкт-Петербургский государственный университет, факультет международных отношений, профессор кафедры теории и истории международных отношений; доктор исторических наук, профессор; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – rouslan_k@mail.ru)

КУЗЬМИНЫХ Ольга Борисовна, Университет при МПА ЕврАзЭС, начальник учебно-методического отдела; Санкт-Петербург, Российская Федерация (адрес эл. почты – rudenko2004@inbox.ru)

ЛЕВИНА Елизавета Алексеевна, Университет при МПА ЕврАзЭС, Невский институт дизайнера, учебная группа ГД-044А, IV курс обучения; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – levina.ea@nid.life)

ЛЫСЕНКО Татьяна Андреевна, Брестский государственный технический университет, экономический факультет, кафедра экономической теории и логистики, учебная группа Л-19, I курс обучения; г. Брест, Республика Беларусь (адрес эл. почты – L0001913@g.bstu.by)

МОТУЗКО Анастасия Владимировна Брестский государственный технический университет, экономический факультет, кафедра экономической теории и логистики, учебная группа Л-19, I курс обучения; (адрес эл. почты – L0001913@g.bstu.by)

ОМЕЛЬЯНЮК Александр Михайлович, Брестский государственный технический университет, экономический факультет, доцент кафедры экономической теории и логистики; кандидат экономических наук, доцент; г. Брест, Республика Беларусь (адрес эл. почты – mihbr1976@gmail.com)

ПОЛОВИНКО Екатерина Евгеньевна, Университет при МПА ЕврАзЭС, Невский институт дизайна, учебная группа КД-044, IV курс обучения; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – polovinko.yekaterina.01@mail.ru)

ПОНОМАРЁВА Татьяна Германовна, Санкт-Петербургский имени В. Б. Бобкова филиал Российской таможенной академии, экономический факультет, доцент кафедры международных экономических отношений, кандидат экономических наук, доцент; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – ponomarevatg@gmail.com)

РАХИМОВА Муаттара Абдусаттаровна, Университет мировой экономики и дипломатии, профессор кафедры «Международное право и публично-правовые дисциплины», DSc in Law, доцент; г. Ташкент, Республика Узбекистан (адрес эл. почты – muattara161@mail.ru)

СПИРИНА Марина Юрьевна, Университет при МПА ЕврАзЭС, проректор по научной работе, кандидат исторических наук, Заслуженный учитель России, член Творческого союза художников России, Международной федерации художников, Русского географического общества; член-корреспондент петровской академии наук и искусств; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – mus931@inbox.ru)

СТЕЖКО Наталья Григорьевна, Институт современных знаний имени А. М. Широкова, гуманитарный факультет, доцент кафедры социально-гуманитарных дисциплин и менеджмента, кандидат искусствоведения, доцент; г. Минск, Республика Беларусь (адрес эл. почты – natste@rambler.ru)

СУЛТОНОВА Тахмина Истамовна, Российско-Таджикский (Славянский) университет, юридический факультет, заведующая кафедрой предпринимательского права; доктор юридических наук, профессор; Почётный работник сферы образования Российской Федерации; г. Душанбе, Республика Таджикистан (адрес эл. почты – sultanova77@mail.ru)

СЫЧЕНКО Ксения Евгеньевна, Университет при МПА ЕврАзЭС, Невский институт дизайна, учебная группа ДС-044, IV курс обучения; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – Efimova09ks@gmail.com)

ТАРБАНОВА Жанар Маратовна, Каспийский университет технологий и инжиниринга имени Ш. Есенова, факультет «Экономика и право», кафедра «Экономика», бакалавриат, I курс; г. Актау, Республика Казахстан (адрес эл. почты – zhulduz72@mail.ru)

ХАНЕНКО Мария Евгеньевна, Среднерусский институт управления – филиал РАНХиГС, доцент кафедры «Экономика и экономическая безопасность», кандидат экономических наук, доцент; г. Орёл, Россия (адрес эл. почты – hmae@yandex.ru)

ХАСЕН Айбек Аскаревич, Каспийский университет технологий и инжиниринга имени Ш. Есенова, факультет «Бизнес и право», кафедра «Правоведение», учебная группа ЮП-20-1, III курс; г. Актау, Республика Казахстан (адрес эл. почты – hasse-naibek2003@mail.ru)

ЦЕДЕЛЕНКОВА Ольга Евгеньевна, Среднерусский институт управления – филиал РАНХиГС, факультет экономики и менеджмента, кафедра экономики и экономической безопасности, учебная группа 32 ЭОСП (б), III курс; г. Орёл, Россия (адрес эл. почты – o.tsedelenkova@yandex.ru)

ЧУРАКОВА Полина Сергеевна, Санкт-Петербургский имени В. Б. Бобкова филиал Российской таможенной академии, экономический факультет, кафедра международных экономических отношений, учебная группа Эб02/1902, IV курс обучения; г. Санкт-Петербург, Россия (адрес эл. почты – churakova.01@bk.ru)

ЩЕРБАЧ Екатерина Михайловна, УО «Белорусский государственный университет», факультет коммерции и туристической индустрии, учебная группа 20ДГИ-2, III курс; г. Минск, Республика Беларусь (адрес эл. почты – katyashcherbach2002@gmail.com)

ЩУКА Ирина Олеговна, Автономная некоммерческая образовательная организация высшего образования «Сибирский институт бизнеса и информационных технологий», факультет очного обучения, доцент, кандидат технических наук; г. Омск, Россия (адрес эл. почты – oat-shuka@mail.ru)

CONTENT

Preamble	11
Akimova R. A. The role of Kazakhstan in relation to the tourism development of the Caspian region within the framework of the EurAsEC	16
Astapova Sh. R. Development of the legislation of the Republic of Tajikistan in the field of tourism in the context of the prospects for its entry into the Eurasian Economic Union	25
Bakhanovich K. A., Shcherbach E. M. The role of Quest Excursions in modelling the historic-patriotic Educational Tourism Programmes	32
Bezverkhaya E. V. Information and telecommunications technologies in science and industry	40
Borisova S. I. Puslovsky palace as an art object	45
Byshenko N. A. Features the use of traditional ornaments in interior decoration	50
Vishnyakova S. A. Education of patriotism in Russian language and speech culture classes	57
Vlasov V. R. The formation of a culture of charity through effective means of graphic design	64
Egorova E. E. Pilgrimage tourism as a means of uniting the Russian diaspora in the Eurasian area	70
Efremov V. A. Russian language in the multicultural world	78
Zhulina J. O. Video games as a way of self-knowledge and self-improvement	90
Ziyaeva M. M. Innovative digital economy in the Republic of Uzbekistan	100
Zubova O. A. Air transportation as part of the hospitality industry. Changing the focus of development – Strategy 2023 (presentation)	109
Carpilenya N. V. On the Issue of Substantiating the Essence of the Geopolitics of the Multipolar world in the context of the Modern international situation and the establishment of Socio-cultural contacts between the Eurasian peoples	113
Kirsanova N. P. The problem of professional training for the hospitality industry	123

Kuzminykh Olga B. Some relevant aspects of project management in the professional training of tourism specialists (the Pearl Necklace of Eurasia project)	128
Levina E. A. The influence of the brand's voice on the creation of corporate identity	143
Lysenko T. A., Dashkevich D. D., Motuzko A. V. The influence of external factors on the development of tourism in the EAEU countries	151
Polovinko E. E. Background influence in animation and games on the emotional state of the viewer	156
Rakhimova M. A. Qualitative changes in the legal regulation of tourism in Uzbekistan	162
Spirina M. Y. Traditional values of Euro-Asian peoples and tourism activities in the Eurasian space	170
Sychenko K. E. Architecture and revitalization: new approaches to industrial structures and urban spaces	187
Tarbanova J. M. Ways to strengthen state support in the development of the tourism industry	193
Khasin A. A. Problems and prospects of development of the tourism industry of Kazakhstan	201
Tsedelenkova O. E. Development of tourism in the Far East in the context of the regional integration process	210
Churakova P. S. Multipolarity as a path to qualitative growth of Greater Eurasia	215
Information about the authors	228
Content	234

СО Д Е Р Ж А Н И Е

Предисловие	06
Акимова Р. А. Роль Казахстана в отношении туристического развития Каспийского региона в рамках ЕврАзЭС	16
Астапова Ш. Р. Развитие законодательства Республики Таджикистан приложений в сфере туризма в контексте перспектив её вступления в Евразийский экономический союз	24
Баханович Е. А., Щербач Е. М. Роль квест-экскурсий в моделировании историко-патриотических программ образовательного туризма	32
Безверхая Е. В. Информационно–телекоммуникационные технологии в науке и производстве	40
Борисова С. И. Замок Пусловских как арт-объект	45
Бышенко Н. А. Особенности использование традиционных орнаментов в декорировании интерьера	50
Вишнякова С. А. Воспитание патриотизма на занятиях по русскому языку и культуре речи	57
Власов В. Р. Формирование культуры благотворительности за счёт эффективных средств графического дизайна	63
Егорова Е. Э. Паломнический туризм как средство единения русской диаспоры на евразийском пространстве	70
Ефремов В. О. Русский язык в поликультурном мире (презентация)	78
Жулина Ю. О. Видеоигры как способ самопознания и самосовершенствования	90
Зияева М. М. Инновационный маркетинг в цифровой экономике	99
Зубова О. А. Авиаперевозки как часть индустрии гостеприимства. Смещение фокуса развития – стратегия 2023 (презентация)	109
Карпилена Н. В. К вопросу обоснования сущности геополитики многополярного мира в контексте современной международной обстановки и установления социокультурных контактов между евроазиатскими народами	113

Кирсанова Н. П. Проблема профессиональной подготовки кадров для индустрии гостеприимства	123
Кузьминых О. Б. Некоторые актуальные аспекты управления проектной деятельностью в профессиональной подготовке специалистов сферы туризма (проект «Жемчужное ожерелье Евразии»)	128
Левина Е. А. Влияние «голоса бренда» на создание фирменного стиля	143
Лысенко Т. А., Дашкевич Д. Д., Мотузко А. В. Влияние внешних факторов на развитие туризма в странах ЕАЭС	151
Половинко Е. Е. Влияние фона в мультипликации в играх на эмоциональное состояние зрителя	156
Рахимова М. А. Качественные изменения правового регулирования сферы туризма в Узбекистане	161
Спирина М. Ю. Традиционные ценности евро-азиатских народов и туристическая деятельность на евразийском пространстве	170
Сыченко К. Е. Архитектура и ревитализация: новые подходы к промышленным сооружениям и городским пространствам	187
Тарбанова Ж. М. Пути усиления государственной поддержки развития туристической отрасли	193
Хасен А. А. Проблемы и перспективы развития туристической отрасли Казахстана	200
Цеделенкова О. Е. Развитие туризма на Дальнем Востоке в условиях регионального интеграционного процесса	209
Чуракова П. С. Многополярность как путь к качественному росту Большой Евразии	214
Сведения об авторах	228
Содержание	236

Научное издание

Научная весна молодых учёных Евразии

Санкт-Петербург, 24-30 апреля 2023 года

*Сборник научных статей
участников Международной
научно-практической школы*

ISBN 978-5-91950-120-6



9 785919 501206 >

Формат 60×84 1/16

Объём 11,78 п.л.

Тираж 100 экз.

Отпечатано в Университете при МПА ЕврАзЭС

194044, Санкт-Петербург,

ул. Смолячкова, д. 14, корп. 1