3. M. Groves, J. Branke Top-к selection with pairwise comparisons // European Journal of Operational Research, Vol. 274, 2, 2019, pp. 615-626.
4. Huin S.F. Managing deployment of ERP systems in SMEs using multiagents // International Journal of Project Management. Vol.22. N.6. pp.511-517. 2004.
5. Batkovskiy A. M., Kurennykh A. E., Semenova E. G., Sudakov, V. A., Fomina, A. V., Balashov, V. M. Sustainable project management for multi-agent development of enterprise information systems // Entrepreneurship and Sustainability Issues 7(1). pp.278-290. 2019.
6. T.L. Saaty, "The Analytic Hierarchy Process", McGraw-Hill, New York, 1980.

Нагаева А.Р., Мудренов А.А., науч.рук. Ермолаева В.В.

Как влияют компьютерные игры на человека?

ФГБУ ВО «Саратовский Государственный Технический Университет им.

Ю.А.Гагарина»

(Россия, Саратов)

doi: 10.18411/lj-09-2019-27

idsp: ljjournal-09-2019-27

Аннотация

Представленный в статье материал посвящен влиянию видеоигр на разум человека.

Ключевые слова: Компьютерные игры, видеоигры, люди, польза, влияние.

Abstract

The material presented in the article is devoted to the influence of video games on the human mind.

Keywords: Computer games, video games, people, benefits, influence.

Большое количество компьютерных игр оказывает воздействие на поведение и характер человека. Компьютерные игры могут развивать в людях множество важных качеств. Кроме того, с их помощью можно отвлечься от повседневной рутины и расслабиться. Несмотря на все достоинства, многие люди по-прежнему остаются яркими противниками видеоигр. Они считают, что абсолютно все игры наносят вред подростающему и старшему поколению. Давайте попробуем разобраться, так ли это?

Сейчас стало популярно во всем винить компьютерные игры. Чаще всего это происходит на телевидении, где появляются репортажи о том, как разные подростки под влиянием видеоигр совершают преступные действия, принося вред окружающим. Также, данную информацию можно отыскать на разных новостных веб-сайтах.

Лично мы придерживаемся иной позиции и считаем, что компьютерные игры не вредят психике людей, а обвинения, которые выдвигаются игровой индустрией, являются поводом скрыть настоящую проблему. Давайте разберемся, какую пользу реально несут компьютерные игры и какое влияние они оказывают.

Польза видеоигр

Многие компьютерные игры помогают людям отдохнуть после сложного рабочего дня. У любого человека в наши дни нет свободного времени и сил, чтобы посетить кинотеатры или развлечься, потому что он очень занят. Видеоигры стали способом получить аналогичные эмоции не выходя из дома.

По мнению многих людей некоторые жанры игр являются причиной агрессивного поведения и раздражительности, но на самом деле это не так. Приведем пример: если в жизни произошла неприятная ситуация, которая вызвала чувство злости, человек, вместо того, чтобы срывать её на ее на окружающих, сыграет в «стрелялку», тем самым избавится от негативных эмоций и успокоится.

Компьютерные игры развивают фантазию у детей. Так как, любая видеоигра — это целая вселенная, которую дети могут изучать не выходя из дома, у них

формируется хорошее воображение. Дети могут совершать добрые и героические поступки в этой «вселенной», тем самым принимая участие в развитии данного мира. Иными словами, в большинстве игр они могут стать героями, которые защищают волшебный мир. Все это оказывает благоприятное влияние на их мышление и поступки в реальном мире.

Логические игры формируют и развивают комбинаторное мышление у детей. Некоторые жанры видеоигр требуют от игрока интуитивного мышления. Концентрацию внимания и сенсомоторную координацию развивают спортивные игры.

Практически любая видеоигра имеет свой сюжет, а это значит, что хорошая техника чтения будет способствовать успешному завершению этой игры. Перед тем как начать игру, ребенок должен ознакомиться с ее правилами и запомнить их. Это, несомненно, тренирует память. В видеоиграх жанра «симулятор» с высокой точностью моделируются ситуации, которые происходят в реальной жизни. Осмысление этих событий можно считать образованием. Видеоигры научат ребенка принимать самостоятельные решения, хорошо ориентироваться в пространстве и выполнять одновременно много действий. Использование компьютера детьми дошкольного возраста благоприятно влияет на их логику и абстрактное мышление. Есть множество образовательных программ для детей.

Учеными из технологического университета Мельбурна было проведено исследование о влиянии видеоигр на успеваемость школьников. Для исследования собрали данные о десятках тысяч учениках средней школы в Австралии. Полученные результаты говорили о том, что учащиеся, которые проводят свое свободное время в видеоиграх, учатся лучше сверстников. Это связано с тем, что в большинстве видеоигр необходимо решать своеобразные головоломки и задачи. Еще было выявлено, что социальные сети негативно влияют на успеваемость детей.

Во многих играх детям пытаются показать мир полный добра и справедливости, чтобы помочь им справиться с проблемами в реальной жизни. Это можно увидеть, если посмотреть на большинство современных видеоигр, в которых герои спасают мир, побеждая зло. Также есть и исключения, но, т.к. в большинстве произведений искусства тоже показаны негативные стороны – это нельзя считать проблемой одних только игр. Схожую тенденцию можно заметить в кинематографе. Игры являются источником полезных знаний и навыков.

Например:

- Шутеры развивают реакцию, хитрость и способность работать в команде.
- Стратегии развивают тактичность, логику и умственную координацию.
- РПГ развивает фантазию и способность принятия сложных решений.
- Онлайн-игры развивают социальные способности
- Хорроры помогают избавиться от страха.

Также, с помощью игр можно найти новых знакомых, выучить иностранный язык, а иногда игры дают возможность заработать денег. Поэтому мы не можем понять, почему многие взрослые негативно относятся к видеоиграм, обвиняя их во всех бедах при любом удобном случае.

Какова суть проблемы?

Проблема заключается в отсутствии правильного воспитания, что становится причиной повышенной агрессии у молодежи. Дети, растущие в заботливой и любящей семье, в которой родители активно принимают участие в их развитии и в жизни в целом, не будут подвергаться негативному влиянию компьютера или других источников информации, и их психическое и физическое здоровье не будет страдать

из-за круглосуточного засиживания перед компьютером. Даже если ребенок попадет под плохое влияние, то хорошие родители выявят и предотвратят эту проблему.

Заключение

Как я уже говорила: видеоигры не оказывают негативного влияния на психику игрока. Зачастую они являются источником полезных знаний и умений. Вред вашему здоровью может нанести только чрезмерное времяпрепровождение возле игровой приставки или компьютера. Не стоит забывать о реальной жизни!

1. Васильев Владислав, Реальное влияние видеоигр на человека [Электронный ресурс] . — <https://weblake.ru/samorazvitiye/vliyanie-igr-na-cheloveka>
2. Крижановская Елизавета Анатольевна, Влияние компьютерных игр на детей: опаснее, чем вы думаете [Электронный ресурс] . — <https://www.sympaty.net/20140711/vliyanie-kompyuternyx-igr-na-detej/>

Осипов Г.С.

О решении сложных неоднородных нечетких реляционных уравнений

*Сахалинский государственный университет
(Россия, Южно-Сахалинск)*

doi: 10.18411/lj-09-2019-28

idsp: ljjournal-09-2019-28

Аннотация

Разработаны теоретические основы решения сложных нечетких реляционных уравнений, представляющих собой последовательность композиций нечетких соответствий. Даны основные понятия и определения используемых формальных математических объектов. Предложена методология решения прямых задач на основе рекуррентной последовательности развертывания вложенных композиций соответствий. Получена обобщенная оптимизационная модель решения обратной задачи. Произведена практическая апробация разработанных теоретических и методологических основ решения нечетких реляционных уравнений с использованием наиболее распространенных треугольных норм в среде пакета символьной математики.

Ключевые слова: нечеткое соответствие, задача нечеткой диагностики

Abstract

The theoretical foundations for solving complex fuzzy relational equations are developed, which are a sequence of compositions of fuzzy correspondences. The basic concepts and definitions of the used formal mathematical objects are given. A methodology for solving direct problems on the basis of a recurrence sequence of deploying nested correspondence compositions is proposed. A generalized optimization model for solving the inverse problem is obtained. Practical testing of the developed theoretical and methodological foundations for solving fuzzy relational equations was carried out using the most common triangular norms in the environment of a package of symbolic mathematics.

Keywords: fuzzy correspondence, fuzzy diagnostic problem

Введение

В настоящее время методология научного познания и развития базируется на концепции перехода от упрощенного бинарного представления оценок и процессов, происходящих в сложных социально-экономических, эколого-биологических и техносферных системах к многогранной непрерывной схеме, подразумевающей необходимость и возможность принятия управляющих решений в нечетких условиях. Проводятся комплексные исследования нетривиальных проблем нечеткой диагностики