



Итоговая аттестация.дпо[Ком киберс]

- 1 Язык – это ...
- 2 Неверно, что ... язык относится к числу лидирующих в мире
- 3 Положительная сторона глобализации – это ...
- 4 Отрицательная сторона глобализации – это ...
- 5 ... мировой почты написано на английском языке
- 6 Фактор, оказывающий сильное влияние на развитие языка, – это ...
- 7 Неверно, что в современном мировом обществе сфера ... подвержена глобализации и интернационализации
- 8 Одним из наиболее важных этапов глобализации является ...
- 9 Тенденцией в английском языке, которую выделяют современные лингвисты, является то, что ...
- 10 Слово «...» пришло в русский язык из английского благодаря глобализации
- 11 Screenager – это ...
- 12 Слово staycation ...
- 13 ... – это стандартная физическая почта в противоположность электронной
- 14 Слово ... означает «говорить на интернет-сленге»
- 15 Лексическая подсистема, которая имеет область употребления среди IT-специалистов, – это ...
- 16 Говоря о том, какую задачу выполняет идентификационная функция лексической подсистемы, можно отметить, что она ...
- 17 Adware – это ...
- 18 Способ словообразования, благодаря которому образовалось слово adware, – это ...





- 19 ... – это пример аффиксации
- 20 Игровой сленг – это ...
- 21 Неверно, что к литературной лексике относятся ...
- 22 Неверно, что к нелитературной части лексики относят ...
- 23 К сленгу относятся ... от общего лексического запаса
- 24 Неверно, что к коллоквиализмам относится выражение ...
- 25 Одним из факторов популярности сленга в молодежной среде является ...
- 26 К популярному молодежному сленгу в России можно отнести слово «...»
- 27 Неверно, что к популярному молодежному сленгу в России относится слово (выражение) «...»
- 28 Неверно, что слово (выражение) «...» в молодежном сленге является заимствованным
- 29 Значение идиомы *piece of cake* можно перевести как «...»
- 30 Характерной особенностью английского языка в сфере виртуальной коммуникации является ...
- 31 Сокращение 4U можно перевести как «...»
- 32 Согласно словарю Urban Dictionary, *lolspeak* – это ...
- 33 В произведении ..., где описывается эксперимент по повышению интеллекта, есть такие слова: «Доктор Штраусс говорит что с севодняшниво дня я должен записывать все что я думаю и что со мною случица»
- 34 Неверно, что в числе особенностей общения на англоязычных ресурсах – ...
- 35 Особенностью общения на русскоязычных форумах является ...
- 36 ... пользователей сети интернет хотя бы время от времени использует сокращения





- 37) Оригинальная форма слова Bukkit до искажения посредством lolspeak – ...
- 38) Совокупность символов
- 39) Способ написания фразы «передай это всем», который с наибольшей вероятностью можно встретить на русских ресурсах для общения пользователей сети интернет, – это ...
- 40) Киберспортивный дискурс состоит из ...
- 41) Неверно, что дискурсообразующим признаком в ряду признаков коммуникативного и культурологического характера, выделенных В.И. Карасиком, являются ... общения
- 42) Согласно классификации В.И. Карасика, участниками киберспортивного дискурса, существующего в рамках медиадискурса, являются ...
- 43) Неверно, что характерная черта компьютерно-игрового дискурса – это ...
- 44) Пример спортивного дискурса – ...
- 45) Неверно, что к способам заимствования в киберспортивном дискурсе относится ...
- 46) К аббревиации как способу словообразования жаргона геймеров относится выражение ...
- 47) Сокращение BRB означает ...
- 48) Неверно, что к аббревиации в жаргоне геймеров относится выражение ...
- 49) Характерная черта компьютерно-игрового дискурса – это ...
- 50) GG в профессиональной коммуникации геймеров – это ...
- 51) Слово cheater применяют по отношению к игрокам, которые ...
- 52) Российские игроки английское слово team заменяют жаргонным словом «...»
- 53) Leaver в профессиональной коммуникации геймеров – это...
- 54) Сокращение слова sorry, принятое среди российских игроков, – ...





- 55) Сокращение выражения see you, которое используется геймерами, – ...
- 56) Акроним lol происходит от английских слов ...
- 57) Выражение ... считается расшифровкой английских слов in my humble opinion
- 58) Жаргонное слово lagger применяют по отношению к игроку, ...
- 59) Жаргонное слово ban означает ...
- 60) Жаргонное слово ace означает ...
- 61) Aimbot в профессиональной коммуникации геймеров – это...
- 62) Сокращение PS в профессиональной коммуникации геймеров обозначает ...
- 63) Сокращение TT в профессиональной коммуникации геймеров обозначает ...
- 64) Есо в профессиональной коммуникации геймеров обозначает ...
- 65) Внутриигровая радиокomанда Report in, team означает ...
- 66) Сокращение Fb в профессиональной коммуникации геймеров обозначает ...
- 67) «Стрейфиться» в профессиональной коммуникации геймеров обозначает ...
- 68) Внутриигровая радиокomанда «Enemy down» означает, что ...
- 69) Wallhack в профессиональной коммуникации геймеров – это...
- 70) Слово Art в профессиональной коммуникации геймеров – это ...
- 71) Вариант обозначения понятия Chain-Spell, который в основном используется российскими игроками, – ...
- 72) Cooldown в профессиональной коммуникации геймеров – это ...
- 73) Crit в профессиональной коммуникации геймеров – это ...





- 74) Выражение «заденаить» в профессиональной коммуникации геймеров означает ...
- 75) Слово Imba в профессиональной коммуникации геймеров означает ...
- 76) Herokiller в профессиональной коммуникации геймеров – это ...
- 77) Сокращение FG в профессиональной коммуникации геймеров расшифровывается как ...
- 78) Неверно, что руной в профессиональной коммуникации геймеров является ...
- 79) Nuker в профессиональной коммуникации геймеров – это ...
- 80) Неверно, что компьютерные игры способствуют ...
- 81) Особенностью коммуникации в киберспорте является ...
- 82) Неверно, что различия во взаимодействии между профессиональными и непрофессиональными игроками в CS:GO проявляются в ...
- 83) Различия во взаимодействии между профессиональными и непрофессиональными игроками в League of Legends проявляются в ...
- 84) Особенность коммуникации в профессиональных командах World of Tanks проявляется в том, что ...
- 85) Говоря о том, что в коммуникации профессиональных киберспортивных команд может сказаться на результатах игры, следует отметить ...
- 86) Позитивное отношение между членами профессиональной команды влияет на ...
- 87) Различие во взаимодействии между профессиональными и непрофессиональными игроками в CS:GO проявляется ...
- 88) На эффективность коммуникации игроков вне зависимости от того, профессиональная команда или нет, влияет ...
- 89) В современной лингвистике под понятием «профессиональный жаргон» понимаются слова и выражения, ...
- 90) Профессиональное просторечие – это ...





- 91 Неверно, что коллективом является объединение ...
- 92 Слово termite является частью профессионального жаргона производственного коллектива ...
- 93 Слово showrunner является частью профессионального жаргона производственного коллектива ...
- 94 Профессиональный жаргон используется ...
- 95 Выражение bed blocker в профессиональном жаргоне медицинских работников используется для обозначения ...
- 96 Roughneck в профессиональном жаргоне артистов – это ...
- 97 Chairwarmer в профессиональном жаргоне артистов – это ...
- 98 Выражение cooking the books ...
- 99 Основная цель математической лингвистики – ...
- 100 Машинный перевод зародился в ...
- 101 Аббревиатура GNMT расшифровывается как ...
- 102 Неверно, что в 2016 г. система GMNT поддерживала ... язык
- 103 Язык, который добавился в систему GMNT в 2017 г., – ...
- 104 Говоря о том, как развитие Big Data вкупе с развитием нейросетей скажется на коммуникации в будущем, можно отметить, что это ...
- 105 Редко употребляемые многокоренные слова стали удачно распознаваться при машинном переводе в ...
- 106 Системы машинного перевода семантического типа появились в ...
- 107 Система машинного перевода GMNT, когда стала работать в обе стороны, сначала поддерживала всего ... языков
- 108 Первое поколение машинного перевода появилось в ...
- 109 Локализация – это ...
- 110 Литературный перевод от локализации отличает ...





- 111 Вариант перевода фразы Oh, this is all we need. Tweedledee and Tweedledumber, который является локализацией, – «...»
- 112 Неверно, что типом локализации является ...
- 113 «Коробочная локализация» – это ...
- 114 Адаптация игры для локального рынка – это...
- 115 Неверно, что при любом типе локализации переводу подвергают ...
- 116 При графическом типе локализации переводят ...
- 117 Название игры целесообразно переводить ...
- 118 Локализованное название видеоигры The Last of Us звучит на русском языке как «...»
- 119 Неверно, что ... является этапом процесса неофициальной локализации
- 120 Неверно, что для работы по неофициальной локализации используют ...
- 121 Неверно, что в ряду этапов процесса официальной локализации – ...
- 122 В ряду этапов процесса официальной локализации – ...
- 123 В случае если у игры уже есть свое фанатское сообщество в стране, для рынка которой будет осуществляться локализация, следует ...
- 124 Неверно, что переводчик, который работает в компании-локализаторе видеоигр, должен ...
- 125 Неверно, что в инструментарий локализации входит ...
- 126 Говоря о функциях, которые выполняет МемоQ, можно утверждать, что ...
- 127 Первые киберспортивные комментаторы появились ...
- 128 Первой в истории серьезной киберспортивной дисциплиной является ...
- 129 Первые киберспортивные комментаторы в России появились в ...





- 130 Первые киберспортивные состязания проходили ...
- 131 Киберспорт впервые признали официальным видом спорта в России в ...
- 132 Комментатор киберспорта от обычного комментатора отличается тем, что он ...
- 133 Правильное произношение иностранных слов комментатор киберспорта ...
- 134 Проблемой профессионального комментирования в киберспорте является отсутствие ...
- 135 То, что большинство комментаторов киберспорта не говорит по-английски, является проблемой, потому что ...
- 136 Комментатор киберспорта должен постоянно работать над собой, потому что ...
- 137 В план киберспортивного комментирования входит ...
- 138 Информация о капитанах киберспортивных команд должна включать ...
- 139 В предматчевой аналитике по киберспортивной дисциплине Dota 2 комментатор ...
- 140 В киберспортивных дисциплинах обычно принят формат парного комментирования, ...
- 141 Комментатор-аналитик ...
- 142 Кастер play-by-play ...
- 143 Макроструктура диалога киберспортивных комментаторов предполагает ...
- 144 Макроструктура в диалоге киберспортивных комментаторов предполагает, что они обсуждают ...
- 145 Выделяют два основных направления у стримеров в сфере киберспорта, в числе которых – трансляции ...
- 146 Говоря об отличиях стримера от комментатора киберспорта, который ведет трансляции из студии, можно отметить, что стример ...
- 147 Комментатор – это ...





- 148 Давать личную оценку команде комментатор ...
- 149 Неверно, что в задачи комментатора входит ...
- 150 Комментатор должен владеть историей вопроса, чтобы ...
- 151 Говоря о моральном праве комментатора озвучивать прогнозы и оценки игры, можно утверждать, что ...
- 152 Говоря о реакции аудитории на комментирование трансляции киберспортивных соревнований человеком со стороны, не обладающим достаточными компетенциями, можно утверждать, что ...
- 153 Неверно, что комментатор должен ...
- 154 Комментатор может озвучивать, что конкретно он делал бы в игровой ситуации, если ...
- 155 Комментатор может дать личный прогноз по игре, ...
- 156 Комментатор должен быть готов к любой непредвиденной ситуации в ходе игры, потому что ...
- 157 Техника речи – это ...
- 158 Речь – это ...
- 159 Восприятие речи людьми через вербальный канал составляет ...
- 160 Существует всего ... восприятия речи
- 161 Неверно, что к голосовому (вокальному) каналу речи относят ...
- 162 К голосовому (вокальному) каналу речи относят ...
- 163 Восприятие речи людьми через голосовой (вокальный) канал составляет ...
- 164 Третий канал речи называется ...
- 165 Артикуляция – это ...
- 166 Чтобы выполнить упражнение «Алфавит», нужно ...





- 167) Неверно, что на административном поле в сфере киберспорта существует такой вид вида гражданской ответственности, как ... ответственность
- 168) Административная ответственность наступает в случаях, когда контент ...
- 169) Вид гражданской ответственности, который накладывается на виновных лиц, если при использовании контента было заведомо известно об авторских правах, но контент выдавался за оригинальный, – ... ответственность
- 170) Гражданско-правовая ответственность накладывается на вас в случае если ...
- 171) Неверно, что в механизм правовой защиты входит ...
- 172) В числе мер, которые могут быть предприняты при стриминге для минимизации риска конфликта, – ...
- 173) Если конфликта сторон невозможно избежать, в первую очередь следует ...
- 174) Решить конфликт, связанный с неправомерным использованием контента, в досудебном порядке ...
- 175) Шансы на успешное разрешение конфликта в судебном порядке повышаются ...
- 176) Если изображение взято из открытого доступа, ...
- 177) Основой техники речи является ...
- 178) Телесные и голосовые зажимы – это ...
- 179) Для снятия мышечных зажимов используется упражнение «...»
- 180) Для снятия зажима в нижней челюсти используется упражнение «...»
- 181) При выполнении упражнения «Сквозь зубы» для снятия зажима в нижней челюсти следует ...
- 182) При выполнении упражнения «Корова» для снятия зажима в нижней челюсти нужно ...
- 183) Неверно, что дыхательная гимнастика включает в себя упражнение «...»





- 184 Делая упражнения для дыхательной гимнастики, нужно совершать ...
- 185 Чтобы найти центр звучания, нужно ...
- 186 Во время выполнения упражнения «Клуб» нужно представлять себе, что ...
- 187 Неверно, что к надуманным страхам следует отнести ...
- 188 К объективным страхам относят ...
- 189 Неверно, что к методам преодоления страха можно отнести ...
- 190 Неверно, что ... является методом удержания аудитории
- 191 Общаться с аудиторией нужно потому, что ...
- 192 При общении с аудиторией нужна сверхзадача, для того чтобы ...
- 193 Для преодоления страха перед аудиторией ...
- 194 Комментатор применяет изменение темпа речи, потому что это ...
- 195 Комментатору нужно формировать свой образ, потому что это ...
- 196 Комментатору нужно знать свою аудиторию, потому что ...
- 197 Неверно, что в минимальный комплект технического оснащения комментатора входит ...
- 198 Первостепенным в техническом оснащении компьютера для ведения трансляции является ...
- 199 В максимальный комплект технического оснащения комментатора ...
- 200 Говоря о том, какой тип микрофона выбрать комментатору, динамический или конденсаторный, следует отметить, что ...
- 201 Неверно, что ... входит в состав видеоаппаратуры для стриминга
- 202 В студии аналитики при съемке неподвижной картинки эффективнее использовать ...





- 203 На локальном мероприятии, где нужно иметь возможность быстро развернуть студию, лучше использовать ...
- 204 Пульт переключения сцен используется, ...
- 205 В оснащение домашней студии ...
- 206 Самое важное при формировании картинки трансляции – это ...
- 207 При подготовке к трансляции киберспортивного матча в первую очередь нужно ...
- 208 Комментатору киберспорта нужно следить за новинками оборудования, ...
- 209 При трансляции киберспортивных соревнований Сеть должна быть полностью автоматизированной, ...
- 210 Неверно, что ... входит в число этапов настройки онлайн-студии
- 211 Для онлайн-трансляции ...
- 212 К программному обеспечению для стриминга относится ...
- 213 Неверно, что ... входит в число этапов настройки офлайн-студии
- 214 Для офлайн-студии важно иметь резервный способ подключения к Сети, чтобы ...
- 215 Перед онлайн-трансляцией нужно проводить тестирование съемочных планов с режиссером, ...
- 216 Перед онлайн-трансляцией нужно заранее настроить горячие клавиши, ...
- 217 Неверно, что в персонал студии комментатора входит ...
- 218 ... обычно не входит в дополнительный персонал студии комментатора
- 219 Минусом онлайн-комментирования является ...
- 220 Неверно, что в числе особенностей онлайн-комментирования – ...
- 221 Неверно, что при онлайн-комментировании ...





- 222 Неверно, что во время офлайн-комментирования ...
- 223 В ряду этапов пост-продакшн – ...
- 224 Хайлайты в киберспорте – это ...
- 225 Помимо отчетности для рекламодателя, «фулл-видео» в киберспорте может активно использоваться для того, чтобы ...
- 226 Говоря о том, может ли комментатор отдавать предпочтение любимой команде, следует отметить, что это ...
- 227 Всего в видеоигры на разных устройствах играют около ... человек в мире
- 228 Согласно теории самодетерминации, люди играют в видеоигры для удовлетворения ... базовых потребностей
- 229 Потребность в автономии означает желание чувствовать, что ты ...
- 230 Состояние, когда человек начинает чувствовать себя частью игрового мира, в противовес наблюдению за ним со стороны, называется ...
- 231 Согласно исследованиям, когда видеоигра успешно удовлетворяет психологические потребности игрока, ...
- 232 Согласно модели Ника Йи, люди могут предпочитать в видеоиграх один или несколько типов геймплея из ...
- 233 Неверно, что модель Ника Йи включает такой тип геймплея, как ...
- 234 Игроки, открытые новому опыту, предпочитают такой тип геймплея, как ...
- 235 По сравнению с женщинами-игроками, хардкорные игроки-мужчины вероятнее ищут в видеоиграх ...
- 236 Теория самодетерминации и модель Ника Йи ...
- 237 Согласно определению М. Зайда (M. Zyda), видеоигры – ментальные ..., выполняемые по определенным правилам с целью отдыха, удовольствия и чувства достижения
- 238 Преимущества геймеров над неиграющими людьми в тестах не позволяют говорить о влиянии видеоигр на мозг, потому что ...





- (239) Чтобы оценить влияние видеоигр на умственные способности, ученые тренируют играть в видеоигры и оценивают умственные изменения ...
- (240) Существующие исследования позволяют говорить о том, что те или иные умственные способности развивают ...
- (241) Показано, что сорок часов тренировки в Starcraft улучшают ...
- (242) Повышение уровня сообразительности после 30 минут игры в шутер сохраняется около ...
- (243) Кратковременное повышение уровня сообразительности после сеанса игры в шутер ученые сравнивают с эффектом ...
- (244) Из-за предполагаемо слабой нагрузки на мозг казуальные видеоигры (головоломки, «Тетрис», «Эрудит») обычно ...
- (245) После того, как ученые из Торонто предложили испытуемым сыграть 10 часов в шутер Medal of Honor ...
- (246) Результаты исследований позволяют говорить, что тренировка в экшн-видеоигры помогает ...
- (247) Неверно, что регулярное переживание положительных эмоций ...
- (248) «Опыт потока» можно получить только ...
- (249) Неверно, что в состоянии «потока» человек ...
- (250) Видеоигры являются перспективным методом лечения депрессии, потому что ...
- (251) Неверно, что положительные эффекты казуальных видеоигр наблюдаются в ... играющих
- (252) В мире от депрессии страдают около ... человек
- (253) Среди людей, страдающих от депрессии, только ... могут позволить себе лечение с помощью препаратов и психотерапии
- (254) Неверно, что в сравнении с неиграющими детьми дети-геймеры ...
- (255) Взрослый, которого в детстве хвалили за талант, а не за приложенные им усилия, вероятнее будет ...
- (256) Согласно исследованиям, геймеры проявляют большее упорство в решении ..., чем неиграющие люди





- (257) С 1996 по 2011 г. количество преступлений среди несовершеннолетних в США упало на ...
- (258) Идея о том, что чем больше молодежь играет в видеоигры, тем меньше у нее остается времени на нарушения закона, – это суть «гипотезы о ...»
- (259) Отчет генерального хирурга США о связи между жестоким телевидением и агрессией был опубликован в ...
- (260) Согласно опросу 7 000 школьников в 2012 г., любители жестоких видеоигр на 67 % вероятнее нарушают правила и на ... вероятнее совершают жестокие поступки
- (261) Проведя контроль побочных факторов, авторы исследования жестокости в видеоиграх 2012 г. пришли к выводу, что ...
- (262) В исследовании К. Фергюсона был сделан вывод, что для появления эффекта жестоких видеоигр человек должен играть в них ...
- (263) Верховный суд США встал на защиту жестоких видеоигр как свободы слова в ...
- (264) Метаанализ – это...
- (265) Когда человек совершает преступление, внешне оформленное в стиле видеоигры, говорят, что игра послужила для него «...»
- (266) «Publication bias» – склонность ученых и научных журналов публиковать только те исследования, которые ...
- (267) Исследования связи игрового хобби со школьными оценками ...
- (268) В исследовании 2014 г., в котором были сопоставлены время игры в видеоигры и результаты международных тестов, были проанализированы данные 192 000 школьников из ... стран Организации экономического сотрудничества и развития (ОЭСР)
- (269) Неверно, что в исследовании 2014 г., в котором были сопоставлены время игры в видеоигры и результаты в международных тестах, учитывались баллы школьников в тестах по ...
- (270) В 2014 г. ученые из Британии и Австралии, сопоставив время игры каждого школьника и результаты международных тестов, выяснили, что играющие школьники в среднем...
- (271) В 2018 г. ученые из Сингапура, изучая связь игрового хобби и успехов в учебе, проанализировали тестовые баллы ... американских школьников





- (272) Согласно исследованию сингапурских ученых 2018 г., дети, играющие в видеоигры ...
- (273) Неверно, что в норме игра в видеоигры может ...
- (274) В 2019 г. ученые провели метаанализ ... исследований о связи игрового хобби и лишнего веса
- (275) Связь между геймингом и лишним весом была выявлена для ...
- (276) «Синий свет» нарушает выработку гормона ...
- (277) В среднем сны снятся людям ... за ночь
- (278) Неверно, что в исследовании 2010 г., в котором изучалось влияние игры перед сном на качество сна, ...
- (279) Неверно, что кроме сновидений и видеоигр, человек также погружается в «виртуальную реальность» ...
- (280) Неверно, что согласно исследованиям сны геймеров отличаются от снов неиграющих людей тем, что ...
- (281) Насыщенность снов геймеров фантастическими образами ученые объясняют ...
- (282) Согласно исследованиям сновидений, по сравнению с неиграющими людьми меньше страха в кошмарных снах испытывают ...
- (283) У людей, страдающих от посттравматического стрессового расстройства (ПТСР), ... снов являются кошмарами
- (284) Чем больше признаков игровой зависимости демонстрирует человек, тем ...
- (285) В исследовании Андрея Смирнова, в котором оценивалось покупательское поведение в японской игре, выяснилось, что лутбоксы ...
- (286) ... увлеченных геймеров играют в мультиплеер-игры как минимум раз в неделю
- (287) Люди, играющие в мультиплеер-игры, проводят в среднем ... в неделю, играя с другими онлайн, и 6 часов – играя с другими лично
- (288) Неверно, что по сравнению с синглплеер-играми, в мультиплеер-играх люди ...





- 289) Согласно исследованиям, в США ... мальчиков 13–18 лет хотя бы изредка играют в видеоигры с сиблингами (братьями, сестрами)
- 290) Согласно исследованиям, посвященным детям – сиблингам (братьям, сестрам) из американских семей, меньше всего конфликтуют друг с другом братья, которые ...
- 291) Новые знания и возможности, радость, любовь и поддержка, которые человек получает от своих контактов, в психологии называют «социальным ...»
- 292) По сравнению с игроками в World of Warcraft, игроки в шутер Counter-Strike получают от своих игровых знакомств ... поддержки и знаний
- 293) Неверно, что застенчивые игроки...
- 294) «Тилт» (выплеск негативных эмоций) является примером ... токсичности
- 295) Неверно, что в число основных причин любой онлайн-токсичности входит ...
- 296) По мнению ученых, страсть к видеоиграм может быть ... или навязчивой
- 297) О навязчивой страсти к видеоиграм можно говорить, если человек ...
- 298) Навязчивая страсть к видеоиграм является ... игровой зависимости
- 299) К навязчивой страсти к видеоиграм склонны люди, у которых в жизни не удовлетворяются потребности в ...
- 300) Согласно исследованиям, в Голландии среди молодежи 13–20 лет ... геймеров демонстрируют признаки проблемной игры
- 301) За два года признаки игровой зависимости исчезают без вмешательства специалистов в ... случаев
- 302) В 2013 г. Американская психиатрическая ассоциация...
- 303) Всемирная организация здравоохранения планирует признать «игровое расстройство» болезнью в документе ..., который вступит в силу 1 января 2022 г.
- 304) Неверно, что признание «игрового расстройства» болезнью может быть преждевременным из-за того, что ...
- 305) Неверно, что родителям рекомендуется до 13 лет ...





- 306 По данным Международной ассоциации дислексии, от дислексии в разной степени страдает около... населения Земли
- 307 Неверно в отношении дислексии, что ...
- 308 За ... тренировки с использованием экшн-видеоигры у детей с диагнозом дислексии произошло улучшение чтения, сопоставимое с годом самостоятельной работы
- 309 Положительное влияние экшн-видеоигр на дислексиков объясняется тем, что такие игры развивают ...
- 310 По мнению ученых, травматическое событие закрепляется в памяти в первые ... после инцидента
- 311 Пациенты, которые играли в «Тетрис» после аварии, на ... реже вспоминали о травматическом событии, чем люди из контрольной группы
- 312 Неверно, что тренинг стрессоустойчивости призван ...
- 313 Неверно, что в канадском исследовании 2012 года за авторством С. Бушар и коллег, стрессоустойчивость солдат развивали с помощью...
- 314 Видеоигры используют в медицине как обезболивающее, потому что они ...
- 315 Киберспортивный форум был организован Международным олимпийским комитетом в ...
- 316 Первый киберспортивный форум состоялся в ...
- 317 Согласно определению К. Тидеманна (Claus Tiedemann), «Спорт – культурная сфера активности, в которой люди добровольно взаимодействуют с другими людьми с сознательной целью ...»
- 318 Согласно теории А. Гуттмана, ядерной характеристикой современного большого спорта, отличающей его от первобытного / античного спорта, является...
- 319 По оценке Марка Денни из Стэнфордского университета, большинство рекордов скорости человека находятся в ... отставании от биологического максимума
- 320 Около ... атлетических соревнований перестало прогрессировать с 2001 г.
- 321 После появления в 2008 г. «суперкостюмов» для плавания, за два года было побито ... мировых рекордов





- 322 Неверно, что в число сходных черт киберспортивных дисциплин входит качество – ...
- 323 Киберспортивные дисциплины отличаются от шахмат важностью развития таких способностей, как ...
- 324 Неверно, что преимуществом киберспортивных дисциплин перед интеллектуальными играми является ...
- 325 Согласно модели потенциальных жизненных целей (Martoncik M., 2015), человек может стремиться к одной или нескольким жизненным целям из ...
- 326 Неверно, что одной из потенциальных жизненных целей (по Martoncik M., 2015) является ...
- 327 Киберспортсменов отличает от игроков-любителей повышенное стремление к ...
- 328 В южнокорейском исследовании профессионального пути киберспортсмена данные собирались методом ...
- 329 Помимо стадии восстановления южнокорейские ученые выделяют еще ... на профессиональном пути киберспортсмена
- 330 Неверно, что частой причиной потери удовольствия от игры на стадии борьбы ...
- 331 Неверно, что для выхода на стадию восстановления игроку необходимо ...
- 332 Согласно исследованиям, среди олимпийцев наилучшего результата добиваются люди, начавшие углубленную специализацию в ...
- 333 Культурный феномен социально одобряемой травли неуспешных игроков в компьютерных клубах в Южной Корее называется...
- 334 Средняя продолжительность карьеры в традиционном большом спорте составляет ...
- 335 Неверно, что в формулу успеха в игре («триаду успеха») входит такая составляющая, как ...
- 336 Выражение «проклятие плато» обозначает ...
- 337 С увеличением мастерства угроза «плато» ...
- 338 Во избежание длинных «плато» киберспортсменам и игрокам-любителям рекомендуется ...





- 339) Неверно, что в соревновательных видеоиграх причиной неэффективности простой игры для развития мастерства является то, что ...
- 340) Неверно, что для усвоения навыков в любом контексте необходимо ...
- 341) Неверно, что к золотым правилам тренировки относится правило «...»
- 342) Неверно, что в процессе исправления ошибок в ходе тренировок необходимо ...
- 343) Неверно, что частые поражения в матчах в процессе отработки навыков игры свидетельствуют ...
- 344) Для развития способностей киберспортсменов рекомендуется ...
- 345) В традиционном спорте после окончания карьеры от последствий травм и заболеваний ...
- 346) В опросе отечественных спортсменов выяснилось, что ... мужчин имели три и более травмы
- 347) Интенсивная игра в видеоигры может приводить к ...
- 348) Неверно, что для профилактики перенапряжения глаз из-за игры в видеоигры рекомендуется...
- 349) Сдавливание срединного нерва в запястном канале является причиной развития ...
- 350) Синдром запястного канала встречается у ... населения
- 351) Крестцово-подвздошный сустав находится в месте соединения костей ...
- 352) Процесс исправления игровой позы киберспортсмена обычно сопровождается ...
- 353) Препарат Аддералл обычно выписывается людям, страдающим от ... и нарколепсии
- 354) Спортсмены втайне принимают Аддералл, чтобы ...
- 355) Неверно, что психолог киберспорта нужен, чтобы ...
- 356) Неверно, что целью составления портрета личности и мотивации игрока в киберспорте является понимание того, ...





- 357) Неверно, что целью диагностики социальных процессов в киберспортивном коллективе является понимание ...
- 358) Лучшим методом диагностики актуального состояния и работоспособности является ...
- 359) Неверно, что эргономика ...
- 360) Психологическая работа по «улучшению» киберспортивной команды невозможна без ...
- 361) Неверно, что личностно-гуманный подход в работе со спортсменом предполагает ...
- 362) Неверно, что для эффективного найма психолога киберспорта рекомендуется ...
- 363) Хорошим признаком компетентности психолога киберспорта является ...
- 364) На установления доверия с игроками у психолога киберспорта обычно уходит около ...
- 365) В киберспорте выделяют ... предматчевых эмоциональных состояний
- 366) Неверно, что типом предматчевого эмоционального состояния в киберспорте является ...
- 367) Неверно, что признаком такого предматчевого эмоционального состояния в киберспорте, как боевая готовность, является ...
- 368) Неверно, что признаком такого предматчевого эмоционального состояния в киберспорте, как предматчевая лихорадка, является ...
- 369) Неверно, что признаком такого предматчевого эмоционального состояния в киберспорте, как предматчевая апатия, является ...
- 370) Неверно, что эмоциональное возбуждение киберспортсмена определяется ...
- 371) Вариантом предматчевой апатии в случае недооценки соперника в киберспорте является состояние ...
- 372) Неверно, что в число спонтанных приемов контроля собственного состояния, используемых сегодня игроками в киберспорте, входит ...
- 373) Неверно, что в число когнитивных ошибок, способствующих появлению «тилта», входит ...





- 374) Состояние эмоционального истощения, вызванное чрезмерным и продолжительным стрессом, называется ...
- 375) От того, насколько легко нужная информация доходит до нужных людей во время матча, зависит ...
- 376) Согласно модели коммуникации, все общение во время киберспортивного матча можно разделить на ...
- 377) Неверно, что в модель коммуникации во время киберспортивного матча входит такой тип высказывания, как «...»
- 378) Неверно, что (по результатам исследований) в игре Dota 2 сильные команды отличались от слабых тем, что их игроки ...
- 379) Идеальная коммуникация во время киберспортивного матча почти полностью состоит из ...
- 380) Неверно, что высокий процент запросов информации в диаграмме коммуникации может означать, что игроки ...
- 381) Неверно, что высокий процент приказов в диаграмме коммуникации может означать, что ...
- 382) Чтобы повысить точность диаграммы коммуникации, рекомендуется ...
- 383) Специальные слова и фразы, которыми игроки в киберспорте обозначают места и события на карте, – это ... команды
- 384) Развитое командное мышление должно быть
- 385) В киберспорте сегодня принято ...
- 386) Гибкость мышления, способность к обучению и выявлению закономерностей, не зависящая от эрудиции – все это составляет понятие «... интеллект»
- 387) Неверно, что, согласно исследованиям, успешные игроки в МОБА-игры отличаются от менее успешных ...
- 388) Согласно исследованиям, в киберспорте умственное превосходство более успешных игроков над менее успешными является следствием их ...
- 389) Спортсмены-интроверты справляются с негативными эмоциями ...
- 390) Высокую скорость реакции, мышления и переключения внимания демонстрируют люди ... нервной системой





- 391 Более высокие притязания в работе демонстрируют люди ... нервной системой
- 392 Для оценки «командного IQ» в киберспорте ученые ...
- 393 «Тест на командный IQ», использовавшийся для оценки команд в «Лиге Легенд» в исследовании 2017 г., состоит из ... коротких задач
- 394 Неверно, что в «Лиге Легенд» высокий командный IQ демонстрируют ...
- 395 Ученые показали, что элитные игроки в Starcraft 2 совершают в среднем ...
- 396 Задержка перед первым нажатием после перемещения камеры в Starcraft 2 минимальна в ...
- 397 В киберспорте игроки старшего возраста некоторое время компенсируют растущее отставание в скорости ...
- 398 Среди любителей МОБА-игр наиболее успешны игроки в возрасте ...
- 399 Среди любителей шутеров диапазон «успешного возраста» ...
- 400 Юные игроки вероятно уступают игрокам постарше из-за ...
- 401 Неверно, что в контексте старения спортсменов в киберспорте, ...
- 402 ... делает киберспорт перспективным видом спорта для пожилых людей
- 403 Деменция развивается у ... людей к 70 годам
- 404 У людей, прошедших тренировку на скорость обработки визуальных стимулов, риск развития деменции меньше на ...
- 405 По данным проекта Women in Gaming, среди профессиональных игроков и работников индустрии киберспорта около ... женщин
- 406 Среди зрителей киберспорта ... женщин
- 407 Малое количество женщин среди любителей шахмат само по себе объясняет позиции шахматисток в рейтингах на ...
- 408 Если бы соревновательными играми начало увлекаться одинаковое количество женщин и мужчин, среди киберспортсменов ...





- 409 Неверно, что отличия в средних показателях между мужчинами и женщинами наблюдаются для ...
- 410 Утверждение «женщины в среднем менее соревновательны, чем мужчины» означает, что ...
- 411 В американском исследовании 2018 г. было установлено, что после нескольких сессий тренировки в экшн-игру Space Fortress успешные женщины ... по очкам
- 412 Феномен, когда человек боится подтвердить стереотип, нервничает, ошибается и тем самым стереотип подтверждает, называется «... стереотипа»
- 413 Согласно исследованиям, женщины, которые знают, что соревнуются в видеоигре с мужчинами, ..., чем женщины, которые не знают об этом
- 414 Среди взрослых сотрудников игродела женщин около ...
- 415 В 2019 г. зрительская аудитория киберспорта составила ... человек
- 416 Неверно, что одна из трех ключевых психологических причин того, что люди становятся болельщиками в спорте, – это ...
- 417 Феномен эмоционального заражения и разрастания эмоций людей в толпе называется ... реакцией
- 418 На стриминговых платформах «малый чат» становится «массивным» на пороге ... участников
- 419 Неверно, что на стриминговых платформах в «массивном чате», по сравнению с «малым чатом», ...
- 420 На стриминговых платформах тип чата «данмаку» отличается от других типов тем, что сообщения ...
- 421 Состояние слияния с толпой и потери границ личности называется в психологии «...»
- 422 Односторонний контакт, при котором человек испытывает глубокие эмоции к персоне по ту сторону экрана, – это ... отношения
- 423 Неверно, что высокую увлеченность киберспортивными матчами предсказывает фактор ...
- 424 Тот факт, что 71 % аудитории киберспорта смотрит турниры лишь по одной игре, свидетельствует о ...

