

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ**

**«Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ» КЕАҚ**

**Студенттер мен жас ғалымдардың  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2024»  
XIX Халықаралық ғылыми конференциясының  
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ  
XIX Международной научной конференции  
студентов и молодых ученых  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2024»**

**PROCEEDINGS  
of the XIX International Scientific Conference  
for students and young scholars  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2024»**

**2024  
Астана**

**УДК 001**

**ББК 72**

**G99**

**«ǴYLYM JÁNE BILIM – 2024» студенттер мен жас ғалымдардың XIX Халықаралық ғылыми конференциясы = XIX Международная научная конференция студентов и молодых ученых «ǴYLYM JÁNE BILIM – 2024» = The XIX International Scientific Conference for students and young scholars «ǴYLYM JÁNE BILIM – 2024». – Астана: – 7478 б. - қазақша, орысша, ағылшынша.**

**ISBN 978-601-7697-07-5**

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

**УДК 001**

**ББК 72**

**G99**

**ISBN 978-601-7697-07-5**

**©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия  
ұлттық университеті, 2024**

### Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Шоқай М. Китайский Туркестан /Шығармаларының толық жинағы: Он екі томдық. – Алматы: Дайк-Пресс, 2013. – VI том. – 524 бет + 4 бет жапсырма.
2. Апашева С.Н. Жетісу қазақтарының 1916 жылғы босқыншылығы: себептері мен салдары. Электронды ғылыми журнал «edu.e-history.kz» № 1 (25), 2021. <https://edu.e-history.kz/ru/publications/view/1613> [10.03.2023].
3. Су Бэйхай. Қазақтың жалпы тарихы: Ерте заманнан – XX ғасырдың алғашқы жартысына дейін/ Төрт томдық зерттеу. Таяу және қазіргі заман тарихындағы Синьцзян қазақтары. Аударма, зерттеу, факсимилие. – Алматы: «Асыл кітап» баспа үйі, 2020. – 4 том. – 832 бет.
4. Найманқожа А. Қазақ. -1917. – 27 мамыр. – № 231.
5. Қазақ сиезінің ереуілдігі // Қазақ. - 1917. – 22 сәуір. – № 226.
6. Қазақстан Республикасы Орталық мемлекеттік архиві. 9 –қор. – 1 т., 86–іс.
7. Қаһарлы 1916 жыл: (Құжаттар мен материалдар жинағы) – Грозный 1916-й год: (сб. документов и материалов). – Алматы: Қазақстан, 1998. – (саяси көпшілік басылым). Т.1. – 1998. – 423 б.
8. Объединение академических сообществ в Центральной Азии для получения новых знаний по Восстанию 1916 года и создания общих академических платформ для обмена и распространения знаний по этнически и политически чувствительным темам // [https://aigine.kg/?page\\_id=515](https://aigine.kg/?page_id=515) [Есепке алынған күні: 06.04.2024].

УДК 794.3

## КИТАЙСКАЯ КУЛЬТУРА В ИНДУСТРИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

**Мерханов Алмас**

[almasmerkhanov@gmail.com](mailto:almasmerkhanov@gmail.com)

магистрант факультета международных отношений

ЕНУ им. Л.Н. Гумилева, Астана, Казахстан

Научный руководитель - К.М. Ильясова

*Введение:* Китай долгое время на протяжении истории оставался экзотикой для большинства соседей и иностранцев. Китайская культура известная своей глубиной поражала соседей, и попытки ее понять и сделать доступной массовому читателю создали многие произведения и культурные архетипы, которые известны по сей день. В данной работе, представлено осознание китайской культуры на примере настольных игр ролевого жанра. Предполагающих что человек будет вдумчиво изучать свою тему, при этом в формате развлекательного процесса. Изучение чего проявит основные темы и культурные образы интересные создателем настольных игр и их проявление в рамках самой игры.

*Обсуждение:* История настольно ролевых игр начинается с игры Dungeons & Dragons (или Подземелья и Драконы), которые вышли в 1974 году, основанная Гари Гайгаксом и Дэйвом Арнесоном в 1974 году. D&D основывалась в первую очередь на европейской истории и мифологии, добавляя элементы хорошо знакомые обычному потребителю из Американского рынка, который являлся основным для игр подобного жанра на рынке. Однако сам жанр ролевых настольных игр, основанный на принципе театра воображения, предполагающий воплощения разных ролей, не мог ограничиваться историей и культурой Европы. Потому с разными интервалами были воплощены разные культуры, а их образы, взятые в первую очередь из кино, были воплощены в рамках правил для игр и подсказок для взятия роли в игре. Так в 1985 году в рамках системы D&D вышла книга Oriental Adventures (Восточные Приключения), которая описывала восточную культуру в рамках понятия американского обывателя. Факторы

повлиявшие на выход книги были обширны. Экономический рассвет Японии, показавший американцам, шанс того, что новая эпоха будет отмечена господством Азии. Настроения, о которых были обширны в американской культуре и отмечены также появлением жанра киберпанка, который полностью был пропитан мультикультурализмом, с доминированием китайской и японской культуры. Популярность фильмов о боевых искусствах с Брюсом Ли и Джеки Чаном, как снятых в Гонконге, так и снятые в самих США. А также возникновение, и развитие культуры хиппи и религий Нью-Эйджа, которые основывали свои практики на идеях буддизма и индуизма. Все это в совокупности показывало интерес американских потребителей в восточной культуре и таким образом дало толчок для развитие китайской культуры в рамках настольно ролевых игр. Так в *Oriental Adventures* были представлены как китайские у-дзен и монахи в понимании мастеров боевых искусств, причем последние, в вдохновении от гонконгских фильмов о боевых искусствах и классических произведений Уся, обладали силами похожими на магические от развития собственного тела. Так монах по *oriental adventures* способен бегать по стенам, переживать тяжелые падения, быть тысячи раз за несколько секунд и использовать силы стихий, делая его похожим на волшебника от развития внутренней энергии тела и собственных сил ци [1]. Конечно, это не соответствует самим буддистским монахам, чье развитие тела представляется скорее как развитие внутреннего и внешнего созерцания мира и его иллюзорности. Однако в рамках игры такие силы, при вполне резонных проявлений таких сил в классической китайской литературе, сохранили из старой книги 1985 года этих монахов по сей день и в 5 редакции книги *D&D* выпущенной в 2014 году и сохраняя практически те же черты которые были в книге 40 летней давности. В тоже время в *oriental adventures* были представлены и японские самураи, ниндзя и сюгэндзя, чья концепция в рамках ролевых игр основана на практиках мистического учения сюгэндо. Так и совсем нелепые идеи вроде якудза во временном отрезке средневековья. И ранние работы в жанре настольно ролевых игр в плане понимания восточной культуры вполне соответствует ориентализму по Э.Саиду, показывая восточную культуру вычурно, несколько нелепо и упрощенно [2]. За что в современности книги 70, 80 и 90-ых критикуют за ориентализм в написании. Однако не все произведения на тему восточной культуры критиковали за ориентализм [3]. Так вышедшая в 1997 году и выпускающаяся по сей день ролевая игра *Legend of the Five Rings*, показала азиатскую культуру с уважительной стороны, что отмечали многие рецензенты на момент выхода. Основанная изначально на вышедшей ранее *Oriental Adventures*, эта игра доработала и улучшила не только часть самой игры, но и культурное проявление. Во много это связано с тем, что *Legends of the Five Rings*, сосредотачивала свою историю и культуру исключительно в рамках Японии, чем облегчила исследование региона и уменьшила шансы неправильной репрезентации культуры. Даже само название игры, переводимое как Легенда Пяти Колец, основано на Книге Пяти Колец, написанной известным самураем Миамото Мусаси в 1642 году. Также неоднозначной репутацией, книги игры *Kindred of the East* (Сородичи Востока) выпущенные в рамках дополнения для другой игры *Vampire The Masquerade*, расширяющий ареал игры на восточные страны. Игры те подходили более внимательно к азиатской культуре. Уже в самой обложке в качестве иллюстрации используется иероглиф, обозначающий жизненную энергию 氣 или ци. А в самой книге, используя как источники вдохновения не только фильмы и анимационные проекты. Но и книги, вроде *Плоты и Кости Дзэн*, представляющим собой перевод нескольких текстов из дзэн-буддизма, написанной поэтом и артистом Полом Репсом [4]. Сама игра, интерпретирует не только образы из китайской культуры вроде уже упомянутых у-дзен и монахов Шао-Линя. Но и более сложные концепты, требующие некоторого понимания восточной культуры вроде желтых источников или миров Йоми из китайской мифологии. А также концепции даосизма инь и янь и классические представления китайцев о множестве душ в виде отдельных душ Хун и П'о. Обозначающих в китайской культуре разумную и животную часть человеческих душ.

Основанная на истории нашего мира, книги из линейки *Kindred of the East*. Предлагали альтернативную историческую вселенную, где в современных городах существовали азиатские «прыгающие вампиры» или цзянши. Книги старались использовать выбранную культуру более осмысленно, так, например, в книге дополняющий основную игру, *Sunset Empires*, не считая рассказов, написанных в рамках художественной литературы для игры. Была расписана бытовая жизнь китайцев времен династии Цин [5]. С рассказами о культах богов, разделений общества по семьям и традиции судей исполнять ритуалы и праздники в честь богов [6].

Однако и *Kindred of the East* не обошла ориентализм и, если более ранние работы в сфере настольно ролевых игр предполагали набор культурных штампов, без особенностей азиатской культуры. То *Kindred of the East* ошибся как в рамках создания внутри собственной логики, так и в рамках создания культурными аспектами Китая. Так, само название цзянши внутри вселенной настольной игры было *Kuei-jin*, образованная из прочтения иероглифов на двух языках 鬼 читаемое по китайскому стилю как Гуэй или *Kuei* по Уэйда-Джайлза, и 人 читаемое по-японски как Дзин (*Jin*). И сама логика создания слова из прочтения двух иероглифов по-разному, указывает на непонимание лингвистических процессов и бытового использования иероглифов создателями игры. Однако проблема, с грамматикой это не единственная проблема, окружающая игру. Также китайская концепция души резко отличается от западной, христианская восприятие души человеком предполагает, что она может быть лишь одна. Но в китайской традиции привычно воспринимать душу получается из множества систем. Созданная еще во времена одной из древнейших династий Чжоу, душа, в мифологии Китая является комплексным объектом состоящей минимум из трех частей[7]. Первая, называемая, словом хунь 魂 обозначающих разумную часть человеческого тела и ту часть что отправляется на небеса. В то время как смертная часть души или п'о 魄 умирает в человеческом теле, так как отвечает за процессы тела и инстинкты. Самих же душ п'о по пять и душ хунь по три, но при этом все души хунь образуют на небесах единую душу шэнь 神 являющимся добрым духом, который помогает потомкам и которому и дают дары в традиционном культе предков Китая. И все это есть в *Kindred of the East*. Но сама суть души воспринята в обычной западной парадигме. Так души возвращающиеся из мертвых и которые являются персонажами. Являются не шэнь, которая и должна была быть в после смерти. Или тот злой дух, который должен появляться согласно мифологии, в случае если баланс душ разрушиться, называемый гуй 鬼 и который лучше всего подошел бы для атмосферы игры. Но вместо раскрытия идей, которые предлагает новый взгляд на концепцию души. В книге идеи хунь и по были упрощены до условно «хорошей» и «плохой души». Хоть сама концепция предполагала, что сами по себе обе половинки души важны, так как отвечают как за внешний баланс, так и за внутренний и не могут существовать по отдельности, в живом теле, а не являются простыми грехами и добродетелями по христианской этике. А поскольку события игры происходят на территории реальной Азии, внешнеполитические конфликты между государствами были опущены при конфликтах внутри игровых, между различными фракциями. Таким образом южнокорейские и японские цзянши, были друг другу большими врагами чем конфликтующие северокорейские и южнокорейские граждане.

Все эти факторы в совокупности привели к не самым лучшим продажам на момент выхода. Хоть и являясь дополнением к более популярной настольной игре *Vampire: The Masquerade*, сама *Kindred of the East* не привлекла нужного внимания. В чем была вина не только плохой интерпретации восточной-азиатской культуры не только в рамках мироустройства построения игры. Но и с чисто практических целей. Поскольку попытка интерпретации концептов оказалась провальной со стороны механик самой игры. Так, система пяти элементов китайской мифологии, У-син, упоминаемая и даже используемая для подсказок характера игрока, в рамках игры. При

том, что она напрямую участвует в развитии игрока, не описана в достаточной мере, чтобы быть удобной для игры. Так как, каждая сторона света, ровно, как и каждая стихия, описаны не более чем парой строк. И если западный оккультизм известен широкому западному потребителю по кино и сериалам, то восточный и взаимодействие элементов, не известен за пределами дальнего востока.

Не меньшей проблемой оказалась система инь и ян. Сама концепция инь и ян, сил противоположностей, предполагает их равенство, высшая точка развития каждой из них предполагает что даже в этом случае будет его противоположность уравнивающая ее. И в механиках игры инь и ян воплощены неудобно. Начать стоит с того, что инь и ян это две единицы энергии дающие возможность использовать особые силы и развивающие в личности черты характерные для инь и ян. Инь являет собой пассивную, созерцательную силу, силу темную, холодную и женственную. То ян это мужская сила, активная, светлая, горячая, но при этом рациональная и творческая. И если инь вполне соответствует своему предназначению, то ян был упрощен до условно «огненной» силы. Которая не предполагает рациональность, основываясь только на чувственности. Что полностью не соответствует ян и представляет собой идеи, которые характерны скорее для западного воззрения сил «света» и «тьмы». А с механической точки зрения, силы инь и ян представлены неудобно чисто с практической точки зрения. Так как две силы должны быть в балансе. Иначе сильный дисбаланс вызывает конфликты сил. В добавок к этому требуется и баланс сил душ хунь и п'о, из-за чего подсчет баланса каждой сил вызывает проблемы при подсчете в уме и требует калькулятора для правильного подсчета. Что в свою очередь замедляет темп игры, делая саму игру скучнее [8].

Однако рынок настольно ролевых игр развивался не только в США, но и в других странах, хоть и они являются отстающими в данной нише. Примером чего могут послужить японские настольно ролевые игры. Которые подобно своим сородичам из США имеют схожую проблему, а именно непонимание уже японцами западной мифологии, и взятие концептов оттуда из принципа простейшего объяснение японскому читателю. Наподобие игры Sword World (мир мечей), что был создан под влиянием D&D и представляет японскую интерпретацию западной мифологии. Ввиду некоторых особенностей японской культуры резко контрастирующими с европейским представлением [9]. Наподобие внешнего вида распространенных в играх данного жанра орков. Которые с развитием лет претерпели развитие, в нынешних представлениях выглядящие как грубые и звероподобные, но гуманоиды. Пока в раннем фэнтези они были похожи скорее на прямоходящих свиней. И именно подобный вид без изменений остался в японской поп-культуре, не претерпев сильных изменений впервые появившийся в рамках ранних компьютерных и настольных ролевых игр 70-х и 80-х годов. Что-же до представления о собственной культуре и ее репрезентации. В японских играх ввиду понимания были представлены не только простейшие игры в жанре уся, вроде игры Kenzen Musou, полностью посвященных восточным единоборствам и за счет своей узконаправленной специализации, раскрывающий многие аспекты лучше, чем многофункциональные игры подобного жанра. Но и деконструкция подобного жанра, представленная игрой Emoklore, которая посвящена японской культуре городских легенд. Развитая из анимизма, синтоизма, а также заимствований из мифических явлений из других культур. Японские городские легенды, ровно, как и вера в духов пропитывают страну, где есть отдельные таблицы говорящие что места не населены призраками, а оставлены без присмотра в случае, если, те выглядят заброшенными. И на основании такой богатой культурной традиции, emoklore воплощает ее и деконструирует. Представляя встречи со сверхестественным как игру, а самих сознаний делая ближе к психическим отпечаткам чужого сознания, строя всю систему не на сложной системе у-син, феншуй или японском учении оммёдо, направленном на изгнании злых духов. А на резонансе психических факторов и их резонансе с тем, что кажется злым духом [10].

*Заклучение:* За почти полвека развития настольно ролевых игр и конкретно дальневосточной мифологии в данном типе игр. Культура значительные изменения в восприятии, от стереотипного представления, основанная на популярной культуре страны, в которой создавались игр. От обывателя, для обывателя, таким образом не углубляясь в тему. До достаточно подробного, хоть и неточного исследования на тему дальневосточной культуры. Хоть и переусложненной в одних аспектах и чрезмерно упрощенной в других. В современном мире поддерживающим глобальную толерантность к чужим культурам, многие из ранних работ кажутся морально неверными. А современные авторы стараются лучше разбираться в теме, нанимая носителей культуры или знающих её, для уважительного отображения культур в своих играх. Таким образом, критика негативных аспектов дальневосточной и конкретно китайской культуры в настольно ролевых играх. В сочетании с неплохими продажами книг по данной тематики. Позволили современным авторам создавать свои новые игры опираясь на историю как самого жанра, так и на историю принятой культуры. Развивая общее качество и представляя культуру в лучшем свете.

#### **Список использованных источников**

1. Gygaх. G, Cook. D, Marcela-Froideval F (1985), Oriental Adventures. (Дата обращения: 10.02.2024).
2. Aaron Trammel, (2016), How Dungeons & Dragons appropriated the Orient, Analog Game Studies, Vol.9 No 1.
3. Myles Balfe (2004) Incredible geographies? Orientalism and Genre Fantasy, Social & Cultural Geography, 5:1, 75-90.
4. Achilli. J, Brucato. P (1998), Kindred of the East Rulebook (Дата обращения: 10.02.2024).
5. Ван Мо, Цун Линь, (2020) Структура семьи и традиции семейных отношений в китайской народной Республике в историко-социальном контексте, Социология, №4, стр 174-180.
6. Michael Butler, Dean Shomshak (2002), Sunset Empires, p. 49. (Дата обращения: 14.02.2024).
7. Янгутов Л.Е. Полемика о душе в религиозной традиции Китая // Вестник Санкт-Петербургского университета. Философия и конфликтология. 2019. Т. 35. Вып. 4. С. 674–685. <https://doi.org/10.21638/spbu17.2019.412>
8. Новый Акрополь (2022) Символ Инь-Ян [http://www.newacropol.ru/alexandria/symbols/in\\_yan/](http://www.newacropol.ru/alexandria/symbols/in_yan/) (Дата обращения: 15.03.2024).
9. "Sword World 2.0 Tokushū". Monthly Dragon Magazine: 82. April 2008.
10. Andrew Girdwood (2021), Free to Download: Indie Japanese TTRPG Emo-klore at: <https://www.geeknative.com/137986/free-to-download-indie-japanese-ttrpg-emo-klore/> (Дата обращения: 21.03.2024).

ӘОЖ 94(560): 328.32

#### **ҚЫТАЙДЫҢ ЦИФРЛЫҚ ТРАНСФОРМАЦИЯСЫНЫҢ ДАМУ ҮРДІСІ**

**Нағышбекқызы Аяжан**

[ayazhannagyshbekkyzy149@gmail.com](mailto:ayazhannagyshbekkyzy149@gmail.com)

Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ,

Халықаралық қатынастар факультетінің магистранты, Астана, Қазақстан

Ғылыми жетекшісі - Биримкулова Г.У.

Соңғы жылдары ҚХР экономикасында, онлайн кәсіптерде, қаржылық технологиялар және өндіріс сияқты салаларда цифрландырудың қарқынды өсуі байқалады. Экономиканы