

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

«GYLYM JÁNE BILIM – 2024» студенттер мен жас ғалымдардың XIX Халықаралық ғылыми конференциясы = XIX Международная научная конференция студентов и молодых ученых «GYLYM JÁNE BILIM – 2024» = The XIX International Scientific Conference for students and young scholars «GYLYM 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.

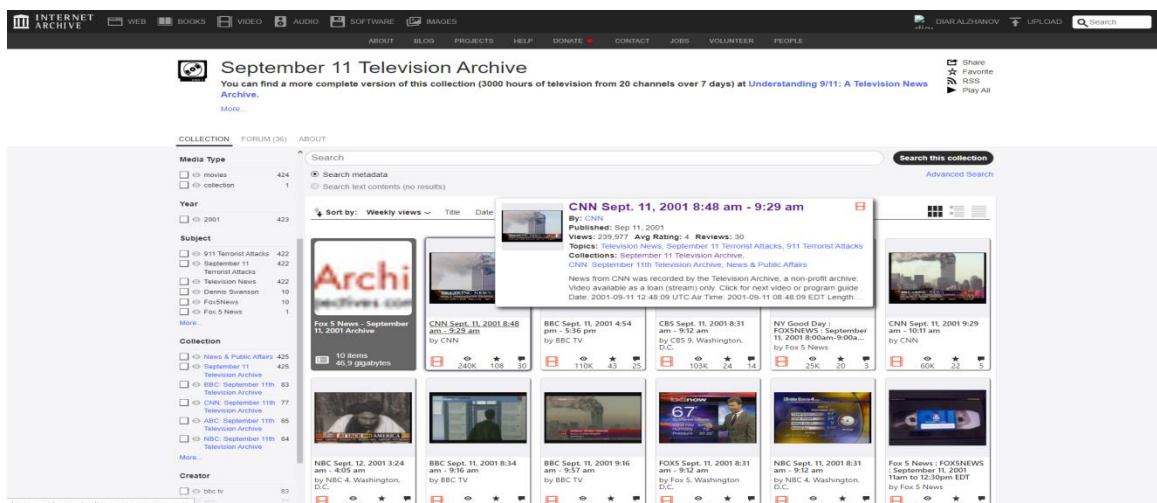
УДК 001

ББК 72

G99

ISBN 978-601-7697-07-5

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



Приведенный скриншот с платформы Internet Archive демонстрирует накопление в данном цифровом архиве большого объема информации, представленного в виде видео материалов и репортажей, который потенциально может стать объективным источником для исследования событий недавнего прошлого.

На основе проведенного исследования можно сделать вывод, что интеграция социальных сетей, мессенджеров и интернет-архивов в историческую науку является не просто допустимой, но и необходимой практикой. Цифровые платформы, описанные в работе, открывают новые горизонты для исследователей, предоставляя доступ к обширному массиву информации, которая служит первоисточниками сведений о современных событиях и обладает потенциалом для долгосрочного сохранения в архивах.

Современные технологии и коммуникационные средства могут внести значительный вклад в развитие исторической науки, позволяя с новой точки зрения подходить к анализу и пониманию исторических и современных процессов.

Список использованных источников

- 1 Пушкарёв Л.Н. Классификация русских письменных источников по отечественной истории. - М.: Наука, 1975, 281 с.
- 2 Георгиева Н.Г. Классификация и полифункциональность исторических источников // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/klassifikatsiya-i-polifunktsionalnost-istoricheskikh-istochnikov/viewer> (дата обращения 23.03.2024)
- 3 Лаппо-Данилевский А.С. Методология истории. - М.: Институт общественной мысли, 1913. – Вып. 2. – 385 с.
- 4 Васильев И.Ю. Социальные сети как исторический источник // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sotsialnye-seti-kak-istoricheskiy-istochnik/viewer> (дата обращения 15.03.2024).

УДК 9. 94

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАЦИОНАЛЬНОЙ ИСТОРИИ В СОВРЕМЕННОМ ГЕЙМ ДИЗАЙНЕ

Асан Тұран Қалыбайұлы
assanturan01@gmail.com

Магистрант исторического факультета
ЕНУ им. Л.Н.Гумилева, Астана, Казахстан

В современном мире появляется огромный спрос на исторические компьютерные игры с применением национальной истории. Истории таких государств как: Италия, Германия, США, Россия, Китай, Япония, Великобритания пользуются широким спросом. Но что насчет национальной истории государств Средней Азии? Такие государства как Узбекистан, Казахстан, Кыргызстан имеют невероятный исторический потенциал для выполнения различных потребностей современного геймерского рынка. Использование исторических сюжетов данных стран по мимо популярности и экономической выгоды принесет так же историческую образованность в широкие слои населения, как в самом государстве, так и за его пределами. Исторические наработки могут быть использованы образовательными учреждениями в развитии современных методик преподавания, что очень сильно повысит качество и заинтересованность населения в образовании. Наличие собственных брендов гейм дизайнерских студий Италии, США, Великобритании в первую очередь говорит о высоком качестве и спросе, поэтому сейчас появляется необходимость создания национального гейм дизайнерского бренда, который ответит всем запросам современности. В данной статье будет раскрыта тема использование национальной истории в современном гейм дизайне на примере Республики Казахстан.

Современная индустрия видеоигр стремительно развивается, интегрируя в себя разнообразные культурные элементы, включая национальную историю. Одним из примеров интеграции этого аспекта является Республика Казахстан, где разработчики видеоигр вдохновляются богатой историей страны, чтобы создавать уникальные и захватывающие игровые миры.

В современных видеоиграх нередко можно обнаружить элементы национальной истории, которые не только обогащают игровой опыт, но и служат средством сохранения культурного наследия. Республика Казахстан, с ее древней историей, предоставляет уникальные возможности для воплощения этой концепции.

Игры, основанные на казахской истории, могут рассказывать о великих эпопеях, важных событиях и героях, передавая следующим поколениям богатство и разнообразие культурного наследия. Это не только интересно для геймеров, но и способствует популяризации истории страны в мировом масштабе.

Казахстанская история предоставляет уникальные сценарии и эстетические решения для создания захватывающих игровых миров. Видеоигры, основанные на казахской культуре, могут предложить уникальные ландшафты, архитектурные стили и стилизованные персонажи, создавая неповторимый игровой опыт.

Использование местных легенд, мифов и исторических фактов может вдохновить разработчиков на создание увлекательных сюжетов и миссий, отражающих дух и сущность национального наследия [1]. Это позволяет не только зрителям погрузиться в захватывающие приключения, но и подчеркнуть уникальность казахской культуры.

Использование национальной истории в видеоиграх также может служить средством образования [2]. Игры, основанные на реальных исторических событиях, могут предоставить игрокам уникальную возможность познакомиться с культурой, традициями и историческим наследием Республики Казахстан. Это важно не только для геймеров, но и для широкой аудитории, интересующейся историей и культурой различных стран.

Использование казахской национальной истории в компьютерных играх может оказать значительное влияние на образование подрастающего поколения в нескольких аспектах:

- 1) Познание истории и культуры:

Вовлечение подростков в игры, основанные на казахской истории, может способствовать их лучшему пониманию собственной культурной и исторической среды. Игры могут стать увлекательным инструментом, позволяющим молодым людям изучать важные события, личности и традиции своей страны [3].

- 2) Развитие интереса к истории:

Игры, основанные на национальной истории, могут пробудить интерес к учебе истории вне игрового контекста. Подростки могут быть более мотивированы изучать историю своей страны, углубляться в дополнительные материалы и даже развивать свой собственный исторический интерес [2].

3) Формирование самосознания:

Игры, представляющие историю Казахстана, могут способствовать формированию национального самосознания среди молодежи. Подростки могут развивать гордость за свою культуру и историю, что важно для формирования устойчивой личной идентичности [4].

4) Способствование образовательному процессу:

Компьютерные игры, включающие элементы национальной истории, могут использоваться как дополнительный образовательный ресурс в школах и учебных заведениях. Это может сделать процесс обучения более интересным и привлекательным для учащихся [5].

5) Развитие критического мышления:

Игры часто требуют от игроков принятия решений, которые влияют на развитие сюжета. Это способствует развитию критического мышления, аналитических навыков и способности принимать обоснованные решения на основе понимания исторических контекстов [5].

Казахская национальная история в компьютерных играх может быть мощным инструментом для образования и формирования ценностей среди подрастающего поколения. Однако важно также обеспечить баланс между развлекательными и образовательными аспектами, чтобы игры служили положительному образовательному опыту.

Среди огромного количества исторических компьютерных игр можно выделить, такие игры как: Hearts of Iron IV, Europa Universalis IV, Age of Civilizations II. В данных играх раскрываются различные периоды истории Казахстана с разных ракурсов. Рассмотрим подробнее как в этих компьютерных шедеврах представлена национальная история Казахстана:

1) "Hearts of Iron IV" (HOI4) - это глобальная стратегия в реальном времени, посвященная периоду Второй мировой войны. В игре участвуют множество наций, и игроки могут управлять различными странами в этот период истории [6].

Казахстан включен в список играбельных наций в HOI4. Когда игрок выбирает управление Казахстаном, он может влиять на события в этом регионе, принимать решения о политике, участвовать в войнах и прочее. Однако, стоит отметить, что HOI4 фокусируется в основном на событиях, связанных с Второй мировой войной и стратегических аспектах управления страной в этот период [6].

Игра предлагает ряд исторических фокусов, которые могут быть активированы в ходе игры, и которые соответствуют историческим событиям [6]. Для Казахстана это может включать в себя вопросы о нейтралитете, торговле и дипломатии.

Однако, так как в основе HOI4 лежит историческая стратегия, игра не всегда точно отражает реальные исторические события и особенности каждой конкретной нации, включая Казахстан. Игроки могут изменять ход истории, принимая альтернативные решения, и, таким образом, опыт каждого игрока может значительно отличаться.

2) "Age of Civilizations II" (AoC2) - это стратегическая игра, фокусирующаяся на построении и управлении цивилизациями в разные периоды истории. На момент последнего обновления моих данных в январе 2022 года в AoC2 можно было выбирать Казахстан в качестве играбельной цивилизации.

В этой игре вам предоставляется возможность управлять политикой, экономикой, внешними отношениями и военными действиями вашей цивилизации. Однако, AoC2 скорее ориентирована на глобальные стратегии, и игровой опыт в отношении конкретных наций может быть упрощенным.

Казахстан в AoC2 имеет свои исторические границы, особенности экономики и военной силы, но уровень детализации может быть ниже, чем в некоторых других стратегических играх, охватывающих более конкретные аспекты истории и культуры.

3) "Europa Universalis IV" (EU4) предоставляет игрокам возможность управлять различными нациями в период с начала Возрождения до конца периода промышленной революции. Касательно Казахстана, игра включает в себя сценарий, где игроки могут управлять казахской нацией и влиять на ее историю. Однако, следует отметить, что эта игра в основном фокусируется на глобальных исторических событиях и механиках, а не на деталях истории отдельных наций [6].

В EU4 игроки могут выбрать Казахстан в качестве играбельной нации, начиная игру в 1465 году. От игрока зависит, каким образом будут развиваться события. Казахстан может сражаться за независимость, расширять свои владения, участвовать в дипломатических отношениях с соседними странами и принимать участие в региональных и мировых конфликтах.

Важно отметить, что EU4 – это историческая глобальная стратегия, и многие события в игре могут развиваться в соответствии с общепризнанными фактами, но в то же время они также зависят от решений, принятых игроком [6]. Таким образом, игроки могут вносить свой вклад в ход истории Казахстана в рамках игрового мира EU4.

Относительно данных компьютерных исторических игр можно сделать вывод, что национальная история Республики Казахстан представлена поверхностно. Основной жанр, в котором прослеживается казахская отечественная история — это стратегии. Временами прослеживаются глубокие игровые механики, которые соприкасаются с исторической наукой: дипломатия, расширение границ, регулирование территориальных конфликтов [1]. Сами разработчики компьютерных игр утверждают о том, что упор в их произведениях был сделан преимущественно на элементы глобальной стратегии, а не на детализированность историй отдельных государств, что в свое время упрощает историческую опору, которой пользуются гейм дизайнеры.

Использование национальной истории в современном гейм дизайне – это не только возможность создать увлекательные игры, но и способ сохранить и продвинуть культурное наследие. Республика Казахстан, с ее уникальной историей и культурой, предоставляет богатый и вдохновляющий материал для разработчиков видеоигр, способствуя расширению кругозора и понимания разнообразия мировой культуры через призму игрового искусства. Но на данный момент национальная казахская история не пользуется огромным спросом, связано это с различными факторами: отсутствие развития в национальном гейм дизайне, отсутствие национального гейм дизайнерского бренда, игнорирование современных запросов времени, отсутствие грамотного продвижения сюжетов истории Казахстана в мировую общественность. На сегодняшний день перед исторической наукой Казахстана стоят следующие задачи: создать собственный бренд, заняться продвижением исторических сюжетов, интегрироваться в мировое гейм дизайнерское сообщество. Это вызов времени, который проверит способна ли национальная история Казахстана пройти его и встать на ступень выше, продвинуться в развитии, заинтересовать мировую общественность и заявить о своей невероятно богатой истории.

Список использованных источников

1. K. Schut «Strategic simulations and our past: The bias of computer games in the presentation of history». // Games and Culture, 2007. – С. 197– 265
2. J. McCall «Teaching history with digital historical games: An introduction to the field and best practices». – Simulation & Gaming, 2016., – С. 30–56
3. Corbeil P. «Rethinking History with Simulations» // History Microcomputer Review. 1988. Vol. 4, no. 1. P. 21–35.
4. Ian Bogost «How to Talk about Videogames» // Univ Of Minnesota Press 2015. – 208

5. Шашков В. А., Миронычева В. Ф. «Потенциал компьютерной игры как одного из средств повышения мотивации к изучению истории» // Современные научные исследования и разработки. 2018. № 12 (29). С. 1055–1056.

6. Paradox Development Studio: [Электронный ресурс] // URL: <https://www.paradoxinteractive.com/our-games/discover>

ӘОЖ 9. 94

ПАТШАЛЫҚ РЕСЕЙДІҢ ОТАРШЫЛДЫҚ САЯСАТЫ ТҮСЫНДА ҚАЗАҚ ҚОҒАМЫНЫҢ ҚҰРЫЛЫМДЫҚ ӨЗГЕРІСТЕРІНІҢ ЭТНОСАРАЛЫҚ СИПАТЫ (XIX)

Жанғалиев Улан Құрметқалиұлы

e-mail: kurmetkalievich@mail.ru

Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия Ұлттық университетінің докторанты.
Астана, Қазақстан.

Ғылыми жетекші: Мусабалина Г.Т.

XVIII – XIX ғасырларда қазақ қоғамының көшпенді халықтардың көп бөлігі Ресей империясының орталықтанған мемлекетінің құрамына бірте – бірте ене бастаған болатын. XVIII ғасырдағы қазақ қоғамының саяси құрылысы туралы зерттеулерге тән бір ерекшелік көшпелілерді адамзат өркениетінен тыс қарастыру болды [1,224-б]. Сол кездегі патша үкіметінің Орта Азияны жаулап алу жолында ең басты табыстарының бірі ол Қазақстан жерін біржолата бағындырып және оны патша үкіметінің отарына айналдырып және осы XIX ғасыр аяғында қазақ жерін толықтай бағындыруын аяқтаған болатын [2, 339-б].

XIX ғасырдың басында патша үкіметінің дәстүрлі қазақ қоғамына жүргізілген саяси-әкімшілік реформаларымен тарих бейнесін кеңейтіп өзіне ерекше қарата түсті. Осы бір ел басына түскен ауыр дағдарыс кезеңінде отаршылдық үкімет қоғымдық өмірдің алдыңғы қатарына елді саяси ынтымақтастыққа, беріктікке шақырған сұлтандар, билердің және ру басыларының қарсылығына тап болады. Нәтижесінде отаршылдық үкіметтің назарынан тыс қалып отыратын көшпелі қауымның ішкі мәселелеріне тереңінен зерттеуге және оны түсінуге тырысқан таихшы, зерттеушілердің еңбектері жарық көрді десек болады.

XIX ғасыр басында осы бағытта зерттеу жүргізіп жазбалар жазған орыс оқымыстыларының қатарына А.И. Левшин, М.Красовскийді және т.б. жатқызамыз. Бұл зерттеушілердің атымен қазақ халқының, оның тарихы мен этнографиясын ғылыми түрде арнайы зерттеу басталды деп айтуға болады. XIX ғасырдың алғашқы жартысындағы тарихи зерттеулерде қазақ қоғамын саяси тұрғыда аморфты, этникалық тұрлаусыз, әлеуметтік деңгейі төмен деп баға берілетіні басым болды. Сонымен қатар А.И. Левшин еңбектерінен хандар билігі, халық жиналысы, «жеті жарғы» ережелері туралы мәліметтерді де кездестіреміз.

Далалық дәстүрлі мемлекеттің негізгі белгілерінің бірі – мемлекет істерін өз қолына шоғырландырған ақсүйектер, сұлтандар, билер тобын ұстау. Көк тәңірінің шапағатына бөленген билеуші әулеттер туралы идея көшпелі тайпалар мен рулар ортасында саяси биліктің институционалдық негізін қалыптастырды. Бұл жерде көшпелі шаруашылықпен шұғылданған мемлекеттердің шашырап кетпеуіне жағдай жасаған өзіндік бір идеология қалыптасқан болатын. Евразия ауқымында Алаша хан, Уыз хан, Шыңғыс хан құрған “жаңа тәртіп” көшпелі мемлекеттер ірге тасына айналды және одан әрі даму барысында, Шыңғыс ұрпақтарының жоғарғы саяси билікке ие болу құқықтарын бекітті.

Отарлау саясатының салдарынан қазақ халқы материалдық жағынан ғана емес рухани жағынан да зардап шекті. Қазақ шаруашылықтарына мөлшерден тыс ауыр салықтар салынды. Қазақтарды отырықшыландыру жүйесі кері сипатта жүргізілді. Дамыту процесінің орнына елдің экономикалық жағдайын төмендету сипатында болды. Ресей империясы отырықшылықтың ежелден қалыптасқан қазақи формаларын талқандап оларды жартылай