

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Владивостокский государственный университет»

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ВУЗОВ – НА РАЗВИТИЕ ДАЛЬНЕВОСТОЧНОГО РЕГИОНА РОССИИ И СТРАН АТР

**Материалы XXVII международной научно-практической
конференции студентов, аспирантов и молодых ученых**

9–11 апреля 2025 г.

Том 1

Под общей редакцией д-ра экон. наук Т.В. Терентьевой

Электронное научное издание

Владивосток
Издательство ВВГУ
2025

УДК 378.4
ББК 74.584(255)я431
И73

И73 Интеллектуальный потенциал вузов – на развитие Дальне-восточного региона России и стран АТР : материалы XXVI международной науч.-практ. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых (г. Владивосток, 9–11 апреля 2025 г.) : в 4 т. Т. 1 / под общ. ред. д-ра экон. наук Т.В. Терентьевой ; Владивостокский государственный университет ; Электрон. текст. дан. (1 файл: 17,9 МБ). – Владивосток: Изд-во ВВГУ, 2025. – 1 электрон., опт. диск (CD-ROM). – Систем. требования: Intel Pentium (или аналогичный процессор других производителей), 500 МГц; 512 Мб оперативной памяти; видеокарта SVGA, 1280×1024 High Color (32 bit); 5 Мб свободного дискового пространства; операц. система Windows XP и выше; Acrobat Reader, Foxit Reader либо любой другой их аналог.

ISBN 978-5-9736-0767-8

Включены материалы XXVI международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Интеллектуальный потенциал вузов – на развитие Дальневосточного региона России и стран Азиатско-Тихоокеанского региона», состоявшейся во Владивостокском государственном университете (г. Владивосток, 2025 г.).

Том 1 включает в себя следующие секции:

- Великая Отечественная война в судьбе народа, исторической памяти и современных реалиях;
- Герои Отечества подвиги, которые нельзя забыть;
- Актуальные вопросы международных отношений мир и регион в условиях глобальной трансформации;
- Медиакоммуникации актуальные вопросы теории и практики;
- Юриспруденция как наука и практика очерки молодого ученого;
- Психология на современном этапе личность, возраст, профессия;
- Молодежь и общество проблемы, противоречия и перспективы развития;
- Философские контексты современности;
- Русский язык и русская культура в контексте современности;
- Страны АТР в аспекте языка и культуры;
- English Language for Political, Economic, and Cross-cultural Cooperation in Asia-Pacific Region;
- Актуальные вопросы нефтегазового комплекса
- Инженерное дело

УДК 378.4
ББК 74.584(255)я431

Электронное учебное издание

Минимальные системные требования:

Компьютер: Pentium 3 и выше, 500 МГц; 512 Мб на жестком диске; видеокарта SVGA, 1280×1024 High Color (32 bit); привод CD-ROM. Операционная система: Windows XP/7/8.

Программное обеспечение: Internet Explorer 8 и выше или другой браузер; Acrobat Reader, Foxit Reader либо любой другой их аналог.

ISBN 978-5-9736-0767-8

© ФГБОУ ВО «Владивостокский государственный университет», оформление, 2025

Под общей редакцией д-ра экон. наук Т.В. Терентьевой

Компьютерная верстка М.А. Портновой

690014, г. Владивосток, ул. Гоголя, 41

Тел./факс: (423)240-40-54

Подписано к использованию 29.08.2025 г.

Объем 17,9 МБ. Усл.-печ. л. 51,51. Уч.-изд.л. 41,46

Тираж 300 (I –25) экз.

<i>Ладонина В.А.</i> Шариат и современность: как Ислам формирует правовую и социальную систему Саудовской Аравии.....	88
<i>Ленда А.В.</i> Элементы гегемонии США в региональных конфликтах: «выпадающий сектор» и опыт стран Ближнего Востока	90
<i>Леонте Г.И.</i> Настольные игры в национальной культуре стран Европы и Азии – сравнительный анализ.....	93
<i>Ли Джи Юн.</i> Явление «хикikomори» в современном японском обществе	100
<i>Михайлина А.М.</i> Геополитические вызовы в условиях энергетического перехода	104
<i>Павлова А.М.</i> Эволюция влияния культуры Республики Корея на молодёжь России: основные современные тренды	107
<i>Посысаева Е.А.</i> Социальные проблемы южнокорейской молодежи: фактор ментальных нарушений.....	111
<i>Соколова Н.А.</i> Влияние «корейской волны» на формирование национальной идентичности в Республике Корея	115
<i>Токарев М.А., Егорова К.Р.</i> Национальные конфликты в Священной Римской империи	119
<i>Холод П.Ю.</i> Дехристианизация американского общества в исторической ретроспективе: причины и факторы.....	126
<i>Чернышов Т.А., Гребенщикова Е.А.</i> Культурное и образовательное сотрудничество между Россией и Китаем.....	129
<i>Шишкина В.Д.</i> Основные аспекты национальной политики Китая в Тайване	132
<i>Якубец Л.В.</i> Потенциал видеониг как инструмента влияния.....	135

Секция. ЮРИСПРУДЕНЦИЯ КАК НАУКА И ПРАКТИКА ОЧЕРКИ МОЛОДОГО УЧЕНОГО

<i>Артемьев Р.Д., Русина О.Н., Охотников Р.А.</i> Цифровизация избирательного процесса Российской Федерации.....	140
<i>Бучинский И.Д.</i> Особенности правового регулирования административного выдворения иностранных граждан за пределы Российской Федерации.....	143
<i>Деревянко К.П.</i> Нетипичные правовые предписания.....	146
<i>Зимин А.А.</i> Генетический фонд СВО: возможности и перспективы для генетической идентификации и продолжения рода с точки зрения Российского права	150
<i>Роговая А.С., Ниязова М.В.</i> Эффективность регулирования отношений в сфере обращения права на результаты интеллектуальной деятельности	153
<i>Селезнев И.Е., Скачкова М.А.</i> Правовой статус маркетплейсов в рамках конституционного права на осуществление предпринимательской деятельности.....	158
<i>Токарева Л.Н.</i> Административно-правовые меры противодействия экстремизму в Российской Федерации.....	162
<i>Токарева Л.Н.</i> Органы и биологические материалы человека как объекты гражданских прав.....	166
<i>Яцкая А.А.</i> Движение за права человека в России: история возникновения и развития	170

Секция. МОЛОДЕЖЬ И ОБЩЕСТВО ПРОБЛЕМЫ, ПРОТИВОРЕЧИЯ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

<i>Гиро К.А.</i> Молодёжь и общество: проблемы, противоречия и перспективы развития.....	175
<i>Федорова В.Г.</i> Финансовая грамотность среди школьников средних и старших классов.....	179

Секция. ПСИХОЛОГИЯ НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ: ЛИЧНОСТЬ, ВОЗРАСТ, ПРОФЕССИЯ

<i>Боеenkova С.А.</i> Представление о патриотизме у студентов ВВГУ	184
--	-----

Также стоит отметить, что доктрина «Войны с террором» дала дополнительный импульс развитию теории «демократического мира», которая обозначала возможность насильственного насаждения демократического режима теперь и в странах Ближнего Востока. Предложенная доктрина «войны с террором» де факто провозглашала максимально возможное расширение Соединенными Штатами сферы своего влияния и снимала международно-правовые и морально-этические ограничения на использование вооруженной силы, что неоднократно проявлялось в ведении военных действий, например в Ираке [4].

Начальным этапом реализации Доктрины стала кампания по свержению режима в Афганистане. Окончание активной фазы военных действий в данной исламской стране было расценено США как возможность дальнейшего развития потенциала борьбы с терроризмом в других странах. Наибольшее внимание Вашингтона в данном вопросе привлекал режим Саддама Хуссейна в Ираке, который по мнению страны явно расходился с принципами демократии. Аргументы Белого Дома заключались в том, что Ирак сохранял арсеналы запрещенных вооружений и якобы был близок к завершению разработки ядерного оружия. Стоит отметить, что информация о ядерном оружии в Ираке была недостаточно проверенной и до сих пор считается недостоверной по причине отсутствия достаточных доказательств. Связь Ирака с исламскими экстремистами в Ливане (Хезбалла) и Палестине (ХАМАС) трактовалась как факт наличия связей с «Аль-Каидой».

В Иракской же кампании США предполагали военную победу над войсками С. Хуссейна и дальнейшую замену авторитарного режима на либерально-демократический. Однако Вашингтон переоценил возможности «приживаемости» данного режима в исламской стране, в которой религия всегда была основным фактором построения политического режима, а также существовала традиционная общинно-родовая властная иерархия, которая согласовалась с режимом власти С. Хуссейна. Именно поэтому после устранения военной мощи Хуссейна, вместо ожидаемой поддержки местного населения, США столкнулись с ростом анти-американских настроений, которые, в свою очередь, привели к расцвету терроризма в Ираке.

Таким образом, мы можем наблюдать несостоятельность американской гегемонии в вопросе адекватной реакции на активность «выпадающего сектора» в виде Ирака. Недостоверность наличия ядерной угрозы в Ираке, полная уверенность в собственной исключительной роли в вопросах борьбы с терроризмом и обособленность от мирового сообщества ярко демонстрируют преобладающие элементы американской гегемонии. Невозможность США найти альтернативные подходы урегулирования конфликта позволяет говорить о том, что в американской внешней политике преобладают черты гегемона.

1. Международные отношения и мировая политика: учебник для вузов / П.А. Цыганков [и др.]; под ред. П.А. Цыганкова. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва: Юрайт, 2022. – 119 с.

2. Конфликты и войны XXI века (Ближний Восток и Северная Африка) / Институт востоковедения РАН. – Москва: ИВ РАН, 2015. – 504 с.

3. Богатуров А.Д. Плюралистическая однополярность и интересы России // Свободная мысль. – 1996. – № 2. – С. 25–36;

4. Согрин В.В. Американская цивилизация. – Москва: Весь Мир, 2020. – 250 с.

УДК 794 + 394.3

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ В НАЦИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЕ СТРАН ЕВРОПЫ И АЗИИ – СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

Г.И. Леонте, бакалавр

*Владивостокский государственный университет
Владивосток. Россия*

Аннотация. В статье анализируется роль настольных игр в культурных традициях Европы и Азии. Выявлены различия в восприятии игр как инструмента социализации и стратегического мышле-

ния. Особое внимание уделено влиянию конфуцианства, даосизма и европейского Просвещения на формирование игровых практик.

Ключевые слова: настольные игры, культурные традиции, сравнительный анализ, стратегическое мышление, межкультурное взаимодействие.

BOARD GAMES IN THE NATIONAL CULTURES OF EUROPEAN AND ASIAN COUNTRIES: A COMPARATIVE ANALYSIS

Abstract. *The article analyses the role of board games in the cultural traditions of Europe and Asia. It identifies differences in the perception of games as tools for socialisation and strategic thinking. Special attention is given to the influence of Confucianism, Daoism, and the European Enlightenment on the development of gaming practices.*

Keywords: *board games, cultural traditions, comparative analysis, strategic thinking, cross-cultural interaction.*

Настольные игры, существующие тысячелетия, являются неотъемлемой частью человеческой культуры. Их роль выходит за рамки досуга, отражая мировоззрение, социальные нормы и философские концепции общества [1, с. 65]. Актуальность исследования обусловлена необходимостью понимания культурных различий через призму игровых практик, что особенно значимо в условиях глобализации. Цель статьи – выявить особенности настольных игр Европы и Азии как культурных феноменов. Задачи:

1. Проанализировать историческое развитие игр в контексте европейских и азиатских традиций.
2. Определить влияние религиозно-философских учений на игровые механики.
3. Сравнить социальные функции игр в разных культурных ареалах.

Научная новизна работы заключается в синтезе данных из современных исследований (включая кросс-культурные сравнения) и исторических источников, что позволяет проследить эволюцию игр как инструмента культурной идентичности.

Использованы сравнительно-исторический и культурно-антропологический подходы. Проанализированы работы по истории игр, этнографические данные, а также результаты кросс-культурных исследований. Применен контент-анализ текстовых источников, включая классические трактаты и современные научные публикации.

Сравнительный анализ европейских и азиатских игровых традиций: глубокий взгляд на историю, философию и социальную значимость

В современном мире игры перестали быть лишь средством досуга, они стали важным культурным явлением, отражающим исторические процессы, философские течения и социальные трансформации. Разнообразие игровых традиций, как в Европе, так и в Азии, демонстрирует уникальные подходы к пониманию мира, способствуют формированию интеллектуальных и моральных ценностей, а также оказывают значительное влияние на межкультурный диалог в эпоху глобализации. В данном исследовании мы подробно рассмотрим исторический контекст возникновения и развития игр, их философские основания, а также социальные функции, которые они выполняли и продолжают выполнять в разных регионах. Этот сравнительный анализ позволяет не только проследить эволюцию конкретных игр, но и глубже понять культурные парадигмы, отражённые в игровом искусстве.

В Европе настольные игры имеют глубокие корни, уходящие в древность. Одной из самых известных игр, символизирующих военную стратегию и интеллектуальное развитие, являются шахматы. История шахмат начинается с древних индийских игр, таких как «чатуранга», откуда они постепенно попали в персидскую и арабскую культуры, а затем оказались в Европе. В Средние века шахматы стали не только развлечением, но и символом интеллектуального мастерства, военной подготовки и стратегического мышления. Рыцари, знать и интеллигенция использовали эти игры для тренировки ума, что позволяло им разрабатывать тактические навыки, необходимые как на поле боя, так и в придворной политике.

К XVII–XVIII векам настольные игры получили новый импульс развития в рамках европейской салонной культуры. В эпоху Просвещения игры стали отражением идеалов рационализма, логики и научного метода. Игра представлялась как способ воспитания, стимулирующий критиче-

ское мышление и умение анализировать ситуацию. При этом игры часто имели символическое значение, отражая социальные и политические реалии того времени. К примеру, шахматы стали метафорой борьбы между различными социальными классами и идеями, а карточные игры – способом моделирования рыночных и торговых отношений.

В период бурного развития европейских городов и придворной жизни игры приобрели статус неотъемлемой части культурного быта. Венецианские и французские салоны, где собирались представители высшего общества, использовали игры как средство для интеллектуального общения и обмена идеями. Помимо шахмат, в Европе развивались и другие игры, такие как нарды, мафия, карточные игры и ранние формы современных стратегических игр. Такие развлечения способствовали не только интеллектуальному развитию, но и социальной интеграции, предоставляя возможность для налаживания связей между представителями различных слоёв общества.

Интересно отметить, что архитектура игровых залов и специальных клубов в Европе также отражала высокий статус и значимость этих развлечений. Залы, украшенные живописью, статуями и символикой победы, становились местом не только для игры, но и для проведения культурных вечеров, литературных чтений и даже научных дискуссий. Таким образом, игры в европейской традиции всегда имели двойное назначение: развлекательное и образовательное, что способствовало их интеграции в общественную жизнь.

На обширном пространстве Азии традиции игр развивались параллельно с духовными практиками, философскими учениями и религиозными обрядами [8, с. 3]. Китайское Го, известное также как Вэйци, – один из древнейших представителей интеллектуальных игр, чьи корни уходят в эпоху Чжоу (1046–256 до н.э.). В китайской культуре игра имела глубокое символическое значение, отражая принцип дуальности и взаимодополняемости противоположностей, таких как инь и ян. Го воспринималось не только как развлечение, но и как медитативная практика, способствующая внутреннему равновесию и гармонии.

В азиатских традициях игры тесно связаны с философией конфуцианства, даосизма и буддизма [1, с. 67]. Философы этих учений видели в игре способ выражения и воплощения глубоких универсальных истин, где каждое движение, каждая позиция на доске символизировали моральные и этические ценности. Так, в китайском Го, баланс инь и ян рассматривается как основа не только для достижения победы, но и для постижения гармонии между человеком и природой [4, с. 34]. В Японии игра Го, известная как Иго, интегрировалась в систему боевых искусств и самурайскую культуру, где она служила тренажёром для развития стратегического мышления, дисциплины и терпения.

С течением столетий азиатские игры не оставались статичными. Они эволюционировали под влиянием межкультурных контактов, торговых путей и миграций. Например, игра Го подвергалась изменениям и адаптации в различных регионах, что привело к появлению локальных вариаций, каждая из которых отражала специфику культурного и социального уклада той или иной страны. В Японии, Корее и Китае наблюдаются как сходства, так и различия в правилах и стратегии, что свидетельствует о богатстве и многообразии азиатской игровой культуры.

Важной особенностью азиатских игр является их тесная связь с космологическими воззрениями и религиозными представлениями. Игры часто рассматривались как микрокосм, в котором отражается порядок вселенной. Китайские мастера Го утверждали, что каждая партия – это своего рода ритуал, в котором посредством символических ходов воплощаются законы природы. Японские и корейские аналоги этих игр не исключают такого подхода, добавляя к нему элементы местных верований и традиционных обрядов [6, с. 357]. Таким образом, азиатские игры становятся не просто развлечением, а целостной философской и религиозной практикой, направленной на постижение высших истин.

Европейская игровая культура в значительной степени сформировалась под влиянием идей Просвещения, когда разум, логика и индивидуальное мастерство стали главными ценностями общества. Игры, такие как шахматы, представляли собой не только способ проведения досуга, но и средство воспитания, развития аналитических способностей и умения принимать решения в условиях неопределённости. Каждый ход в шахматной партии рассматривался как отражение личной стратегии, творческого подхода и способности предвидеть действия противника. Таким образом,

игра становилась зеркалом менталитета эпохи, где индивидуализм и самореализация ценились выше всего.

В европейских играх большое внимание уделялось не только правилам, но и эстетике игрового процесса. Каждое движение, каждая фигура имели своё символическое значение, отражая мировоззрение эпохи. Игры, проходившие в придворных салонах, часто сопровождались изысканной музыкой, литературными чтениями и философскими дискуссиями. Это позволяло участникам не только наслаждаться процессом, но и обмениваться идеями, способствующими интеллектуальному росту. Таким образом, игровой процесс становился своего рода художественным представлением, в котором каждый участник мог проявить свою уникальность и мастерство.

Наряду с традиционными играми в Европе наблюдался и экспериментальный подход к разработке новых игровых механик. Учёные и философы стремились интегрировать элементы математики, логики и даже ранних понятий теории вероятностей в правила игры. Такие эксперименты позволяли расширять границы традиционного понимания игры, превращая её в инструмент для моделирования сложных социальных и экономических процессов. Примером может служить развитие карточных игр, в которых использовались математические модели для определения вероятностей, что в свою очередь повлияло на развитие теории игр в XX веке.

В отличие от европейского акцента на индивидуализме, азиатская игровая культура глубоко укоренилась в коллективистских ценностях, характерных для конфуцианства. Согласно конфуцианским учениям, личное благополучие неразрывно связано с гармонией в обществе и уважением к иерархическим нормам. Это отражается и в игровой практике: многие азиатские игры, такие как Го и его вариации, требуют от участников учета не только своих стратегических интересов, но и интересов партнёров и соперников. Здесь важна способность находить компромисс, приспосабливаться к ситуации и строить коллективную стратегию, где успех достигается через взаимное доверие и сотрудничество.

Даосизм, являющийся одной из основ восточной философии, внес значительный вклад в формирование подхода к игре, где центральное место занимает концепция «у-вэй», или недеяния. Этот принцип подразумевает, что успех достигается не через агрессивные и навязчивые действия, а посредством естественного течения и адаптации к изменяющимся обстоятельствам. В игре Го, например, победа часто приходит к тому, кто способен интуитивно чувствовать ритм партии и находить оптимальные ходы, не прибегая к лишним и резким манёврам. Такой подход позволяет участникам не только сохранять внутреннюю гармонию, но и достигать стратегического превосходства за счёт гибкости и умения действовать в согласии с природными законами.

Ещё одной важной особенностью азиатской игровой традиции является её связь с коллективной памятью и ритуальными практиками. Во многих культурах Востока игры являлись неотъемлемой частью праздников, церемоний и общественных собраний. Так, в ряде регионов китайская и японская традиции включают проведение специальных игровых ритуалов, где игра становится символическим выражением единства и преемственности поколений. Эти ритуалы способствовали укреплению социальных связей, передаче культурных ценностей и поддержанию памяти о древних традициях, делая игру не просто развлечением, а истинным культурным институтом.

В азиатском контексте игра нередко рассматривается как вид искусства, где философия и эстетика тесно переплетаются. Изящные линии досок для Го, каллиграфические надписи и декоративные элементы, сопровождающие процесс игры, свидетельствуют о высоком уровне художественного мастерства, присущем традициям Востока. Такая эстетическая составляющая усиливает эмоциональное восприятие игры, делая её не только интеллектуальным, но и духовным опытом. Каждый ход становится выражением внутреннего мира игрока, его чувств и мировоззрения, что в конечном итоге формирует целостное представление о гармонии между разумом и сердцем.

В Европе настольные и стратегические игры всегда играли важную роль в процессе социализации. В средневековых замках и придворных салонах игры становились площадкой для встреч представителей знати, обмена идеями и формирования социальных связей. Такие игры, как шахматы, нарды и карточные забавы, несли в себе не только развлекательный, но и образовательный смысл, способствуя развитию аналитического мышления и стратегических навыков, необходимых для управления государственными делами и ведения военных кампаний.

С наступлением эпохи Просвещения и последующего индустриального переворота игры получили ещё более широкое распространение, охватив не только аристократические круги, но и представителей среднего класса. В XIX веке настольные игры стали неотъемлемой частью бурно развивающихся городов, где они служили инструментом для обучения, обмена культурными традициями и формирования общественного мнения. Игровые вечера в кафе, литературных салонах и клубах способствовали сближению представителей различных социальных слоёв, разрушая барьеры между дворянством и буржуазией [3, с. 12].

Европейские игры активно использовались как средство образования. В школах и университетах они внедрялись в образовательные программы для развития логики, тактики и аналитических способностей. Преподаватели отмечали, что регулярная практика в шахматах и карточных играх способствует улучшению памяти, способности к концентрации и умению быстро принимать решения в условиях ограниченного времени. Такой подход позволял молодым людям не только развивать интеллектуальные навыки, но и готовиться к будущей профессиональной деятельности, требующей высокой степени рациональности и креативности.

В Азии игры традиционно имели глубокую ритуальную основу. Во многих культурах Востока они интегрировались в обряды, посвящённые важнейшим жизненным событиям: рождению, вступлению во взрослую жизнь, браку и даже смерти. Так, игра в Го могла использоваться как символический обряд, отражающий циклический характер жизни и переход от одного этапа к другому. Специально организованные игровые сессии на торжественных мероприятиях способствовали укреплению семейных и общинных связей, передаче духовных ценностей от старших поколений к молодым.

Азиатские игры, такие как Го, сёги, а также региональные аналоги, играли важную роль в воспитании и формировании коллективной идентичности. В отличие от европейских игр, где акцент делался на индивидуальных достижениях, восточные традиции подчеркивали важность коллективной стратегии, взаимопомощи и уважения к старшим. Семейные и общинные турниры, проводимые в рамках традиционных праздников, служили не только для развлечения, но и для обучения моральным нормам, поддержания социальной гармонии и воспитания чувства принадлежности к группе.

С древних времён в Азии игра использовалась как средство передачи культурных и духовных знаний. Мастера Го, сёги и других настольных игр обучали своих учеников не только технике игры, но и основам философии, морали и этики. Такие занятия носили характер наставничества, где опытные игроки делились неформальными уроками жизни, помогая молодым поколениям постигнуть тонкости взаимодействия с окружающим миром. Этот процесс передачи знаний способствовал сохранению культурного наследия, позволяя каждой новой генерации вносить свой вклад в развитие традиций.

В современной Азии, несмотря на влияние глобализации, сохраняется активное развитие традиционных игровых сообществ. В городах и сельской местности регулярно проводятся турниры, фестивали и мастер-классы, посвящённые старинным играм. Эти мероприятия не только помогают поддерживать интерес к древним традициям, но и становятся платформой для обмена опытом между представителями разных регионов и поколений. Такие сообщества выполняют важную функцию культурного диалога, способствуя сохранению и обновлению традиционных форм самовыражения.

Современный мир характеризуется быстрой интеграцией различных культурных традиций, и игровая индустрия не стала исключением. Европейские и азиатские игровые традиции постепенно сходятся, находя отражение в современных настольных и цифровых играх [9, с. 33]. Так, элементы классических стратегических игр, развившихся в Европе, начинают проникать в азиатские проекты, а восточные механики, основанные на принципах гармонии и адаптации, внедряются в западные игры. Примером может служить популярная игра «Catan», в которой заимствованы элементы из восточной философии, а также современные карточные и стратегические игры, демонстрирующие синтез культурных особенностей.

С развитием интернета и появлением глобальных платформ для онлайн-игр, игроки из разных уголков мира стали активно обмениваться опытом, стратегиями и даже традиционными элементами своих культурных наследий. Международные турниры, конференции и онлайн-соревнования

позволяют не только продемонстрировать свои навыки, но и обменяться знаниями о культурных истоках игр. Таким образом, глобализация способствует появлению новых гибридных форм игрового процесса, в которых традиционные европейские и азиатские подходы гармонично сосуществуют и взаимно обогащаются [2, С. 15].

Современные разработчики игр активно экспериментируют с формами и жанрами, черпая вдохновение как из европейского наследия рационализма, так и из азиатских традиций коллективизма и духовности. Разработка игр становится творческим процессом, в котором исторические мотивы, философские идеи и современные технологии объединяются для создания уникальных игровых вселенных. Многие проекты интегрируют элементы традиционных настольных игр в цифровой формат, что позволяет не только сохранить культурное наследие, но и привлечь новое поколение игроков, привыкших к интерактивным и мультимедийным средствам развлечения.

Не менее важным направлением остаётся образовательный аспект игр. В Европе и Азии активно развиваются инициативы, направленные на использование игр в образовательном процессе. Школы, университеты и культурные центры организуют мастер-классы, лекции и семинары, посвящённые истории и философии игр, что способствует глубокому пониманию культурных различий и общих ценностей. Такие программы способствуют не только передаче знаний, но и развитию критического мышления, что является важнейшим компонентом современной образовательной парадигмы.

В современном мире информационные технологии и искусственный интеллект играют ключевую роль в развитии игровых платформ. Новые алгоритмы, основанные на машинном обучении, позволяют создавать адаптивные и интеллектуальные системы, в которых исторические и философские основы традиционных игр интегрируются в цифровые среды. Таким образом, благодаря современным технологиям, классические принципы, заложенные в основе европейских и азиатских традиций, получают новое дыхание, обогащаясь интерактивными элементами, что делает игровой процесс ещё более захватывающим и образовательным.

Подводя итоги проведённого исследования, можно отметить, что европейские и азиатские игровые традиции представляют собой два уникальных культурных явления, каждое из которых отражает особенности исторического развития, философских идей и социальных ценностей соответствующих регионов. Европейские игры акцентируют логику, рациональное мышление и индивидуальное мастерство, что обусловлено влиянием эпох Просвещения, научных открытий и социальных преобразований, связанных с развитием буржуазии и институциональных структур [7, с. 6]. В то же время азиатские игры, такие как Го, сёги и их локальные аналоги, пронизаны духом коллективизма, духовной гармонии и ритуальной глубины, являясь отражением многовековых традиций, философии конфуцианства, даосизма и буддизма.

Анализ философских оснований игр позволяет проследить, как религиозно-философские течения оказали влияние на формирование стратегических и эстетических принципов, присущих тем или иным игровым практикам. В Европе рационализм, индивидуализм и акцент на личном достижении нашли своё отражение в строгих правилах и символике настольных игр, способствующих развитию критического мышления и аналитических способностей. В Азии, напротив, принципы гармонии, недеяния и коллективного взаимодействия оказали существенное влияние на развитие игровых стратегий, где победа достигается за счёт адаптации, интуитивного чувства равновесия и глубокого понимания космического порядка. Такой синтез философских идей не только обогащает игровой процесс, но и становится мощным образовательным инструментом, способствующим воспитанию моральных и этических ценностей.

Глобализация и стремительное развитие технологий способствуют стиранию границ между традиционными игровыми системами Европы и Азии [5, с. 4]. Современные разработчики игр активно заимствуют элементы обоих подходов, создавая гибридные проекты, в которых классические механики интегрируются с инновационными технологиями и цифровыми платформами. Этот процесс культурного синтеза позволяет не только сохранить уникальные черты исторических традиций, но и адаптировать их к вызовам современного мира, делая игры доступными для широкой аудитории и способствуя межкультурному диалогу.

Практическим примером успешной интеграции традиционных европейских и азиатских игровых элементов является появление множества игр, которые черпают вдохновение как из шахмат и

карточных игр Запада, так и из стратегических и ритуальных игр Востока. Многие современные настольные игры, такие как «Catan», «Ticket to Ride» и другие проекты, включают в себя механики, позволяющие участникам не только соревноваться, но и развивать коллективное мышление, находить компромиссы и адаптироваться к динамичным изменениям игровой ситуации. Подобное смешение традиций способствует появлению новых направлений в игровой индустрии, где границы между различными культурами размываются, а уникальные черты каждой традиции объединяются в единое целое.

Исследование европейских и азиатских игровых традиций демонстрирует, что игры являются не просто развлекательным видом деятельности, но и важным культурным феноменом, отражающим историческую динамику, философскую глубину и социальное устройство общества. В условиях современного мира, где технологии стремительно развиваются, а межкультурное общение становится всё более интенсивным, традиционные игровые формы получают новое развитие, интегрируясь в цифровые платформы и приобретая новые формы взаимодействия. Перспективы дальнейших исследований в этой области обещают углубление понимания роли игр в формировании культурной идентичности, образовательных процессов и общественных отношений.

Расширенный анализ европейских и азиатских игровых традиций позволяет сделать вывод, что исторические корни, философские основания и социальные функции игр являются многоаспектными и взаимосвязанными элементами, отражающими специфику культурного развития каждого региона. Европейский подход, характеризующийся рационализмом, индивидуализмом и строгой символикой, нашёл своё отражение в таких играх, как шахматы и карточные забавы, способствующих развитию аналитического мышления и логики. В то же время азиатские традиции, основанные на коллективизме, гармонии и духовном единении, выражаются в играх вроде Го и сёги, где важную роль играет не столько агрессивная борьба, сколько поиск внутреннего равновесия и взаимопонимание между участниками.

Современные тенденции свидетельствуют о том, что глобализация и технологический прогресс приводят к активному обмену культурными элементами, что позволяет интегрировать лучшие традиционные практики как из Европы, так и из Азии. Такой синтез не только обогащает игровую индустрию, но и способствует межкультурному диалогу, развитию новых образовательных методик и формированию единой глобальной игровой культуры.

Таким образом, изучение и углублённый анализ игровых традиций двух столь разных, но взаимодополняющих культур представляют собой не только увлекательное академическое направление, но и практическую основу для создания новых форм досуга, образования и культурного обмена. В будущем исследование влияния традиционных игровых практик на современные цифровые и интерактивные технологии позволит лучше понять, как древние принципы могут быть адаптированы к вызовам современности и способствовать гармоничному развитию общества в глобальном масштабе.

1. Войтишек Е.Э., Евтушенко А.А., Лосева Е.С. К вопросу о взаимовлиянии игровых традиций в духовной культуре Китая, Кореи и Японии // Вестник НГУ. Серия: История, филология. – 2008. – Т. 7. – С. 64–70.

2. Bar A., Otterbring T. The role of culture and personality traits in board game habits and attitudes // Journal of Retailing and Consumer Services. 2021. Vol. 61. P. 102506.

3. Begy J. Board Games and Cultural Memory // Analog Game Studies. 2015. Vol. 2.

4. Dou Z.-L. World on 361 Points: Understanding Chinese Culture via the Board Game // Education About Asia. 2020. Vol. 25. P. 32–37.

5. Hutchins R. Dice Age: The unstoppable momentum of the board games industry // ToyNews. 2017. – URL: <https://www.toynews-online.biz/>

6. Kotaka K. 日本の遊戯. Tokyo: 拓石堂, 1976. 690 с.

7. Merieux A. The evolution of facilitation of board game practices in France // XXIII BOARD GAME STUDIES COLLOQUIUM. 2021. P. 1–11.

8. Moore C., Hall R., Baillie A. Cardboard Asia: representation, cultural literacy and infrastructure in the analogue game industry // DIGRAA. 2019. P. 1–4.

9. Woods S. Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games. McFarland, 2012.