

## КСЕНОФОБИЯ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ

Ксенофобия – это ненависть или навязчивая боязнь кого-либо или чего-либо незнакомого, восприятие всего чужого в качестве враждебного и небезопасного. Это качество, присущее всем людям. В эволюционном процессе такое проявление нетерпимости помогало выживать расам и сохранять генофонд. Ксенофобия и зародилась на базе страха утратить привычную безопасность и собственную национальную культуру. В современной социологии эти явления описываются в более четких аналитических терминах (межгрупповой конфликт, этноцентризм, этнические стереотипы и предубеждения, социальная нетерпимость и т. д.).

Этот синдром имеет два проявления: скрытое – неприязнь направляется на различные объекты, не вписывающиеся в привычный уклад жизни, открытое – борьба с чужаками принимает открытое противостояние.

Виды ксенофобии: расовая, религиозная, территориальная, социальная.

Национализм часто путают с ксенофобскими настроениями. Истинный национализм – проявление искреннего восхищения, гордости за различные достижения соотечественников в различных областях науки, техники. Целью же ксенофобного националиста становится демонстрационная, преувеличенная любовь к собственной стране.

Причины ксенофобии: неправильное воспитание родителями, инстинкт самосохранения, серьезная психологическая или физическая травма, религиозный мотив, социальный и экономический кризис, низкий уровень образованности, СМИ. Примеры из истории: «Ку-клукс-клан» в Америке, «концлагерь» для интернированных американских японцев, холодная война, холокост, Великое землетрясение Канто в Японии.

Для традиционного социума прошлых лет ксенофобия была совершенно обычным состоянием. Сегодня целью ксенофобии является не защита устоявшегося строя и привычного образа жизни, а глобальное порабощение одними субъектами других.

В развивающихся странах главным объектом вражды и одновременно зависти является «Запад». Западные же традиционалисты видят угрозу в интернационализации мира и наплыве иммигрантов из Азии и Африки.

Некоторые люди могут только прикрываться ксенофобией и тем самым объяснять свою неприязнь и проявления ненависти, при этом внося смуту в социум. Самый свежий пример из истории – массовая стрельба в мечетях Крайстчерча (15 марта 2019 г. в Новой Зеландии.) Результатом стал митинг в Нью-Йорке 26 марта, цель которого – борьба с ксенофобией, а также демонстрация единства всех людей, которые живут на одной планете.

Тем не менее, могут быть предприняты меры предосторожности. Это своего рода воздействия на все сферы общества (улучшения психологического климата в регионах, пропаганда гуманизма и толерантности, проведение мероприятий, связанных со знакомством с традициями других народов и т. д.).

Последствия ксенофобии чрезвычайно серьезны. Крайне важно, чтобы правительство и СМИ приняли меры по пресечению такой практики, порождаемой предрассудками и страхом.

**Ю. Дроздова**

## ГЕЙМИФИКАЦИЯ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Геймификация – использование игровых механик в неигровом пространстве. Один из примеров её применения – проект «*Investigate Your MP's Expenses*» журнала «The Guardian». Его сутью было выявить чрезмерные траты членов британского парламента. В проекте было много игровых элементов – уровни, достижения, лента активности и т. д. По его итогам 28 депутатов подали в отставку. Другой успешный проект – сайт *FreeRice*, где с помощью викторины можно «заработать» еду для жителей бедных стран. Менее глобальный пример – приложение «*Шагомер*». В ходе эксперимента на игровой выставке люди, чтобы набрать как можно больше шагов, посещали больше секций, таким образом повышая активность на мероприятии.

Главный плюс геймификации – повышению мотивации, чему также способствует наглядность: пользователи видят прогресс в приложении, что побуждает их работать дальше. Другой аспект – лидерборды, где игроки могут сравнить свои результаты. Приложение «*OPower*» сравнивает траты электричества между соседями, таким образом побуждая их более осознанно относиться к трате электроэнергии. Некоторые теоретики также считают геймификацию антиподом капитализма, способным решить проблему с эксплуатацией и отчуждением рабочих благодаря системе фидбека, которая ведёт к персонализации процесса работы и повышает осмысленность действий.

Есть, конечно и минусы. Например, во многих приложениях ничего, кроме элементов геймификации и нет – основной функционал там отсутствует. На одной геймификации ничего не построить. Она повышает мотивацию, но у этой мотивации должны быть направление и цель, а проекту без цели никакая система бонусов не поможет. Лидерборды имеют и негативное влияние. Сравнение с другими людьми – источник не только вдохновения, но и стресса. Например, из-за лидербордов в отелях Disney персонал работал без перерывов и максимально ускорял темп работы, что приводило к травмам. Есть и этическая проблема: геймификация поощряет совершать определённые действия лишь для получения награды. Спасение тонущего мальчика ради акта спасения и ради «бонусов» – действия разные, хоть результат и одинаковый. Есть также теоретики, которые считают геймификацию не «антиподом капитализма», а подвидом капиталистических практик. Эксплуатация, замаскированная под геймификацию, – все еще эксплуатация. В ранее приведённом примере «the Guardian» вместо создания