

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

штата кваліфіцыраваных работнікаў превратила процесс в игру, в итоге снизив свои затраты лишь до оплаты услуг дизайнеров и разработчиков приложения, при этом получив большую прибыль. Геймификация – не освобождение от капитализма. В будущем она может стать его версией.

Стоит помнить, что геймификация – это инструмент. Она может помочь в изучении материала и заполнении баз данных, а может стать средством контроля и эксплуатации. Я считаю, что у геймификации светлое будущее: она обладает невероятным потенциалом и бесконечным способом применений, что и делает её такой особенной.

## С. Ждановіч

### ФІЛАСОФІЯ І РАЗВІЦЦЁ БЕЛАРУСКАЙ НАЦЫЯНАЛЬНАЙ САМАСВЯДОМАСЦІ

Філасофія з’яўляецца цэласнай карцінай свету, ахоплівае ўсе навакольныя з’явы жыцця і аналізуе праблемы сучаснага соцыума. Адна з іх – праблема нацыянальнай самасвядомасці. Гэта сукупнасць ведаў і пачуццяў чалавека аб сваёй прыналежнасці да пэўнай нацыі, сваім паходжанні, месцы і ролі ў жыцці роднага народа. Яна фарміруецца ў працэсе ўтварэння нацыі на аснове самабытнасці яе культуры, мовы, нацыянальнага характару, менталітэту. Беларуская нацыянальная самасвядомасць і філасофія прайшлі у сваім развіцці розныя гістарычныя перыяды.

Прыняцце хрысціянства ў 988 г. з’явілася фактарам узнікнення філасофіі. Пад уплывам Візантыі яна мела аскетычна-духоўны сэнс. Маральную праблематыку закраналі Ефрасіння Полацкая, Клімент Смаляціч, Кірыла Тураўскі. З сярэдзіны XIII ст. на старажытнабеларускіх землях з’яўляецца новая дзяржава – ВКЛ. Фарміруецца беларуская народнасць, адбываецца заняпад царкоўна-славянскай мовы, народная мова ператвараецца ў літаратурную. З прычыны цеснай інтэграцыі з Еўропай ВКЛ праходзіць тая ж самыя культурна-гістарычныя этапы: Адраджэнне (з ідэаламі антычнай культуры і ідэяй гуманізму) і Рэфармацыю (рэлігійны рух супраць маналіі каталіцкай царквы). Найбольш значнай асобай часоў Адраджэння на Беларусі быў мысляр-гуманіст і асветнік – Франыск Скарына.

У 1569 г. у выніку Люблінскай уніі паміж Польшчай і ВКЛ утварылася Рэч Паспалітая. Аднак з XVII–XVIII ст. за ўсходнімі і цэнтральнымі землямі Беларусі стабільна замацоўваецца назва «Белая Русь». Схаластычная філасофія паступова змяняецца рацыяналістычнай, прастаўнікамі якой былі К. Нарбут, М. Пачобут-Адляніцкі і інш. Пасля падзелу РП у 1795 г. тэрыторыя Беларусі ўвайшла ў Расійскую імперыю.

У пачатку XIX ст. вялікую ролю набывае беларуская нацыянальная культура. Мысляры (філаматы і філарэты) выяўляюць для сябе новы аб’ект даследавання – народ і яго гісторыю. Менавіта ў гэтыя часы і зараджаецца беларуская ідэя, тэрыторыя атрымлівае ўласную назву, а народ разглядаецца як самастойны.