

- Я думал, он меня убьет, а он мне дал хлеба. Почему он так поступил? Он же немец!

- Сынок, - улыбнулась женщина, притягивая сына к себе, - Не бывает плохих наций, бывают плохие люди, так что и среди немцев можно встретить порядочного человека.

Митя кивнул. Вспоминая лицо давшего ему хлеб немца, мальчик думал, что мать права - абсолютно не важно, какой ты национальности, главное - быть хорошим человеком. Может, тот немец вовсе и не хочет воевать, а пошел на войну из-за своих жены и детей, прямо, как и их отец.

- Mam, зачем они воюют с нами? - вдруг спросил мальчик.

Его мать ничего не ответила - она не знала ответа на этот вопрос. Сами немцы и те не знали. Просто выполняли приказ. Приказали ненавидеть - ненавидь. Приказали убивать - убивай. Однако благодаря небольшому кусочку отсыревшего хлеба Митька понял, что быть хорошим человеком не может помешать ни один приказ в мире...

Поэтому у любого человека существуют внутренние терзания, что делать, как быть. И даже у немцев они были. И эта совершенно реальная история еще раз это доказывает.

С. Ю. Масленков, БГЭУ-

## **РОЛЬ КОМПАНИИ WARGAMING.NET В ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКОМ ВОСПИТАНИИ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖИ**

Построение сильного, процветающего государства в условиях «текучей современности» невозможно без фундаментальных социокультурных принципов. Набор данных культурных универсалий, консолидирующих и самовоспроизводящих общественно-политические институты, регламентирует повседневные практики поведения больших и малых социальных групп, тем самым, формируя понятные социальным акторам фреймы взаимодействия.

Достижение общественной солидарности и благополучия каждого индивида осуществимо только в условиях стабильно функционирующего социетального пространства. Гарантом стабильности общественных институтов является их выживаемость и историческая пролонгация существования, что подразумевает стремление государства и гражданского общества к экономической самодостаточности и политической безопасности.

Всеобщей фундаментальной ценностью, служащей ориентиром для целеполагания и принятия решения на индивидуальном, коллективном и государственном уровнях является социальное чувство любви, преданности своей Родине. Гордость за ее достижения, готовность пожертвовать личными эгоистическими интересами во имя процветания и благополучия будущих

поколений. Здесь переплетается сугубо личное, индивидуальное, биологическое стремление продлить жизнь, распространяющееся на будущие поколения и коллективное, социальное начало, детерминированное заботой о безопасности совместного места жительства, сохранения культурных паттернов, укорененных в традициях, языке, нормах поведения.

Общие социокультурные основания существования граждан формируют единую идентичность, отождествляемую с принадлежностью к какой-либо территории, государству и одухотворяемую патриотическим чувством.

В генезисе уникальной национальной идентичности, историческим источником патриотизма выступает память о знаменательных, героических, жизнеопределяющих событиях в государстве и обществе, которые становятся духовными скрепами и символами, детерминирующими социальную жизнь каждого поколения.

Трансляция ценностей патриотизма осуществляется на всех институциональных уровнях всеми социальными группами. В рамках домашнего хозяйства – через воспитательное воздействие родителей в отношении своих детей. На уровне коммерческих и некоммерческих организаций – через концепцию «социально ответственного» бизнеса. На уровне государства – через систему образования и культурно-просветительскую деятельность.

В реалиях построения современного белорусского государства заметную и возрастающую роль в патриотическом воспитании молодежи играет бизнес, что наиболее отчетливо эксплицируется на примере отечественной игровой индустрии, в частности, компании Wargaming.net.

Wargaming.net – один из главных мировых разработчиков и издателей массовых многопользовательских онлайн игр, получивший широкую известность благодаря своему танковому военно-историческому экшену «World of Tanks». Проект нашел отклик у миллионов людей разных возрастов по всему миру, но особую популярность приобрел на пространствах бывшего Советского Союза. Помимо оригинальной маркетинговой модели игры, непохожей на другие ММО-проекты, фактором, способствовавшим ее массовой популярности стал военно-исторический сеттинг (тематика), касающийся периода Второй мировой и Великой Отечественной Войн.

Общие эмоциональные переживания процесса игры, стимулируют неподдельный интерес участников к историческим событиям военного периода, значению боевой техники, героизма солдат и командиров, ковавших победы на полях сражений во имя Родины. Таким образом, игра не только приносит эвристическое удовольствие, но и пробуждает чувство гордости за подвиги отцов и дедов, тем самым укореняя патриотическую ментальность в общественном сознании.

Социальная активность компании Wargaming.net лежит в одной плоскости с развитием коммерческих проектов и инициатив. Огромное внимание уделяется сохранению военно-исторических объектов. К примеру, в конце 2013 года компанией была организована глобальная инициатива,

направленная на содействие военно-историческим музеям во всём мире в деле сохранения и реставрации легендарных образцов военной техники. Программа призвана возродить интерес к истории, вдохновить молодёжь на изучение прошлого своих стран и сохранить для будущих поколений уникальные исторические памятники.

В марте 2015 г. в ознаменовании 70-летия Победы в Великой Отечественной войне, компанией Wargaming.net в сотрудничестве с Министерством Обороны Республики Беларусь стартует серия турниров по игре «World of Tanks» - «Портреты Победы». Турниры пройдут в городах-героях и городах воинской славы Беларуси и России.

Эти, и ряд других примеров активного участия успешной коммерческой организации в деле военно-патриотического воспитания молодежи ясно доказывают, что концепция «социально ответственного» бизнеса не является «неологизмом бизнес футуризма», а эффективно функционирует и реализуется. Развивая свои бизнес-проекты, компания Wargaming.net уделяет значительное внимание проблемам социализации современной молодежи – ее воспитанию и образованию, ценностной основой которых является сохранение историко-культурного наследия предков и патриотическое отношение к Родине.

### СЕКЦИЯ 3

А.А. Аніськова, БГЭУ

#### ЛАГЕР СМЕРЦІ Ў БЕРАЗВЕЧЧЫ

Ідучь гады, аддаляючы нас ад падзей, якія ўпісаны ў гісторыю Вялікай Айчыннай вайны. Глыбоччына – спакутаваная зямля, якая таксама, на жаль, багатая крывавамі падзеямі, жудаснымі месцамі, шматлікімі ахвярамі той вайны.

У верасні 1941 года каля былога Беразвецкага манастыра быў створаны лагер для масавага знішчэння ваеннапалонных (шатлаг № 351). У яго сагналі да 25 тысяч ваеннапалонных. Лагер уяўляў сабой абгароджаную плошчу ў тры гектары, дзе вязняў трымалі пад адкрытым небам.

Адзіная пабудова – была манастыр, у якім у асноўным размясцілася адміністрацыя і ахова лагера. На вуглах і па сярэдзіне дротавага загароджаў былі пабудаваны вышкі, на кожнай з іх знаходзіліся пражэктары і 4 паставых, узброеных аўтаматамі і кулямётамі.

Камендантам лагера смерці быў капітан Франц Бот. Савецкія ваеннапалонныя ў восеньскі і зімовы час знаходзіліся ў лагерах пад адкрытым небам, усё яны не мелі цёплай вопраткі, а шмат з іх былі босыя. Давалі ежу палонным адзін раз у дзень. Суточны рацыён кожнага складаўся з 200 гр. эрца-