

коннотациями из-за потенциального шовинизма и откровенной агрессии, которые он иногда может нести, в то время как патриотизм часто рассматривается как более позитивное понятие. Патриотизм имеет тенденцию быть более пассивным и подчеркивать понимание и признание различных культур.

*А.А. Ражкоў, аспірант
Інстытут сацыялогіі НАН Беларусі, г. Мінск
sasharozhkov@tut.by*

ПРАБЛЕМА ВЫКАРЫСТАННЯ ВІДЭАГУЛЬНЯЎ ЯК ЭРГАДЫЧНЫХ ТЭКСТАЎ У МЕЖАХ АДУКАЦЫЙНА-ВЫХАВАЎЧАГА ПРАЦЭСУ НА ПРЫКЛАДЗЕ «ХРЫСЦІЯНСКІХ ГУЛЬНЯЎ»

На сёняшні дзень відэагульні з-за сваіх характарыстыкаў уяўляюцца добрым сродкам практыкаў інтэлектуальнага самаразвіцця моладзі, за лік чаго яны ўсё часцей інтэгруюцца ў адукацыйны працэс свецкіх навучальных устаноў у якасці складнікаў праграм па-за класнага чытання. Але іх эргадычнасць выклікае пэўныя цяжкасці пры спробах здзяйснення апаведных крокаў у духоўных установах авраамічных рэлігіяў (у нашым выпадку: хрысціянскіх). Дадзены артыкул будзе прысвечаны аналізу дадзенай праблемы.

Перш чым распачаць гэты аналіз, варта звярнуцца да гісторыі спробаў інтэграцыі відэагульняў у адукацыйныя практыцы ДНУ, а менавіта да з'яў «хрысціянскіх гульняў» і «хрысціянскага геймінгу» [5].

Гісторыя жа першых пачалася ў 1982-м годзе і звязана з імём кампаніі BibleBytes, што выпускала іх для камп'ютараў TRS-80. Заснавалі яе браты Джойс і Джон Конрады, якія ў 1983-м годзе выдалі кнігу «Камп'ютарныя біблейскія гульні», асноўнай мэтой якой было заахвочванне маладых студэнтаў да стварэння хрысціянскіх відэагульняў [3]. Пасля ў супрацоўніцтве з PC Enterprises былі выдадзены перавыданні гэтай кнігі, прыстасаваныя для азнаямлення з асновамі праграмавання апаведнага гульнявога кантэнту на іншых аперацыйных сістэмах. Прыкладна ў той жа час сям'я Бэнглі (Бернард і яго сын Дэвід) таксама напісалі сваю кнігу – «Bible BASIC: Bible Games for Personal Computers» - мэтай якой была такая ж, як і ў братаў Конрадаў [7]. У 1988-м годзе з'яўляецца кампанія «Wisdom Tree», заснаваная студэнтам-самавучкай Дэніялам Лоўтанам, які паставіў сваёй галоўнай мэтай зрабіць хрысціянскія нататы цікавым для сёняшняй моладзі [6].

І хоць у відэагульнях гэтых і наступных часоў выкарыстоўвалася даволі часта рэлігійная (і ва ўласнасці хрысціянская сымболіка), але выключна рэлігійныя гульні заставаліся даволі рэдкай з'явай, за якую браліся толькі некаторыя кампаніі, кіраўнікамі якіх былі, часцей за ўсё, пратэстанцкія веруючыя і праграмісты-самавучкі адначасова. Гэтыя гульні прадаваліся ў спецыялізаваных «Хрысціянскіх крамах», манетызацыя іх была даволі абмежавана, а разам з асаблівасцямі іх аўтараў гэта ўсё ўплывала на іх тэхнічную якасць, што сукупна паўплывала на тое, што дадзены гульнявы кантэнт праходзіў міма масавага спажывання [5; 7].

Пацверджаннем гэтага з'яўляюцца шматлікія правалы ў пачатку 2000-х гадоў: самая дарагая «хрысціянская гульня» - «Catechumen» – правалілася ў продаж з выдаткамі 830.000\$; гульня «Left Behind: Eternal Forces» была наймаверна дрэнна ўспрынята гульнявой супольнасцю; гульні кампаніі «Sunday Software» больш нагадвалі трывіяльныя адукацыйныя праграмы, з-за чаго яны перайшлі да катэгорыі бясплатнага адукацыйнага софту [5; 7]. У далейшым «хрысціянскія гульні» апынуліся выключна прэрэгатывай інды-распрацоўшчыкаў, што бачна па такім праекце як «Jesus

Christ RPG» і «Our Church and Halloween RPG», а таксама распрацоўшчыкамі «біблейскіх адукацыйных праграмаў». Стварэнне Канферэнцыі распрацоўшчыкаў хрысціянскіх гульняў Тымам Эмерыхам у 2001-м годзе (заклікала буйных распрацоўшчыкаў пачаць кааперацыю з распрацоўшчыкамі хрысціянскіх гульняў) сітуацыю не выратавала [5].

Гэта ўсё стала прычынай з'яўлення феномена «хрысціянскага геймінгу» [5] - гульнявых практыкаў веруючай моладзі, сутнасць якіх заключаецца ў тым, што яны спрабуюць пераасэнсаваць камерцыйна-паспяховыя відэагульні (і тыя, што выкарыстоўваюць рэлігійную тэматыку) ці гуляць у ніх, у адпаведнасці з сваімі рэлігійнымі ўстаноўкамі. Аматы такіх гульнявых практыкаў часта аб'ядноўваюцца ў невялікія анлайн-супольнасці для абмяркоўвання свайго спецыфічнага досведу «прачытання эргадычных тэкстаў», тым самым ствараючы хрысціянскі «наднартыў» (што нагадвае нам сеткавыя эгацэнтрычныя суполкі New Age [2]). Тут варта дадаць, што пры такім стыле геймінгу гульцы – не пераймаюць ідэі гульні, але праз іх аналіз толькі ўмацоўваюцца ў сваіх поглядах (у адрозненні ад людзей, з хістаючаюся мадэллю рэлігійнасці), што адпавядае поглядам тэарэтыка відэагульняў Я. Богаста адносна выкарыстання відэагульняў як адукацыйнага сродка [4].

Гэтая кароткі нарыс гісторыі «хрысціянскіх гульняў» з'яўляецца адлюстраваннем першага кангамерату прычынаў, чаму яны не былі інтэграваны на сёняшні дзень у адукацыйны працэс духоўных школаў – адсутнасць якаснага прадукту, якая выклікана тым, што дадзены прадукт ствараўся спецыфічнымі распрацоўшчыкамі для спецыфічнага і малабюджэтнага рынку.

Другая прычына заключаецца менавіта ў прыродзе відэагульняў як кшталта медыя – г. зн. сімуляцыйнага і эргадычнага тэкста [1]. І калі першая характарыстыка ўяўляецца патэнцыйна пазітыўнай, т. я. можа дапамагчы вывучаць біблейскі наратыў «імерсіўна», то другая выклікае праблемы. Закрываюцца гэтыя праблемы ў тым, што традыцыйны біблейскі наратыў не з'яўляецца флексібельным, а значыць не патрабуе нетрывіяльных дзеяў, што могуць змяніць сам ход апавядання. Магчымасць змяніць біблейскае апавяданне зняважае яго, а гэта значыць, што ён не можа быць прыстасаваным да шматварыятыўнай гульні, пабудаванай на «гульнявой дыялектыцы», дзе наратыў рэкантэстуалізуецца дзеямі гульца ў форме «ўласнага наднаратыву».

Так, напрыклад, відэагульня «I'm Jesus Christ» з-за шматварыятыўнасці магчымых дзеяў апынаецца «ўласна-геймерскім Евангеллем», дзе кожнае праходжанне гульні асаблівым чынам (г. зн. варыянт прачытання) будзе аднолькава ісціным (пакуль яны не сутыкаюцца з сацыяльнымі рэчаіснасцямі віртуальных хранатопаў вышэй першага парадку, г. зн. да пачатку абмеркавання свайго прачытання з іншымі людзьмі). У некаторым сэнсе тут мы можам заўважыць перакрываючае канцэпцыю ўласнага перажывання тэкста Свяшчэннага Пісання пратэстанцкай думкі і канцэпцыі «Самасвятасці» рэлігійнасці New Age [2].

На падставе ўсяго вышэйагучанага магчыма казаць аб тым, што відэагульні як патэнцыйны сродак духоўнай адукацыі могуць быць карыснымі для прадстаўнікоў традыцыйных канфесіяў толькі пры выкананні шэрага ўмоў: відэагульні павінны аналізавацца (а не проста прачытвацца) на прадмет наяўнасці «Сяменняў Логаса» чалавекам самастойна пры наяўнасці адпаведнага ўзроўня валодання багаслоўскімі і культуралагічнымі ведамі, а пасля вынікі гэтага аналізу павінны абмяркоўвацца з «духоўным куратарам» з мэтай карэкцыі шляху думкі гульца-навучэнца. Пры гэтым гульні могуць быць не абавязкова «хрысціянскімі», т. я. апошнія могуць быць прадстаўлены як даволі трывіяльныя праграмы (што робіць іх актуальнымі толькі для пэўнай узроставай катэгорыі), ці як спецыфічныя праекты, што патрабуюць такіх жа аналітычных намаганняў, што і «нехрысціянскія гульні».

Спіс выкарыстаных крыніц:

1. Aarseth, E. J. Cybertext: perspectives of Ergodic literature / E. J. Aarseth – London : John Hopkins University press, 1997 – 207 p.
2. Aupers, S. Religions of modernity. Relocating sacred to self and the digital / S. Aupers; D.

Houtman – Brill : Leiden, 2010. – 286 p.

3. BibleBytes [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.biblebytebooks.com> – Дата доступа : 16. 10. 2022

4. Bogost, I. Persuasive games. The Expressive power of videogames / I. Bogost – London : The Mit press, 2007. – 450 p.

5. Bosman, F. Gaming and Divine: A New systematic theology of videogames / F. Bosman – London : Routledge, 2019. – 278 p.

6. WisdomTreeGames [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://wisdomtreegames.com/cgi-sys/suspendedpage.cgi> – Дата доступа : 16. 10. 2022

7. Ξυδάκης, Ι. Σ. Το καλό και το κακό στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών: θρησκευολογική μελέτη: ... дис. док. фил. нав.: 43.66.08 / Ι. Σ. Ξυδάκης. – Αθήναι, 2018. - 371 σ.

*А.Э. Саликов, кандидат культурологии, профессор
РИВШ, г. Минск
andrei.salikau@gmail.com*

ФОРМИРОВАНИЕ ПАТРИОТИЧЕСКИХ ЦЕННОСТЕЙ МОЛОДЕЖИ В КОНТЕКСТЕ РЕАЛИЗАЦИИ СТУДЕНЧЕСКИХ ИНИЦИАТИВ

В настоящее время в Республике Беларусь активно развивается система патриотического воспитания. Аксио-семантическим ядром этой системы являются патриотические ценности. Патриотические ценности закреплены в программе Программа патриотического воспитания населения на 2022-2025 годы. Это Родина (место рождения человека, страна, в которой он родился, культурно-историческая среда, созданная предками); Отечество (страна, государство, с которым личность связана системой отношений, регламентированных правами и обязанностями); семья, преемственность поколений, нация; государственность, государственный суверенитет Республики Беларусь; государственная символика Республики Беларусь (флаг, герб, гимн); историческая память, национально-культурная идентичность; национальная культура [1].

Самобытные духовные и материальные формы культуры, органично сопряженные с национальными традициями и ценностями, являются фундаментальными основаниями формирования гражданской идентичности, чувства гордости, глубокого уважения и почитания родной страны. В таком понимании патриотическое воспитание направлено на сохранение и продвижение ценностей национальной культуры и традиций, укрепление патриотических чувств и национально-культурной идентичности, формирование ответственного гражданина своей страны.

В Республике Беларусь реализуется государственная политика, направленная на создание условий для поддержки активного участия молодежи в жизни общества и государства. Социально значимые молодежные инициативы и их реализация является существенным фактором устойчивого развития страны. Оказание поддержки социально значимым и общественным инициативам молодежи является одним из механизмов реализации молодежной политики в Республике Беларусь. Поддержка молодежных инициатив позволяет создать условия для реализации творческого и профессионального потенциала молодых людей, а также способствует формированию гражданской позиции и активного участия молодежи в жизни общества. Министерство образования Республики Беларусь совместно с общественным объединением «Белорусский республиканский союз молодежи» ежегодно проводит конкурс молодежных инициатив. Речь идет о проектах, которые направлены на раскрытие потенциала молодежи в соответствии с основными направлениями государственной молодежной политики. В рамках