

Д.В. Полежаев. – Волгоград : Изд во ВолГУ, 2003. – 360 с.

3. Полежаев, Д.В. Личность и тоталитаризм: ментальные трансформации: монография / Д.В. Полежаев. – М. : Планета, 2018. – 208 с.

4. Полежаев, Д.В. Ментальные основания воспитания исторического сознания: философско-образовательные аспекты / Д.В. Полежаев // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2022. – № 2 (165). – С. 31-37.

5. Полежаев, Д.В. «Ментальный диалог» или, Философско-образовательное «измерение» исторической темпоральности / Д.В. Полежаев // Проблемы современного образования. – 2022. – № 3. – С. 22-29.

6. Полежаев, Д.В. Правовое сознание в системе установок русского менталитета (к вопросу о критериях гражданской идентичности) / Д.В. Полежаев // Образование и право. – 2022. – № 1. – С. 230-235.

7. Полежаев, Д.В. Содержательно-смысловые особенности «матрицы российской идентичности»: Родина, гражданственность, патриотизм / Д.В. Полежаев // Ценности и смыслы педагогической профессии: сб. матер. Всеросс. науч.-практ. конф. (с межд. участием), посвященной 80-летию Победы в Сталинградской битве, Году педагога и наставника в РФ, 200-летию со дня рождения К.Д. Ушинского / сост.: С.В. Куликова, А.Н. Кузибецкий. – Волгоград, РИЦ ГАУ ДПО «ВГАПО», 2023. – С. 50-55.

8. Полежаев, Д.В. «Услышать идеологию...», или Философское осмысление современной российской цивилизации / Д.В. Полежаев // Учебный год. – 2022. – № 3 (69). – С. 72-74.

*Т.А. Поляновский, И.В. Гуринович, студенты
БГЭУ, Минск
rusinshmusin@gmail.com*

СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ПОНЯТИЙ НАЦИОНАЛИЗМ И ПАТРИОТИЗМ

Национализм и патриотизм широко обсуждались в политических и академических кругах, и было видно, что между ними существует глубокий разрыв. Оба понятия используются как взаимозаменяемые в терминах лояльности, выраженной по отношению к своей стране или национальности. Однако, как и в большинстве случаев, существуют так называемые "серые зоны", которые означают, что, хотя на первый взгляд они могут показаться похожими, при ближайшем рассмотрении оказывается, что эти две идеи на самом деле совершенно разные. Целью данной работы является изучение и анализ различий между двумя явлениями - национализмом и патриотизмом.

Национализм и патриотизм - два похожих понятия, которые часто путают и используют как взаимозаменяемые. Оба термина означают сильное чувство гордости и лояльности к своей нации, но между ними есть несколько различий. Национализм - это преданность своей нации в качестве основного источника идентичности и лояльности. Патриотизм, же определяется как чувство верности своей стране и готовность ставить интересы своей страны на первое место. Если рассматривать возникновение обеих концепций, то национализм возник в XIX веке в результате промышленной революции, роста национальных государств и создания современного национального государства. Патриотизм возник гораздо раньше, в XVIII веке, и, как считается, развился в результате прочных связей между гражданами и их страной. Национализм часто используется для мобилизации людей к действию и часто предполагает принесение в жертву

интересов отдельного человека в пользу интересов нации. Патриотизм, с другой стороны, редко используется для стимулирования политических действий, вместо этого он сосредоточен на чувстве привязанности и лояльности к своей нации. Национализм часто ассоциируется с чувством превосходства и идеей о том, что своя нация превосходит все остальные. Это чувство превосходства может быть опасным, если довести его до крайности.

Существуют различные формы национализма:

Гражданский национализм - это форма национализма, которая подчеркивает общие права и обязанности граждан определенной нации. Этот тип национализма подчеркивает лояльность к национальному государству и идею о том, что граждане должны ставить интересы своей страны выше своих собственных. Гражданский национализм часто используется для воспитания патриотизма и чувства коллективной гордости за историю и достижения нации. Он также часто используется для создания общего чувства идентичности среди граждан нации, а также для мотивации их к совместной работе для достижения общей цели.

Этнический национализм - это форма национализма, основанная на убеждении, что определенные этносы имеют больше прав на определенные территории, чем другие группы. Этот тип национализма использовался для оправдания порабощения меньшинств в определенных государствах, а также для продвижения идеи этнической однородности в рамках национального государства. Этнический национализм также использовался для продвижения чувства коллективного единства среди определенных этносов и для создания общего чувства идентичности и национальной гордости.

Культурный национализм - это форма национализма, которая подчеркивает общее культурное наследие конкретной нации. Этот тип национализма продвигает идею о том, что культура нации - это то, что нужно охранять и защищать. Он часто используется для создания чувства коллективной гордости за литературу, искусство и музыку нации, а также для того, чтобы отговорить граждан от общения с другими культурами. Культурный национализм также может использоваться для воспитания чувства культурного превосходства, что может привести к этноцентризму и предрассудкам в отношении других культур.

Однозначным примером негативного проявления национализма является одна из ее радикальных форм - нацизм. Основными идеями нацизма были расовая идеология, национальное превосходство, антисемитизм и авторитаризм.

Патриотизм не обязательно связан с чувством превосходства. Вместо этого он подразумевает чувство гордости и уважения к своей нации. Нацизм же является экстремистской идеологией, которая приводит к насилию и угнетению. Он не может быть оправдан или считаться формой патриотизма. Национализм в своей негативной форме может приводить к конфликтам и разделению людей на "наших" и "чужих". Поэтому важно понимать разницу между патриотизмом и нацизмом, чтобы не допустить ошибок в оценке политических и социальных событий. Патриотизм может быть сильным фактором единства и развития страны, но только если он основан на уважении к правам и свободам всех людей, без какой-либо дискриминации.

Национализм часто используется для достижения политических целей нации, таких как укрепление единства и защита суверенитета страны. Национализм подразумевает чувство преданности нации и готовность жертвовать собой ради ее благополучия. Патриотизм больше связан с эмоциональной привязанностью к нации и часто выражается в актах служения, таких как служба в армии или голосование на выборах. Патриотизм - это также почитание обычаев и традиций, связанных с нацией, например, празднование национальных праздников.

В заключение следует отметить, что национализм и патриотизм - это два разных понятия, которые часто путают и используют как взаимозаменяемые. Национализм - это политическая идеология, которая подчеркивает лояльность к нации, часто для достижения политических целей. Патриотизм - это скорее эмоциональная привязанность к своей нации, которая обычно выражается в актах служения и почитании традиций. Национализм, как правило, ассоциируется с негативными

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 апдаведных 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 адпаведнага 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» - мэта 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 хрысціянскі нататывы 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 продажы 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 праектах як «Jesus