

ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ РИСКИ И УГРОЗЫ ГЕЙМИФИКАЦИИ СОЦИАЛЬНО- ПОЛИТИЧЕСКИХ КОММУНИКАЦИЙ МОЛОДЕЖИ ПОКОЛЕНИЯ Z В УСЛОВИЯХ МЕДИАТИЗАЦИИ*

Д. А. Мальцева¹⁾, О. Д. Сафонова²⁾, П. Р. Тузова³⁾

¹⁾*Санкт-Петербургский государственный университет,
Университетская набережная, 7–9, 199034, г. Санкт-Петербург, Россия,
buenafiesta@mail.ru,*

²⁾*Санкт-Петербургский государственный университет,
Университетская набережная, 7–9, 199034, г. Санкт-Петербург, Россия,
o.safonova@spbu.ru,*

³⁾*Санкт-Петербургский государственный университет,
Университетская набережная, 7–9, 199034, г. Санкт-Петербург, Россия,
tuzovvva@gmail.com*

В работе исследованы ключевые аспекты медиатизации современных процессов, концептуализирован феномен геймификации в контексте медиатизации социально-политической сферы. Детализированы такие спутники форсированной медиатизации как «информационные пузыри» и «тюрьмы алгоритмов». Результатом исследования является конкретизация воздействия инструментария геймификации и маркирование информационных рисков и угроз, обусловленных форсированным распространением интегративных онлайн-практик.

Ключевые слова: медиатизация; геймификация; информационный риск-менеджмент; поколение Z.

POTENTIAL RISKS AND THREATS OF GAMIFICATION OF SOCIO-POLITICAL COMMUNICATIONS OF GENERATION Z IN THE CONTEXT OF MEDIATIZATION

D. A. Maltseva^a, O. D. Safonova^b, P. R. Tuzova^c

^a*Saint Petersburg State University,
7–9, Universitetskaya embankment, 199034, Saint Petersburg, Russia
Corresponding authors: D. A. Maltseva (buenafiesta@mail.ru),*

*^bSaint Petersburg State University,
7–9, Universitetskaya embankment, 199034, Saint Petersburg, Russia
Corresponding authors: O. D. Safonova (o.safonova@spbu.ru),*

*^cSaint Petersburg State University,
7–9, Universitetskaya embankment, 199034, Saint Petersburg, Russia
Corresponding authors: P. R. Tuzova (tuzovvva@gmail.com)*

The paper examines the key aspects of the mediatization of modern processes, conceptualizes the phenomenon of gamification in the context of the mediatization of the socio-political sphere. Such satellites of forced mediatization as «information bubbles» and «prisons of algorithms» are detailed. The result of the study is the concretization of the impact of gamification tools and the labeling of information risks and threats caused by the accelerated spread of integrative online practices.

Key words: mediatization; gamification; information risk management; generation Z.

Медиатизация социально-политического пространства, заключающаяся в экстенсивном росте представительства социальных и политических институтов в новых медиа, является крайне актуальным предметом академического анализа, приобретающим все новые конфигурации. В этом контексте на сегодняшний день можно констатировать качественный и количественный рост вовлечения групп реципиентов в медиа-коммуникации посредством использования инструментария таких инновационных продуктов, как геймификация, дополненная реальность, интегративные практики онлайн-интеракций, которые формируют собой не только очередной комплекс альтернативных средств социальных и политических коммуникаций, но и становятся привлекательным для изучения объектом ввиду генерируемых рисков.

Концептуально медиатизация пространства общественного дискурса в контексте сосуществования разновекторных политических интересов социальных групп, противоречивости и взаимоисключаемости информационных сообщений неизбежно фреймирует социальные процессы, которые «вынуждают отдельных людей и социальные группы вести себя определенным образом, хотя бы они этого или не хотят, – вынуждают, разумеется, не путем лишения их свободы выбора, но путем формирования менталитета, ответственного за этот выбор, и путем сужения перечня возможностей, из которых этот выбор осуществляется» [1]. Добавим, что в последние годы упомянутое «вынуждение» осуществляется посредством добровольного во-

влечения индивидов в онлайн-жизнь с превалированием последней над активностью в офлайн-пространстве по причине массового распространения такого феномена как «тюрьма алгоритмов». Данный феномен предполагает, что индивиды косвенно лишаются возможности полноценной критической рефлексии посредством формирования асимметричного доступа к источникам, хотя не исключается присутствие разнообразия позиций, мнений и сложности информации в Сети.

Цель данной работы заключалась в анализе влияния популярного на сегодняшний день инструментария геймификации на общественные медиа-интеракции (на примере представителей молодежи поколения Z), который представляет собой включение игровых механизмов в процессы социальных и политических коммуникаций, интеграцию видео-игр в политическую и социальную сферу для достижения конкретных коммуникативных, символических, рекламных и иных целей.

Конкретизируя и осмысляя информационные риски в отношении объекта представленного исследования в политическом дискурсе, можно утверждать, что они сводятся к размытию и интеграции идеологий, подмене понятий истинного и ложного в политической сфере посредством распространения фейковой информации и манипуляции общественным сознанием, искусственной катализации протестного потенциала, деструктивному воздействию в купе с процессами вовлечения аудитории в игровую деятельность посредством инструментария геймификации на основе появления дополнительных стимулов, поощрений и мотивации, которые влекут за собой дезориентацию в смысловом и идейном пространстве, распространение персонализированных «информационных пузырей», добровольное согласие на пребывание в состоянии информационной гипоксии, отстранение от настоящего офлайн-окружения, потерю самоидентичности всех уровней, утрату связи с историей, культурой, родством.

В этом контексте рассмотрим механизмы и эффекты «геймификации», катализирующие перечисленные риски. Будучи технологией, посредством которой индивид более, чем обычно, вовлекается в процесс получения информации под воздействием эмоциональных стимулов и усиленной персонализации «сакральных» и «уникальных» смыслов, геймификация потенциально способствует полному отключению критического мышления и принятию на веру деструктивных и ложных сообщений. Авторами исследования было установлено, что особенно этому подвержены представители поколения Z, находящиеся в академическом фокусе данной работы. Происходит это ввиду наличия когортной ценностной канвы, для которой характерны высокая степень доверия новым медиа и лидерам общественного

мнения, концентрация внимания на альтернативных традиционным ценностях, ориентация на собственное благополучие, а не общественные цели, деконсолидация сообщества [2].

Обозначим ряд уникальных характеристик технологии геймификации, определяющих эффективность ее манипулятивных эффектов. Геймификация в структуре социальных и политических процессов направлена на два основных сценария воздействия: сознательное использование наработок игровой индустрии, то есть дизайна, образов, персонажей, стратегий и сюжетов, или околосоознательное, заключающее в себе трансформации, возможные в игровом процессе под влиянием игрового мира и сообщества, оба из которых последствия приводят к масштабированию отрыва сознания индивидов от фактической реальности. Особенно усугубляет социальные эффекты геймификации аспект, обозначенный А. В. Царевой: «Игра как особая форма социальной деятельности предполагает формирование у участников специфического опыта, отличающегося от опыта неигровой деятельности» [3].

Еще одной особенностью технологии геймификации является высочайшая скорость инклюзивности в конкретную область цифровой реальности и, как следствие, хотя бы кратковременный выход из других частей онлайн- и офлайн-жизни. Более того, наличие ограниченного количества игровых сообществ повышает склонность индивидов к часто воспроизводимому сопоставлению «свой-чужие», лишая его желания узнавать иные сообщества и быть толерантным к ним, что в контексте многонационального государства катализирует риски социальных конфликтов, в частности, межэтнических.

И, наконец, игра не только формирует среду для роста количества и непосредственного усиления «информационных пузырей», но и сама по себе является «информационной инъекцией» (Hypodermic theory). «Выключая» пользователя из реального мира, стимулируя открытость разума и его predisposedness к восприятию новой информации, игровой формат трансляции сообщений, передаваемых средствами массовой информации или конкретными акторами, является мощным фактором формирования моментального стойкого убеждения. В ходе постепенного вовлечения в процесс геймификации индивиды становятся все более беззащитными перед мощью субъекта транслируемых ценностей. Одновременно с этим, транслируемые сообщения воспринимаются всеми реципиентами в большинстве случаев одинаково, с сопровождением однородных эффектов благодаря использованию гомогенных инструментов привлечения и удержания внимания, трансляции смыслов и ценностей и унифицированные механизмы фиксации усвоенных паттернов поведения или восприятия.

Таким образом можно заключить, что в виду повышенной рискогенности в условиях цифровизации технология геймификации требует пристального внимания и контроля, как в практической плоскости, так и на уровне теоретико-методологических фиксаций и интерпретаций. Это означает, что посредством ее научного препарирования академическое сообщество и государственные институты способны эффективно использовать ее для достижения стратегических социально-политических задач.

**Исследование выполнено при финансовой поддержке ЭИСИ в рамках научного проекта «Стратегии, механизмы и практики управления информационными рисками в условиях медиатизации и геймификации социально-политических коммуникаций российской молодежи поколения Z», который реализуется в ИНИОН РАН.*

Библиографические ссылки

1. Шумпетер Й. Капитализм, социализм и демократия. М.: Экономика, 2005. С. 112. 540 с.
2. Алейников А. В., Мальцева Д. А., Тузова П. Р. Медиатизация коммуникаций как фактор трансформации ценностных ориентаций российской молодежи: тенденции и риски (часть 2). Политическая экспертиза: ПОЛИТЭКС, 18(4), 406–424 (<https://doi.org/10.21638/spbu23.2022.404>).
3. Царева А. В. Особенности конструирования опыта участников компьютерных игр в социологической перспективе // Дискуссия. 2016. № 8. С. 97. 101 с.