

МЕДИАТИЗАЦИЯ СОЦИАЛЬНЫХ ПРАКТИК: РИСКИ И ПОСЛЕДСТВИЯ

Н. А. ФЕДОТОВА¹⁾

¹⁾Белорусский государственный университет, пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь

Аннотация. Проанализировано влияние процесса медиатизации на различные сферы общественной жизни и социальные практики. Методологическую основу статьи составили положения социальной и материалистической феноменологии, идеи структурализма и сетевой теории, а также междисциплинарный подход, который позволяет рассматривать цифровые медиа во взаимосвязи с социальными и антропологическими изменениями. Проведенное исследование позволяет обозначить риски и последствия происходящих социальных трансформаций в категориях «темпоральность», «контроль», «децентрализация взаимодействия и пространства», «играизация (геймификация) социальных взаимодействий».

Ключевые слова: медиатизация; социальные практики; риски; темпоральность; контроль; децентрализация; играизация (геймификация).

MEDIATISATION OF SOCIAL PRACTICES: RISKS AND CONSEQUENCES

N. A. FEDOTOVA^a

^aBelarusian State University, 4 Niezaliezhnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus

Abstract. The author of the article analyses the influence of the mediatisation process on various spheres of public life and social practices. The methodological basis of the article is the principles of social and materialist phenomenology, the ideas of structuralism and network theory, as well as an interdisciplinary approach that allows us to consider digital media in connection with social and anthropological changes. The conducted research allows us to identify the risks and consequences of ongoing social transformations in the categories of temporality, control, decentralisation of interaction and space, gameisation (gamification) of social interactions.

Keywords: mediatisation; social practices; risks; temporality; control; decentralisation; gameisation (gamification).

Введение

Человечество осмысливало последствия использования изобретений научно-технического прогресса на протяжении всей истории как амбивалентную проблему, которую следует рассматривать в контексте соотношения пользы и вреда, анализировать в контексте оптимизации и проблематизации общественного развития. Так, с одной стороны, научно-технический бум XX в. связывали с ожиданием, что

новое автоматически поспособствует улучшениям во всех сферах жизни, приведет к прогрессу в культуре и социуме, повысит качество и уровень жизни, изменит мышление и образ жизни человека. По мысли Н. А. Бердяева, «единственной сильной верой современного цивилизованного человека остается вера в технику, в ее мощь и ее бесконечное развитие» [1, с. 247]. С другой стороны, всегда вызывало

Образец цитирования:

Федотова НА. Медиатизация социальных практик: риски и последствия. *Журнал Белорусского государственного университета. Журналистика.* 2024;2:10–17. EDN: ZJKWVI

For citation:

Fedotova NA. Mediatisation of social practices: risks and consequences. *Journal of the Belarusian State University. Journalism.* 2024;2:10–17. Russian. EDN: ZJKWVI

Автор:

Наталья Александровна Федотова – кандидат филологических наук, доцент; доцент кафедры медиалогии факультета журналистики.

Author:

Nataliya A. Fedotova, PhD (philology), docent; associate professor at the department of medialogy, faculty of journalism. fedotovan@bsu.by
<https://orcid.org/0000-0002-8978-9620>

опасение следующее обстоятельство: люди не знают, насколько разрушительна та атмосфера, которая создается техническими изобретениями и открытиями, особенно с учетом того факта, что изобретательность человека в создании орудий разрушения имеет устойчивую тенденцию преобладать над изобретательностью в построении созидательной техники¹.

Задолго до появления цифровой цивилизации Г. М. Маклюэн описал влюбленность человека в технику метафорой Нарцисса и пояснил эту идею так: «Люди мгновенно оказываются зачарованы любым расширением себя в любом материале, кроме них самих» [2, с. 50]. Сегодня экспоненциальное развитие медиатехнологий показывает, как технические возможности медиатизации вызывают непредусмотренные последствия и непрогнозируемые риски для всех сфер человеческой деятельности. В частности, в условиях коммуникационного изобилия стирают-

ся границы между медиа и другими институтами: «Все сферы жизни, начиная с наиболее интимных сред повседневности... действуют в крайне медиатизированных условиях, в которых значение сообщений постоянно меняется и часто расходится с намерениями их создателей» [3, с. 34]. В результате автономия социальной жизни трансформируется либо полностью утрачивается, так как подчиняется императивным алгоритмам медиаплатформ.

На наш взгляд, в связи с вышесказанным исследовательского внимания заслуживает анализ медиатизации в аспекте, который отдает приоритет влиянию медиа на различные сферы общественной жизни, социальные практики и самого человека. Цель данной статьи – проанализировать влияние процесса медиатизации на трансформацию социальных практик, чтобы обозначить вероятные последствия и риски происходящих изменений.

Материалы и методы исследования

Для изучения влияния медиатизации на социальные практики и повседневность в качестве методологической основы были использованы положения социальной феноменологии П. Бергера и Т. Лукмана, материалистической феноменологии Н. Коулдри

и А. Хеппа, идеи сетевой теории Б. Латура и структурализма М. Фуко, а также междисциплинарный подход, который позволяет рассматривать цифровые медиа во взаимосвязи с социальными и антропологическими изменениями.

Результаты и их обсуждение

Понятие «практика» является одним из центральных в социально-гуманитарных науках. В широком смысле оно воспринимается как целесообразная деятельность, направленная на освоение и преобразование действительности. В социологии эту категорию конкретизирует термин «социальная практика» («социальные практики»), который трактуют как «совокупность принятых в культуре способов деятельности и привычных навыков обращения с... людьми, вещами, символами, своим телом, языком, временем, пространством» [4, с. 10]. Для практики характерным является то, что она представляет собой конкретную деятельность, выражающуюся в рутинных действиях человека, «опривыченное», повторяющееся поведение, предполагающее автоматизм выполнения действий в обыденных, непроблематичных ситуациях.

Определяя теоретическую рамку данной статьи, будем исходить из представлений о социальном Б. Латура, предложившего «...выработать новое представление о социальном. Оно должно быть гораздо шире, чем то, что обычно именуют этим словом, но строго ограниченным прослеживанием новых связей и построением их сборок» и видевшего социальное «...не как отдельную область или особый тип вещей, а лишь как очень своеобразный процесс переустановления связей и пересборки» [5, с. 7].

Одной из фундаментальных работ, на несколько десятилетий определившей понимание реальности повседневной жизни и ее подлинный характер, является книга П. Бергера и Т. Лукмана «Социальное конструирование реальности» (1966). Революционный для того времени взгляд П. Бергера и Т. Лукмана на социальные практики утвердил интерсубъективность мира через взаимное влияние человека и общества: «...реальность повседневной жизни поддерживает себя путем воплощения в рутины, что и составляет суть институционализации. Однако, помимо этого, реальность повседневной жизни постоянно подтверждается во взаимодействии индивида с другими. Подобно тому как реальность изначально интернализирована с помощью социального процесса, точно так же она поддерживается в сознании социальными процессами» [6, с. 242]. По мнению авторов теории социального конструкционизма, человек играет двоякую роль: с одной стороны, он является порождением социальных конструктов, с другой стороны, – их автором и интерпретатором.

Средствам массовой информации в вышеупомянутой работе отведена существенная и даже магическая роль. Мир П. Бергера и Т. Лукмана, состоящий из множества реальностей, содержит и так называемые конечные области значений (сновидения, фантазии, игры, научные теории, искусство, религиозный

¹Черногорцева Г. В., Нехамкин В. А. Последствия технического прогресса: социально-философский анализ [Электронный ресурс]. URL: <http://dx.doi.org/10.18698/2306-8477-2019-4-616> (дата обращения: 09.05.2024).

опыт и безумие), которые способны «выключать» людей из повседневности и утверждать свою альтернативную онтологию, поэтому необходимы механизмы поддержания или восстановления базовой реальности повседневности. Таким механизмом является, в частности, чтение газет как один из утренних ритуалов, который «...подтверждает широчайшие координаты индивидуальной реальности. От прогноза погоды до рекламных объявлений в газете будет уверять его в том, что он находится, конечно же, в самом реальном из миров» [6, с. 243]. Схожую мысль высказал Г. В. Ф. Гегель, когда назвал чтение утренней газеты реалистической утренней молитвой и пояснил смысл этого привычного ритуала так: «...свою позицию по отношению к миру ориентируют либо по богу, либо по тому, что представляет собой мир. И то и другое дает ту же уверенность: узнаешь, как обстоят там дела» [7, с. 537].

Концептуально иной (в сравнении с идеями П. Бергера и Т. Лукмана) принцип «сборки» социального мира в 2016 г. предложили Н. Коулдри и А. Хепп в книге «The mediated construction of reality». Речь идет о медиатехнологиях, которые не просто присутствуют в мире человека, но оказывают все большее влияние на конструирование человеком собственной повседневной реальности. Н. Коулдри и А. Хепп подразумевают, что «социальный мир становится значительно более сложным, когда его формы и паттерны частично поддерживаются в средствах массовой информации, их инфраструктурах, а также через них. Даже если мы делаем что-то, не используя напрямую медиа, горизонт нашей практики – это социальный мир, для которого медиа являются фундаментальными ориентирами и ресурсами. Именно в этом смысле мы говорим о социальном мире как о медиатизированном»² (здесь и далее перевод наш. – Н. Ф.).

В социальном мире Н. Коулдри и А. Хеппа решающее значение имеет «коммуникативное измерение наших практик»³, которое, в свою очередь, связано со СМИ. Исследователи исходят из того, что «мы не можем анализировать социальный мир посредством простого разграничивания между “чистым” личным общением и отдельной презентацией мира посредством медиа»⁴, так как повседневное общение включает в себя гораздо больше, чем прямое общение лицом к лицу, и тесно связано с медийными практиками.

Аналитический обзор исследовательских мнений позволяет обозначить вероятные последствия и риски медиатизации в категориях «темпоральность», «контроль», «децентрализация взаимодей-

ствия и пространства», «играизация (геймификация) социальных взаимодействий».

Темпоральность. В социологии знания П. Бергера и Т. Лукмана «мир повседневной жизни имеет пространственную и временную структуры» [6, с. 49], где «реальность повседневной жизни организуется вокруг “здесь” моего тела и “сейчас” моего настоящего времени. Это “здесь-и-сейчас” – фокус моего внимания к реальности повседневной жизни» [6, с. 42]. В такой исследовательской оптике темпоральность являлась свойством, присущим сознанию, поскольку поток сознания всегда упорядочен во времени, а интерсубъективность повседневной жизни тоже имеет темпоральное измерение [6, с. 48–49].

По наблюдению ученых, сущность социальных эффектов от внедрения новых цифровых технологий (и в целом достижений научно-технического прогресса) в повседневную жизнь так или иначе связана с реорганизацией социальной реальности в пространстве и времени. В результате на определенном этапе развития технологий проявляются «нефизические эффекты социального хронотопа, что связано главным образом с возможностью “управления” физическим пространством и временем. По мере того как человек осваивал механические, а затем цифровые скорости интеракций, социальный хронотоп становился все более эксплицитным, обнаруживал собственную логику, отличную от структуры и логики функционирования физического хронотопа»⁵. Развитие цифровых медиа конструирует новую форму жизненного мира – онлайн-повседневность, которая изменяет способ совместности людей, модальность человеческого общежития [8, с. 174].

М. Кастельс концептуализирует феномен вневременного времени, которое характерно для информационно-технологической парадигмы. Новые коммуникативные технологии задают иной режим времени, когда «линейное, необратимое, измеримое, предсказуемое время дробится на куски в сетевом обществе» [9, с. 402]. Культура реальной виртуальности преобразует время в виде одновременности и вневременности: «С одной стороны, моментальное распространение информации по всему земному шару, прямые репортажи с мест происшествий обеспечивают беспрецедентную темпоральную мгновенность социальным и культурным событиям. С другой стороны, смешение времен в СМИ, происходящее внутри одного и того же канала связи и по выбору зрителя / участника взаимодействия, создает временной коллаж, в котором не только смешиваются жанры, но и их временная развертка превра-

²Couldry N., Hepp A. The mediated construction of reality [Electronic resource]. URL: <https://download.e-bookshelf.de/download/0010/8804/28/L-G-0010880428-0026716188.pdf> (date of access: 15.05.2024).

³Там же.

⁴Там же.

⁵Олейник И. В. Социальные эффекты технологических революций [Электронный ресурс]. URL: <https://keldysh.ru/future/2020/9.pdf> (дата обращения: 18.05.2024).

щается в плоский синхронный горизонт без начала, без конца и без какой-либо последовательности» [9, с. 429]. В результате специальные репортажи, обучение, развлечение с помощью СМИ организуют темпоральность так, как это им удобно.

Проникновение вневременности в жизненные циклы неизбежно, поскольку медиатизация переструктурирует социальность и обеспечивает форму совместной нормализованной социальной жизни: «Потребление и использование медиа влияет на то, как мы проводим время и регулируем распорядок дня: газета (радио или телевидение) за завтраком, радио в дороге «серфинг в сети» на работе (!), проверка электронной почты и просмотр телевизионных новостей во время приготовления ужина и перед сном» [10, р. 264].

Технологически обусловленный язык новых медиа усиливает так называемый цифровой иллюзионизм. Характеризуя его на примере интерактивных компьютерных объектов (веб-сайты, виртуальные миры, компьютерные игры), Л. Манович отмечает их особую темпоральную динамику, или опосредованное тратой временных ресурсов постоянное колебание между иллюзией и ее ожиданием: «Объекты новых медиа постоянно напоминают нам о своей искусственной природе, неполноте и сконструированности. Они предлагают нам идеальную иллюзию, не скрывая при этом обуславливающие ее существование механизмы» [11, с. 257]. В результате субъект вынужден выбирать «между ролями зрителя и пользователя, между восприятием и действием, между следованием сюжету и влиянием на него», что погружает в состояние постоянного колебания между концентрацией и отчужденностью, отстраненностью [11, с. 259].

Таким образом, трансформация темпоральности более масштабна, чем просто релятивизация времени в соответствии с социальными контекстами. Это «смешивание времен» приводит к тому, что для сетевого общества характерно «уничтожение ритмичности, как биологической, так и социальной, связанной с понятием жизненного цикла» [9, с. 414].

Контроль. Цифровое пространство первоначально представлялось как дополнение к социальной жизни, не трансформирующее радикально ее логику, а идеалистичная стратегия развития интернета поначалу понималась как формирование надстранового свободного пространства, в котором все смогут находить информацию, делиться ею, обсуждать ее и принимать коллективные решения. Более того, теория «прозрачного общества» Д. Брина [12] девальвировала представления о приватности, апеллируя к идее взаимной ответственности.

Эволюция медиа и цифровых технологий привела к тому, что жизнь человека, его интересы и действия

попали в ловушку прозрачности и стали более подконтрольными. Размышляя о специфике функционирования новых медиа, Н. Коулдри и А. Хепп высказывают опасения, что социальная реальность выходит из-под власти человека, а публичная и частная стороны его жизни все активнее встраиваются в алгоритмы, логику которых создают транснациональные монопольные корпорации.

Веб 2.0 и социальные сети позволили перенести часть человеческих взаимодействий в медиасреду и закодировать практически все аспекты жизни, которые раньше не поддавались количественной оценке (дружба, интересы, случайные разговоры, поиск информации, выражение вкусов, эмоциональные реакции и т. д.), превратить социальные связи в алгоритмические отношения. Одним из ключевых аргументов в пользу того, что пользователи должны отказаться от части своей конфиденциальности, были бесплатные и удобные услуги медиаплатформ.

Поскольку техническая сторона и логика цифрового мира недоступны для пользователей и скрыты от них, они находятся в заданных извне и потому зависимых отношениях с технологией: «За общедоступным Веб 2.0 работает скрытая сеть данных, которая пересобирает и изменяет данные, скрыто конструирует цифровые объекты, способные существенно влиять на мир вокруг них. Созданные таким образом ассамбляжи цифрового и социального могут быть более важными для процессов трансмедиации наших жизней и наших мыслей, чем метафоризированные объекты, которые мы видим на экране. Ведь мы даже не осознаем, что что-то происходит внутри сетей серверов, баз данных и дата-центров» [13, с. 19].

На сегодня датафикация – новая парадигма в науке и обществе, которая позволяет преобразовывать социальные действия в экспоненциально растущие метаданные, собираемые через социальные сети, коммуникационные платформы и бесплатные службы электронной почты, чтобы отслеживать и прогнозировать поведение человека в реальном времени. Датафикация как законное средство доступа к поведению людей, его понимания и мониторинга становится ведущим принципом не только для коммерческих компаний, государственных учреждений и техноадептов, но и для ученых, которые рассматривают датафикацию как революционную возможность изучать человеческое поведение [14].

Тенденция контроля и монополизации вызывает озабоченность мировых элит и актуализирует инициативы, направленные на поиск решений для нивелирования кризиса цифрового пространства и социальных сетей (например, проблемы усиления дезинформации и отсутствия алгоритмической прозрачности). Констатируя, что «социальные сети перестраивают центральную нервную систему

человечества в режиме реального времени»⁶, эксперты высказывают беспокойство по поводу того, что концентрация власти в руках ограниченного числа корпораций препятствует конкуренции, корпоративная прибыль и скорость роста рынка угрожают конфиденциальности потребителей, наблюдается недостаточный надзор за платформами, происходит давление онлайн-прозрачности для регуляции повседневных практик.

В англоязычном научном дискурсе проблема антимонопольного регулирования закреплена с помощью понятия «мощь платформы» (*platform power*), превращающегося в самостоятельное направление, изучающее противоречия, с которыми сталкиваются практически все операторы медиаплатформ и экосистем (открытость и закрытость, контроль и автономия, централизация и децентрализация). В 2022 г. Европейский союз принял закон о цифровых услугах. Предполагалось, что данный документ поможет улучшить механизмы удаления незаконного контента, более эффективно защищать основные права пользователей в интернете, обеспечить общественный надзор за онлайн-платформами, в частности за теми, которые охватывают более 10 % населения Европейского союза⁷.

В отношении этого закона, создающего одну из самых современных нормативных рамок для модерации контента, где прозрачность играет главную роль в устранении социальных рисков, связанных с дизайном и функционированием платформ, медиисследователи уже настроены скептически. Отмечая амбивалентную природу прозрачности, ученые утверждают, что меры прозрачности функционируют скорее как узаконивающая сила для цифровых медиаплатформ, чем как маневры против власти этих платформ. Данная ситуация показывает, что положения о прозрачности в основном предусматривают гласность (а также раскрытие информации и понятность), процедурную справедливость и доступ к наборам данных, но необязательно решают проблему информационной асимметрии. Таким образом, эти меры могут способствовать консолидации власти основных цифровых платформ и укреплять технократическую легитимность Европейского союза⁸.

Помимо прочего, медиатизированная прозрачность представляет собой механизм паноптизма, позволяющий выстраивать дисциплинарное общество и осуществлять властный контроль, что детально описано в работах М. Фуко. Философ видел суть паноптического устройства не в надзоре и наказании и считал, что «паноптикон – лаборато-

рия, он может использоваться для проведения экспериментов, для изменения поведения, для муштры или исправления индивидов» [15, с. 248]. Паноптическое устройство «организует пространственные единицы, позволяя постоянно видеть их и немедленно распознавать» [15, с. 243–244]. По мнению М. Фуко, «основная цель паноптикона – привести... в состояние сознаваемой и постоянной видимости... Устроить таким образом, чтобы надзор был постоянным в своих результатах, даже если он осуществляется с перерывами» [15, с. 244–245].

Важно знать, что за тобой наблюдают, но «при этом ты никогда не должен знать, наблюдают ли за тобой в данный конкретный момент, но должен быть уверен, что такое наблюдение всегда возможно» [15, с. 245]. Осознанную поднадзорность М. Фуко поясняет так: «...кто помещен в поле видимости и знает об этом, принимает на себя ответственность за принуждения власти; он допускает их спонтанную игру на самом себе... он становится началом собственного подчинения» [15, с. 247].

Таким образом, идея паноптизма, воплощенная в логике интернета и медиатизации общества, с одной стороны, делает подконтрольным и управляемым поведение аудитории, с другой стороны, вынуждает (позволяет) сохранять статус-кво, выгодный бенефициарам медиатизированной транспарентности.

Децентрализация взаимодействия и пространства. Использование алгоритмов Веб 2.0 породило новые формы социальности: «Социальные динамики Веб 2.0 подчеркивают концептуальные и дискурсивные метафоры: культура соучастия, социальный обмен, создание сообществ, коллективный интеллект. Но эти понятия одновременно являются и материальными метафорами, встроенными в программное обеспечение, интерфейсы и протоколы» [16, р. 2014]. Трансформированные формы социальности – это не только демонстрация и приглашение к определенному одобряемому поведению (делиться, общаться с другими людьми, быть активным участником), но и реальные действия пользователей, которые моделируют поведенческие привычки (подписаться, добавить в друзья, поделиться, оценить, лайкнуть, написать комментарий), вовлекающие в новые формы коммуникации и генерирующие иные виды связей.

Социальную динамику Веб 2.0 рассматривают также в рамках дискуссии о сообществе. Действительно, в блогах или в социальной сети *Facebook* собираются группы людей с общими нормами и сетью личных отношений. Это обстоятельство подчеркивает, что социальные платформы являются не пере-

⁶Social media at a crossroads [Electronic resource]. URL: <https://www.yumpu.com/en/document/read/65717082/the-smsmit-report> (date of access: 16.05.2024).

⁷The digital services act package [Electronic resource]. URL: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-services-act-package> (date of access: 18.05.2024).

⁸Maroni M. «Mediated transparency»: the digital services act and the legitimisation of platform power [Electronic resource]. URL: https://www.researchgate.net/publication/368351997_'Mediated_transparency'_The_Digital_Services_Act_and_the_legitimation_of_platform_power (date of access: 12.05.2024).

датчиками, а скорее производителями социальности, обеспечивая связи, а также создавая их.

Вместе с тем постоянное изменение программного обеспечения и сетевых протоколов одновременно моделирует (фрагментирует) и онлайн-пространство, и формы общения. Вместо общего коллективного пространства и метафоры виртуального сообщества сегодня существуют миллионы микропространств с постоянно меняющимися проницаемыми границами (*MySpaces*, *MyFaces* и *MyFollowers* и т. п.), не изолированные друг от друга и связанные множеством гиперссылок. Если раньше общение, дискуссии, обмен контентом происходили внутри устойчивой группы пользователей, то теперь между постоянно меняющимися участниками возникают и исчезают тысячи микрообменов. Хотя личные отношения необходимы для создания и поддержания виртуального сообщества, не каждый набор таких отношений представляет собой сообщество с единым местом или конвенциональными нормами.

Оценивая влияние технологий Веб 2.0, основанных на скриптах и базах данных, исследователи отмечают радикальную децентрализацию (фрагментацию) виртуальных пространств и сетевого взаимодействия: «Если в 1990-х дискурс о виртуальных сообществах подразумевал, что сообщество – это коллективность, то в современном дискурсе о социальных сетях сообщество – это взаимосвязанность. Это не просто концептуальный сдвиг; интерфейсы и алгоритмы социальных сетей практически и материально перевели одно в другое» [13, с. 21].

Гетерогенная природа интернета, показанная в недавних исследованиях [16], дает основания для использования термина «интернет» (хотя изначально это мем, в основе которого лежит оговорка президента США Буша-младшего). Наглядный пример – возникновение китайского интернета с собственным цифровым файерволом, фильтрующим потоки информации в соответствии с государственными интересами и представлениями об информационной безопасности.

Таким образом, по мере вторжения корпоративных и государственных игроков в пространство, которое изначально декларировало свободный статус, неподконтрольный другим институтам, становятся очевидными его децентрализация и отсутствие согласованной единой политики, определяющие направление и цели развития.

Играизация (геймификация) социальных взаимодействий. Влияние технологий и социальных практик друг на друга привело к тому, что медиатизированные средства развлечений стали частью повседневного опыта, который, в свою очередь, накладывает ограничения и регулирует социализацию технологий. Некоторые исследователи результатом этого процесса видят формирование «нового типа

человека – *Homo mobiludens*, для которого виртуальная реальность становится упрощенной формой реального бытия, а технические и технологические возможности создают эффект присутствия в нем» [17, с. 79].

Предполагается, что, включаясь в процесс виртуализации, человеческое тело как маркер реального действия во времени и пространстве приобретает иное состояние. Включаясь в игровые практики, человек телесно обнаруживает дихотомию реального и возможного, позволяющую связать воедино процесс постижения чего-либо через подражательный акт, включающий воображение, творческое начало, собственное действие. В результате реально телесное постижение замещается или дополняется мнимо воображаемым, тем, что отражается в чувствах и ощущениях, конструируемых виртуальной реальностью.

Исследователи предлагают пересмотреть и дополнить трактовку игры Й. Хейзинги, который видел ее как человеческое состояние (ребячество), обусловленное природой и инкорпорированное в культуру, поскольку она не в полной мере отражает суть феномена в новых технологических и коммуникационных условиях. С одной стороны, в настоящее время «состязательность относится уже не к горизонтальному уровню взаимодействия игроков, а к вертикальному устройству игрового имитационного мира» [18, с. 36]. С другой стороны, «игра и коммуникация... очень близки по своей онтологической сути: обеспечивая переход к коммуникативно-имитационной реальности, коммуникативные институты таким образом позволяют человеку четче ощутить собственные онтологические границы, почувствовать себя реальным, явленным – себе и окружающему миру» [18, с. 36].

Играизация социальных взаимодействий в условиях медиатизации стимулирует внедрение геймифицированного подхода в сферы, которые напрямую не связаны с игровыми механиками, например в образование, экономику, бизнес, юриспруденцию, политику. Методики игровой индустрии становятся инструментом, который применяют для повышения мотивации сотрудников и клиентов в бизнесе, для обеспечения обратной связи в реальном времени и т. п. Сейчас геймификацию уже используют компании *Microsoft*, *IBM*, *SAP*, *LiveOps*, *Deloitte* и др., причем спрос на геймификацию устойчиво растет, и по прогнозу экспертов к 2025 г. объем мирового рынка геймификации достигнет 14,5 млрд долл. США⁹.

Вместе с тем идея геймификации социальных отношений имеет обратную сторону. Обоснованно мнение о том, что сама технология цифрового производства формирует пассивно-гедонистическое восприятие. Отсутствие опоры вовне порождает возникновение нового восприятия мира – легкого,

⁹Индустрия 4.0. Как геймификация меняет мир и что про нее надо знать [Электронный ресурс]. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/5f454a749a7947845998bdc2> (дата обращения: 23.04.2024).

необязательного, сиюминутно-хрупкого, не ориентированного на внутренний склад индивида. Возникает новый вид антигуманизма – цифровой гедонизм¹⁰.

Изменение досуговых практик происходит вместе с трансформацией категорий «свободное время», «досуг», «праздность» и актуализацией принципов экономики впечатлений. Ученые трактуют увеличение количества свободного времени, нарастающую прекариатизацию в сочетании с тотальной круглосуточной коммуникативной включенностью как новую форму эксплуатации, новой ренты не только свободного времени, но и всего процесса жизнедеятельности. Опасения вызывает перспектива полного освобождения от занятости, вплоть до «ненужности» человека как части производства [19, с. 37–38].

История свидетельствует, что целесообразность производства развлечений для массовой аудитории обусловлена далеко не заботой об интересах и потребностях человека. Скорее «поставка» увеселений публике под лозунгом «Хлеба и зрелищ!» всегда находится в идеологической и управленческой плоскости.

Таким образом, риски, вызванные изменением социальных практик под влиянием медиатизации и обозначенные в категориях «темпоральность», «контроль», «децентрализация взаимодействия и пространства», «играизация (геймификация) социальных взаимодействий», проявляются в технологическом, экономическом и философско-идеологическом аспектах.

Технологический аспект обусловлен темпоральностью, поскольку медиатехнологии реорганизуют социальную реальность с пространственно-временной точки зрения, позволяют «управлять» физическим пространством и временем, «дробят» время, преобразуя его так, как удобно человеку, в одновременность и вневременность. В результате темпоральные изменения задают иную ритмичность жизненного цикла, ориентированную на технологическую, а не на биологическую логику.

Темпоральность преобразует экономический аспект, так как категории «досуг», «праздность», «труд» видоизменяются, а категория «свободное время» по-

лучает другую смысловую нагрузку. Перспектива полного освобождения от занятости, «ненужности» человека как части производственного процесса актуализирует проблему грядущей эпидемии праздности.

Играизация (геймификация) социальных взаимодействий усиливает экономический аспект развлечения, поскольку тенденция «производительного», занятого досуга способствует коммодификации внимания, впечатлений, личных историй, опыта и т. д. Эмоциональное взаимодействие с аудиторией, которое доставляет удовольствие, вызывает смех, слезы или острые ощущения, вовлекает и создает психологическую связь потребителя с развлекательным медиапродуктом, подлежит монетизации и усугубляет коммерциализацию массмедиа.

Кроме того, экономический аспект стимулирует категория контроля, поскольку личные данные, демографические характеристики аудитории, возможность отслеживать интересы пользователей по введённому запросу или просмотренной странице являются «топливом» для цифровой экономики и ценностью для рекламодателей всего мира.

Философско-идеологический аспект закрепляют категории контроля и геймификации социальных взаимодействий. В условиях медиатизации интенция развлечения, насаждение его в промышленных масштабах меняется как обязанность и перестает быть свободным выбором личности. При этом реально телесное восприятие заменяется на воображаемое, отчужденное, иллюзорное. Идея паноптизма, воплощенная в логике интернета, с одной стороны, позволяет контролировать поведение человека и управлять им, а с другой стороны, сохраняет статус-кво, выгодный бенефициарам медиатизированной транспарентности. В результате интенсивной медиатизации социальных практик человек становится наблюдаемым, подконтрольным и утрачивает субъектность, поскольку его запросы, интересы и картина мира формируются (задаются) извне алгоритмами медиа.

Заключение

Таким образом, трансформация социальных практик под влиянием медиатизации, вероятные последствия и риски этого процесса, выраженные в категориях «темпоральность», «контроль», «децентрализация пространства и взаимодействия», «играизация (геймификация) социальных взаимодействий», позволяют

охарактеризовать технологический, экономический, философско-идеологический аспекты и спрогнозировать антропологические последствия, суть которых состоит в вынужденной праздности, конструировании иллюзорной (фиктивной) реальности, пассивности, отчуждении, подконтрольности личности.

Библиографические ссылки

1. Бердяев Н.А. Человек и машина (проблема социологии и метафизики техники) (извлечение). *Вестник Университета имени О. Е. Кутафина*. 2022;4:246–256.
2. Маклюэн ГМ. *Понимание медиа: внешние расширения человека*. Москва: Кучково поле; 2003. 464 с.

¹⁰Фортунатов А. Н. Цифровая толпа и цифровой гедонизм: постбытийность информационного общества [Электронный ресурс]. URL: <http://fikio.ru/?p=3774> (дата обращения: 09.05.2024).

3. Кин Дж. *Демократия и декаданс медиа*. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики; 2015. 312 с.
4. Радкевич АЛ. *Социальные интернет-практики как объект социологического анализа* [Интернет]. 2009 [процитировано 21 мая 2024 г.]. Доступно по: <http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2009/3/Radkevich/>.
5. Латур Б. *Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию*. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики; 2014. 384 с.
6. Бергер П, Лукман Т. *Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания*. Москва: Медиум; 1995. 323 с.
7. Гегель Г. *Работы разных лет. Том 2*. Москва: Мысль; 1973. 630 с.
8. Дроздова АВ. Новая темпоральность повседневных практик в онлайн-коммуникации. *Ярославский педагогический вестник*. 2019;4:173–177. DOI: 10.24411/1813-145X-2019-10467.
9. Кастельс М. *Информационная эпоха: экономика, общество и культура*. Москва: Высшая школа экономики; 2000. 608 с.
10. Altheide DL, Snow RP. *Media worlds in the postjournalism era*. New York: Routledge; 2019. 274 p. DOI: 10.4324/9781351328883.
11. Манович Л. *Язык новых медиа*. Москва: АдМаргинем пресс; 2018. 400 с.
12. Brin D. *The transparent society: freedom vs privacy in a city of glass houses*. Reading: Addison-Wesley; 1998. 378 p.
13. ван ден Бумен М. Как цифровое становится социальным. *Неприкосновенный запас*. 2020;2:7–39.
14. van Dijck J. Datafication, dataism and dataveillance: big data between scientific paradigm and ideology. *Surveillance & Society*. 2014;12(2):197–208.
15. Фуко М. *Надзирать и наказывать. Рождение тюрьмы*. Москва: АдМаргинем пресс; 2022. 416 с.
16. Qiu T, Ning Ch, Keqiu Li, Mohammed A, Wenbing Zh. How can heterogeneous Internet of things build our future: a survey. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*. 2018;20(3):2011–2027. DOI: 10.1109/COMST.2018.2803740.
17. Новикова ОН. Игроизация бытия человека в контексте цифровой культуры. *Социум и власть*. 2020;5:78–85. DOI: 10.22394/1996-0522-2020-5-78-85.
18. Фортунатов АН. Аксиология имитативной коммуникации: постановка проблемы. *Гуманитарный вектор*. 2022;17(4):32–38. DOI: 10.21209/1996-7853-2022-17-4-32-38.
19. Тульчинский ГЛ. Цифровизация: возможности и социально-гуманитарные издержки. *Ведомости прикладной этики*. 2021;57:34–47.

References

1. Berdyayev NA. [Man and machine (problem of sociology and metaphysics of technology) (extract)]. *Vestnik Universiteta imeni O. E. Kutafina*. 2022;4:246–256. Russian.
2. Maklyuen GM. *Ponimanie media: vneshnie rasshireniya cheloveka* [Understanding media: external extensions of human]. Moscow: Kuchkovo pole; 2003. 464 p. Russian.
3. Keane J. *Demokratiya i dekadans media* [Democracy and media decadence]. Moscow: Publishing House of the Higher School of Economics; 2015. 312 p. Russian.
4. Radkevich AL. *Internet-based social practices as a subject of sociological analysis* [Internet]. 2009 [cited 2024 May 21]. Available from: <http://www.zpu-journal.ru/e-zpu/2009/3/Radkevich/>. Russian.
5. Latur B. *Peresborka sotsial'nogo: vvedenie v aktorno-setevuyu teoriyu* [Reassembling the social: an introduction to actor-network theory]. Moscow: Publishing House of the Higher School of Economics; 2014. 384 p. Russian.
6. Berger P, Lukman T. *Sotsial'noe konstruirovaniye real'nosti. Traktat po sotsiologii znaniya* [Social construction of reality. Treatise on the sociology of knowledge]. Moscow: Medium; 1995. 323 p. Russian.
7. Hegel G. *Raboty raznykh let. Tom 2* [Works from different years. Volume 2]. Moscow: Mysl'; 1973. 630 p. Russian.
8. Drozdova AV. New temporality of daily practices in online-communication. *Yaroslavl Pedagogical Bulletin*. 2019;4:173–177. Russian. DOI: 10.24411/1813-145X-2019-10467.
9. Kastels M. *Informatsionnaya epokha: ekonomika, obshchestvo i kul'tura* [Information age: economy, society and culture]. Moscow: Higher School of Economics; 2000. 608 p. Russian.
10. Altheide DL, Snow RP. *Media worlds in the postjournalism era*. New York: Routledge; 2019. 274 p. DOI: 10.4324/9781351328883.
11. Manovich L. *Yazyk novykh media* [The language of new media]. Moscow: AdMarginem press; 2018. 400 p. Russian.
12. Brin D. *The transparent society: freedom vs privacy in a city of glass houses*. Reading: Addison-Wesley; 1998. 378 p.
13. van den Bumen M. How digital becomes social. *Neprikosnovennyyi zapas*. 2020;2:17–39. Russian.
14. van Dijck J. Datafication, dataism and dataveillance: big data between scientific paradigm and ideology. *Surveillance & Society*. 2014;12(2):197–208.
15. Foucault M. *Nadzirat' i nakazyvat'. Rozhdenie tyur'my* [Supervise and punish. The birth of a prison]. Moscow: AdMarginem press; 2022. 416 p. Russian.
16. Qiu T, Ning Ch, Keqiu Li, Mohammed A, Wenbing Zh. How can heterogeneous Internet of things build our future: a survey. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*. 2018;20(3):2011–2027. DOI: 10.1109/COMST.2018.2803740.
17. Novikova ON. Gamification of human being in the context of digital culture. *Socium i vlast'*. 2020;5:78–85. Russian. DOI: 10.22394/1996-0522-2020-5-78-85.
18. Fortunatov AN. Axiology of imitative communication: formulation of the problem. *Humanitarian vector*. 2022;17(4):32–38. Russian. DOI: 10.21209/1996-7853-2022-17-4-32-38.
19. Tul'chinskii GL. [Digitalisation: opportunities and social and humanitarian costs]. *Vedomosti prikladnoi etiki*. 2021;57:34–47. Russian.