Юйкай Ли

Санкт-Петербургский государственный университет

lyk485772815@gmail.com

**Технологии когнитивного воздействия в интерактивных медиа**

Рассматриваются технологии когнитивного воздействия в интерактивных медиа. Анализируются их роль в формировании общественного мнения, политической агитации и информационных войнах. Приводятся примеры видеоигр, виртуальной реальности и нейросетей, используемых для усиления когнитивного влияния.

Ключевые слова: цифровые медиа, медиараспределение, медиаинтеграция, цифровое государство.

С развитием медиатехнологий встает важный вопрос: каким образом они расширяют пространство жизненной практики и усиливают когнитивные возможности людей [2: 15]. В цифровую эпоху интерактивные медиа стали ключевыми каналами распространения информации. Современные технологии, такие как ИИ и VR, меняют восприятие данных и активно используются в новостных платформах, соцсетях, видеоиграх и в сфере виртуальной реальности, влияя на когнитивные модели пользователей.

Когнитивные технологии представляют собой совокупность методов и инструментов, изменяющих процессы восприятия, запоминания и обработки информации. Они включают персонализированные алгоритмы, формирующие «информационный пузырь», игровые механики, использующие нарративные элементы для формирования восприятия событий, а также технологии виртуальной реальности, усиливающие эффект погружения и эмоционального воздействия. Их применение в интерактивных медиа трансформирует способы восприятия информации и оказывает влияние на социальные и политические процессы.

В данном исследовании анализируются когнитивные технологии в интерактивных медиа и их влияние на восприятие информации и формирование социальных установок. Особое внимание уделяется персонализированным алгоритмам, игровым механикам и виртуальной реальности как инструментам информационного воздействия.

Несмотря на их потенциал, когнитивные технологии несут ряд рисков. Например, персонализированные алгоритмы ограничивают доступ пользователей к альтернативным точкам зрения, усиливая когнитивную предвзятость и социальную поляризацию [1: 1099]. Видеоигры с развитыми нарративными механиками могут не только развлекать, но и формировать искаженное восприятие исторических событий. Виртуальная реальность, создавая эффект полного погружения, делает манипулятивные материалы более убедительными.

Алгоритмы социальных медиа адаптируют информационные потоки под интересы пользователей, что способствует укреплению стереотипов и снижению критического мышления, особенно в периоды политической нестабильности.

Видеоигры как интерактивные медиа способны влиять на восприятие истории и военных конфликтов. В серии Call of Duty военные события представлены в определенной идеологической рамке, где одни государства изображены защитниками свободы, а другие – угрозой. Однако интерпретация этих нарративов во многом зависит от критического мышления игроков. В War Thunder реалистичное моделирование военной техники стимулирует интерес к военной истории, однако исторический контекст зачастую упрощается, что может формировать однобокое восприятие событий.

Технологии виртуальной реальности находят применение в медиа, образовании и политике. Они используются для создания иммерсивных образовательных и информационных проектов, таких как виртуальные экскурсии по историческим объектам или моделирование социальных процессов. Новостные агентства применяют VR для повышения визуальной выразительности репортажей, что способствует более полному восприятию контекста событий.

Несмотря на огромный потенциал когнитивных технологий в оптимизации доступа к информации, их использование связано с рядом угроз. Персонализированные алгоритмы и VR могут применяться для идеологической манипуляции и распространения дезинформации, а технологии дипфейков затрудняют различение поддельного контента, подрывая доверие к традиционным СМИ. Поэтому необходимо усиление регулирования, повышение прозрачности алгоритмов и развитие медиаграмотности пользователей для минимизации социальных рисков.

Литература

1. Новокшонова П. Н., Тарасенко Т. В. «Информационный пузырь» и медиапотребление // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. 2021. Т. 3. С. 1098–1100. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/informatsionnyy-puzyr-i-mediapotreblenie> (дата обращения: 29.01.2025).
2. Юй Гомин, Тэн Вэньцян, Ли Фань. Генеративный ИИ и расширение когнитивной пропускной способности человека: реконструкция когнитивных рамок в условиях распределённого интеллекта // News and Writing. 2024. № 10. С. 15–24. URL: <https://sjc.bnu.edu.cn/docs//2024-11/14a4c1eda41d4c4a99e7beb34d1cba62.pdf>. (дата обращения: 29.01.2025).