

<http://edoc.bseu.by/>

*М.О. Харчик, студент
tabax@mail.com*

РАНХиГС (Москва)

Научный руководитель – к.полит.н. М.А. Бурда

РАНХиГС (Москва)

ПЕРСПЕКТИВЫ ИМПЛЕМЕНТАЦИИ ТЕХНОЛОГИИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ПОЛИТИКЕ

1990-й год считается годом возникновения понятия «Augmented reality (AR)» – дополненной или насыщенной реальности. В отличие от виртуальной реальности, которая создает новое пространство через использование дополнительных гаджетов (компьютера, интерактивных очков и др.), дополненная реальность насыщает реальное пространство новыми предметами или явлениями благодаря использованию гаджетов, которые становятся более мобильными (смартфоны, электронные часы, приставки и др.). Впервые сам термин «дополненная реальность» возник в работе исследователей компании Boeing Томаса Коддела и Дэвида Мизелла [1], посвященной внедрению элементов дополненной реальности в продукты Boeing. Требовалась технология, которая была бы связана с расширением поля зрения для клиента. Технология, которая бы позволяла получать больше информации вне зависимости от физического нахождения объекта. Такая технология дополненной реальности в их представлении является индустриальной дополненной реальностью – внедрение AR для поддержки индустриальных процессов. Как продукт, первая дополненная реальность была создана лабораторией Армстронга BBC США в 1992 году – это была система виртуального освещения самолета. Внедрение технологии дополненной реальности осложняется тем, что она совмещает необходимость владения междисциплинарными знаниями: компьютерной графики, искусственного интеллекта, взаимодействия человека и компьютера, а также распознавание объекта в пространстве [2]. Это очень изящная технология, которая сейчас представляется многим достаточно далекой.

На сегодняшний день, технология дополненной реальности в основном применяется в индустрии развлечений и разработке видеоигр. Физический объект дополняется графикой интерактивной среды, а человек может увидеть это через специальные приложения на своем устройстве. Чаще всего, им выступает мобильный телефон, а приложения пока разрабатываются отдельно для конкретного перформанса. Возможные способы внедрения этой технологии расширяются: археология, архитектура и дизайн, образование, литература, искусство, фитнес, применение в индустриальном процессе и другое. Дополненная реальность не является исключительно коммерческой инициативой в индустрии развлечений. Данная технология позволяет экономить расходы на материальное обеспечение некоторых объектов и делать мероприятия экологичнее. К примеру, еще в 2016 году руководство федерации каноэ в Венгрии внедрило насыщенную реальность в праздничное шоу, которое,

благодаря чему, было возможно продлить на срок в один месяц без колоссальных затрат. Возле резервуара бассейна были установлены большие экраны с функцией дополненной реальности, где транслировалась 3D анимация морских обитателей: моржей, китов, дельфинов и других животных. Эти модели были встроены в пространство реального резервуара бассейна. Все это сделало шоу безопасным и гуманным в отношении животных. Также, AR удешевила расходы общественного шоу на дрессировку, содержание, охрану животных. Это привлекло внимание к деятельности местных властей.

Пандемия показала, что мы можем жить в онлайн. По сообщению статистического агрегатора Statista [3], 44 % американцев после COVID согласны на 5+ рабочих дней в неделю онлайн. До пандемии, этот показатель равнялся 17 %. Наиболее интересной мне кажется инициатива диджитал-гибрида современного гардероба. Виртуальная мода находится на повестке дня, в особенности, экологической. Многие компании сегодня доказывают, что не вся одежда должна производиться в реальности. Некоторая одежда может оставаться виртуальной, к примеру, чтобы примерить ее для фотографии и выложить в сеть. Это значительно уменьшит издержки на производство и покупку одежды. Такая одежда не будет полностью бесплатной, но будет значительно дешевле реальных образцов. Одна из основательниц компании DressX, Наталья Моденова, сообщает, что запуск бизнеса занял 3 месяца, а начало карантина лишь активизировало его и показало, что создательницы движутся в верном направлении. Инфлюенсеры в instagram уже примеряют AR предметы одежды и рекламируют их.

Несмотря на широкий охват AR различных областей, она пока мало представлена в политике. Но прецеденты ее использования политически уже существуют. Предполагаю, что технология дополненной реальности актуальна в двух основных направлениях: использование AR непосредственно в государственном управлении и использование AR в публичной политике: при проведении политических кампаний, на выборах, в общественно-политических мероприятиях. Дополненная реальность может быть использована для проведения онлайн митингов, флеш-мобов и других протестных акций. Так возможно собрать тысячи и десятки тысяч людей в одном месте, что доказывает Pokemon Go[4]. Более того, технология дополненной реальности была использована правительством США после роста популярности платформы Pokemon Go: в 2016 году правительство США профинансировало создание мобильного приложения «1600». Суть заключается в том, чтобы переместить любого обладателя долларовой купюры и мобильного приложения по адресу Пенсильвания авеню 1600 - в Белый дом. AR воссоздаст несколько событий государственного масштаба, традиционно проходящих в Белом доме для каждого желающего, и обеспечит эффект присутствия. Более того, возможно увидеть приземление вертолета 44-го президента США Барака Обамы для участия в государственных мероприятиях. Все это увеличивает доверие к власти, используя эффект присутствия. Интересно, что уже в 2017 году, в год окончания президентского срока, Барак и Мишель Обама реализовали проект,

посвященный виртуальному туру по белому дому США [5], снятый студией Felix & Paul. Президент и его супруга в ходе тура рассказали не только об истории США, но и о своем времяпрепровождении там. Это можно расценивать как грамотный политический ход при оставлении должности Президента США и увеличения политической популярности, эмпатии и доверия. Ознакомиться с фильмом можно на официальной странице Белого Дома в facebook.

Резюмируя, дополненная реальность представляется изящной, сложной, но перспективной технологией. Она не только нивелирует возрастающие риски информационного неравенства, но и позволяет видеть и слышать намного больше, чем предоставляется физическими объектами. Таким образом, технологии дополненной реальности позволяют сделать среду доступной для слепых и глухонемых людей, значительно расширив возможности восприятия для них. В политическом пространстве это станет проявлением особого внимания и уважения к отдельным группам. Дополненная реальность, уже имеющая большой опыт использования в развлекательной индустрии, может понизить уровень политической апатии и возродить масштабный интерес к политическим перформансам и иным политическим мероприятиям, в особенности, к выборам как на общегосударственном, так и на местных уровнях. Дополненная реальность при проведении избирательной кампании обеспечит большую включенность избирателя в избирательный процесс, придаст элементы шоу, и тем самым, увеличит масштаб избираемой кандидатуры или политической партии. Более того, это позволит сократить издержки на проведение избирательной кампании. Это положительный тренд, поскольку менее финансово обеспеченный кандидат теперь сможет громче заявить о себе и своей политической программе, увеличится охват аудитории. Еще одно преимущество AR заключается в том, что ее может использовать как действующая власть, так и оппозиция, что увеличивает ресурсные шансы последней. В перспективе, все это существенно снизит уровень политического абсентеизма в современных развитых странах и станет триггером развития политической культуры в странах развивающихся.

Список источников:

1. Caudell, Th. P. Augmented reality: An application of heads-up display technology to manual manufacturing processes / Th. P. Caudell, D. W. Mizell // System Sciences, 1992. Proceedings of the Twenty-Fifth Hawaii International Conference on. Presence: Teleoperators and Virtual Environments [Electronic resource] – Mode of access: https://www.researchgate.net/publication/3510119_Augmented_reality_An_application_of_heads-up_display_technology_to_manual_manufacturing_processes. – Date of access: 07.11.2021.
2. Chi, Hung-Lin. Research trends and opportunities of augmented reality applications in architecture, engineering, and construction / Hung-Lin Chi, Shih-Chung Kang, Xiangyu Wang // Automation in Construction. – 2013. – № 33. – P. 116–122.

3. Change in remote work trends due to COVID-19 in the United States in 2020. [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.statista.com/statistics/1122-987/change-in-remote-work-trends-after-covid-in-usa/>. – Date of access: 07.11.2021.
4. Игнатовский, Я. AR (дополненная реальность): потенциал применения в политике [Электронный ресурс] / Я. Игнатовский, В. Иванов. – Режим доступа: www.politgen.ru/analytics/reports/ar-dopolnennaya-realnost-potentsial-primeneniya-v-politike/?sphrase_id=1438. – Дата доступа: 08.11.2021.
5. The Obama White House. Date Views 10.11.2021 [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.facebook.com/watch/?v=10155140995934238>. – Date of access: 07.11.2021.

<http://edoc.bseu.by/>

М.А. Цыбулькина, студент
Storm9428@gmail.com

БГЭУ (Минск)

Научный руководитель – к.и.н. О.Г. Казак

БГЭУ (Минск)

ИНТЕРНЕТ КАК ИНСТРУМЕНТ КОММУНИКАТИВНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПОЛИТИЧЕСКИХ ПАРТИЙ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Сегодня можно говорить об изменении структуры политической коммуникации (её роль возрастает с развитием информационного общества [1, с. 408]) и включении в неё Интернета как одного из важнейших каналов. С развитием социальных сетей ускоряется общественная реакция на происходящие политические события. Социальные сети становятся частью жизни как обычных пользователей, так и политических акторов. Это обусловлено тем, что данные площадки способны быстро распространять свежие новости и собирать большую аудиторию.

Используя соцсети, политические партии могут максимально полно представить свою деятельность, а затраты при этом могут быть меньше, чем при использовании традиционных СМИ. Именно поэтому для политических партий является важным представительство в социальных сетях их партийных лидеров и известных членов партии. Предыдущее исследование (анализ официальных сайтов и страниц партий в социальных сетях) с рейтингом партий опубликовано в журнале «Гісторыя і грамадазнаўства» [7].

Для исследования взяты социальные сети партийных лидеров и региональных структур 15 политических партий, официально зарегистрированных в Республике Беларусь. Для каждого лидера партии и региональной структуры партии собирались ссылки на их страницы в социальных сетях. Страница считалась активной, если за период исследования на ней был хотя бы один пост. Учитывалось:

1. Количество задействованных социальных сетей;
2. Общее количество подписчиков;