

В Соединенных Штатах прошли ритуальные Midterms — промежуточные выборы в Сенат и палату представителей, результаты которых позволили «партии слонов» (республиканцам) заговорить о консолидации общества, а «партии ослов» (демократам) — о символическом восторге недоверия засевшему в Белом доме POTUS'у (президенту США).

Как и положено консерваторам, республиканские кандидаты в предвыборной борьбе сделали ставку на проверенные историей способы манипулирования общественным сознанием вроде Strategy of Fear — эксплуатации страха обывателей перед ростом преступности и межрасовых трений. А вот технологически продвинутые демократы открыли новую страницу политтехнологий, задействовав свежие наработки IT, науки коммуникаций, нейрорингистики и сетевого маркетинга.

Начну с краткого описания расстановки сил накануне политических баталий. Судя по риторике и приемам борьбы — непрекращающимся атакам ad personam, оскорблениям и высмеиванию президента и его электората в духе «Америка, ты дурила», — партия демократов вступила в третий год правления Дональда Трампа в неизменной позе оскорбленной добродетели.

Негативный пафос предвыборной агитации демократов не могла изменить даже установка на спасение обамовского «Закона о защите пациентов и доступном здравоохранении», который Трамп поклялся аннулировать еще на подступах к Белому дому.

Республиканцы подошли к Midterms с бодрящим воображением «Законом о сокращении налогов и предоставлении рабочих мест» (Tax Cuts and Jobs Act of 2017), а также с упомянутым выше обещанием показать кузькину мать ордам беженцев, напавшим с юга.

За отсутствием четкой позитивной программы демократы сделали ставку на химеру «здорового смысла». В их представлении нация, если уж не поддерживает в своей массе прогрессивный набор ценностей (ЛГБТ, мультикультурализм, антисексизм и политкорректность), то, по крайней мере, обязана осудить хамский дискурс и пресытиться невежеством и воинственной риторикой действующего POTUS'a.

Подобный подход продиктовал и логику предвыборной кампании: добиться максимально высокой посещаемости на выборах. Чем больше людей придет, тем больше осудит президента-варвара и его партию. На этой задаче и сконцентрировались демократы Америки.

Технологический прорыв случился весной 2017 года, когда Саманта Би познакомилась с Гейбом Зихерманном.

Саманта Би — популярная канадско-американская комедийная актриса, писательница, продюсер, политический комментатор и ведущая телевизионного шоу Full Frontal («Лобовая атака») на канале TBS, принадлежащем медиаимперии WarnerMedia. Саманта Би — лютая антиреспубликанка, увековечившая себя в истории вербальной невыдержанностью и скандалами, из которых мой любимый — фраза Feckless cunt (если переводить политкорректно, то будет «бесполезная вагина»), брошенная в прямом эфире в адрес дочери Трампа Иванки.

Гейб Зихерманн — отец «игрофикации» (Gamification), сверхсовременной методики привлечения новых пользователей и потребителей к продуктам и услугам, основанной на технологиях, заимствованных из компьютерных игр. С помощью игровых мотивов техника игрофикации повышает вовлеченность потенциальных клиентов даже в самые вялые в плане маркетинговой привлекательности проекты.

Познакомившись с Гейбом Зихерманном и его чудо-технологией, Саманта Би выдала в эфир 22 марта 2017 года выпуск Full Frontal, посвященный печальной судьбе локальной бумажной прессы, раздавленной федеральными СМИ и интернетом.

Как демократы в США пытались превратить выборы в видеоигру и что из этого вышло

Человек ГОЛОСУЮЩИЙ



Сюжет передачи: в 2011 году журналисту Чарли Кратовилу зачем-то пришлось в голову выпускать в родной деревне Нью-Брансуик полноценную бумажную газету New Brunswick Today. Шесть лет спустя у газеты Чарли было около сотни подписчиков.

В этот скорбный час к Чарли и явилась Саманта со словами: «Мы тебя игрофицируем!» Сотрудники Full Frontal пробежались по деревне и раздали прохожим рекламные листки с предложением подписаться на New Brunswick Today в обмен на участие в розыгрыше ценных призов. За несколько дней продажи газеты Чарли Кратовила выросли на 400%. Сегодня он процветает.

Окрыленная успехом применения игрофикации, Саманта Би задумалась о подключении концепции к политической борьбе родной партии на промежуточных выборах. Креативная демократка объединилась с Адамом Вербахом, видным предпринимателем по совместительству борю за защиту окружающей среды, и создала на автосорсинге игру для мобильных платформ (Android и iOS) под названием This is Not a Game: The Game (Игра «Это вам не игра»).

В основе This is Not a Game: The Game лежит формат HQ Trivia — приложения, совмещающего концепцию викторины и лотереи. HQ Trivia (Hype Quiz Trivia) придумал летом 2017 года Рас Юсулов, создатель социальной сети 6-секундных видеороликов VINE.

В мобильном приложении HQ Trivia пользователи ежедневно участвуют в викторинах и в случае правильного ответа

на все вопросы автоматически получают право на долю разыгрываемой денежной суммы, которая распределяется между победителями.

Все то же самое повторила и Саманта Би с Адамом Вербахом в своей This is Not a Game: The Game. Каждый день разыгрывается \$5 тысяч, получить которые можно, правильно ответив на вопросы вроде «Какая голова из этих четырех не выбита на горе Рашмор?» (ответ: голова Обамы) или «Какой знак зодиака у Рут Гинзбург?» (члена Верховного суда США) и т.п.

This is Not a Game: The Game была представлена публике в эфире Full Frontal 12 сентября 2018 года. Разумеется, с лукавым пафосом политической нейтральности. «Мне нет дела, — доверительно сказала Саманта Би, — поддерживаете вы демократов, республиканцев или просто сидите у барной стойки с убежденностью, что всякий, кто говорит, что ненавидит все партии, просто пытается вас закардрить. Главное, чтобы вы полюбили голосование!»

Замысел Саманты Би ясен: согласно опросам общественного мнения, больше половины фанатов шоу Full Frontal никогда не ходили на промежуточные выборы. Если удастся их мотивировать и заташать на избирательные участки, они точно не допустят, чтобы яд ксенофобии и нетерпимости расплодился из Белого дома по стране.

В первые 24 часа после появления This is Not a Game: The Game в онлайн-магазинах Google Play и iTunes Store было

установлено 50 тысяч копий политической викторины, и на короткое время она даже возглавила рейтинг самых скачиваемых игровых приложений.

Воистину денежные вознаграждения творят чудеса с обывателем, заставляя его пойти на любые жертвы влечь до участия в промежуточных выборах!

Не задолго до часа икс Саманта Би объединила усилия с Дипаком Пури, одним из ветеранов Кремниевой долины, который стоял у истоков Netscape и VMware, а ныне возглавляет некоммерческую структуру под названием The Democracy Labs, специализирующуюся на консультировании «прогрессивных групп и политических кандидатов» в вопросах внедрения «современных компьютерных технологий и передовых инновационных разработок», что бы это ни значило на самом деле.

После консультации с The Democracy Labs приложение This is Not a Game: The Game стало активно раздавать пользователям бонусы за участие в выборах (сделай selfie на избирательном участке на фоне урны!), но главное — из простой викторины оно превратилось в координационный центр по сбору фактов нарушения в процессе голосования!

Многотысячная армия поклонников Саманты Би, неравнодушных к прогрессивному набору ценностей, зафиксировала на промежуточных выборах целых 800 нарушений! Речь, разумеется, шла не о рейдах санэпидстанций на избирательные участки в разгар голосования и тем более не о вбросе левых бюллетеней на виду у веб-камер.

Американский электоральный кризис — это так называемый Voter Suppression, специфическое нарушение правил агитации, когда группы активистов-добровольцев устраивают кордоны вокруг избирательных участков, безбожно харасся потенциальных оппонентов и отпугивая их от исполнения гражданского долга. Беспощадный такой американский bullying.

Не знаю, в какой мере сказалась на результатах голосования игрофикация избирательного процесса в исполнении Саманты Би, но факт остается фактом: демократы с небольшим преимуществом отжали-таки у республиканцев палату представителей, хотя и провалили традиционно сенат.

Выход из нашей истории незамысловатый: суперсовременные IT-технологии в политике — штука, безусловно, замечательная. Однако лишь как инструмент масштабирования идей.

Когда никаких идей нет, а ругань в адрес «сбрнднивших» сопряжен все никак не перерастает в желание хоть что-то подправить в консерватории, никакие викторины не помогут.

Сергей ГОЛУБИЦКИЙ — специально для «Новой»

