

тинформ, 2005.

4. Зиновьев Д.Е., Цыганов А.А. Использование контрольных сумм при производстве комплексной судебной психолого-лингво-фоноскопической экспертизы // Современные компьютерные технологии в комплексной судебной экспертизе: Вестник Калужского университета. Серия «Психологические науки. Педагогические науки». 2021.

## **The specifics of detecting editing signs in phonograms created by a mobile voice recorder on Apple iOS**

*A.A. Tsyganov<sup>1</sup>, D.E. Zinoviev<sup>2</sup>, P.M. Ivleva<sup>1,2</sup>*

*<sup>1</sup>“ESIN” (Russia)*

*<sup>2</sup>National Research University “Higher School of Economics”*

*(Russia, Nizhny Novgorod)*

*info@esin-expert.ru*

This article is devoted to the procedure of detecting editing signs via metadata analysis of the phonograms, created using mobile voice recorder on Apple iOS. The main focus is on the metadata analysis.

**Keywords:** forensic phonetics, editing signs, voice recorder, mobile devices, Apple iOS.

## **ВЛАСТЬ ИЗОБРАЖЕНИЯ НАД ТЕКСТОМ И ДРУГИЕ ВЫЗОВЫ ЭПОХИ ГЕЙМИФИКАЦИИ: ЧЕМ ОТВЕТАТ ЭКСПЕРТЫ-РЕЧЕВЕДЫ?**

*Е.А. Чубина*

*Московский государственный юридический университет*

*имени О.Е. Кутафина (МГЮА) (Россия, Москва)*

*chubina@mail.ru*

Статья посвящена осмыслению тех явлений, которые серьезным образом отражаются на экспертной практике уже сегодня, в том числе – геймификации. Сделаны выводы о необходимости корректировки методических подходов к решению ряда экспертных задач в области судебного речеведения.

**Ключевые слова:** речеведческие экспертизы, геймификация, информационная безопасность.

Использование игровых элементов и техник в неигровых контекстах (политика, маркетинг, медиа, образование) становится отличительным признаком современной коммуникации. Многочисленные примеры описаны в книге Джейн Макгонигал «Reality is Broken» («Реальность под вопросом»). Название символично, поскольку геймификация, т.е. то самое «использование игровых элементов и техник игрового дизайна в неигровых контекстах» [1], как технология активно используется сейчас для построения «реальности под вопросом» – смешанной (гибридной) реальности, где реальный и виртуальный миры

смешаны. Эта технология оттачивалась первоначально в относительно мирных проектах, например: Google в свое время запустил игру Ingress, по сценарию которой некая группировка распространяет по всему миру через определенные «порталы» (их роль играют некоторые реальные объекты: фонтаны, здания и пр.) материю, которая способна изменить ход всей человеческой истории. Суть игры заключается в сражении команд («Просвещенные» и «Сопrotивление») за контроль над порталами, но прежде, чем объект (портал) появится на карте игры «Ingress», игрок должен отправить фотографию объекта в Google, чтобы выяснить, действительно ли это портал. Таким образом, играя, люди на самом деле собирали фотографии для карт Google, а сама корпорация совершенно бесплатно получила базу изображений самых разных объектов.

Однако в настоящее время геймификация все чаще воспринимается как опасная технология. Ее инструментарий (счетчики репутации, лидерборды, бейджи, виртуальные награды, баллы, рейтинги, дайджесты успеха, системы поощрений и пр.) уже давно взяли на вооружение экстремистские организации с целью вовлечения и вербовки новых членов и расширения зон своего влияния.

Так, авторы статьи «Противодействие использованию технологий геймификации в террористических и экстремистских целях» [2, стр. 87–95] писали об использовании принципов геймификации (рейтинги, ранги, поощрения) на сайтах, связанных с террористическими исламистскими организациями, с целью стимулирования пропаганды ненависти и поощрения воинственности (например, человек, который разместил пропагандистские посты наибольшее количество раз, получает наивысший рейтинг, а также различные дополнительные возможности в виде открытого доступа к размещению аватара, выделения тем или иным образом своего ника и пр.).

Сам же термин «геймификация» стал широко использоваться после террористического нападения на синагогу в немецком городе Галле в октябре 2019 года, когда злоумышленник в прямом эфире в стиле шутера (стрелялки из видеоигры) транслировал свое нападение при помощи камеры, прикрепленной к его руке. Позже в СМИ это назвали «геймификацией террора». О том, насколько геймифицировано само общество, говорит тот факт, что многие негативные отзывы о происшедшем связаны были не с тем, что реально сделал стрелок, а с тем, что «счет» стрелявшего был недостаточно высок. Наблюдавшие воспринимали, оценивали и анализировали реально происходящее как видеоигру.

Геймифицированную коммуникацию описал в своей книге «Игры подсказчика» итальянский криминолог Донато Карризи, рассказав о действиях «подсказчика» («сублиминального киллера», того, кто убивал чужими руками): «Выбирали посредника, настраивали его на свой лад и наконец убеждали следовать своим собственным, самым темным инстинктам. Подсказчики не име-

ли никакой связи с жертвой, не вступали с ней в контакт, не дотрагивались до нее даже пальцем. Порой даже не знали ее, поскольку намечали не сами. Пусть выбирает последователь, покопавшись в своих желаниях или в своей злобе. Почти никогда не присутствовали при убийстве. Иногда находились совсем в другом, отдаленном месте. Зачастую все это делало их неуязвимыми для правосудия. Им нельзя было предъявить обвинение, нельзя было наказать. Но главное, было трудно – почти невозможно – обнаружить их. Они ставили себе целью не убить и даже, как это ни парадоксально, не причинить зло. То и другое – не более чем следствия, причем второстепенные, истинной причины, которая двигала ими. Власть, позволяющая изменять личность, превращать безобидных людей в садистов и убийц» [3].

Описанная здесь модель коммуникации использует вовлечение иной природы, вовлечение, не основанное на непосредственном контакте (в привычном понимании этого слова). Игра становится системообразующим феноменом таких коммуникаций. По-нашему мнению, в природе геймификации следует искать ключ к пониманию современных процессов манипулирования и вовлечения.

Возникают обоснованные опасения, что имеющиеся экспертные подходы к анализу речевых механизмов вовлечения не дадут требуемого результата, поскольку были разработаны применительно к классической контактной коммуникации без учета тех особенностей, которые привнесла геймификация. Требуется изучения вопрос о том, можно ли применительно к ситуации бесконтактной и бесструктурной коммуникации кого-то называть агенсом в привычном значении этого термина («тот, кто направляет действие на других участников коммуникации»). Требуется изучения вопросы, связанные с определением роли и функции собеседников в речевой ситуации и установлением характера волеизъявления участников коммуникации. Есть основание полагать, что тех признаков, которые прописаны в известной методике [4], будет недостаточно, если анализировать коммуникацию, построенную на технологиях геймификации (в первом приближении назовем ее геймифицированной коммуникацией).

Ситуация усугубляется еще и тем, что поколение миллениумов, выросшее на игровых технологиях, на когнитивном уровне позитивно воспринимает любое содержание, упакованное в привычную для них форму игры, порог критического восприятия информации снижен. Даже откровенно фейковое содержание не вызывает когнитивного диссонанса.

«Специфика клипового сознания «поколения Z» кроется в том, что оно в отличие от понятийного, оперирующего различными категориями, не осмысливает, а визуализирует окружающий мир. Это открывает для политтехнологов и их заказчиков, нацеленных на корректировку мировосприятия граждан через современные коммуникационные арены, поистине огромные перспективы для

латентной пропаганды» [5, стр. 85–97]. В процитированной выше работе приводится такой факт: в 2017 г. учёные из университетов Глазго и Кардиффа провели исследование на материале 57 популярнейших компьютерных игр, цель работы – выяснить, как в играх представлен образ врага. Результат: в качестве врагов и агрессоров чаще всего выступают русские. Былые герои – зомби и космические пришельцы – практически не используются в современных пропагандистских штампах. «Посредством вселенной игры происходит целевая микротаргетированная пропаганда: на геймеров, не знакомых с фундаментальными историческими исследованиями, производит большое воздействие эпичный образ нацистских солдат, их гибель обыгрывается весьма кинематографично. Рядовые же красноармейцы изображаются жестокими, кровожадными, показываются мрачные, садистские сцены с работниками НКВД. Такого рода политическая технология стереотипизации приводит к тому, что геймер перестаёт испытывать элементарное сочувствие, сострадание к солдатам Красной армии» [5]. Нужно ли что-то еще говорить о перекраивании истории и формировании антироссийской повестки?

Игровые технологии уже давно используются для разрушения системы ценностей, дестабилизации общества и организации беспорядков. В стилистике знакомых с детства игровых кричалок «Кто не спрятался, я не виноват!» подавались националистические лозунги «Кто не скачет, тот москаль!».

Геймификация сейчас стала оружием в информационной войне, мощным инструментом манипулирования, инструментом вовлечения аудитории как в сами процессы функционирования средств массовой коммуникации, так и в построение фэйковой псевдореальности, причем при построении этой самой «реальности» на первый план выходит картинка, а вслед за ней – короткий, максимально сжатый до нескольких предложений текст.

Власть изображения над текстом – об этом все чаще говорят современные исследователи медиасреды.

Это тоже вызов перед экспертным сообществом, поскольку, как известно, наиболее сложным для лингвистического анализа является такой способ передачи смысла, который связан с изображением (об этом подробнее в работе А.Н. Баранова [6, стр. 100]). Созвучно этому мнению других исследователей: «Так, лингвистическая экспертиза может быть проведена в отношении ограниченного числа объектов, так как ее объект обязательно должен содержать основную словесную составляющую на русском языке. Если же невербальная (несловесная, или изобразительная) составляющая преобладает и на нее приходится основной смысл материала, то имеет место ограниченность лингвистических методов для решения поставленной задачи, объект может быть признан непригодным для лингвистического исследования» [7].

Сегодня информационные материалы как продукты речевой деятельности

являются объектами не только судебной лингвистической экспертизы, но и судебной психологической экспертизы, что, конечно, справедливо. С 2018 г. в судебно-экспертных учреждениях Минюста России появилась самостоятельная экспертная специальность 20.2 «Психологическое исследование информационных материалов».

Однако анализ природы современного медийного пространства доказывает, что считать приоритетными комплексные исследования информационных материалов с применением специальных знаний только из области лингвистики и психологии, это уже вчерашний день. Насущно необходимыми являются также специальные знания в сфере связей с общественностью (pr-продвижение объекта), медиаконструирования и медиафункционирования, знания в компьютерно-программной сфере. Их нельзя недооценивать. Грань, которая отделяет информирование от пропаганды, хорошо известна профессионалам PR и политтехнологам, их специальные знания могут и должны использоваться при проведении комплексных экспертиз информационных материалов (конечно, сообразно поставленным экспертным задачам). Этот вопрос требует системной проработки, без сомнения.

В аспекте сказанного выше актуализируется и еще одна проблема: совершенствование экспертных подходов к анализу креолизованного текста. Мы отчасти касались вопросов анализа таких текстов применительно к маркетинговой коммуникации [8].

Обычно взаимодействие вербального и невербального (в том числе – образительного) компонента строится по-разному: могут использоваться приемы усиления, противопоставления, монтажа, но это всегда взаимодействие внутри целого. И вербальный, и невербальный компонент работают на создание текста в единстве формы и содержания. Связь вербального и визуального компонентов происходит на уровне содержательном (предметно-тематическом), композиционном и языковом. Закон единства формы и содержания речевого произведения диктует единственно возможный подход к анализу креолизованных текстов: методически необходимо при проведении исследования рассматривать вербальный компонент в единстве с невербальным.

В практике экспертной деятельности разработаны определенные подходы к анализу креолизованных текстов, построенных по моделям с безусловной самостоятельностью вербальной части: «текст + изображение» (Т + И) и «изображение = текст» (И = Т), но сложнее обстоят дела с креолизованными текстами, где языковой код не является доминирующим: «изображение + текст» (И + Т). Именно эта модель является продуктивной в геймифицированной коммуникации.

Как справедливо отмечала Е.Л. Дайлоф, «декодирование информации, выраженной средствами иной, чем языковая, знаковой системы предпола-

ет визуальную интерпретацию изображения и его вербализацию – словесное описание, воспроизведение в форме высказывания содержания и смысла визуального образа» [9, стр. 77]. Вербализация изображения в условиях геймифицированной коммуникации может потребовать знаний условных знаков, команд, понятных только тем, кто работает с технологиями геймификации. Иначе сложно противодействовать деструктивным сообществам, использующим язык игры как особый код.

Таким образом, развитие ИКТ и появление новых цифровых объектов – вызов для всего класса речеведческих экспертиз.

Ответы на многие важные для экспертной практики вопросы, по-нашему мнению, нужно искать в природе современной социальной коммуникации, построенной – среди прочего – на технологиях геймификации.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Вербх К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. М.: Миф, 2019.
2. Меркурьев В.В., Хлопкова О.В., Клементьев А.С. Противодействие использованию технологий геймификации в террористических и экстремистских целях // Всероссийский криминологический журнал. 2020. Т. 14. № 1. С. 87–95.
3. Карризи Д. Игры подкащика. М.: Азбука, 2021. 416 с.
4. Лингвистическая экспертиза. Лингвистическое исследование устных и письменных текстов // Т.В. Назарова, Е.А. Гримайло, Н.Ю. Мамаев, А.П. Коршиков, А.В. Ростовская ЭКЦ МВД России / Типовые экспертные методики исследования вещественных доказательств: Ч. 1 / Под ред. Ю.М. Дильдина. М.: ИНТЕРКРИМ-ПРЕСС, 2010. С. 243–292.
5. Федорченко С.Н. Политические технологии в компьютерных играх как новый формат информационного воздействия // Информационные войны. 2018. № 4 (48). С. 85–97.
6. Баранов А.Н. Угроза в криминальном дискурсе (семантика и прагматика). М.: ИЦ «Азбуковник», 2021. 219 с.
7. Секераж Т.Н., Кузнецов В.О. Исследования информационных материалов – актуальное направление судебно-экспертной деятельности // Закон, 2019, N 10. URL: <http://www.consultant.ru> (дата обращения: 18.01.2022).
8. Чубина Е.А. Судебная лингвистическая экспертиза рекламы: дискуссионные вопросы // Acta Linguistica Petropolitana. Труды института лингвистических исследований. 2019. Т. 1. № 15. С. 239–257.
9. Дайлоф Е.Л. К вопросу о лингвистическом анализ невербального компонента креолизованного текста: проблемы вербализации смыслового содержания // Теория и практика судебной экспертизы. 2016. №3. С. 77.

# Image dominates text and other challenges of the era of gamification: what will forensic experts say?

*E.A.Chubina*

*Kutafin Moscow State Law University (MSLA), (Russia, Moscow)  
chubina@mail.ru*

The article is devoted to understanding those phenomena that are seriously reflected in expert practice today, including gamification. Conclusions are drawn about the need to correct methodological approaches to solving a number of expert problems

**Keywords:** speech expertise, gamification, information security

**Чубина Е.А. ВЛАСТЬ ИЗОБРАЖЕНИЯ НАД ТЕКСТОМ И ДРУГИЕ ВЫЗОВЫ ЭПОХИ ГЕЙМИФИКАЦИИ: ЧЕМ ОТВЕТАТ ЭКСПЕРТЫ-РЕЧЕВЕДЫ?.** - В кн.: Национальные и международные тенденции и перспективы развития судебной экспертизы: сборник докладов Научно-практической конференции с международным участием, г. Нижний Новгород, 19–20 мая 2022 г. Нижний Новгород: ННГУ, 2022. – С.303-309. ISBN 978-5-91326-740-5

## **ОПЫТ РАСПОЗНАВАНИЯ МАНИПУЛЯТИВНОГО ТЕКСТА (НА МАТЕРИАЛЕ КОРПУСА КАЗАХСТАНСКИХ ИНТЕРНЕТ-ПУБЛИКАЦИЙ)**

*М.Т. Шакенова<sup>1</sup>, Г.К. Шаикова<sup>2</sup>, М.А. Баймаханбетов<sup>3</sup>, А.К. Хамзин<sup>4</sup>*

*<sup>1</sup>НАО «Южно-Казахстанский университет им. М. Ауэзова»  
(Казахстан, Шымкент)*

*<sup>2</sup>НАО «Торайгыров Университет» (Казахстан, Павлодар)*

*<sup>3</sup>Информационно-аналитический центр (Казахстан, Нур-Султан)*

*<sup>4</sup>Редакция газеты «Панорама Шымкента» (Казахстан, Шымкент)  
taigul1379@mail.ru*

Обращение к манипулятивному дискурсу массмедиа вызван бесконечным потоком информации, влияющей на сознание и настроение массовой аудитории. Не случайно бытует мнение, что в настоящее время идет информационная война, главным оружием которой является манипуляция сознанием массового читателя. В связи с этим массмедиа может представлять информационную опасность и вызвать социальную нестабильность в обществе и государстве. Инструментом манипуляции выступают манипулятивные тексты, которые стремительно заполняют информационное дискурс-пространство, что требует компьютерной обработки большого потока информации на распознавание манипулятивных публикаций. Следует отметить, что существуют определенные трудности параметризации индикаторов, но и собственно языковых, поскольку языковая реперзентация манипулятивного содержания зачастую является скрытой и затемненной. В данной статье описан опыт автоматического распознавания манипулятивных публикаций.

**Ключевые слова:** манипулятивность, манипулятивные публикации, индикаторы манипу-