

ЮРИДИЧНА ТА ПОЛІТИЧНА ПСИХОЛОГІЯ

Моисеев А.В.

студент,

Калужский государственный университет имени К.Э. Циолковского

ОСОБЕННОСТИ КОМПЛЕКСНЫХ ЭКСПЕРТНЫХ ЭКСПЕРТИЗ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР С ПРИЗНАКАМИ КСЕНОФОБИИ

Наиболее актуальными становятся новые виды судебных экспертизы по делам о публичных призывах к осуществлению экстремистской деятельности (ст. 280 УК РФ) и возбуждении вражды и ненависти, унижении человеческого достоинства (ст. 282 УК РФ) [4]. Одним из таких видов является судебно-психологическая экспертиза (СПЭ) по делам и материалам о возбуждении национальной, расовой или религиозной вражды [3].

Для начала разграничим понятия экстремизм (экстремистская деятельность) и ксенофобия. Кроз М.В. и Ратинова Н.А. определяют ксенофобию как негативное, эмоционально насыщенное, иррациональное отношение субъекта к определенным человеческим общностям и их отдельным представителям. Ксенофобия проявляется в соответствующих социальных установках субъекта, предрассудках и предубеждениях, социальных стереотипах, а также в его мировоззрении в целом [1]. С точки зрения закона экстремизм (экстремистская деятельность) – это деятельность общественных и религиозных объединений, либо иных организаций, либо средств массовой информации, либо физических лиц по планированию, организации, подготовке и совершению действий, направленных на

возбуждение расовой, национальной или религиозной розни, социальной розни, связанной с насилием или призывами к насилию и т.п. [5].

Таким образом, ключевым моментом в понятии ксенофобия является идея, мировоззрение, а в понятии экстремизм – действие, деятельность. Если в объекте исследования, который представлен в виде, например, аудиокниги или кинофильма, присутствуют психологические признаки ксенофобии, то распространение (продажа) данной аудиокниги (кинофильма) будет являться экстремистской деятельностью.

Проблемным аспектом СПЭ по делам и материалам о возбуждении национальной, расовой или религиозной вражды является разнообразие объектов исследования. Южанинова А.Л. отмечает, что существует завуалированность экстремистского материала, которое выражается в публичных выступлениях, печатных и иных материалах [6]. Примером иных материалов (носителей), о которых идет речь, могут являться компьютерные игры. Учитывая наличие мультимедиа во многих из них, а также существование онлайн-игр, они обладают такими же преимуществами для выражения и распространения идей ксенофобского характера, что и всемирная сеть Интернет: лёгкий доступ, активность, групповой характер, мультимедийность, открытость и обширность, анонимность [2].

Доступ ограничивается только материальным благосостоянием индивида (покупка игры и наличие интернета по необходимости). Активность понимается как включенность индивида в игровой процесс, который содержит ксенофобские идеи. Групповой характер определяется групповым давлением и взаимодействием в режиме мультимедиа или онлайн-играх. Мультимедийность характеризуется современными возможностями компьютерной графики и акустики. Критерий открытость и обширность относятся только к онлайн-играм или играм с режимом мультимедиа. Анонимность игрока обеспечивается возможностью создания никнейма персонажа, отличающегося от настоящего имени.

Рядом ученых установлено, что при анализе потенциально экстремистского материала необходимо использовать познания нескольких специалистов [3; 4; 6]. Чаще всего совместно работают эксперт-психолог и эксперт-лингвист. Соответственно, в данном случае назначается комплексная судебная психолого-лингвистическая экспертиза (КСПЛЭ) по делам и материалам о возбуждении национальной, расовой или религиозной вражды. Секераж Т.Н. отмечает, что при анализе материала, потенциально содержащего экстремистские идеи, должен производиться по двум критериям: предметно-содержательный и мотивационно-целевой. Первый направлен на выявление предмета содержания и входит в компетенцию лингвиста. Второй же направлен на анализ цели сообщения, коммуникативного намерения автора и входит в компетенцию психолога [4]. Однако на практике часто основной задачей эксперта-лингвиста является установление наличия или отсутствия призыва к возбуждению национальной, расовой или религиозной вражды, а эксперта-психолога – выявление психологических признаков ксенофобии. Кроз М.В. и Ратинова Н.А. выделяют три основных признака ксенофобии:

1. Ложная идентификация – формирование и подкрепление негативного этнического стереотипа, отрицательного образа нации, расы, религии;

2. Ложная атрибуция – приписывание враждебных действий и опасных намерений представителям какой-либо нации, расы, религии по отношению к другим;

3. Мнимая оборона – побуждение к действиям против какой-либо нации, расы, религии [3].

Для того чтобы сделать вывод о наличии ксенофобии, эксперту-психологу достаточно выявить один из вышеперечисленных признаков.

Теперь рассмотрим эти положения на примере компьютерных игр, в которых потенциально содержатся лингвистические и психологические признаки экстремизма.

«Postal 2» – комп'ютерна гра в жанре шутера от первого лица (FPS). По сюжету игроку предоставляется прожить неделю за главного героя – Чувака. В каждой миссии дается несколько заданий, которые являются повседневными действиями в реальной жизни (например, «купить молоко», «обналичить чек», «вернуть книгу», «купить елку» и т.п.). Однако сюжет построен так, что каждое задание заканчивается насилием и убийствами.

Признаки экстремизма выявляются уже при осуществлении психологического анализа содержания первой миссии – «Понедельник». Игроку дается три задания: «взять чек», «обналичить чек» и «купить молоко». При выполнении первого задания игрок встречается с противниками RWS (по сути – это группа лиц, бастующих против жестоких компьютерных игр). Игрок может наблюдать у бастующих плакаты с надписями «Убей игроков в жестокие игры», «Запретить дерьмовые игры RWS», «Сделай игру с сюжетом» и т.д. В аудиальном сопровождении слышен лозунг: «Игры несут зло. Они сводят вас с ума». На футболках этих людей имеется надпись «Родители за Приличия». Далее по сюжету они достают оружие и нападают на офис RWS, в котором находится Чувак, и игроку необходимо их убить. В ходе анализа выявляется лингвистический признак экстремизма – призыв (например, «Убей игроков в жестокие игры», «Игры несут зло. Они сводят вас с ума»). Также можно наблюдать и психологические признаки. Первый признак – ложная идентификация – создание и поддержание негативного стереотипа, вызывающего вражду и ненависть в отношении группы лиц с определенными социальными и моральными установками. В данном случае – лица, выступающие против жестоких компьютерных игр с целью защиты психики детей. Также присутствует и второй признак – ложная атрибуция. Данной группе лиц ложно приписывается агрессивность и экстремистская направленность их деятельности.

Аналогичную картину можно наблюдать и во второй миссии «Вторник». При выполнении задания «Вернуть книгу» игрок наблюдает в библиотеке забастовку противников книг, которые

являются прообразом организации «Гринпис». В руках у них имеются плакаты с надписями: «Литература несёт зло», «Achtung! Гитлер написал книгу» и т.д. Лингвистические и психологические признаки экстремизма аналогичны с теми, что были проанализированы в миссии «Понедельник».

Экстремистская направленность наблюдается и в некоммерческих проектах. Например, инди-игра «Riot police». Игроку предоставляется возможность управлять полицией. Основная цель – контролировать порядок на улицах и справляться с силами митингующих. Игроку даются задания согласно указанной цели (например, контроль футбольных болельщиков и противостояние с ними). В каждой миссии игроку необходимо противостоять какой-либо социальной группе, будь то пацифисты, защитники животных или футбольные фанаты, что в свою очередь может создать у игрока отрицательный стереотип относительно той или иной социальной группы.

Таким образом, наличие и увеличение числа экстремистских материалов в компьютерных играх в последнее время определяет востребованность специальных знаний и развитие судебной экспертизы по делам и материалам о возбуждении национальной, расовой или религиозной вражды.

Список использованных источников:

1. Кроз, М.В., Ратинова, Н.А. Социально-психологические и правовые аспекты ксенофобии – М.: Academia, 2005. – 52 с.
2. Оселков А. А. Электронные информационные сети и влияние материалов экстремистской направленности на аудиторию // Материалы научно-практической конференции «Противодействие идеологии экстремизма и терроризма в рамках реализации государственной молодежной политики». Ростов-на-Дону, 12-14 октября 2009 года. Выпуск 1. - М.: «КРЕДО», 2009. – С. 76-81.
3. Ратинов А.Р., Кроз М.В., Ратинова Н.А. Ответственность за разжигание вражды и ненависти. Психолого-правовая

характеристика/Под редакцией профессора А.Р. Ратинова М.: Издательство «Юрлитинформ», 2005. – 256 с.

4. Секераж Т.Н. Методологические проблемы исследования спорных текстов по делам об экстремизме [Электронный ресурс] // Психология и право 2011. №2. URL: <http://psyjournals.ru/psyandlaw> (дата обращения: 06.10.2013).

5. Федеральный закон N-114 «О противодействии экстремистской деятельности» от 25.07.2002 (ред. от 25.12.2012).

6. Южанинова А.Л. Вопросы методики судебной психологической экспертизы вербального экстремизма // Судебная экспертиза. Научно-практический журнал. - Саратов: Изд-во Саратов. юрид. ин-та МВД России, 2008, № 3 (15). - С. 43-50.