

## КУЛЬТУРОЛОГИЯ И ФИЛОСОФИЯ ИСКУССТВА CULTURAL STUDIES AND PHILOSOPHY OF ART

УДК 130.2, 101.1:316.4, 008.2, 304.2, 004.8  
DOI 10.52575/2712-746X-2025-50-1-185-195

### Характеристики интерактивного генеративного контента как основного средства ведения современных информационных войн (на материале анализа литературных антиутопий)

**Винокурова Е.Н.**

Национальный исследовательский Томский государственный университет,  
Россия, 634050, г. Томск, пр. Ленина, д. 36  
[c.vinokurova@yandex.ru](mailto:c.vinokurova@yandex.ru)

**Аннотация.** Цель исследования – описание характеристик интерактивного генеративного контента дезинформационного содержания как основного средства ведения современных информационных войн на материале анализа текстов литературных антиутопий («Предпоследняя истина» Ф.К. Дика, «Всесожжение» Ц. Збешховского, «Конец радуг» В. Винджа, «Страна качества» М.-У. Клинга, «Падение, или Додж в Аду. Книга 1» Н. Стивенсона и др.). В работе выявлены и описаны следующие характеристики интерактивного генеративного контента: интерактивность, генеративность, гиперперсонализированность, идеологизированность, фейковая (ложная) аутентичность, высокая детализированность и эмоциональная привлекательность. Результаты могут быть использованы для более эффективной верификации информации, циркулирующей в общественно-политическом сетевом дискурсе, на предмет ее достоверности или принадлежности к дезинформационному интерактивному генеративному контенту; в процессе просветительской работы с пользователями социальных сетей и мессенджеров – основными целевыми аудиториями современных инфовойн.

**Ключевые слова:** литературная антиутопия, социальное прогнозирование, интерактивный генеративный контент, дезинформационное содержание, ИГК, технологии искусственного интеллекта, ИИ, информационная война пятого поколения, цифровое общество, социальные сети и мессенджеры

**Для цитирования:** Винокурова Е.Н. 2025. Характеристики интерактивного генеративного контента как основного средства ведения современных информационных войн (на материале анализа литературных антиутопий). *NOMOTHETIKA: Философия. Социология. Право*, 50(1): 185–195. DOI: 10.52575/2712-746X-2025-50-1-185-195

### Characteristics of Interactive Generative Content as the Main Means of Modern Information Warfares (a Case Study of Literary Anti-Utopias)

**Ekaterina N. Vinokurova**

National Research Tomsk State University  
36 Lenin Av., Tomsk 634050, Russian Federation  
[c.vinokurova@yandex.ru](mailto:c.vinokurova@yandex.ru)

**Abstract.** The aim of the article is to define the characteristics of interactive generative disinformation content (IGC) as the main means of modern information warfare, based on the analysis of literary anti-utopias ("The Penultimate Truth" (F. Dick), "The All-Burnt Offering" (C. Zbeshchovsky), "Rainbows



End" (V. Vinge), "Quality Land" (M.-W. Kling), "Fall; or, Dodge in Hell. Book 1" (N. Stevenson), etc.). The methods of the research are socio-philosophical, discursive and conceptual analysis of anti-utopias and projecting the results of this analysis onto modern information warfare practices. The study allowed us to identify and describe the following characteristics of IGC: interactivity, generativity, hyper-personalisation, ideologisation, fake authenticity, high detail, and emotional attractiveness. These results can be used for more effective verification of information circulating in the socio-political network discourse for its reliability and belonging to the disinformation IGC; as well as in the process of educational work with users of social networks and messengers – the main target audiences of modern information warfare.

**Keywords:** literary dystopia, social forecasting, interactive generative content, informational content, IGC, artificial intelligence technologies, AI, fifth generation information warfare, digital society, social networks and messengers

**For citation:** Vinokurova E.N. 2025. Characteristics of Interactive Generative Content as the Main Means of Modern Information Warfare (a Case Study of Literary Anti-Utopias). *NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Law*, 50(1): 185–195 (in Russian). DOI: 10.52575/2712-746X-2025-50-1-185-195

---

ИИ обгонит нас. Машинный интеллект –  
самое последнее изобретение, которое человечеству  
когда-либо придется создать.

*Н. Бостром*

Появление генеративного искусственного интеллекта  
может стать определяющим моментом для дезинформации  
и разжигания ненависти, подрывая истину, факты и безопасность.

*А. Гутерриш*

## Введение

На данный момент времени цифровое общество находится в очередной точке социально-исторической бифуркации, обусловленной усиливающимся динамизмом развития технологий, в том числе искусственного интеллекта (ИИ). Ускоренная эволюция и трансформация этих технологий, включая их проникновение в разные сферы жизни общества, актуализируют вопрос будущего общества, а также рисков его технологического развития, которые являются частью этого будущего. Проблема того, что нас ожидает и в каком направлении движется история, представляет собой одну из сквозных проблем научного, мифологического, религиозного и художественного познания мира. Она возникала на разных этапах развития общества и практически во всех отраслях знания и формах искусства. Подобное внимание к вопросу будущего общества обусловлено тем, что без социального прогноза невозможно управление жизнью общества в настоящем.

Одной из форм социального прогнозирования является литературная антиутопия, представляющая собой художественное воображаемое, обладающее «ценностью поливариантного предвидения будущего» [Филатов, 2014, с. 84]. Антиутопия позволяет «...к знаниям, почерпнутым из опыта и науки <...> добавить воображение, подозрение, вымысел и страх» [Бекк, 2009, р. 6]. Таким образом, благодаря инсценированию «мирового риска будущая катастрофа становится настоящим», соответственно, чтобы ее избежать, «принимаются значимые решения в настоящее время» [Бекк, 2009, р. 10].

Ключевым риском технологического развития цифрового общества на современном его этапе является внедрение технологий ИИ в сферу информационных войн и их трансформация в информационные войны пятого поколения, цель которых – окончательная атомизация общества противоборствующей стороны и его культурная

экспансія. Інструментальную базу даных войнаў складаюць тэхналогіі ІІ, а «полем бою» з'яўляюцца месенджеры (пераважна Telegram) і сацыяльныя сеткі [Кужелева-Саган, 2023, с. 47]. У частнасці, ІІ існуе інфотэхналагамі з мэтай стварэння і распаўсюджвання інтэрактыўнага генератыўнага зместу (ІГК) дэзінфармацыйнага зместу ў выглядзе тэкставога зместу, створанага тэхналагіямі, падобнымі ChatGPT, і дыпфейкаў рознага характара (фота, аўдыа, відэа). У ўмовах павышанай сацыяльнай рыскагеннасці [Beck, 2009] чалавек становіцца уязлівым, а яго паводзіны падвержаныя маніпуляцыям з боку актараў інфармацыйных войнаў пятага пакалення, у ролі якіх выступаюць адначасна проціборствуючыя бакі («актор-чалавек») і штучны інтэлект («актор-не-чалавек»). ІГК ў даным выпадку выступае ў якасці сродку сімвалічнага ўладання [Бурдье, 1994] як персоніфіцыраванае кіраванне індывідамі з дапамогай выяўчальных і мовных знакаў. Пры гэтым базавымі суб'ектамі такой ўлады выступаюць проціборствуючыя бакі, якія выкарыстоўваюць ІІ.

Драматызм сучаснага чалавека – рядовага члена лічбавага грамадства – заключаецца ў тым, што, будучы карыстателем сацыяльных сетак і месенджераў, ён, як правіла, не ў стане самастойна ідэнтыфіцыраваць механізмы ўлады і панавання над сабой, паколькі яны схаваныя за алгарытмамі і зместнымі рэкамендацыямі, ствараючымі ілюзійную свабоду выбара спажывання зместу. Гэта ілюзійнае пачуццё свабоды узнікае таму, што ІГК дэзінфармацыйнага зместу мадыфіцыруецца актарамі-інфотэхналагамі ў рэжыме рэальнага часу на аснове асабістых даных карыстатэляў.

Сама практыка інфовайнаў пятага пакалення (у частнасці, суправаджаючых пандэмію каранавіруса, СВО на Украіне, ваенны канфлікт паміж сектарам Газа і Ізраілем) паказвае на рэалізацыю шэрагу рыскаў, канцэптуальна апісаных пісатэлямі-антыўтопістамі лічбавага і дэліцівага эпохі. Сярод іх: губляе пачуццяў і інтэлекта ў сувязі з развіццём тэхналогій; сацыяльнае угнетэнне; вынаходжанне пераўзыхваўшых машын; панаванне машын над чалавекам; таталітарызм [Shelley, 1818; Butler, 1872; William, 1890; Wells, 1895; Asimov, 1942; Williamson, 1949; Sheckley, 1953; Banks, 1996; MacDonald, 2004; Meyer, 2012] і г.д. У кантэксце інфармацыйных войнаў пятага пакалення гэтыя рыскі «перароджваюцца ў форму, больш адэкватную тэхнагеннай рэальнасці» [Сокалов, 2021, с. 75]. На наш погляд, адной з такіх форм і з'яўляецца ІГК. Адпаведна, для прадухілення антрапалагічнага крызісу, «перарастаючага ў вялоцякую апокаліпсіс, які паскорыцца, вядучы наш род да катастрофы» [там жа, с. 75], сярод іншага, неабходна вызначыць механізм і характар дзеяння ІГК на чалавека з мэтай яго (ІГК) ідэнтыфікацыі і разробкі адпаведных рэактыўных і прафілактычных мераў, што немагчыма без перадаварнага выяўлення характэрыстык інтэрактыўнага генератыўнага зместу дэзінфармацыйнага зместу. Па нашаму мераванню, адным з крыніцаў для выяўлення і апісання такога роду характэрыстык ІГК з'яўляюцца тэксты літаратурных антыўтопій, якія, будучы «асабым спосабам мастацтвавага прадбачэння» [Костенкова, 2019, с. 40], паказваюць на рыскі, звязаныя з выкарыстаннем тэхналогій ІІ і інфармацыйнымі войнамі; а таксама змяшчаюць абразы-канцэпты, якія маюць вызначаную асацыятыўную сувязь з ІГК як асноўным сродкам вядзення інфармацыйных войнаў пятага пакалення.

Мэта даследавання звязана з апісаннем характэрыстык інтэрактыўнага генератыўнага зместу дэзінфармацыйнага зместу як асноўнага сродку вядзення інфармацыйных войнаў пятага пакалення на матэрыяле аналізу тэкстаў літаратурных антыўтопій.



## Материалы и методы исследования

Объектом исследования выступают литературные антиутопии как особые (художественные) формы социального прогнозирования, предметом – характеристики интерактивного генеративного контента дезинформационного содержания как основного средства ведения информационных войн пятого поколения и их образы-концепты в литературных антиутопиях.

Методологической основой исследования является социально-философский, дискурсивный и концептуальный анализ текстов литературных антиутопий и проецирование результатов этого анализа на практику информационных войн пятого поколения.

Эмпирическую базу текущего исследования представляют тексты более 30 литературных антиутопий доцифровой (первобытные времена – середина XX в.) и цифровой (середина XX – настоящее время) эпохи. В частности, такие антиутопии, как «Предпоследняя истина» (Ф. Дик), «Всесожжение» (Ц. Збешховский), «Конец радуг» (В. Виндж), «Страна качества» (М.-У. Клинг), «Падение, или Додж в Аду. Книга 1» (Н. Стивенсон) и др. Основным параметром включения в выборку литературных антиутопий – наличие в их текстах образов-концептов, прямо или косвенно связанных с ИГК, ИИ и/или информационной войной.

## Результаты и их обсуждение

Анализ текстов литературных антиутопий и проецирование результатов этого анализа на практику информационных войн пятого поколения позволили выявить и описать следующие характеристики ИГК дезинформационного содержания: интерактивность, генеративность, гиперперсонализированность, идеологизированность, фейковую (ложную) аутентичность, высокую детализированность и эмоциональную привлекательность. Рассмотрим каждую из обозначенных характеристик.

**1. Интерактивность** как характеристика ИГК отражает «диалоговый» характер его создания. В данном случае ИИ, наравне с человеком, представляет собой «действующее и вступающее во взаимодействие лицо» [Земнухова, 2020, с. 100].

Образ-концепт, характеризующий интерактивность, представлен в романе-антиутопии «Предпоследняя истина» Ф. Дика. Автор описывает прообраз технологии, подобной современному ChatGPT, которая в воображаемом мире Ф. Дика носит название «авторедактор» и способна генерировать контент на основе отношений между заданными пользователем словами. Один из героев антиутопии, представитель элиты, человек Йенси – Джозеф Адамс, который работал на «Агентство», отвечающее за анимацию голографического лидера по имени Талбот Йенси, использовал «авторедактор» для составления речей Талбота Йенси, мотивирующих танкистов продолжать производство железных роботов. Для этого Джозеф Адамс «на клавиатуре редактора набрал <...> смысловые единицы «белка» и «геноцид». На его запрос «авторедактор» выдал следующий ответ: «Забавная история произошла со мной вчера, когда я направлялся в банк. Случилось так, что я проходил через Центральный Парк, и знаете...» [Дик, 1993, с. 8].

В контексте информационных войн пятого поколения под интерактивностью подразумевается, что любой контент, созданный ИИ, – это всегда конкретный ответ на конкретный запрос актора-инфотехнолога той или иной противоборствующей стороны.

**2. Генеративность** указывает на искусственный, «машинный», «не-человеческий» характер создания контента при помощи алгоритмов ИИ, которые обучаются на большом объеме данных, включая как правдивую, так и ложную информацию. Иными словами, алгоритмы могут перерабатывать дезинформацию, найденную в открытой сети, в новые версии дезинформации. Образом-концептом, отсылающим к этой характеристике ИГК, является ответ авторедактора на запрос Джозефа Адамса, главного героя упомянутого

выше романа «Предпоследняя истина». Когда Джозеф Адамс получил от авторедактора ответ: «Забавная история произошла со мной вчера, когда я направлялся в банк. Случилось так, что я проходил через Центральный Парк, и знаете...» на свой конкретный запрос – «белка» и «геноцид» [Дик, 1993, с. 8], то он его не устроил: «Вы проходили через Центральный Парк? Да ведь его не существует уже сорок лет!» [Дик, 1993, с. 9], поскольку ответ авторедактора был сгенерирован машинным способом с использованием устаревшей (ложной) информации.

### **3. Гиперперсонализированность.**

Интерактивный генеративный контент дезинформационного содержания может являться гиперперсонализированным контентом, то есть адаптированным к конкретным целевым аудиториям с учетом их предпочтений и уязвимостей, выявляемых с помощью анализа больших данных, профайлинга. Образ-концепт данной характеристики ИГК содержится в антиутопии М.-У Клинга «Страна качества 2.0». В контексте «Третьей мировой войны» и сопровождающей ее информационной войны ввиду фильтрации информационных потоков на основе данных пользователей не все население получало сообщения о военных действиях, поскольку контент являлся гиперперсонализированным и показывался в зависимости от пользовательских интересов. Так, например, во время войны Петер Безработный, главный герой антиутопии, «смотрел бесконечно длинный рассказ о том, как младший сын Конрада Повара состоит сейчас в отношениях с актрисой» [Клинг, 2022, с. 87] и ничего не знал о «третьей мировой войне».

В другой антиутопии – «Всесожжение» Ц. Збешховский напрямую не говорит о гиперперсонализированности интерактивного генеративного контента дезинформационного содержания, тем не менее уделяет достаточно много внимания ИИ, а также в этом контексте упоминает, что «по данным можно составить прекрасные профили» [Збешховский, 2019, с. 94]. На наш взгляд, это есть не что иное, как описание результатов профайлинга целевых аудиторий, которые в дальнейшем применяются с целью создания гиперперсонализированного ИГК.

В условиях информационных войн гиперперсонализированность интерактивного генеративного контента принимает вид персонализированной манипулятивности, схожей во многом с «персонализированным языком» (Л. Лёвенталь) рекламы, побуждающим целевую аудиторию к самоидентификации с конкретными идеями и смыслами, а вследствие – к определенному мышлению и поведению, паттерны которых заложены в ИГК акторами противоборствующих сторон с целью конструирования для целевой аудитории соответствующей реальности.

### **4. Идеологизированность.**

Образом-концептом данной характеристики ИГК является описанная В. Винджем в антиутопии «Конец радуг» технология «Лучше Ты Мне Поверь» (ЛТМП). «Лучше Ты Мне Поверь» представляет собой технологию ментального контроля над сознанием человека, а также инструмент влияния на выбор определенной идеологической позиции, разделяемой государством или террористическими группировками [Виндж, 2019]. Несмотря на то, что В. Виндж описал не контент как проводника определенной идеологии, а технологию ментального контроля, ЛТМП имеет общие черты с ИГК, используемым в современных информационных войнах.

На идеологизированность также содержится указание в романе Ф. Дика «Предпоследняя истина». В нем элита общества – люди Йенси после окончания «третьей мировой войны» продолжают создавать определенного рода сообщения, релевантные их идеологическим взглядам и целям, от лица сгенерированного президента – Талбота Йенси с использованием авторедактора, скрывая от танкистов окончание войны. Цель данных сообщений – мотивирование танкистов увеличить производство роботов с целью сохранения богатства Земли для людей Йенси. Однако данная цель в сообщениях скрывается за высшей целью – победой в войне [Дик, 1993].



Другой аспект ідеалогізаваннасці ІГК можа быць раскрыт благодаря образу самаго прэзідэнта Талбота Ёнсі. Талбот Ёнсі, «не самастойна мыслящее устройство, а просто чучело, которое сидит за столом» [Дик, 1993, с. 106], создан на «огромном компьютере, который называется Мегалингв 6-У» [там же, с. 106]. Программы для данного компьютера разрабатывают йенсенисты. «Йенсенисты, которые работают в Литературном отделе, пишут речи и загружают их в Мегалингв 6-У, а он как-то обрабатывает слова, придает им нужную интонацию» [там же, с. 107]. Так, мы можем сказать, что сообщения, транслируемые от лица Талбота Ёнсі в антиутопии Ф. Дика, – это не только результат работы йенсенистов из Литературного отдела, но и программных разработчиков-йенсенистов, имеющих определенные идеологические взгляды. Это свидетельствует о том, что ІГК представляет собой продукт идеологизованных технологий.

Так, антиутопические образы-концепты, указывающие на идеологизованность как характеристику ІГК, позволяют сделать вывод о том, что в информационных войнах пятого поколения идеологизованность ІГК связана: 1) с использованием ІГК противоборствующими сторонами с целью трансляции идеологии (ІГК как проводник определенной идеологии противоборствующих сторон); 2) идеологизованностью технологий ІІ (ІГК как продукт идеологизованных технологий). Поясним эти два аспекта идеологизованности подробнее.

*ІГК как проводник определенной идеологии противоборствующих сторон*

Інтерактыўны генератыўны контэнт дэзінфармацыйнага зместа, прадуктыўны ў кантэксце інфармацыйных войнаў, выступае ў якасці транслятара вызначаных ідэалагічных пунктаў пратывоборствующих сторон, рэпрэзентуемых с помощью системы привлекательных идей и разделяемых всеми в конкретном обществе ценностных установок. Целью создания и распространения ІГК является ориентация целевых аудиторий на определенные «паттерны мышления и поведения» [Кужелева-Саган, 2023, с. 58]. При этом ІГК представляет собой не только проводника определенной идеологии, но и одновременно средство символического насилия [Бурдые, 2005, 2007], осуществляемого с использованием сгенерированных изобразительных и языковых знаков и символов, которые формируют определенный «универсум коммуникации», приводя к новой «герметизации универсума» [Маркузе, 1994] в цифровую эпоху в контексте информационных войн. Вопреки поливариативности выбора целевой аудиторией предпочтительных медиа для чтения (для информационных войн пятого поколения – каналов Telegram) и индивидуализированному потреблению информации [Кужелева-Саган, 2023, с. 47–48], атомизированная целевая общественность в своем большинстве до сих пор имеет одномерный характер, поскольку создается лишь иллюзия личного потребления информации и создания перечня медиа для чтения, которая скрывает за собой новую форму управления противоборствующими сторонами, «актерами-человеками», коммуникационными потоками целевой аудиторией. Более того, представители целевой аудитории становятся зависимыми от напоминаний данных каналов о выходе новых материалов и алгоритмов, ботов, создающих интерактивный генеративный контент, в том числе в режиме реального времени, в зависимости от особенностей целевой аудитории и целей, идеологических взглядов противоборствующих сторон. Таким образом, фактически в контексте информационных войн пятого поколения актерами, осуществляющими символическое насилие, выступают противоборствующие стороны («актер-человек») и искусственный интеллект («актер-не-человек»), генерирующий контент, релевантный определенной идеологии.

*ІГК как продукт идеологизованных технологий*

Інтерактыўны генератыўны контэнт з'яўляецца прадуктам ідэалагізаваных сістэм генератыўнага іскусственага інтэлекта (ГІІ), уключаю чат-ботаў, створаных з іспользаваннем б'ольшых языковых маделей (ChatGPT, Giga Chat і др.), і

художественных систем ИИ. Эти технологии идеологичны по той причине, что разработчики обучают их на определенных наборах данных (текстовых и графических), соответственно, контент, производимый системами ГИИ, генерируется в пределах этого набора данных, изначально заданного разработчиками технологий, следовательно, он априори не может существовать вне идеологии. Подтверждением этого могут служить исследования-эксперименты ученых [Hartmann, Schwenzow, Witte, 2023], которые считают, что основой «вычислительной идеологии» [Berry, 2014] ChatGPT является проэкологическая, либертарианская ориентация. Это может объясняться тем, что разработчиком ChatGPT является американская компания OpenAI, разделяющая государственные ценности и идеологические взгляды, основу которых составляют либеральные ценности и развитая экологическая культура. Так, ИГК, кроме прочего, представляет собой продукт «вычислительной идеологии» [Berry, 2014], который включает целевую аудиторию в «алгоритмическую клетку» [Berry, 2014].

### **5. Фейковая (ложная) аутентичность.**

Интерактивный генеративный контент имеет вид верифицированного контента, который может имитировать стиль и тон устной и письменной речи как отдельного человека, так и организаций, исследовательских институтов, известных СМИ. В случае с дипфейками, представленными в визуальной форме, имитируется не только стиль и тон устной речи, но также и внешний вид человека.

Образом-концептом, который указывает на данную характеристику ИГК, является дипфейк, описанный Н. Стивенсоном в книге «Падение, или Додж в аду». Дипфейк представляет собой видео ядерного взрыва в городе Моав, которое распространилось в социальных сетях и заставило весь мир поверить в ядерную атаку, несуществующую в реальности [Стивенсон, 2019].

Обратимся к обозначенному нами ранее роману «Предпоследняя истина» Ф. Дика. В нем президент Талбот Йенси представляет собой не что иное, как дипфейк, над созданием которого работало «много специалистов» [Дик, 1993, с. 107]. Одни йенсенисты разрабатывали программы, другие, включая Джозефа Адамса, – писали речи для сгенерированного президента и загружали их в «огромный компьютер Мегалингв 6-У, а он обрабатывал слова, придавал им нужную интонацию» [там же, с. 107]. После этого «чучело» произносило слова и «выглядело как живое» [там же, с. 107]. Речь записывали на пленку и отправляли в Женеву руководителю «Агентства» – Стэнтону Брозу, который утверждал сделанную запись. После его одобрения дипфейк можно было распространять по «телекабелю всем подземным убежищам Зап-Дема» [там же, с. 107]. По сути, Ф. Дик в своем романе-антиутопии концептуально описал не только фейковую (ложную) аутентичность ИГК, но и процесс работы над созданием ИГК дезинформационного содержания, которую в современной реальности информационных войн выполняют фабрики фейков.

Так, ИГК в контексте информационных войн симулирует реальность, предоставляет доступ к той реальности, которой не существует [Бодрийяр, 2016]. Обладая собственной реальностью, ИГК способен побуждать целевые аудитории к определенному мышлению и поведению, которое стремятся достичь в ходе создания и распространения ИГК акторы противоборствующих сторон. На операциональном уровне фейковая (ложная) аутентичность интерактивного генеративного контента достигается за счет использования «магически-ритуальных формул» [Маркузе, 1994] языка – аналитических суждений, имитирующих данные исследований, демонстрации разнообразия точек зрения по одному и тому же вопросу, унификации противоположностей.

Фейковая (ложная) аутентичность как характеристика ИГК дезинформационного содержания тесно связана с двумя другими его характеристиками – высокой детализированностью и эмоциональной привлекательностью.

**6. Высокая детализированность** относится в большей степени к текстовому ИГК, однако визуальному ИГК эта характеристика также присуща. Высокая деатлизи- рованность связана с тем, что Г. Маркузе называет «аналитическим предцированием» [Маркузе, 1994, с. 118], способствующим превращению предложений в «гипнотическую форму, которая бесконечно повторяясь, фиксирует смысл в сознании реципиента» [там же, с. 119]. Высокий уровень детализации ИГК достигается за счет использования в нем различного рода доказательств определенной точки зрения, обличенной в аналитическую форму, описания подробностей того или иного события, а также их представления в форме сложных предложений. В визуальном ИГК это может выражаться в формате видео с экспертами, интервью с очевидцами событий и пр.

Образом-концептом, указывающим на данную характеристику ИГК, является фальшивая пресс-конференция с учеными, представленная Н. Стивенсоном в «Падении, или Додж в аду». Фальшивая пресс-конференция в медиареальности была собрана по итогам проведенного учеными изотопного анализа радиоактивного пепла со стороны Моава, подтверждающего ядерный взрыв, несуществующий в реальности. Пресс-конференция имитировала прямую трансляцию Си-эн-эн. «Ученые в белых халатах давали пресс-конференцию на фоне повторяющихся логотипов Лос-Аламосской национальной лаборатории. <...> Сделано было безупречно. Актеров подобрали идеально. Здесь был маститый старик, который говорил мало, но мудро и веско. Обаятельный молодой бородач (он в основном все и объяснял), похожий на вашего любимого преподавателя математики, который разъезжал по кампусу на лигераде. Пожилая, но все еще эффектная женщина. Азиат-интроверт, изредка вставляющий искрометные шутки» [Стивенсон, 2019, с. 146]. Именно обращение к экспертам и использование их разных демографических и психографических профилей позволило населению поверить в реальность ядерного взрыва в Моаве, которая была сконструирована с использованием ИГК.

### **7. Эмоциональная привлекательность.**

ИГК обладает эмоциональной привлекательностью, которая достигается благодаря использованию эмоционально окрашенных слов. Это отличает ИГК, распространяемый в мессенджерах и социальных сетях, от рационального и фактологичного контента новостных порталов. Эмоциональная привлекательность выступает в качестве одной из основных характеристик ИГК дезинформационного содержания в контексте кризисных ситуаций (пандемий, военных противостояний и пр.), когда общество пребывает в состоянии неопределенности и испытывает повышенный уровень страха, соответственно, становится когнитивно и эмоционально уязвимым перед «ментальной апотропией» [Бодрийяр, 2016, с. 69], осуществляемой актерами противоборствующих сторон на уровне фактов и образов посредством определенного текстового и визуального ИГК.

Указание на данную характеристику ИГК содержится в романе Ф. Дика «Предпоследняя истина». Эмоциональная привлекательность ярко прослеживается в речи Талбота Йенси в контексте «третьей мировой войны», являющейся кризисной ситуацией: «Мои дорогие сограждане-американцы! <...> Вы увидели ужасные события... Детройт стерт с лица земли. А как вам известно, значительная часть боеприпасов поступала с его прекрасных автоматизированных заводов. Теперь это все утрачено, но мы не потеряли ни одной человеческой жизни – единственной ценности, которую мы не можем позволить себе терять. <...> Мы перенесем этот удар <...> С каждым днем... мы становимся сильнее, а не слабее. Вы становитесь сильнее. И Бог свидетель...» [Дик, 1993, с. 18–19]. Как мы видим, в сгенерированной для дипфека президента Талбота Йенси речи содержится эмоционально окрашенная лексика, а также апелляция к высшим ценностям – человеческой жизни и к Богу. Кроме этого, конструируется образ светлого будущего, являющегося «противоположностью мрачного настоящего» [Золотухина-Аболина, Ингерлейб, 2021, с. 13].

### Заклучение

Таким образом, описание основных характеристик ИГК на материале анализа текстов литературных антиутопий позволило определить, какие именно характеристики ИГК дезинформационного содержания предоставляют возможность актерам информационных войн в короткие сроки с максимальной эффективностью создавать контент, имитирующий контент, созданный человеком. Кроме того, технологии ИИ также способны и идентифицировать подобного рода контент. Однако любые достижения в алгоритмическом обнаружении данного контента могут быть встроены в следующее поколение алгоритмов, используемых для его генерации. Все это в конечном счете может привести к тому, что весь контент будет создаваться «актерами-не-человеками», ИИ, однако за ним будут стоять «актеры-человеки» – разработчики ИИ, обучающие данные системы и закладывающие в них определенную идеологию – «вычислительную идеологию» [Berry, 2014]. Соответственно, в будущем исполнение прогнозов многих писателей-антиутопистов (М. Шелли, С. Батлера, К. Чапека, Т. Харбу, О. Хаксли, Дж. Оруэлла, С. Лема, братьев Стругацких, А. Кларка, И. Бэнкса, А. Зиновьева, В. Пелевина и др.) — доминирование ИИ над естественным, порабощение человека роботами – тесно связано с осуществлением другого их прогноза — отсутствием ментальной свободы человека, повсеместным контролем за человеком и в конечном счете – порабощением человека человеком. По крайней мере этот прогноз уже начал сбываться на уровне производства контента в контексте информационных войн пятого поколения.

На наш взгляд, результаты проведенного исследования могут быть использованы при верификации сетевого контента на предмет его принадлежности к дезинформационному ИГК; подготовке информационно-аналитических отчетов и докладов, целью которых может являться информирование общественности о применении ИИ в современных информационных войнах, а также в соответствующей просветительской работе с пользователями социальных сетей и мессенджеров.

### Список источников

- Виндж В. 2019. Конец радуг. М., Эксмо, Fanzon, 509 с.  
Дик Ф. 1993. Предпоследняя истина. Киев, АСК (А.С.К.), 494 с.  
Збешховский Ц. 2019. Всесоужение. М., АСТ, 502 с.  
Клинг М.-У. 2022. Страна качества 2.0. М., Fanzon, 448 с.  
Стивенсон Н. 2020. Падение, или Додж в Аду. Книга первая. М., Эксмо, Fanzon, 544 с.  
Asimov I. 1942. Laws of robotics. Astounding Science Fiction, 40 p.  
Banks I. 1996. Excession. Orbit Books, 451 p.  
Butler S. 1872. Erewhon. Trübner and Ballantyne, 246 p.  
MacDonald I. 2004. River of Gods. Simon & Schuster, 485 p.  
Meyer M. 2012. Cinder. Feiwel & Friends, 390 p.  
Sheckley R. 1953. Watchbird. Galaxy Science Fiction, 40 p.  
Shelley M. 1818. Frankenstein; or The Modern Prometheus. Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, 280 p.  
Wells H. 1895. The Time Machine. William Heinemann, 84 p.  
William G. 1890. The Wreck of a World. London, Digby and Long, 180 p.  
Williamson J. 1949. The Humanoids. Simon and Schuster, 239 p.

### Список литературы

- Бодрийяр Ж. 2016. Дух терроризма. Войны в заливе не было. М., РИПОЛ классик, 224 с.  
Бурдые П. 1994. Начала. М., Socio-Logos, 288 с.  
Бурдые П. 2005. О символической власти. М., Центр гуманитарных технологий, 576 с.



- Бурдые П. 2007. Воспроизводство: элементы теории системы образования. М., Просвещение, 265 с.
- Данилов Ю.Д. 2019. Человек цифровой эпохи: сценарии будущего. *Экономист*, 5: 29–37.
- Земнухова Л.В. 2020. Приключения технологий: барьеры цифровизации в России. М., ФНИСЦ РАН, 100 с.
- Золотухина-Аболина Е.В., Ингерлейб М.Б. 2021. Образ «светлого будущего»: проблема социокультурных стратегий. *Вестник Московского государственного университета культуры*, 99(1): 6–15.
- Костенкова В.В. 2019. Антиутопия начала XXI века в динамике жанровых трансформаций: дис. ... канд. филол. наук: 10.01.01. Краснодар, 180 с.
- Кужелева-Саган И.П. 2023. Концепции П. Бурдые, Ж. Лакана и Р. Познера как основания для понимания механизмов современных информационных войн. *Коммуникология*, 11(3): 42–62.
- Маркузе Г. 1994. Одномерный человек. М., REFL-book, 368 с.
- Соколов Ю.И. 2021. Риски человека в цифровую эпоху. *Проблемы анализа риска*, 18(2): 72–87.
- Филатов В.И. 2014. Антиутопия XX века как метод предвидения будущего. *Вестник Омского университета*, 74(4): 84–86.
- Beck U. 2009. *World at Risk*. Cambridge, Polity Press, 269 p.
- Berry D. 2014. *Critical Theory and the Digital*. Bloomsbury Publishing, 273 p.
- Hartmann J., Schwenzow J., Witte M. The political ideology of conversational AI: Converging evidence on ChatGPT's pro-environmental, left-libertarian orientation. 2023. *ChatGPT's Political Ideology*: 1–7.

## References

- Baudrillard J. 2016. Duh terrorizma. Vojny v zalive ne bylo [The Spirit Terrorism. The Gulf War Did Not Take Place]. Moscow, Publ. RIPOL klassik, 224 p.
- Berry D. 2014. *Critical Theory and the Digital*. Bloomsbury Publishing, 273 p.
- Bourdieu P. 1994. Nachala [Beginnings]. Moscow, Publ. Socio-Logos, 288 p.
- Bourdieu P. 2005. O simvolicheskoy vlasti [Symbolic Power]. Moscow, Centr gumanitarnykh tekhnologij, 576 p.
- Bourdieu P. 2007. Vosproizvodstvo: elementy teorii sistemy obrazovaniya [Reproduction: Elements of the Theory of the System of Education]. Moscow, Publ. Prosveshchenie, 265 p.
- Danilov YU.D. 2019. Digital man: scenarios for the future. *Ekonomist*, 5: 29–37 (in Russian).
- Dick F. 1993. Predposlednyaya istina [The Penultimate Truth]. Kiev, Publ. ASK (A.S.K.), 494 p.
- Filatov V.I. 2014. Antiutopiya XX veka kak metod predvideniya budushchego [Anti-utopia of the XX century as a method of forecasting the future]. *Vestnik Omskogo universiteta*, 74(4): 84–86 (in Russian).
- Hartmann J., Schwenzow J., Witte M. 2023. The political ideology of conversational AI: Converging evidence on ChatGPT's pro-environmental, left-libertarian orientation. *ChatGPT's Political Ideology*: 1–7.
- Kling M.-U. 2022. Strana kachestva 2.0 [QualityLand 2.0.]. Moscow, Publ. Fanzon, 448 p.
- Kostenkova V.V. 2019. Antiutopiya nachala XXI veka v dinamike zhanrovyykh transformacij [Early twenty-first century anti-utopia in the dynamics of genre transformations]: dis. ... Candidate of Philological Sciences: 10.01.01. Krasnodar, 180 p. (in Russian).
- Kuzheleva-Sagan I. P. 2023. Pierre Bourdieu's, Jacques Lacan's and Roland Posner's Concepts as the Basis for Explaining the Mechanisms of Information Warfare. *Kommunikologiya*, 11(3): 42–62 (in Russian).
- MacDonald I. 2004. *River of Gods*. Simon & Schuster, 485 p.
- Marcuse G. 1994. Odnomernyj chelovek [One-Dimensional Man]. Moscow, Publ. REFL-book, 368 p.
- Sokolov YU.I. 2021. Human Risks in the Digital Age. *Problemy analiza riska*, 18(2): 72–87. (in Russian)
- Zemnuhova L.V. 2020. Priklucheniya tekhnologij: bar'ery cifrovizacii v Rossii [The Adventures of Technology: Barriers to Digitalisation in Russia]. Moscow, Publ. FNISC RAN, 100 p. (in Russian)
- Zolotukhina-Abolina E.V., Ingerleyb M.B. 2021. The image of a “bright future”: the problem of sociocultural strategies. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kul'tury*, 99(1): 6–15 (in Russian).



**Конфликт интересов:** о потенциальном конфликте интересов не сообщалось.  
**Conflict of interest:** no potential conflict of interest has been reported.

Поступила в редакцию 23.07.2024

Поступила после рецензирования 23.10.2024

Принята к публикации 28.02.2025

Received July 23, 2024

Revised October 23, 2024

Accepted February 28, 2025

#### **ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ**

**Винокурова Екатерина Николаевна**, ассистент кафедры социальных коммуникаций, Национальный исследовательский Томский государственный университет, г. Томск, Россия.

#### **INFORMATION ABOUT THE AUTHOR**

**Ekaterina N. Vinokurova**, Assistant of the Department of Social Communications, National Research Tomsk State University, Tomsk, Russia.