

DOI: 10.12731/2576-9634-2025-9-3-243
УДК 343

EDN: NTZICP



Научная статья

ОСОБЕННОСТИ ВЕРБОВКИ ЭКСТРЕМИСТОВ И ТЕРРОРИСТОВ С ПОМОЩЬЮ ОНЛАЙН ИГР

А.Л. Жукова

Аннотация

Обоснование. Данная статья посвящена проблемному вопросу – особенности вербовки экстремистами и террористами молодых людей при помощи онлайн игр, рассматриваются некоторые специфические механизмы вербовки людей в ряды террористов с использованием современных технологий по сети интернет, которыми зачастую пользуются участники радикальных группировок. Особенное внимание в исследовании отведено вопросам психологического воздействия на игроков, использования игровой реальности в качестве инструментов манипуляций, также в работе освещаются некоторые проблемы правоохранительных органов при выявлении угроз в Интернет-пространстве связанные с активным развитием информационных технологий, которые позволяют вербовщикам оставаться безнаказанными.

Цель. Целью данного исследования является выявление ключевых факторов, способствующих вербовке экстремистов через онлайн-игры, а также разработка рекомендаций для снижения рисков и предотвращения подобных случаев.

Материалы и методы. В ходе проведения научного исследования использовались: научные труды по проблематике вербовки людей через игровые онлайн-платформы, исследования специалистов по проблематике - психологических способов воздействия на игроков через онлайн платформы, анализировались случаи воздействия на подсознание людей с помощью игровых платформ; нормативные правовые акты Российской Федерации, регулирующие общественные отношения, связанные с противодействием распространения терроризма и экстремизма;

изучалась международная практика методов борьбы с распространением идей экстремизма и терроризма по сети-интернет.

В процессе проведения исследования применялись общенаучные, частнонаучные и специальные методы исследования. В частности, нашли применение формально-логический, сравнительно-правовой, метод кейс-стади, а также методы анализа и синтеза, индукции и дедукции.

Результаты. Выявлены некоторые психологические способы воздействия вербовщиками на игроков через онлайн платформы.

Сформулированы авторские рекомендации в сфере надзора за распространением экстремистской идеологии в сети Интернет и совершенствованию работы онлайн и игровых площадок, игровых площадок.

Область применения результатов. Результаты исследования могут быть применены в нормотворческой деятельности, в ходе проведения дальнейших научных исследований в области борьбы с распространением экстремистской идеологии в сети интернет и на игровых площадках, а также для совершенствования и создания игровых и стриминговых площадок.

Ключевые слова: онлайн-платформы; вербовка; экстремизм; терроризм; цифровые технологии; игры; профилактика; террор

Для цитирования. Жукова, А. Л. (2025). Особенности вербовки экстремистов и террористов с помощью онлайн игр. *Russian Studies in Law and Politics / Российские исследования. Право и политика*, 9(3), 47–69. <https://doi.org/10.12731/2576-9634-2025-9-3-243>

Original article

FEATURES OF RECRUITING EXTREMISTS AND TERRORISTS THROUGH ONLINE GAMES

A.L. Zhukova

Abstract

Background. This article is devoted to a problematic issue – the specifics of the recruitment of young people by extremists and terrorists using

online games, and some specific mechanisms for recruiting people to the ranks of terrorists using modern technologies over the Internet, which are often used by members of radical groups. The study focuses on the issues of psychological impact on players, the use of playful reality as manipulation tools, and highlights some of the problems of law enforcement agencies in identifying threats in the Internet space related to the active development of information technologies that allow recruiters to remain unpunished.

Purpose. The purpose of this study is to identify key factors contributing to the recruitment of extremists through online games, as well as to develop recommendations to reduce risks and prevent such cases.

Materials and methods. In the course of the scientific research, the following were used: scientific works on the problems of recruiting people through online gaming platforms, research by specialists on the problems of psychological methods of influencing players through online platforms, cases of influencing people's subconsciousness through gaming platforms were analyzed; regulatory legal acts of the Russian Federation regulating public relations related to countering the spread of terrorism and extremism; The international practice of methods of combating the spread of ideas of extremism and terrorism on the Internet was studied.

In the course of the research, general scientific, private scientific and special research methods were used. In particular, the formal-logical, comparative-legal, case-study method, as well as methods of analysis and synthesis, induction and deduction have found application.

Results. Some psychological ways of influencing recruiters on players through online platforms have been identified.

The author's recommendations are formulated in the field of monitoring the spread of extremist ideology on the Internet and improving the operation of online and playgrounds, gambling sites.

The scope of the results. The results of the study can be applied in standard-setting activities, in the course of further scientific research in the field of combating the spread of extremist ideology on the Internet and on playgrounds, as well as to improve and create gaming and streaming platforms.

Keywords: online platforms; recruitment; extremism; terrorism; digital technologies; games; prevention; terror

For citation. Zhukova, A. L. (2025). Features of recruiting extremists and terrorists through online games. *Russian Studies in Law and Politics / Российские исследования. Право и политика*, 9(3), 47–69. <https://doi.org/10.12731/2576-9634-2025-9-3-243>

Введение

В современном мире онлайн-игры стали неотъемлемой частью повседневной жизни миллионов людей. Эти платформы предоставляют игрокам возможность взаимодействовать, обмениваться информацией и формировать сообщества, что делает их привлекательными не только для развлечения, но и для различных форм манипуляции. Одной из наиболее тревожных тенденций является использование онлайн-игр экстремистскими и террористическими группами для вербовки новых членов. Данная проблема становится всё более актуальной, учитывая рост популярности виртуальных миров и их влияние на социальные и психологические аспекты жизни пользователей.

Исследование проводится посредством сравнительного анализа случаев вербовки на игровых платформах России, США и Великобритании, выявления общих и различных особенностей при онлайн-вербовки, поскольку каждая платформа имеет различные условия пользования и требования, предъявляемые к игрокам, необходимо рассмотреть пример-онлайн платформ данных стран для углубленного анализа и создания методов профилактики и противодействия онлайн-вербовке. Научная новизна исследования заключается в исследовании психологических аспектов воздействия вербовщиков на подсознание подростков через игровые платформы, а также в работе отражены проблемы вербовки экстремистов и террористов через онлайн-игры. Выявлено, что онлайн-игры представляют собой уникальные социальные платформы, где взаимодействие пользователей и формирование групповой идентичности могут быть использованы для манипуляций. Анализируя труды Роберта Чалдини, можно прийти к выводу о том, что склонность игроков к социальной идентичности, а также полное погружение в онлайн мир (вовлеченность в игровое пространство), играют основную роль в процессе вербовки.

Целью данного исследования является выявление ключевых факторов, способствующих вербовке экстремистов через онлайн-игры, а также разработка рекомендаций для снижения рисков и предотвращения подобных случаев. Для достижения цели необходимо изучить механизмы вербовки, проанализировать работу игровых онлайн-платформ, выявить уязвимые места, которые могут быть использованы вербовщиками для манипуляций. Данные задачи направлены на создание основ для разработки эффективных профилактических и защитных мер.

Материалы и методы

В ходе проведения научного исследования использовались: научные труды по проблематике вербовки людей через игровые онлайн-платформы, исследования специалистов по проблематике - психологических способов воздействия на игроков через онлайн-платформы, анализировались случаи воздействия на подсознание людей с помощью игровых платформ; нормативные правовые акты Российской Федерации, регулирующие общественные отношения, связанные с противодействием распространения терроризма и экстремизма; изучалась международная практика методов борьбы с распространением идей экстремизма и терроризма по сети-интернет.

Исследование носит междисциплинарный характер, что предполагает под собой комплексное использование результатов юридической и психологической науки, а также иных направлений научного познания. Использование междисциплинарного подхода позволит подробно изучить и выявить способы воздействия на игроков через онлайн-платформы, выявить роль онлайн площадок для контроля за распространением экстремистской идеологии

В процессе проведения исследования применялись общенаучные, частнонаучные и специальные методы исследования. В частности, нашли применение формально-логический, сравнительно-правовой, анализ документов (исследование законодательных актов, судебной практики, научных работ юристов и психологов), метод кейс-стади, применялся для углубленного изучения случаев вербовки подростков и детей на игровых платформах, а также методы анализа и синтеза, индукции и дедукции.

Исследование проводится посредством сравнительного анализа случаев вербовки на игровых платформах России, США и Великобритании, выявления общих и различных особенностей при онлайн-вербовки, поскольку каждая платформа имеет различные условия пользования и требования, предъявляемые к игрокам, необходимо рассмотреть пример онлайн-платформ данных стран для углубленного анализа и создания методов профилактики и противодействия онлайн-вербовке. Научная новизна исследования заключается в исследовании психологических аспектов воздействия вербовщиков на подсознание подростков через игровые платформы, а также в работе отражены проблемы вербовки экстремистов и террористов через онлайн-игры. В ходе исследования выявлено, что онлайн-игры представляют собой уникальные социальные платформы, с помощью которых взаимодействие между пользователями и формирование групповой идентичности могут быть использованы вербовщиками для манипуляций.

Исследование, посвященное изучению особенностей вербовки экстремистами и террористами людей с помощью онлайн-игр, имеет высокую практическую и теоретическую значимость по следующим причинам:

Основные аспекты практической значимости:

1. Выявление технологических аспектов в области разработки и совершенствования игровых онлайн-платформ

Российским специалистам в области работы и совершенствования компьютерных и игр, а также сотрудникам правоохранительных органов для минимизации рисков вербовки людей через игровые платформы.

Необходимо изучить и внедрить комплекс мер, включающих технические решения проблемы, например, системы мониторинга и фильтрации контента, который выкладывают игроки в совместные чаты, также необходимо создавать образовательные платформы и программы для повышения осведомленности игроков. Необходимость междисциплинарного подхода, объединяющего усилия разработчиков игр, специалистов по безопасности и исследователей, подчеркивает важность продолжения изучения данной проблемы.

2. Изучение психологических способов воздействия на игроков через онлайн-платформы

Анализ случаев воздействия на подсознание людей с помощью игровых платформ выявляет несколько общих черт и особенностей, характерных для вербовки через игровые платформы, такие как анонимность, совместные цели, что является условием для создания доверительных взаимоотношений у игроков. Кроме того, вербовщики целенаправленно нацеливаются на подростков и молодежь, которые из-за своей возрастной уязвимости и интереса к играм становятся легкими мишенями для радикализации.

3. Изучение международного опыта в борьбе с вербовкой людей в онлайн-играх

Современные онлайн-игры предоставляют широкий спектр средств коммуникации среди игроков: голосовые каналы, текстовые чаты, система обмена сообщениями, что создает удобные условия для общения вербовщиков, так, согласно статистическим данным экстремистские группы используют игровые платформы для вовлечения в свою деятельность подростков. Данные средства коммуникации, зачастую не имеют контроля, тем самым позволяют проводить беседы, направленные на вербовку людей без риска обнаружения. Компания Blizzard Entertainment, которая в 2023 году интегрировала систему фильтрации чатов в своей игре World of Warcraft. Эта система автоматически отслеживает и блокирует нежелательный контент, включая экстремистские материалы, что привело к снижению количества жалоб на 30%. Подобные технологии способствуют созданию безопасной игровой среды, минимизируя риски нежелательного влияния на игроков. Многие зарубежные компании пытаются создать систему для улавливания подозрительных сообщений в игровой сети, блокировки данных пользователей в игре и направления в правоохранительные органы информации об игроках, распространяющих экстремистскую идеологию.

Таким образом, исследование представляет значительный вклад в развитие и модернизацию законодательство Российской Федерации о противодействии экстремизму и терроризму, ориентируясь

на международную практику и современные методы борьбы с пропагандистами экстремистской направленности в сети Интернет.

Роль онлайн-игр в современной культуре

Онлайн-игры стали неотъемлемой частью современной культуры, охватывая миллиарды людей по всему миру. По данным аналитической компании Newzoo (ведущий поставщик данных, а также аналитики для игровой индустрии) за 2024 год, количество геймеров превысило 3 миллиарда, что свидетельствует о массовом распространении и популярности онлайн-игр и виртуальных площадок для игр. Виртуальные игровые миры предоставляют пользователям возможность не только участвовать в развлекательных активностях, но и формировать социальные связи, которые часто выходят за пределы игрового пространства. Исследование зарубежных аналитиков, проведенное в 2024 году, подтверждает, что 75% игроков используют игры для поддержания социальных взаимодействий, что делает их важным инструментом коммуникации и социализации. В массовых многопользовательских играх, таких как World of Warcraft (популярная ролевая онлайн-игра жанра фэнтези), игроки создают сложные социальные структуры, включая гильдии и альянсы, которые способствуют формированию чувства принадлежности и коллективной идентичности. При этом когнитивный стиль мира видеоигр влияет на перенос социальных норм и поведения из повседневной жизни в виртуальное пространство, что подчеркивает взаимосвязь между реальной и виртуальной социальными сферами [2, с. 3]. Эти аспекты подчеркивают важность онлайн-игр как платформ для построения сообществ и взаимодействия, что делает их привлекательными для различных социальных и культурных исследований.

Особенности взаимодействия пользователей в игровых сообществах

Современные онлайн-игры не только служат платформами для развлечения, но и становятся пространствами для активного социального взаимодействия. Исследование компании Newzoo показы-

вает, что в 2021 году количество игроков по всему миру превысило 2,8 миллиарда, что подчеркивает масштаб этих виртуальных сообществ. Взаимодействие между игроками происходит через текстовые и голосовые чаты, форумы и совместные игровые действия. В многопользовательских играх, таких как World of Warcraft и Fortnite, участники объединяются в команды или гильдии для достижения общих целей. Эти объединения способствуют формированию тесных социальных связей, что делает взаимодействие в игровых сообществах важным аспектом их функционирования. Вопрос о том, являются ли компьютерные игры «заменой реальному общению или способом коммуникации», остается актуальным, подчеркивая значимость социальных аспектов в игровом процессе [3, с. 35-36].

Игровые сообщества играют значительную роль в формировании социальной идентичности участников. Исследование, опубликованное в журнале «Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking», демонстрирует, что игроки часто ассоциируют себя с определенными игровыми группами или кланами, что способствует созданию групповой идентичности. Этот процесс усиливается механизмами групповой динамики, такими как лидерство, принятие коллективных решений и ответственность, которые в игровых сообществах проявляются особенно ярко, что делает их привлекательными для манипуляции. Вместе с тем, «возникновение социального неравенства в виртуальном пространстве на первый взгляд кажется парадоксальным, ибо противоречит опыту и представлениям о равенстве участников и свободном общении в Интернете» [8, с. 6-8]. Таким образом, игровые платформы становятся не только местом для развлечения, но и пространством для сложных социальных взаимодействий, используемых в различных целях, включая вербовку.

Психологические аспекты воздействия на игроков

Игровые платформы представляют собой уникальную среду, в которой игроки, особенно подростки, проводят значительное количество времени, взаимодействуя с другими пользователями и погружаясь в виртуальные миры. Согласно исследованию 2024

года, опубликованному в журнале ‘Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking’, подростки в возрасте от 12 до 18 лет наиболее подвержены влиянию через игровые платформы. Это связано с их высокой вовлеченностью в игровой процесс и ограниченными навыками критического мышления, что делает их более уязвимыми к манипуляциям. В этом возрасте формируются социальные и личностные ориентиры, что делает подростков восприимчивыми к внешним воздействиям, особенно если они исходят из среды, к которой они стремятся принадлежать. Ключевым аспектом взаимодействия на игровых платформах является коммуникативная роль, которая «рассматривается как поведение, демонстрируемое в конкретной коммуникативной ситуации (в нашем случае – в ситуации взаимоотношения игрока и персонажа)» [12, с. 68-70]. Это подчеркивает значимость социальных взаимодействий в виртуальных мирах и их влияние на формирование идентичности подростков.

Методы вербовки через игровые платформы часто используют психологические механизмы, встроенные в саму игровую среду. Исследование, проведенное в 2021 году организацией RAND Corporation, показало, что элементы, такие как система достижений, рангов и наград, могут быть использованы для манипуляции игроками. Эти механики создают ощущение принадлежности к сообществу и значимости, что экстремисты могут использовать для вовлечения игроков в свои идеологические сети. Постепенное увеличение вовлеченности через совместные игровые действия и обсуждения формирует доверительные связи, которые затем могут служить основой для более глубокого влияния на мировоззрение и поведение игроков. В этом контексте важную роль играет «использование авторитетов (групп влияния)» – метод, основанный на привлечении известных для целевой аудитории людей или групп, таких как политические деятели или преподаватели [11, с. 12].

Использование игровых элементов для манипуляции

Игровые элементы, такие как внутриигровые чаты и системы наград, играют ключевую роль в манипуляции игроками. Эти ме-

ханизмы создают среду, способствующую взаимодействию между участниками, что может быть использовано для распространения экстремистских идей. В 2024 году исследование Национального центра по борьбе с терроризмом подтвердило, что экстремистские группы активно используют такие инструменты для привлечения новых участников. Внутриигровые чаты позволяют устанавливать контакт с потенциальными рекрутами, а системы наград формируют мотивацию и чувство принадлежности к группе. Также отмечается, что участие в виртуальных сообществах является разновидностью коммуникативной практики, удовлетворяющей потребность пользователей в свободном общении в Интернете [8, с. 31-32].

Игровые элементы, такие как квесты, достижения и социальные взаимодействия, оказывают значительное влияние на поведение игроков, способствуя их вовлечению и формированию чувства принадлежности. Доклад Европола за 2023 год отмечает, что экстремистские группы используют эти элементы для манипуляции сознанием игроков. Квесты и достижения создают чувство цели и признания, что делает игроков более восприимчивыми к идеологиям, предлагаемым вербовщиками. Важно учитывать, что «в смысловых ситуациях желание каждого узнать, что делают другие, может привести к так называемому феномену плюралистического невежества» [10, с. 7], что подчеркивает необходимость комплексного анализа проблематики – влияние игровых элементов, для предотвращения их использования в качестве вспомогательного средства вербовки экстремистами и террористами.

Примеры и кейсы вербовки посредством игровых платформ

В последние годы увеличилось количество случаев вербовки детей и подростков через игровые платформы, данная проблема приобретает большую огласку, так в 2018 году в Великобритании был зафиксирован случай использования экстремистской группой популярной онлайн игры Fortnite (компьютерная онлайн-игра, позволяющая игрокам играть совместно, находясь на разных игровых

платформах) для привлечения детей и подростков к экстремистской идеологии. При вербовке злоумышленники использовали игровые чаты для общения с потенциальными жертвами и активно распространяли радикальные идеи во время совместных игр, данный подход позволял вербовщикам устанавливать контакт с детьми, используя их интерес к игровому миру, как начальную точку взаимодействия. В 2024 году в США экстремисты через чаты платформы ROBLOX (игровая онлайн платформа, имеющая разнообразные игровые жанры) искали уязвимых игроков, общались с ними несколько месяцев, а после активной работы с психикой ребенка, предавали встретиться в реальном мире для продолжения общения. Тревогу забили родители детей, которые стали замечать изменения в поведении детей. Создания иллюзии дружбы и общих интересов способствует вовлечению молодых людей в радикальные группы. Данные примеры демонстрируют, как игровые платформы могут быть использованы для манипуляции и вербовки.

Анализ представленных случаев выявляет несколько общих черт и особенностей, характерных для вербовки через игровые платформы. Во-первых, анонимность игровых чатов активно используется вербовщиками, что затрудняет их идентификацию и отслеживание, создавая тем самым благоприятные условия для распространения экстремистских идей. Во-вторых, совместные игровые цели служат способом привлечения внимания и установления доверительных отношений. Игровой процесс становится инструментом для формирования чувства принадлежности к группе, что делает молодых игроков более восприимчивыми к манипуляциям. Кроме того, вербовщики целенаправленно нацеливаются на подростков и молодежь, которые из-за своей возрастной уязвимости и интереса к играм становятся легкими мишенями для радикализации. Современные киберугрозы нового поколения также включают использование искусственного интеллекта и машинного обучения для создания более сложных и адаптивных атак [7, с. 258]. Эти особенности подчеркивают необходимость разработки специализированных мер для противодействия подобным угрозам.

Технологические аспекты безопасности

Недостаточная защита данных пользователей является одной из ключевых технологических уязвимостей игровых платформ. Утечка данных в сети PlayStation Network в 2011 году (хакерские атаки на данную платформу совершались также в 2024, 2025 году), затронувшая более 77 миллионов пользователей, служит ярким примером. Этот инцидент наглядно продемонстрировал, как низкий уровень защиты может привести к компрометации личной информации, включая платежные данные, что делает пользователей уязвимыми для манипуляций. Злоумышленники способны использовать утекшую информацию для создания фальшивых профилей, которые затем применяются для вербовки или других незаконных действий. В данном контексте защита данных становится критически важным аспектом безопасности пользователей, так как кибербезопасность охватывает защиту информации как в цифровом виде, так и в процессе ее передачи, а также обеспечивает конфиденциальность, целостность и доступность данных [4, с.10].

Отсутствие мониторинга взаимодействий на игровых платформах создает благоприятные условия для деятельности экстремистских групп. Исследование, проведенное организацией Tech Against Terrorism в 2023 году, показало, что террористические организации использовали платформы, такие как Steam, для распространения своей идеологии. Недостаток эффективного контроля позволяет злоумышленникам беспрепятственно взаимодействовать с пользователями, вовлекая их в экстремистскую деятельность. Кондратенко Евгения Николаевна, Григорян Давид Кромвелович, Делов Никита Сергеевич в своей работе «Формирование теоретических подходов к анализу экстремизма и терроризма в киберпространстве», отмечают, что, учитывая темпы развития сети Интернет, среди экстремистских групп и террористических организаций растет интерес к использованию киберпространства, в результате кибертерроризм и киберэкстремизм стали потенциальной угрозой [6, с. 190]. Данные обстоятельства подчеркивают необходимость разработки и внедрения технологий, способствующих обнаружению и предотвращению

распространения экстремисткой идеологии в сети Интернет на игровых площадках, для обеспечения безопасности игрового сообщества.

Социальные и коммуникационные уязвимости

Онлайн-игры представляют собой уникальную среду взаимодействия между игроками в рамках виртуального сообщества, данные группы (сообщества) зачастую обладают четко выраженными социальными структурами, формирующимися вокруг общих интересов и целей (например, завоевание виртуальной территории, повышение игрового ранга и многое другое). Исследование компании Tech Against Terrorism («Технологии против терроризма», международная инициатива, основанная для борьбы с террористической деятельностью в сфере онлайн-технологий) в 2020 году показало, что игровые сообщества активно используются экстремистскими группами для вербовки детей в экстремистские группировки. Создание чувства принадлежности к группе и вовлечение в активное участие в её деятельности позволяют манипуляторам укреплять влияние на участников. Социальные структуры в играх, таким образом, создают благоприятные условия для формирования привязанности и доверия, что может быть использовано для вербовки. В этом контексте важно задать вопрос: «Как человек транслирует социальную норму в пространство, которое не имеет привычных ограничений, поддерживаемых взаимодействиями с другими людьми?» [2. с. 180].

Современные онлайн-игры предоставляют игрокам широкий спектр средств коммуникации, включая текстовые чаты, голосовые каналы и системы обмена сообщениями. Эти инструменты создают удобные условия для общения, но также могут быть использованы в манипулятивных целях. Согласно отчету Совета Европы за 2024 год, экстремистские группы активно используют встроенные коммуникационные функции игр для привлечения новых участников. Отсутствие постоянного мониторинга таких каналов позволяет проводить беседы, направленные на вербовку, без риска быть обнаруженными. Это подчеркивает необходимость усиления контроля и разработки более эффективных методов защиты пользователей.

Исследования показывают, что более 70% респондентов считают, что игры помогают в освоении иностранных языков. С другой стороны, лишь немногим более 20% опрошенных согласны с тем, что игры способствуют решению реальных жизненных проблем [3, с. 36]. Таким образом, несмотря на положительные аспекты, такие как изучение языков, важно учитывать и потенциальные риски, связанные с манипуляцией через игровые коммуникации.

Рекомендации для разработчиков игр

Для предотвращения вербовки экстремистов в онлайн-играх разработчики должны внедрять эффективные технические меры. Ярким примером успешного применения таких решений является инициатива компании Blizzard Entertainment, которая в 2022 году интегрировала систему фильтрации чатов в своей игре World of Warcraft. Эта система автоматически отслеживает и блокирует нежелательный контент, включая экстремистские материалы, что привело к снижению количества жалоб на 30%. Подобные технологии способствуют созданию безопасной игровой среды, минимизируя риски нежелательного влияния на игроков. Экстремизм, согласно определению, включает действия, угрожающие общественной безопасности, и подразумевает радикальные нетолерантные поступки [6, с. 58-60]. Учитывая это, для повышения эффективности мер необходимо инвестировать в развитие алгоритмов искусственного интеллекта, которые способны анализировать и предотвращать потенциальные угрозы в реальном времени.

Социальные и культурные аспекты играют ключевую роль в предотвращении вербовки через онлайн-игры. В исследовании 2023 года было установлено, что 70% игроков ценят игры, способствующие позитивному социальному взаимодействию. Это создает стимул для разработчиков создавать игровые миры, в которых поощряются уважение и сотрудничество между участниками. Внедрение игровых механик, направленных на совместное достижение целей, способствует укреплению доверия и снижению уровня агрессии в игровом сообществе. Аветисова отмечает, что «игры, характеризующиеся стимулированием формирующих психических функций, включены

в процесс игры» [1, с. 43], что подчеркивает важность создания таких условий. Кроме того, игры, учитывающие культурные особенности и ценности различных групп, способствуют формированию инклюзивной среды, что также снижает вероятность использования платформ для экстремистской деятельности.

Роль пользователей и сообществ в борьбе с вербовкой

Инициативы, такие как 'Игроки против ненависти', демонстрируют, как сообщества могут объединяться для противодействия экстремизму. В 2024 году эта инициатива собрала более 50 000 участников, активно борющихся с ненавистническими высказываниями и пропагандой в онлайн-играх. Примеры подобного рода подчеркивают важность коллективных действий и сплоченности игрового сообщества в борьбе с радикализацией. Вместе с тем, как отмечают исследователи, государства должны объединиться в вопросах противостояния кибертерроризму и киберэкстремизму, поскольку борьба с этой угрозой требует совместных усилий [5, с. 193].

Значение междисциплинарного подхода

Междисциплинарный подход играет ключевую роль в противодействии вербовке экстремистов через онлайн-игры, объединяя усилия специалистов из технологий, правоохранительных органов и академических исследований. Такое сотрудничество необходимо для создания эффективных стратегий. В статье рассматривается киберэкстремизм в молодежной среде, где отмечается, что профилактика киберэкстремизма требует применения юридических, психолого-педагогических и технологических инструментов [9, с. 199]. Так, в 2024 году Европейский центр по борьбе с терроризмом сделал заявление о том, что интеграция усилий между технологическими компаниями, правоохранительными органами и учеными позволила снизить количество случаев онлайн-вербовки людей на 15%, что говорит о значимой роли взаимодействия различных секторов для достижения результата по предотвращению распространения радикальных идей по сети Интернет.

Заключение

В настоящем исследовании были рассмотрены ключевые аспекты проблемы вербовки экстремистами и террористами детей и подростков через онлайн-игры. В результате работы было выявлено, что онлайн-игры представляют собой уникальную среду взаимодействия между игроками в рамках виртуального сообщества, данные группы (сообщества) зачастую обладают четко выраженными социальными структурами, формирующимися вокруг общих интересов и целей (например, завоевание виртуальной территории, повышение игрового ранга и многое другое). Для минимизации рисков вербовки людей через игровые платформы. Необходимо изучить и внедрить комплекс мер, включающих технические решения проблемы, например, системы мониторинга и фильтрации контента, который выкладывают игроки в совместные чаты, также необходимо создавать образовательные платформы и программы для повышения осведомленности игроков. Необходимость междисциплинарного подхода, объединяющего усилия разработчиков игр, специалистов по безопасности и исследователей, подчеркивает важность продолжения изучения данной проблемы.

Анализируя тему вербовки людей через онлайн-платформы, проведя исследование, необходим отметить, что действующая модель цифровой среды обуславливает изменения в подходах вербовки экстремистами и террористами, а также оказывает благоприятные условия для скрытности и масштабности радикальных действий. Экстремистские организации активно пользуются онлайн-платформами для воздействия на детей и подростков при помощи психологических методов (манипуляции, шантаж, провокации).

Список литературы

1. Аветисова, А. А. (2011). Психологические особенности игроков в компьютерные игры. *Психология. Журнал Высшей школы экономики*, 8(4), 35–58. EDN: <https://elibrary.ru/QYXAAL>
2. Аристархова, Т. А. (2014). Основные черты и особенности молодежного экстремизма. *Известия Тульского государственного университета. Экономические и юридические науки. Вып. 3. Ч. II. Юридические науки*. Тула: Изд-во ТулГУ. EDN: <https://elibrary.ru/SBHEOF>

3. Ветчинникова, А., & Моисеев, С. (2025). Видеоигры и повседневность: феноменологический анализ. *Jete — Journal of Philosophy, Religious and Cultural Studies*, 150(1), 156–184. <https://doi.org/10.32523/3080-1281-2025-150-1-156-184>. EDN: <https://elibrary.ru/SBNOCU>
4. Ефимова, Н. В., Богдан, Е. И., & Жешко, Е. И. (2020). Компьютерные игры в жизни современной молодёжи. *Социальная, культурная и международная коммуникация молодежи : сб. науч. ст.*, 35–41.
5. Клесова, К., & Белоусова, А. Кибербезопасность: методы защиты информации в цифровом мире. *Автономная некоммерческая образовательная организация среднего образования Центросоюза Российской Федерации «Сибирский университет потребительской кооперации»*. Новосибирск. <https://www.sibupk.su/gal/stend25/148.pdf>
6. Кондратенко, Е. Н., Григорян, Д. К., & Делов, Н. С. (2024). Формирование теоретических подходов к анализу экстремизма и терроризма в киберпространстве. *Государственное и муниципальное управление. Учёные записки, (1)*, 187–193. <https://doi.org/10.22394/2079-1690-2024-1-1-187-193>. EDN: <https://elibrary.ru/ZATOBM>
7. Костихин, А. А. (2006). *Интернет как инструмент террористических и экстремистских организаций в психологической войне*. Получено с <http://www.iimes.ru/?p=4737> (дата обращения: 28.07.2025).
8. Лира, Н. М. (2023). Теоретико-методологические основания социологического исследования экстремизма как социально-деструктивного явления. *Веснік Брэсцкага ўніверсітэта. Серыя І. Філасофія. Паліталогія. Сацыялогія, (2)*, 126. EDN: <https://elibrary.ru/NDQQMM>
9. Лицук, А. А. (Ред.). (2017). *Противодействие идеям экстремизма и терроризма в сети Интернет: междисциплинарный анализ: коллективная монография*. Нижневартовск: Издательство Нижневарт. гос. ун-та.
10. Мырадов, П. С. (2023). Киберугрозы нового поколения: угроза будущего и пути решения. В *XXIII Международная научно-техническая конференция «Технические средства защиты информации»* (с. 257–258). Мары, Туркменистан.
11. Пшеничная, О. В. (2017). Экстремизм в интернете. *Современные научные исследования и разработки*, 507–510. EDN: <https://elibrary.ru/YUIUDT>

12. Рыков, Ю. Г. (2013). *Виртуальное сообщество как социальное поле: неравенство и коммуникативный капитал. Журнал социологии и социальной антропологии*. <https://publications.hse.ru/pubs/share/folder/cs1mnu3646/108605234.pdf>
13. Соколов, А., & Поволотцкий, А. (2020). Кибертерроризм в России и странах Центральной Азии. *Российско-азиатский правовой журнал*, (2), 75–79. [https://doi.org/10.14258/ralj\(2020\)2.10](https://doi.org/10.14258/ralj(2020)2.10). EDN: <https://elibrary.ru/PMWZDI>
14. Турсунбаева, Н. С., & Мунарбекова, А. Н. (2022). Киберэкстремизм в молодёжной среде: вопросы профилактики. *Государственная молодежная политика: вызовы и современные технологии работы с молодежью: материалы Международной молодежной научно-исследовательской конференции, Екатеринбург, 01 апреля 2022 года*, 198–199. EDN: <https://elibrary.ru/BTZBRR>
15. Чалдини, Р. (2014). *Психология влияния* (5-е изд.). С.-Петербург: Питер.
16. Шестерин, Н. О. (2024). Особенности реализации коммуникативных ролей в пространстве компьютерных игр. *Знак: проблемное поле медиаобразования*, (3(53)), 67–73. <https://doi.org/10.47475/2070-0695-2024-53-3-67-73>. EDN: <https://elibrary.ru/FWNFJO>
17. Российская Федерация. (2006). *Федеральный закон от 06.03.2006 № 35-ФЗ «О противодействии терроризму»* (ред. от 28.02.2025 № 16-ФЗ). Получено с <https://base.garant.ru/12145408/>
18. Шанхайская организация сотрудничества. (2001). *О борьбе с терроризмом, сепаратизмом и экстремизмом: Шанхайская конвенция* (заключена в г. Шанхае 15.06.2001). *Собрание законодательства РФ*, 13 октября 2003 г.
19. Российская Федерация. (2002). *О противодействии экстремистской деятельности: Федеральный закон от 25.07.2002 № 114-ФЗ* (ред. от 23.07.2025 № 215-ФЗ). *Собрание законодательства РФ*, (30), ст. 3031.
20. Российская Федерация. (2020). *Об утверждении Стратегии противодействия экстремизму в РФ до 2025 года: Указ Президента РФ от 29.05.2020 № 344*. *Собрание законодательства РФ*, (22), ст. 3475.
21. Российская Федерация. (2023). *Комплексный план противодействия идеологии терроризма в Российской Федерации на 2024–2028 годы* (утв.

- Президентом РФ 30.12.2023 № Пр-2610). СПС «КонсультантПлюс». Получено с <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?BASENODE=11&req=doc&cacheid=15CA84ECBB5C514695AD042F35EFB9D6&mode=searchcard&rnd=Qjcyj3g&base=LAW&n=469046#XwMIX4UIT1LRiXLn>
22. Совет Европы. (1977). *Европейская конвенция о пресечении терроризма* (ETS № 90) [рус., англ.] (с изм. от 15.05.2003) (заключена в г. Страсбурге 27.01.1977). *Бюллетень международных договоров*, (3), 3–13.
23. Clayton, M. (2003). Reading into the mind of a terrorist. *The Christian Science Monitor*, 30 октября. Получено с <https://www.csmonitor.com/2003/1030/p11s01legn.html>
24. United States Congress. (1978). *Foreign Intelligence Surveillance Act of 1978*. Получено с [http://legcounsel.house.gov/Comps/Foreign Intelligence Surveillance Act Of 1978.pdf](http://legcounsel.house.gov/Comps/Foreign%20Intelligence%20Surveillance%20Act%20of%201978.pdf)
25. United States Congress. (n.d.). *The Communications Assistance for Law Enforcement Act*. Получено с [https://legcounsel.house.gov/Comps/Communications Assistance For Law Enforcement Act.pdf](https://legcounsel.house.gov/Comps/Communications%20Assistance%20for%20Law%20Enforcement%20Act.pdf)
26. United States Congress. (2015). *Act on the «To reform the authorities of the Federal Government to require the production of certain business records, conduct electronic surveillance, use pen registers and trap and trace devices, and use other forms of information gathering for foreign intelligence, counterterrorism, and criminal purposes, and for other purposes»*. Получено с <https://www.congress.gov/114/bills/hr2048/BILLS-114hr2048enr.pdf>

References

1. Avetisova, A. A. (2011). Psychological characteristics of computer game players. *Psychology. Journal of the Higher School of Economics*, 8(4), 35–58. EDN: <https://elibrary.ru/QYXAAL>
2. Aristarkhova, T. A. (2014). Key traits and features of youth extremism. *Proceedings of Tula State University. Economic and Legal Sciences*, Issue 3, Part II. Legal Sciences. Tula: Tula State University Press. EDN: <https://elibrary.ru/SBHEOF>
3. Vetchinnikova, A., & Moiseev, S. (2025). Video games and everyday life: A phenomenological analysis. *Jete — Journal of Philosophy, Religious and Cultural Studies*, 150(1), 156–184. <https://doi.org/10.32523/3080-1281-2025-150-1-156-184>. EDN: <https://elibrary.ru/SBNOCU>

4. Efimova, N. V., Bogdan, E. I., & Zheshko, E. I. (2020). Computer games in the life of modern youth. In *Social, Cultural, and International Communication of Youth: Collection of Scientific Articles* (pp. 35–41).
5. Klesova, K., & Belousova, A. Cybersecurity: Methods of information protection in the digital world. Novosibirsk: Siberian University of Consumer Cooperation (Autonomous Non-Profit Educational Organization of Secondary Education of the Centrosoyuz of the Russian Federation). Retrieved from <https://www.sibupk.su/gal/stend25/148.pdf>
6. Kondratenko, E. N., Grigoryan, D. K., & Delov, N. S. (2024). Formation of theoretical approaches to the analysis of extremism and terrorism in cyberspace. *State and Municipal Administration. Scientific Notes*, (1), 187–193. <https://doi.org/10.22394/2079-1690-2024-1-1-187-193>. EDN: <https://elibrary.ru/ZATOBM>
7. Kostikhin, A. A. (2006). The Internet as a tool of terrorist and extremist organizations in psychological warfare. Retrieved from <http://www.iimes.ru/?p=4737> (accessed: 28.07.2025).
8. Lira, N. M. (2023). Theoretical and methodological foundations of sociological research of extremism as a socially destructive phenomenon. *Vesnik Brestskogo Universiteta. Series 1. Philosophy. Political Science. Sociology*, (2), 126. EDN: <https://elibrary.ru/NDQQMM>
9. Litsuk, A. A. (Ed.). (2017). *Countering the ideas of extremism and terrorism on the Internet: Interdisciplinary analysis: Collective monograph*. Nizhnevartovsk: Nizhnevartovsk State University Press.
10. Myradov, P. S. (2023). Cyberthreats of the new generation: Threats of the future and solutions. In *XXIII International Scientific and Technical Conference «Technical Means of Information Protection»* (pp. 257–258). Mary, Turkmenistan.
11. Pshenichnaya, O. V. (2017). Extremism on the Internet. *Modern Scientific Research and Development*, 507–510. EDN: <https://elibrary.ru/YUIUDT>
12. Rykov, Yu. G. (2013). Virtual community as a social field: Inequality and communicative capital. *Journal of Sociology and Social Anthropology*. Retrieved from <https://publications.hse.ru/pubs/share/folder/cs1mu3646/108605234.pdf>
13. Sokolov, A., & Povolotskiy, A. (2020). Cyberterrorism in Russia and Central Asian countries. *Russian-Asian Law Journal*, (2), 75–79. [https://doi.org/10.14258/ralj\(2020\)2.10](https://doi.org/10.14258/ralj(2020)2.10). EDN: <https://elibrary.ru/PMWZDI>

14. Tursunbaeva, N. S., & Munarbekova, A. N. (2022). Cyber-extremism among youth: Issues of prevention. In *State Youth Policy: Challenges and Modern Technologies of Working with Youth: Proceedings of the International Youth Research Conference*, Yekaterinburg, April 1, 2022 (pp. 198–199). EDN: <https://elibrary.ru/BTZBRR>
15. Cialdini, R. (2014). *Psychology of influence* (5th ed.). Saint Petersburg: Piter.
16. Shesterin, N. O. (2024). Features of implementing communicative roles in the space of computer games. *Sign: Problem Field of Media Education*, (3(53)), 67–73. <https://doi.org/10.47475/2070-0695-2024-53-3-67-73>. EDN: <https://elibrary.ru/FWNFJO>
17. Russian Federation. (2006). Federal Law No. 35-FZ «On Countering Terrorism» dated March 6, 2006 (as amended on February 28, 2025, No. 16-FZ). Retrieved from <https://base.garant.ru/12145408/>
18. Shanghai Cooperation Organisation. (2001). *Shanghai Convention on Combating Terrorism, Separatism and Extremism* (signed in Shanghai on June 15, 2001). *Collection of Legislation of the Russian Federation*, October 13, 2003.
19. Russian Federation. (2002). On countering extremist activities: Federal Law No. 114-FZ dated July 25, 2002 (as amended on July 23, 2025, No. 215-FZ). *Collection of Legislation of the Russian Federation*, (30), Art. 3031.
20. Russian Federation. (2020). On approval of the Strategy for Countering Extremism in the Russian Federation until 2025: Presidential Decree No. 344 dated May 29, 2020. *Collection of Legislation of the Russian Federation*, (22), Art. 3475.
21. Russian Federation. (2023). *Comprehensive Plan for Countering the Ideology of Terrorism in the Russian Federation for 2024–2028* (approved by Presidential Decree No. Pr-2610 dated December 30, 2023). *ConsultantPlus Legal Reference System*. Retrieved from <https://www.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?BASENODE=11&req=doc&cacheid=15CA84ECBB5C514695AD042F35EFB9D6&mode=searchcard&rnd=Q-jcj3g&base=LAW&n=469046#XwMIX4UIT1LRiXLn>
22. Council of Europe. (1977). *European Convention on the Suppression of Terrorism* (ETS No. 90) [Russian and English] (as amended on May 15, 2003) (signed in Strasbourg on January 27, 1977). *Bulletin of International Treaties*, (3), 3–13.

23. Clayton, M. (2003). Reading into the mind of a terrorist. *The Christian Science Monitor*, October 30. Retrieved from <https://www.csmonitor.com/2003/1030/p11s01legn.html>
24. United States Congress. (1978). *Foreign Intelligence Surveillance Act of 1978*. Retrieved from <http://legcounsel.house.gov/Comps/Foreign Intelligence Surveillance Act Of 1978.pdf>
25. United States Congress. (n.d.). *The Communications Assistance for Law Enforcement Act*. Retrieved from <https://legcounsel.house.gov/Comps/Communications Assistance For Law Enforcement Act.pdf>
26. United States Congress. (2015). *Act on the «Reform of the Authorities of the Federal Government to Require the Production of Certain Business Records, Conduct Electronic Surveillance, Use Pen Registers and Trap and Trace Devices, and Use Other Forms of Information Gathering for Foreign Intelligence, Counterterrorism, and Criminal Purposes, and for Other Purposes»*. Retrieved from <https://www.congress.gov/114/bills/hr2048/BILLS-114hr2048enr.pdf>

ДАННЫЕ ОБ АВТОРЕ

Жукова Анастасия Леонидовна, магистрант Юридического института имени Михаила Михайловича Сперанского
Владимирский государственный университет имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых
ул. Студенческая, 8, г. Владимир, Российская Федерация
juconanactua.com@gmail.com

DATA ABOUT THE AUTHOR

Anastasia L. Zhukova, Master's Student at the M. M. Speransky Law Institute
Vladimir State University named after Alexander Grigorievich and Nikolai Grigorievich Stoletov
8, Studencheskaya Str., Vladimir, Russian Federation
juconanactua.com@gmail.com

Поступила 25.08.2025

После рецензирования 06.06.2025

Принята 17.09.2025

Received 25.08.2025

Revised 06.09.2025

Accepted 17.09.2025