

УДК 32.019.57

EDN: VJZCRY

DOI: <http://dx.doi.org/10.15211/vestnikieran62024139148>

«ГЕЙМИФИКАЦИЯ» ПРЕСТУПНОСТИ – НОВЫЙ ВЫЗОВ ДЛЯ ЕВРОСОЮЗА

Дарья Юрьевна Базаркина

ИЕ РАН, Москва, Россия, e-mail: bazarkina-icspsc@yandex.ru, ORCID: 0000-0002-8421-5396

Ссылка для цитирования: Базаркина Д.Ю. «Геймификация» преступности – новый вызов для Евросоюза // Научно-аналитический вестник ИЕ РАН. 2024. № 6. С. 139–148. DOI: 10.15211/vestnikieran62024139148

***Аннотация.** В ноябре 2024 г. Европол опубликовал сообщение спецслужб о вовлечении несовершеннолетних в странах ЕС в преступные сети, включая экстремистские. Вербовщики часто перенимают язык и стилистику общения лидеров мнений в социальных сетях. Незаконные задачи могут быть представлены как «вызовы» или «миссии», что делает их более привлекательными и менее пугающими для несовершеннолетних. Этот подход, известный как «геймификация», находит отклик у молодой аудитории, знакомой с онлайн-играми. Одновременно всё чаще сами игровые и смежные платформы становятся площадками для вербовки несовершеннолетних. Рекомендации для правоохранителей по противодействию «геймифицированной» вербовке предоставляет европейская «Сеть осведомлённости о радикализации». Автор анализирует степень упомянутой опасности и существующий в ЕС подход к борьбе с ней. Установлено, что угроза вербовки всё более молодых исполнителей в преступные сети в Европейском союзе в последние годы усилилась. «Геймификация» этого процесса происходит при помощи широкого спектра манипулятивных приёмов – от копирования вербовщиками языка субкультур до использования таких потребностей молодёжи, как запрос на признание, на принадлежность к группе.*

***Ключевые слова:** Европол, Сеть осведомлённости о радикализации, организованная преступность, экстремизм, террористическая вербовка, вербовка несовершеннолетних, «геймификация», игровые платформы.*

Статья поступила: 08.12.2024; после доработки 19.12.2024; принята к печати: 27.12.2024.

«GAMIFICATION» OF CRIME – NEW CHALLENGE FOR THE EU

Darya Yu. Bazarkina

Institute of Europe, Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia,
e-mail: bazarkina-icspsc@yandex.ru, ORCID: 0000-0002-8421-5396

To cite this article: Bazarkina, D.Yu. (2024). «Gamification» of crime – new challenge for the EU. *Nauchno-analiticheskij vestnik IE RAN* 42(6): 139–148. (in Russian). DOI: 10.15211/vestnikieran62024139148

Abstract. *In November 2024, Europol published an intelligence notification on the recruitment of minors in EU countries into criminal networks, including extremist ones. Criminal recruiters often adopt language and communication styles similar to those of social media influencers. Illegal tasks can be presented as «challenges» or «missions», making them more attractive and less frightening to minors. This approach, known as gamification, resonates with a young audience familiar with online games. At the same time, gaming and adjacent platforms themselves are increasingly becoming platforms for recruiting minors. The European Radicalization Awareness Network provides recommendations for law enforcement on countering gamified recruitment. The author analyzes the extent of the threat and the current EU approach to combating it. It has been established that the threat of recruiting younger perpetrators into criminal networks has increased in the European Union in recent years. The gamification of this recruitment occurs through a wide range of manipulative techniques – from recruiters copying the language of subcultures to exploiting such needs of young people as the need for recognition and belonging to a group.*

Key words: *Europol, Radicalisation Awareness Network (RAN), organised crime, extremism, terrorist recruitment, minors' recruitment, gamification, gaming platforms.*

Article received: 08.12.2024; revised: 19.12.2024; accepted: 27.12.2024.

12 ноября 2024 г. полицейское агентство ЕС – Европол – опубликовало сообщение спецслужб о вербовке несовершеннолетних преступными сетями по всей Европе. В сообщении, основанном на информации, предоставленной Европолу правоохранительными органами государств – членов ЕС, говорится о том, как преступные организации отслеживают детей и подростков через социальные сети и игровые платформы, отправляя им зашифрованные сообщения, чтобы вербовать их для совершения серьёзных преступлений. По заявлению Европола, данные, предоставленные агентству, показывают, что несовершеннолетние в настоящее время вовлечены в более чем 70% преступных рынков. «Эти рынки включают киберпреступность и онлайн-мошенничество, торговлю наркотиками и связанное с этим насилие, незаконный ввоз мигрантов и имущественные преступления» (Intelligence Notification... 2024).

Вовлечение несовершеннолетних в организованную преступность и терроризм – не новое явление, однако оно всё сильнее распространяется как тактика, позволяющая взрослым избежать ареста и судебного преследования. В последние годы эта тенденция распространилась на большее количество стран ЕС, а методы вербовки развиваются, и несовершеннолетним поручаются даже вымогательство и убийства. Одновременно растёт интерес преступников, включая экстремистов и террористов, к вербовке на игровых и смежных платформах.

Несовершеннолетние и незаконный оборот наркотиков

Расследования, проведённые в 2024 г. при поддержке Европола, подтверждают, что несовершеннолетние играют активную роль в незаконном обороте наркотиков, в первую очередь на рынках кокаина и марихуаны, в меньшей степени – синтетических наркотиков и героина. Преступные сети нанимают несовершеннолетних в возрасте от 13 до 17 лет для выполнения различных функций: местных уличных торговцев, курьеров, операторов складов, для

извлечения наркотиков из транспортных контейнеров. Использование несовершеннолетних для мошеннических действий ранее было редким, но теперь составляет почти 10% случаев в некоторых странах. Малолетние правонарушители перемещаются по регионам или городам, а их возраст «ограничивает их видимость для местных правоохранительных органов и снижает вероятность ареста» (Intelligence Notification... 2024).

Онлайн-платформы стали площадками для вербовки несовершеннолетних даже для исполнения тяжких преступлений, связанных с наркотиками, включая убийства. Посты в социальных сетях часто приукрашивают наркоторговлю, предлагая подросткам существенные финансовые поощрения – от нескольких тысяч до 20 000 евро за убийства. Как правило, несовершеннолетние исполнители не имеют прямого контакта с высшими эшелонами преступных сетей, их вербуют поставщики криминальных услуг. Ограниченная осведомлённость о структуре преступной сети и отсутствие судимостей у детей и подростков снижают риски для вербовщиков, поскольку несовершеннолетние с меньшей вероятностью при аресте предоставят ценную информацию правоохранительным органам. Поставщики криминальных услуг действуют через сеть координаторов, которые дают исполнителям задания и инструкции через мессенджеры. В свою очередь, курьеры привозят несовершеннолетним оружие и боеприпасы, в ряде случаев доставляют самих малолетних преступников на место преступления.

Особенности онлайн-вербовки несовершеннолетних

Шифрованные службы обмена сообщениями в социальных сетях и настраиваемые параметры конфиденциальности позволяют создавать анонимные группы и каналы. Они часто используются для организации незаконной деятельности с минимальным риском обнаружения. Преступники могут настроить сообщения на автоматическое удаление, самостоятельно удалить историю разговоров и ограничить доступ к группе только проверенным участникам. Эти функции затрудняют отслеживание коммуникаций преступников, которые могут происходить без создания длительного цифрового следа.

Приложения, используемые несовершеннолетними, обеспечивают прямые каналы связи, которые устраняют необходимость в физических встречах. Многие молодые люди активны на платформах мобильных приложений, что позволяет рекрутерам с минимальными усилиями нацеливаться на большую аудиторию. Преступники привлекают несовершеннолетних, используя такие фразы, как «лёгкие деньги» или «быстрые деньги», чтобы представить незаконную деятельность как привлекательную возможность. В результате несовершеннолетние могут воспринимать эти действия как безобидные или слабо рискованные, что повышает вероятность их взаимодействия с онлайн-рекрутерами.

Преступные сети используют специально разработанный язык, включая сленг, «эмоджи» и закодированные фразы, для общения с несовершеннолетними способами, которые одновременно привлекательны для них и трудны для понимания посторонними. Эти символы и сленговые термины распространены в молодёжной культуре и делают сообщения доступными для несовершеннолетних, скрывая при этом характер действий. Например, термины, связанные с наркотиками, могут быть заменены повседневным языком или символами (такими как снежинки для обозначения кокаина или дерева для обозначения марихуаны) (Intelligence Notification... 2024). Такие выражения, как «возможность трудоустройства» или «бизнес», используются для того, чтобы незаконная деятельность звучала как законная, что ещё больше снижает барьеры для несовершеннолетних, желающих заработать.

Преступники используют эмоционально заряженный язык, который способствует доверию, лояльности и появлению у вербуемого чувства принадлежности к группе. Рекрутеры мо-

гут заставить несовершеннолетних почувствовать себя особенными, представляя незаконную деятельность как исключительные возможности для людей с уникальными качествами. Этот тип языка особенно привлекателен для подростков, ищущих подтверждения своих способностей, защиты или чувства общности. Используя эти эмоциональные потребности, «преступные сети эффективно стирают границы между дружбой и эксплуатацией, что затрудняет осознание опасности несовершеннолетними» (Intelligence Notification... 2024).

Преступные вербовщики часто перенимают язык и стили общения, похожие на стилистику лидеров мнений в социальных сетях. Незаконные задачи могут быть представлены как «вызовы» или «миссии», что делает их более привлекательными и менее пугающими. Этот подход, известный как «геймификация», находит отклик у молодой аудитории, знакомой с онлайн-играми.

Использование онлайн-игр для «геймификации» преступности и экстремизма

Видеоигры всё чаще становятся плодородной почвой для эксплуатации преступными и экстремистскими сетями. Преступники, в том числе экстремисты и террористы, часто находящиеся на переднем крае в использовании уязвимостей цифровых технологий, действуют на этих игровых платформах. В странах Северной Европы в целом и в Швеции в частности (*Så rekryteras barn och unga...*) подростки беспрецедентными темпами вовлекаются в преступные сети (Bryant 2023; Falkheimer et al. 2023; Johansson 2024; Rosenblat 2023). Шведские правоохранительные органы и социальные службы сообщают об увеличении молодёжных банд, в которые попадают дети в возрасте от 12 лет. Виртуальные среды всё чаще используются как для активной вербовки, так и для продвижения незаконных программ.

Например, в Швеции такие игры, как *Roblox*, и такие игровые платформы, как *Steam*, применяются как инструменты вербовки, где преступники сначала небрежно вовлекают молодых игроков в разговор, а затем знакомят их с незаконной деятельностью. Особенно искусны вербовщики в манипулировании уязвимыми местами тех, кто чувствует отчуждение или сталкивается с трудностями дома или в школе. Лёгкость доступа и анонимность платформ в сочетании с молодёжной культурой, пропитанной онлайн-взаимодействиями, создают идеальную среду для вербовки в организованные преступные группы, при этом многие подростки не осознают реальных последствий для себя, пока не будут глубоко вовлечены в преступность.

При наличии чуть более 3,22 млрд активных геймеров по всему миру экстремисты и другие преступные сети имеют особый стимул использовать доступную игровую инфраструктуру для распространения пропаганды (Rosenblat 2023). Поскольку некоторые игровые платформы, такие как *Steam* и *Discord*, невольно позволяют пользователям распространять экстремистские и преступные идеологические нарративы и вербовать других, отсутствие эффективных механизмов защиты рискует усугубить положение. Полиция, занимающаяся этими вопросами, проявляет всё большую обеспокоенность в отношении молодых людей, которые получают сообщения от экстремистских онлайн-сообществ. Одним из ярких примеров является крайне правое «Движение северного сопротивления», которое активно пыталось влиять на молодёжь с помощью онлайн-игр.

Несмотря на важность темы, из-за ранней стадии её развития по-прежнему мало исследований проблем «геймификации» незаконной деятельности в Интернете и неправомерного использования связанных с ней технологий (Johansson 2024). Влияние преступных сетей в игровых пространствах остаётся неясным, хотя известно, что доступность игровых платформ, наряду с недостатками модерации контента, выявления и контроля девиантного цифрового поведения, облегчает рассылку молодым «геймерам» открытых приглашений вступить в пре-

ступные группы. Часто вербовщик представляет вербуемому преступность как средство обеспечить привлекательный образ жизни. Примерами девиантного поведения в сети, которые должны насторожить модератора, являются прославление насилия, использование «языка вражды» и презентация в игровых чатах незаконной деятельности, такой как уже упоминавшаяся торговля наркотиками, как чего-то нормального. «Такое поведение может быть вызвано внутриигровым опытом, который поощряет агрессию» (Johansson 2024). Вербовщики используют эмоциональные обращения, представляя преступление как способ быстрого повышения статуса.

Преступники, включая идеологически мотивированных экстремистов, например ультраправых, используют небезызвестные платформы *Steam*, *Twitch* и *Discord*, а также игры, популярные среди той аудитории, на которую они стремятся повлиять, как правило, на молодых людей или подростков с неврологическими отклонениями, которые могут быть более впечатлительными и восприимчивыми к манипуляциям. Ранее как игры «высокого риска» из-за их жёсткого контента упоминались «шутеры» от первого лица, такие как *Call of Duty* и *Counter-Strike*. Однако безобидные внешне *Minecraft*, *Fortnite* и *Roblox* открывают вербовщикам доступ к более молодой аудитории, и там наблюдается больше попыток вербовки несовершеннолетних (Schlegel, Amarasingam n.d.), включая лиц вовсе без опыта экстремистской или преступной деятельности.

Вербовка в играх – продолжительный процесс, который часто развивается незаметно. Вербовщики, как правило, начинают с установления отношений с игроками, участвуя в непринуждённых разговорах во время игровых сессий. Постепенно они внедряют криминальные или радикальные идеологии, часто замаскированные под шутки или внутриигровые истории. Уязвимые личности, особенно те, кто сталкивается с личными или социальными проблемами, вовлекаются в товарищество и получают признание, к которому стремятся. Как только доверие установлено, вербовщики приглашают их на закрытые каналы, где антисоциальный контент распространяется более открыто. Постепенно игроков поощряют участвовать в реальных преступных действиях для доказательства лояльности. Элементы, обычно связанные с играми, внедряются при этом в реальную жизнь.

Термин «злонамеренное творчество» (*malevolent creativity*) – относительно новый и обозначает «“тёмную сторону” творчества, [когда] определённые группы используют его для ... совершения действий, имеющих ... пагубные последствия для какой-либо группы» (Vajwa 2022). Именно так обозначается процесс, когда криминальные и экстремистские субкультуры, действующие в цифровой сфере, используют элементы игрового дизайна вне игрового контекста. Например, применяются виртуальные таблицы лидеров для отслеживания «высоких оценок» убийств или актов насилия и ранжируют людей на основе их преступной деятельности. На таких платформах, как *Discord*, это означает, что пользователи могут зарабатывать значки или ранги за совершение насильственных действий, создавать конкуренцию и получать вознаграждение за участие в реальных преступлениях. Используя психологию достижений и конкуренции, эти тактики делают вербовку более эффективной.

Процесс вербовки часто начинается с, казалось бы, невинной дружбы, основанной на общих интересах и обидах. Используя игровую механику, экстремисты втираются в доверие с помощью функций внутриигрового чата, тактики «астротурфинга»¹ для создания иллюзии

¹ «Астротурфинг» – создание впечатления широко распространённой поддержки для какого-либо события, компании, товара или проекта. Достигается такой эффект благодаря генерации большого количества фальшивых комментариев или отзывов в Интернете, преследующих одну цель: ввести общественность в заблуждение и заставить поверить в то, что данная позиция является широко распространённой точкой зрения.

широкой поддержки и игровых скриншотов как средства демонстрации и «геймификации» предполагаемых целей реальных «миссий». Игры при этом против воли их разработчиков становятся инструментами незаконной деятельности, удовлетворяя такие психологические потребности вербуемого, как «чувство компетентности, независимости и социальной связанности». «Пока заметно спорадическое задействование таких технологий в деятельности различных джихадистских, праворадикальных и иных организаций. Однако в глобальном информационном пространстве любая эффективная практика радикализации получает широкое распространение» (Сундиев, Смирнов 2021: 49).

Опыт стран ЕС показал, что процесс вербовки претерпел изменения. Исторически вербовка в экстремистские или преступные группировки была медленной и ресурсоёмкой, требующей личного контакта. Сегодня игровые платформы позволяют осуществлять более быструю и эффективную вербовку вне зависимости от географической близости. Проникая в игровые сообщества, вербовка существенно ускоряется в условиях общей для вербовщика и вербуемого деятельности, пусть даже и вызывающей стресс.

Предложения по противодействию «геймифицированной» вербовке

Экспертная Сеть осведомлённости о радикализации (COP)¹ (RAN Practitioners...) была сформирована для практического воплощения концепции предотвращения терроризма и функционирует до сих пор. Управление работой сети осуществляется в соответствии со Стратегией ЕС по борьбе с радикализацией и вербовкой террористов, принятой в 2005 г. и доработанной в 2008 и 2014 гг. (Revised EU Strategy... 2014) Предложение по экспертному сотрудничеству также было сформулировано в Стратегии внутренней безопасности ЕС (Internal security strategy... 2010). Сеть призвана облегчить обмен новостями и опытом между теми практиками в области безопасности, которые имеют непосредственный выход на целевую аудиторию – «группы риска», представляющие интерес для террористических пропагандистов. Сеть COP начала работу 9 сентября 2011 г. по инициативе Сесилии Мальмстрём, курировавшей сферу внутренних дел в Комиссии ЕС (Базаркина 2017).

По свидетельствам COP, на игровых и смежных платформах проводится мало профилактических вмешательств. Далее обсуждаются соображения эксперта COP Линды Шлегель по проблемам разработки и внедрения будущих программ предотвращения в игровых пространствах.

Знание субкультур. Язык игровых и смежных платформ – чёрный юмор, субкультурные коды и игровые отсылки, а также особый тон каждой платформы – обычно нелегко понять интуитивно. Профилактические меры на игровых платформах требуют всесторонних знаний субкультуры. Без таких знаний человек рискует быть немедленно идентифицированным как «чужак», и размещённый контент просто не будет привлекателен для игровой аудитории. Вместе с тем какой-то единой «геймерской» культуры не существует, и геймеры не представляют собой однородную целевую аудиторию. Хотя общие знания игровых отсылок в коммуникации являются её основой, каждая платформа и, в зависимости от контекста, обсуждение каждой конкретной игры, могут иметь свои собственные коды и тон. Часть проблемы заключается в том, что контент не может быть легко идентифицирован как ссылающийся на экстремистские нарративы. Также в цифровом пространстве могут присутствовать ссылки на откровенно жестокие игры без какой-либо связи с реальными преступностью или экстремизмом. Отличить одно от другого можно, только имея глубокие познания в сетевом юморе и игровых отсылках. В качестве отправной точки правоохранительные органы могут консуль-

¹ *Radicalisation Awareness Network, RAN.*

тироваться с профильными экспертами, принадлежащими к сообществу геймеров. Исследователи, которые изучают либо игры в целом, либо использование игрового контента экстремистскими субъектами, такие как Ассоциация исследований цифровых игр, также могут помочь в разработке надёжных профилактических программ в игровых пространствах. Кроме того COP рекомендует обращаться к Международной федерации киберспорта, Альянсу честной игры, организации «Игры во имя перемен», проекту «Ни пикселя фашистам»¹ (Schlegel 2021, см. также: Pattison 2024, Schlegel, Kowert 2024).

Выявление игроков из группы риска. Данная задача крайне сложна. Во-первых, прямые трансляции игр часто не записываются, что затрудняет отслеживание пользователей, делающих подозрительные заявления в чатах. На *Discord* многие серверы не открыты для публики, а правоохранителям невозможно присоединиться к каждому из почти 7 млн серверов на платформе. Во-вторых, ссылки на контент со сценами насилия широко распространены там, где обсуждаются жестокие игры. Может быть сложно определить, когда комментарий относится лишь к игровому опыту, а когда – использует жёсткий игровой контент для комментариев к реальным событиям. В-третьих, игровые сообщества сталкиваются с такими проблемами, как провокации или женоненавистничество, которые могут и не указывать на какой-либо риск в реальной жизни. Комментарии тех, кто находится в «группе риска», могут смешиваться с большим количеством подозрительного контента. Ничто из этого не должно удерживать практиков от попыток выявить геймеров из «группы риска», но они должны знать об ограничениях, которые представляет игровая среда.

Поддержка контрнарративов «снизу вверх». Были случаи, когда игровое сообщество давало отпор экстремистам на своих платформах. Например, когда игра «Защитник родины: восстание»², содержащая идентитарные³ идеи, рекламировалась в *Steam*, часть немецкоязычного сообщества оказала сопротивление: игра вызвала сотни жалоб пользователей ещё до её выпуска, и в конце концов в *Steam* решили вообще её не размещать. Такие контрнарративы «снизу вверх» могут поддерживаться правоохранителями. Аналогичным образом, антиэкстремистски настроенные лидеры мнений на игровых и смежных платформах могут получать поддержку правоохранителей. Лидеры мнений могут пройти обучение или быть осведомлены о возможности обратиться к экспертам по борьбе с экстремизмом, когда замечают потенциально опасный контент на своих платформах. Плодотворной может быть и работа с платформами напрямую, побуждение пользователей отмечать преступный контент или оскорбительные комментарии.

Активное присутствие в игровых и смежных пространствах. Создание учётных записей, публикующих информацию о работе «групп выхода» из преступной среды или распространяющих контрнарративы, может повысить осведомлённость о преступности на игровых платформах. Можно также использовать целевую рекламу с вариацией метода перенаправления⁴, обращаясь к пользователям *Discord*, помеченным ключевым словом «нацист» или подобными. Другой возможностью было бы, например, появление в ток-шоу на *Twitch*, чтобы обеспечивать присутствие правоохранителей на этой платформе и проверить, как реагируют пользователи.

Использование игровых и смежных платформ в качестве каналов связи. Многие игро-

¹ *Keinen Pixel den Faschisten.*

² *Heimatdefender: Rebellion.*

³ Идентитаризм – европейское, североамериканское, австралийское и новозеландское белонационалистическое движение, основанное во Франции.

⁴ Перенаправление пользователя со страниц с преступным контентом на страницы с контрнарративами, т.н. «*redirect method*», широко используемый в странах ЕС.

вые и смежные платформы используются не только для игр, но заменяют социальные сети при обсуждении широкого спектра вопросов. Поэтому подходы, которые были опробованы в других цифровых коммуникационных средах, вероятно, станут хорошей отправной точкой для использования игровых и смежных платформ в целях коммуникации. Например, правоохранители могут просить у участников разрешения присутствовать в чатах во время прямых трансляций и участвовать в беседах. Важно, чтобы беседы не начинались с раскрытия реальной роли правоохранителя, скорее, следует просто поддерживать разговор. Так можно получить дополнительные знания об атмосфере и языке платформы. Важность цифровой работы с молодёжью, вероятно, ещё больше возрастёт в ближайшие годы (Schlegel 2021). В этой области существует ряд проектов, таких, как *streetwork@online* или проект немецкого фонда *Amadeu Antonio Foundation* в *Steam* и *Twitch*.

Использование игр для начала общения. Подобно тому, как преступники используют игры и их обсуждение для начала беседы с вербуемым, правоохранители могут поступать так же, распространяя позитивную повестку. Например, полиция Нидерландов реализовала пилотный проект «Игры с полицией», в котором геймеры имеют возможность играть в различные игры – от *FIFA*¹ до *Fortnite* или *Call of Duty* – с полицейскими. Вместо того чтобы объявить проект направленным на предотвращение преступности, полицейские в первую очередь общаются с геймерами об игре и повседневных ситуациях на темы, которые естественным образом возникают в разговоре. Таким образом, игры служат простым способом затеять разговор. После такого позитивного взаимодействия становится легче общаться на более острые темы. Есть и другие способы начать беседу через игры. Например, канал *Twitch* или видеоролики прохождений игр с позитивным политическим или социальным посланием, таких как *Through the Darkest of Times*², могут быть частью профилактического проекта. Любые мероприятия, использующие игры как позитивную силу, вносящую вклад в веселье и благополучие, будут более эффективными, чем подходы, предполагающие, что игры сами по себе или игровые и смежные платформы опасны, и аудиторию следует «защищать» от таких влияний.

Использование обучающих игр. Не все игры нацелены только на развлечение, некоторые разработаны для обучения. Такие игры используются в различных областях, включая здравоохранение и военную подготовку, а также были предложены как инструмент распространения знаний о проблеме терроризма и борьбы с ним. Например, Международный центр по борьбе с терроризмом в Гааге выпустил игру, исследующую последствия терактов 2011 г. в Норвегии (*Flashpoints: An Interactive Game...*). В рамках проекта «Меняющий игру»³ от компании *TechSoup* также разработаны обучающие игры на различные темы, в частности, появляется всё больше приложений и игр, направленных на ограничение дезинформации. Игры, пропагандирующие борьбу с преступностью, можно рекламировать на игровых и смежных платформах, на каналах правоохранителей или известных «стримеров».

* * *

В последние годы в Европейском союзе усилилась угроза вербовки всё более молодых исполнителей в преступные сети. «Геймификация» этой вербовки происходит при помощи широкого спектра манипулятивных приёмов – от копирования вербовщиками языка субкультур до использования таких потребностей молодёжи, как запрос на признание, на принадлежность к группе. Учитывая рост количества случаев вербовки на игровых платформах в ЕС и

¹ *FIFA* – компьютерная игра о футболе.

² Игра-стратегия на исторические темы о сопротивлении нацистскому режиму в Германии.

³ *Game Changer*.

отсутствие в цифровой среде национальных границ, данная угроза может затронуть любую страну, существует она и в России (Тищенко 2024; В ЛНР заявили... 2023). В этих обстоятельствах представляется целесообразной разработка рекомендаций по противодействию вербовке российской молодёжи, детей и подростков в ходе игрового процесса.

Вместе с тем ни игры, ни игровые и смежные платформы, ни «геймеры» не должны рассматриваться как угроза или проблема. Многие публичные обсуждения игр были связаны с насилием (например, со стрельбой в школах), хотя связь между насилием и играми не установлена. Это побуждает геймеров быть особенно внимательным к обвинениям в насилии. Поэтому следует избегать предположений о том, что игры или геймеры сами по себе представляют угрозу. Нет никаких доказательств того, что они более чем другие сообщества подвержены радикализации или воздействию пропаганды и должны рассматриваться как «группа риска». Такое восприятие геймеров вызовет проблемы при попытках вовлечь их в противодействие преступности. Пробовать копировать изображения с чёрным юмором и игровой язык или использовать игры просто потому, что считается, что их успешно применяют преступники, неразумно. Велика вероятность, что геймеры негативно воспримут такую грубую манипуляцию. У правоохранителей должно быть чувство меры относительно того, что аудитория посчитает подходящим, какие пространства годятся для профилактической работы, а какие лучше оставить нетронутыми.

Россия первой в мире признала киберспорт официальным видом спорта. Произошло это 25 июля 2001 г. Правда, спустя 5 лет он был исключён из созданного к тому моменту Всероссийского реестра видов спорта из-за несоответствия новым критериям. Повторно компьютерный спорт был признан 7 июня 2016 г. Таким образом, в нашей стране успела сформироваться база для взаимодействия правоохранителей с организациями киберспорта. Перспективным может стать сотрудничество российских правоохранителей с такими организациями, как Федерация компьютерного спорта России.

Список литературы / References

Bajwa, A. (2022). Malevolent Creativity & the Metaverse: How the immersive properties of the metaverse may facilitate the spread of a mass shooter's culture. *The Journal of Intelligence, Conflict, and Warfare* 5(2): 32–52. DOI: 10.21810/jicw.v5i2.5038

Bryant, M. (2023). «We don't want you to be killed»: Sweden seeks to stem deadly rise in youth crime. *The Guardian*. 27.08.2023. Available at: <https://www.theguardian.com/world/2023/aug/27/sweden-seeks-to-stem-deadly-rise-in-youth> (accessed 08.12.2024).

Falkheimer, J., Isaksson, E., Pamment, J. (2023). Malign foreign interference and information influence on video game platforms: Understanding the adversarial playbook. Psychological Defence Agency. 2023. Available at: <https://mpf.se/publikationer/publikationer/2023-12-01-malign-foreign-interference-and-information-influence-on-video-game-platforms-understanding-the-adversarial-playbook> (accessed 08.12.2024).

Flashpoints: An Interactive Game on Counter-Terrorism. The International Centre for Counter-Terrorism (ICCT). Available at: <https://www.icct.nl/node/58> (accessed 26.11.2024).

Intelligence Notification. The recruitment of young perpetrators for criminal networks. Europol. 12.11.2024. Available at: https://www.europol.europa.eu/cms/sites/default/files/documents/IN_The-recruitment-of-young-perpetrators-for-criminal-networks.pdf (accessed 23.11.2024).

Internal security strategy for the European Union. Towards a European security model. 03.2010. Available at: <https://www.consilium.europa.eu/en/documents-publications/publications/internal->

security-strategy-european-union-towards-european-security-model/ (accessed 08.08.2024).

Johansson, P.-A. (2024). Northern Spirits: Gamification and Youth Recruitment in the Nordic Region. Global Network on Extremism and Technology. 30.10.2024. Available at: <https://gnet-research.org/2024/10/30/northern-spirits-gamification-and-youth-recruitment-in-the-nordic-region/> (accessed 26.11.2024).

Pattison, J. (2024). Gaming and extremism: the radicalization of digital playgrounds: by Linda Schlegel & Rachel Kowert, New York, Routledge. Critical Studies on Terrorism 1–3. DOI: 10.1080/17539153.2024.2381959

RAN Practitioners. European Commission. Available at: https://home-affairs.ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran_en (accessed 07.04.2024).

Revised EU Strategy for Combating Radicalisation and Recruitment to Terrorism. Brussels: Council of the EU, 19.05.2014 (OR. en) 9956/14. Available at: <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-9956-2014-INIT/en/pdf> (accessed 07.04.2024).

Rosenblat, M.O. (2023). Gaming The System: How Extremists Exploit Gaming Sites and What Can be Done to Counter Them. NYU Stern Center for Business and Human Rights. 05.2023. Available at: <https://bhr.stern.nyu.edu/publication/gaming-the-system-how-extremists-exploit-gaming-sites-and-what-can-be-done-to-counter-them/> (accessed 08.12.2024).

Så rekryteras barn och unga in i kriminalitet. Polisen. 11.11.2024. Available at: <https://polisen.se/utsatt-for-brott/brott-mot-barn-och-unga/unga-i-riskzon/ar-du-orolig-over-att-ditt-barn-ska-luras-in-i-kriminalitet/> (accessed 26.11.2024).

Schlegel, L. (2021). Extremists' use of gaming (adjacent) platforms. Insights regarding primary and secondary prevention measures. Luxembourg: Publications Office of the European Union. Available at: https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-08/ran_extremists_use_gaming_platforms_082021_en.pdf (accessed 26.11.2024).

Schlegel, L., Amarasingam A. Examining the Intersection between Gaming and Violent Extremism. UN Counter-Terrorism Centre (UNCCT). Available at: https://www.un.org/counterterrorism/sites/www.un.org.counterterrorism/files/221005_research_launch_on_gaming_ve.pdf (accessed 26.11.2024).

Schlegel, L, Kowert, R. (eds.) (2024). Gaming and extremism: the radicalization of digital playgrounds. New York: Routledge. DOI: 10.4324/9781003388371

Базаркина, Д.Ю. (2017). Роль коммуникационного обеспечения в антитеррористической деятельности Европейского Союза. Дисс. д. полит. наук. М.: ИЕ РАН. [Bazarkina, D.Yu. (2017). The Role of Communication Support in the Anti-Terrorist Activities of the European Union. Diss. Doctor of Political Sciences. Moscow: IE RAS. (In Russian)].

В ЛНР заявили о вербовке детей украинскими спецслужбами через видеоигры. РИА «Новости». 30.06.2023. [The LPR announced the recruitment of children by Ukrainian special services through video games. RIA Novosti. 06.30.2023. (In Russian)]. Available at: <https://ria.ru/20230630/lnr-1881455238.html> (accessed 08.12.2024).

Сундиев, И.Ю., Смирнов, А.А. (2021). Технологии геймификации в экстремистской и террористической деятельности: опыт экспозиции // Научный портал МВД России 3(55): 39–51. [Sundiev, I.Yu., Smirnov, A.A. (2021). Gamification technologies in extremist and terrorist activities: an exposure experience. Scientific portal of the Ministry of Internal Affairs of Russia 3(55): 39–51. (In Russian)].

Тищенко, А. (2024). Террористы вербуют российских детей в компьютерных играх. Регнум. 25.08.2024. [Tishchenko, A. (2024). Terrorists recruit Russian children in computer games. Regnum. 25.08.2024. (In Russian)]. Available at: <https://regnum.ru/article/3828776> (accessed 26.11.2024).