

Научная статья
УДК 340.69
DOI: 10.37973/KUI.2022.63.99.015



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В КОНТЕКСТЕ ЭКСПЕРТНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ МЕДИАБЕЗОПАСНОСТИ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

Константин Михайлович Богатырев,
Московский государственный юридический университет
имени О.Е. Кутафина, Москва, Россия,
kbog@rambler.ru

Аннотация

Введение: статья посвящена исследованию возможных информационных угроз в компьютерных играх в контексте разработки частной теории обеспечения медиабезопасности в цифровой среде.

Материалы и методы: методологическую основу исследования составила аналитическая философская традиция наряду с общенаучными методами (описание, сравнение, обобщение и др.), а также частнонаучными методами (формально-юридическим, сравнительно-историческим, сравнительно-правовым и др.).

Обзор литературы: проанализированы публикации В.В. Артамоновой [1], В.В. Меркурьева, О.В. Хлопковой и А.С. Клементьева [2], А.Б. Смушкина [3], Э.Р. Ильюка [4], В.А. Семеняка [5], И.Ю. Сундиева и А.А. Смирнова [6], П.А. Олейниковой и А.В. Караваевой [7], С. Койне и Л. Шокдейла [8].

Результаты исследования: изучены научные позиции по вопросам сущности компьютерных игр, их вреда, а также того, какие информационные угрозы могут в них проявляться.

Обсуждение и заключения: проведенное исследование продемонстрировало, что нет достаточных оснований утверждать, что игры сами по себе являются информационной угрозой; они – лишь одна из возможных форм контента, в которых находят выражение информационные угрозы.

© Богатырев К.М., 2022

Ключевые слова: компьютерные игры, цифровизация, информационная безопасность, медиабезопасность, цифровая среда, информационная угроза, интернет-коммуникация, судебная экспертология, специальные знания

Для цитирования: Богатырев К.М. Компьютерные игры в контексте экспертного обеспечения медиабезопасности в цифровой среде // Вестник Казанского юридического института МВД России. 2022. Т. 13. № 2 (48). С. 92-101. DOI: 10.37973/KUI.2022.63.99.015

Scientific article
UDC 340.69
DOI: 10.37973/KUI.2022.63.99.015

COMPUTER GAMES IN THE CONTEXT OF EXPERT ENSURING OF MEDIA SECURITY IN THE DIGITAL ENVIRONMENT

Konstantin Mihailovich Bogatyrvov
Kutafin Moscow State Law University
kbog@rambler.ru

Abstract

Introduction: the article is devoted to the study of possible information threats in computer games in the context of developing a private theory of media security in the digital environment.

Materials and Methods: the methodological basis of the study was the analytical philosophical tradition along with general scientific methods (description, comparison, generalization, etc.), as well as private scientific methods (formal-legal, comparative-historical, comparative-legal, etc.).

Literature review: we analyzed the publications of V.V. Artamonova [1], V.V. Merkuriev, O.V. Khlopkova and A.S. Klementiev [2], A.B. Smushkin [3], E.R. Ilyuk [4], V.A. Semenyak [5], I.Yu. Sundiev and A.A. Smirnov [6], P.A. Oleinikova and A.V. Karavaeva [7], S. Koine and L. Shockdale [8].

Results: the scientific positions on the essence of computer games, their harms, and what information threats can be manifested in them have been studied.

Discussion and Conclusions: the study demonstrated that there is insufficient evidence to claim that games themselves are an information threat; they are only one of the possible forms of content in which information threats are expressed.

© Bogatyirjov K.M., 2022

Key words: computer games; digitalization; information security; media security; digital environment; information threat; Internet communication; forensic expertise; special knowledge

For citation: Bogatyirjov K.M. Computer Games in the Context of Expert Ensuring of Media Security in the Digital Environment // Bulletin of the Kazan Law Institute of MIA of Russia. 2022. Vol. 13, No. 2 (48). Pp. 92-101. DOI: 10.37973/KUI.2022.63.99.015

Введение

Информатизация и компьютеризация общества, в своем синергетическом единстве представляющие содержание тренда по цифровизации всех сфер общественной жизни, не только повысили эффективность оборота и использования информационных продуктов через общедоступные средства массовой коммуникации, но и обусловили возникновение новых рисков для общественной безопасности. Информация, ставшая основным ресурсом и опорой общественного прогресса, является эффективным инструментом для преобразования окружающей социальной действительности через формирование и поддержку у людей желаемого информационного фона.

Поэтому одним из наиболее приоритетных и стратегически важных направлений в обеспечении национальной безопасности Российской Федерации является информационная безопасность (определяемая как состояние защищенности личности, общества и государства от внутренних и внешних информационных угроз). Это отражено и в Стратегии национальной безопасности Российской Федерации от 2 июля 2021 г., где в числе национальных интересов указаны развитие безопасного информационного пространства и защита российского общества от деструктивного информационно-психологического воздействия. В связи с этим одной из важнейших задач, стоящих перед отечественными юристами и требующих фундаментальной научной разработки теоретических и прикладных основ соответствующей правоприменительной деятельности, является работа над созданием единой системы информационной безопасности, ее подсистем (в т.ч. системы медиабезопасности

в цифровой среде) и анализ конкретных информационных угроз.

В настоящее время на основе положений таких наук, как криминалистика, судебная экспертиология и судебное речеведение, нами с использованием юридико-лингвистического подхода ведется разработка концептуальных основ частной теории экспертного обеспечения медиабезопасности в цифровой среде, в рамках которой предлагается особый терминологический аппарат, анализируются и структурируются представления о цифровой медиасреде, определяется перечень актуальных информационных угроз и выстраивается система обеспечения медиабезопасности в цифровой среде, ее экспертной поддержки.

В рамках данного интегративного подхода нами анализируются различные информационные угрозы, содержащие определенные риски для охраняемых законом общественных отношений, в первую очередь – для основ государства и общества, прав человека, а также системы традиционных духовно-нравственных ценностей народов России. И поскольку вопрос об определении перечня подлежащих охране ценностей является, скорее, вопросом политическим, а не научным, задача ученых в связи с этим заключается в комплексном и тщательном анализе тех информационных угроз, проявления (в т.ч. речевые) которых так или иначе уже криминализованы. Такая работа должна осуществляться по двум направлениям:

1) анализ криминализованных информационных угроз, определение границ их проявлений на основе выявляемых сведущим (обладающим специальными знаниями) лицом специальных признаков;

2) анализ примыкающих к первой категории фактов и явлений, по своим специальным признакам представляющих собой информационные угрозы, на предмет необходимости их законодательного запрета или ограничения.

В статье в рамках описанного выше подхода рассмотрим такое явление, как компьютерные игры, а именно: наличие или отсутствие в них информационных рисков и степени их общественной опасности. По результатам проведенного исследования мы сделаем выводы, имеют ли в данной категории продуктов массовой культуры место информационные угрозы, если да – то какие и как с ними нужно работать в рамках обеспечения системы медиабезопасности в цифровой среде.

Обзор литературы

Имеющиеся по тематике данного исследования научные труды, опубликованные в период с 2018 по 2021 год, демонстрируют тренд по планомерному увеличению интереса к данному объекту в контексте обеспечения безопасности личности, государства и общества, защите их от противоправных посягательств. Исследования, носящие междисциплинарный характер и осуществляющиеся в рамках таких научных областей, как право, психология, социология, политология, культурология, направлены на анализ компьютерных игр и процесса геймификации общения в цифровой среде в контексте возможных рисков проявления в них информационных угроз, реализации коммуникационных стратегий, направленных на продвижение деструктивных идей и ценностей.

Нами были изучены публикации В.В. Артамоновой [1], В.В. Меркурьева, О.В. Хлопковой и А.С. Клементьева [2], А.Б. Смушкина [3], Э.Р. Ильюка [4], В.А. Семеняка [5], И.Ю. Сундиева и А.А. Смирнова [6], П.А. Олейниковой и А.В. Караваевой [7], С. Койне и Л. Шокдейла [8].

Данные труды содержат большое количество сведений, важных для анализа компьютерных игр в контексте обеспечения медиабезопасности в цифровой среде. Вместе с тем для целей теоретической разработки концептуальных основ соответствующей частной экспертной теории и анализа конкретных проявлений информационных угроз данная информация нуждается в обобщении и критическом анализе, а также подкреплении эмпирическим материалом.

В статье использованы материалы, подготовленные авторским коллективом в рамках научного проекта № 20-011-00190 (руководитель – проф. Е.И. Галяшина), а также сведения из предшествующих работ автора статьи.

Материалы и методы

Эмпирическую основу исследования, наряду с перечисленными выше источниками, составили информационные и аналитические ресурсы сети Интернет, локальная документация социальных сетей и компаний-разработчиков, дистрибьюторов игровой продукции; также был непосредственно изучен объект исследования (игровая продукция).

Методологическую основу исследования составила аналитическая философская традиция (основывающаяся на методах логики и лингвистического анализа) наряду с общенаучными методами (описание, сравнение, обобщение и др.), а также частнонаучными методами (формально-юридическим, сравнительно-историческим, сравнительно-правовым и др.).

Результаты исследования

Что такое компьютерные игры? В соответствии с их природой компьютерные игры можно охарактеризовать как элемент массовой культуры, часть информационного (сетевое) пространства, системы массовой коммуникации. Современные компьютерные игры, представляющие собой разновидность программного обеспечения для цифровой электроники, являются интерактивными аудиовизуальными произведениями (их определяют как новый самостоятельный вид искусства). Они служат для организации игрового процесса (геймплея), который описывает, как игрок взаимодействует с игровым пространством, как пространство реагирует на действия игрока и как определяется набор действий, который предлагается в игре.

Существует множество жанров компьютерных игр, разделяемых как по особенностям игрового процесса (шутеры, стратегии, симуляторы и т.д.), так и по тематической направленности (военные, фантастические, ужасы, экономико-политические, детские и т.д.). Во многих играх имеется нелинейный сюжет, а игрок за счет своих решений может повлиять на него и прийти к одной из возможных концовок. Особо стоит отметить так называемые песочницы – разновидность игр / дополнений к ним, позволяющих игроку самому придумывать правила игры, в рамках определенных игровых механик осуществлять любые желаемые действия. Подобные игры, так же как и игровые редакторы (карт, уровней, игрового содержимого и т.д.), открывают и позволяют реализовать даже те возможности, которые не задумывались геймдизайнером (создателем игры).

Таким образом, игры представляют собой особую площадку, на которой могут подниматься и рассматриваться любые сложные и острые вопро-

сы, интересующие общество. В связи с развитием Интернета и внедрением сетевых возможностей пользователи получили возможность взаимодействия по игровым каналам связи (текстовым и аудиочатам, встроенным в движок – программный код, игры); вокруг игр начали формироваться особые тематические сообщества (фэндомы).

Являются ли компьютерные игры угрозой сами по себе? Как и в случае со многими другими видами информационной продукции (в особенности – недавно появившимися), отношение к компьютерным играм является неоднозначным. Новизна и своеобразие данного явления обуславливают сдержано-негативное отношение к ним у широких слоев населения, многих возрастных групп (негативно к ним относятся люди старшего возраста, редко или почти не использующие Интернет). Преимущественно положительное отношение к ним у целевой аудитории – молодых людей обоих полов. В целом же доминирует безразличное / неодобрительное отношение к тем, кто играет в игры. При этом большая часть людей убеждена в наличии негативных последствий компьютерных игр и считает, что они вредят тем, кто в них играет. Таковы данные опросов общественного мнения граждан России.

Как правило, негативное отношение к компьютерным играм мотивируется тем, что они наносят вред в виде возникновения зависимости, ухудшения зрения, негативного влияния на психику, деградации умственных способностей, бесполезной траты времени и провоцирования агрессии.

Схожее мнение преобладает и у ученых. Исходя из подобных предпосылок об объективной вредности компьютерных игр, исследователи обращают внимание на следующих ее компонентах:

- *компьютерная зависимость / кибераддикция / игромания.* В ряде исследований можно встретить изначально носящие аксиоматическую природу утверждения о том, что компьютерная, игровая зависимость по своей сути аналогична зависимости от азартных игр (лудомании), диагностирующейся по МКБ-11 как игровое расстройство ([4], [5]). Утверждается, что «не меньшую [чем лудомания] опасность несет психологическая зависимость от компьютерных игр, интернет-общения и др.» [5, с. 252], однако аргументы в пользу данного утверждения не приводятся. Ученые также утверждают, что в связи с наличием компьютерной игровой зависимости совершаются правонарушения, в т.ч. тяжкие уголовные преступления (полагаем, такой вывод ученых сделан по аналогии с преступлениями, связанными с наркоманией и алкоголизмом). Од-

нако в качестве подтверждений данного тезиса приводятся немногочисленные данные реальной правоприменительной практики (в которых бы устанавливалась виновность лица и демонстрировалась прямая связь его «компьютерной зависимости» и совершенного преступления), а публикации средств массовой информации. Те единичные случаи, которые все же приводятся в качестве аргументов [4, с. 1727], не могут служить таковыми, поскольку в общий вывод из частных посылок не следует с необходимостью.

Кроме того, необходимо отметить, что наличие связанного с компьютерной игрой мотива на совершение преступления еще нужно установить; не следует презюмировать его наличие при каждом случае совершения преступления подростком, играющим в компьютерные игры. Как правило, причиной преступления является не «игровая зависимость», а то, что несовершеннолетний считает допустимым пойти на правонарушение для достижения своих целей.

В завершение обсуждения вопроса компьютерной игровой зависимости необходимо отметить, что мы все же не отрицаем возможного наличия такой зависимости и ее негативных последствий. Однако не следует считать, что среди геймеров она является правилом, а не исключением. В тех же случаях, когда совершено преступление, необходимо обратиться к судебному психологу с целью установления того, имеет ли место игровая зависимость, сопровождающаяся негативными последствиями для зависимого лица, и если да, то связана ли она с формированием умысла на совершение преступления;

- *негативное влияние на психику и повышение агрессивности.* Еще одним распространенным представлением, наряду с мнением об опасности компьютерной зависимости, является утверждение о негативном влиянии жестоких игр на несовершеннолетних. Но можем ли мы быть уверены в том, что такое влияние имеет место быть в действительности? Для того чтобы это было так, непременно должны быть соблюдены два условия:

- дети должны иметь доступ к жестоким компьютерным играм;

- должна быть доказана взаимосвязь жестокости игр и их негативного влияния на детей.

Что касается первого вопроса, то он решается наличием систем возрастных рейтингов (ESRB, PEGI, система возрастной классификации информационной продукции и т.д.), определяющих, с какого возраста можно играть в ту или иную игру. Рейтинги конкретных продуктов учитываются при продаже; лицам, не достигшим определенного возраста, продажа игр не осу-

ществляется, и они могут получить доступ к ней только преступным путем, например, намеренно указав другую дату рождения при регистрации учетной записи или заключении пользовательского соглашения.

Что касается вопроса взаимосвязи детской психики и насилия в играх, то и тут нет данных, однозначно свидетельствующих об обязательной вредности такой категории компьютерных игр. Так, результаты исследования, продолжавшегося более 10 лет [8], направленного на выявление взаимосвязи жестокости игр и повышения агрессивности, а также иных психологических изменений у игроков, не выявили прямой пропорциональной связи между ними (те, кто играл в жестокие игры очень много и немного, показали примерно одинаковые результаты, однако те, кто играл в жестокие игры умеренно, демонстрировали тенденцию к усилению агрессивности). Но даже продолжительное исследование имеет ограничение, ввиду того что оно было основано на данных самоотчетов, поэтому для каждого конкретного случая для оценки степени влияния на конкретное лицо необходимо привлечение судебного психолога. На законодательном уровне установлено, что оборот жестокой информации в любой форме среди несовершеннолетних ограничен или запрещен;

- *негативное влияние на физическое здоровье.* Связываемые с компьютерной игровой зависимостью негативные последствия для здоровья, выражающиеся в нарушениях осанки, зрения, слуха, болезнях опорно-двигательного аппарата, нарушениях координации и т.д., действительно могут иметь место при значительных злоупотреблениях использованием цифровой электроники, в т.ч. в игровых целях. Однако вред для здоровья – это не неотъемлемое свойство самих компьютерных игр, если при этом соблюдаются элементарные правила техники безопасности и рациональной организации компьютерного пространства (стола, места для сидения, освещенности и т.д.). Кроме того, при этом также необходимо обязательно учитывать индивидуальные особенности организма. Поэтому при подобном подходе в сочетании с рациональным распределением времени и не в ущерб физической и социальной активности негативное влияние компьютерных игр на физическое здоровье минимизируется или будет отсутствовать вовсе.

Таким образом, сами по себе компьютерные игры не являются объективно вредным явлением, представляющим общественную опасность в силу своей природы. В контексте же информационной безопасности необходимо различать

сами информационные угрозы и виды информационной продукции, в которой такие угрозы находят выражение. Компьютерные игры, так же как и литература, кинематограф и т.д. – не отдельные виды деструктива, а лишь возможные формы контента, в которых находят выражение информационные угрозы. Таким образом, нельзя однозначно отождествлять определенную форму (компьютерные игры) и определенное содержание (наличие информационных угроз): игры могут содержать информационные угрозы, но далеко не все компьютерные игры деструктивны. Сами по себе игры не являются информационными угрозами, точно также как и остальные виды искусства. Информационные угрозы же могут проявляться в любой форме, в т.ч. и в компьютерных играх.

Какие информационные угрозы могут иметь место и как они проявляются? Широкие мультимедийные возможности компьютерных игр являются явными преимуществами, делающими такую разновидность информационной продукции привлекательной для широкой аудитории. Игры становятся платформой для брендинга, продвижения определенных идей и ценностей, определенного мировоззрения. Очевидно, что прибыль хотят получить и любого рода деструктивные сообщества, что приводит к попыткам использовать продукцию игровой индустрии в своих целях.

Поскольку компьютерные игры (сложные поликодовые информационные продукты) – лишь форма информации, в них могут проявляться любые информационные угрозы (исторической памяти, связанные с манипуляцией общественным сознанием, носящие экстремистский, оккультный, аморальный и иной деструктивный характер). Наиболее демонстративным примером в контексте рассматриваемой темы будут механизмы и способы проявления в компьютерных играх информационных угроз экстремистского характера (как наиболее часто встречающиеся и хорошо изученные).

С одной стороны, экстремистские сообщества стараются привлечь как можно большее количество последователей, с другой – делать это напрямую, в открытом виде при помощи наиболее популярных средств массовой коммуникации они не могут, поскольку открытая демонстрация их взглядов повлечет немедленную блокировку их учетных записей и контента как нарушающих закон и правила сообщества и уголовную ответственность. Из этого следует, что они вынуждены маскироваться, чтобы стать менее заметными для правоохранительных органов, однако это приво-

дит к тому, что они становятся менее заметными и для потенциальных последователей, их аудитория сужается, что приводит к сложностям в привлечении новых сторонников. Таким образом, у них есть два возможных варианта действий: *опасный* (громкие и радикальные заявления вызывают резонанс и способствуют продвижению идей в массы, но делают такие сообщества уязвимыми для преследования со стороны государства и общества) и *относительно безопасный* (маскировка радикальных идей экстремистской и террористической направленности под познавательный, новостной, иной контент позволяет таким сообществам дольше функционировать и действовать через средства массовой коммуникации, но приводит к гораздо меньшей заметности и осложняет привлечение новых сторонников в силу небольшого количества аудитории, малой известности).

Необходимо отметить, что научный анализ тематики пропаганды терроризма и экстремизма зачастую носит достаточно политизированный характер (упор может делаться на использование пропагандистских механизмов конкретными политическими силами), что может приводить к одностороннему анализу проблемы с замалчиванием других, невыгодных ее аспектов. Воздержавшись от обсуждения вопросов политического характера для целей нашего исследования, заметим лишь, что активная пропаганда экстремистской и террористической идеологии в целом характерна для любого рода радикалов вне зависимости от их политических, религиозных или каких бы то ни было других убеждений.

Для продвижения экстремистской, террористической идеологии соответствующими организованными преступными группами или отдельными сторонниками таких идей могут быть использованы нижеприведенные возможности игровой индустрии.

Создание отдельной самостоятельной игры, в явном виде ориентированной на симуляцию противозаконной деятельности; отражающей экстремистские, террористические идеи и ценности [6, с. 44]. Несмотря на наличие в литературе примеров конкретных противоправных игр, созданных с нуля, эту возможность экстремистские и террористические сообщества реализуют нечасто по ряду причин:

1) разработка новых игр – это длительный и финансово затратный процесс;

2) стоимость рекламы высока, следовательно, привлечь аудиторию к такой игре сложно (в то время как самостоятельное продвижение на сторонних ресурсах может привести к привлечению

к ответственности за нарушение закона и правил сообщества);

3) издатели игр будут отказываться от ее распространения в силу выше обозначенных причин и ее заведомо противоправного характера. Так или иначе, игры явной экстремистско-террористической направленности, скорее, единичны.

Необходимо помнить, что возможен и обратный эффект: лицо, имеющее склонность к совершению противоправных действий, реализует их не в реальности, а в игре, в результате чего те действия, которые он мог бы совершить в действительности, не совершаются. Это позволяет сублимировать негативные предрасположенности. Те, кто намерены реализовать такие противоправные действия в реальности, могут совершать противоправные действия далеко не только в компьютерных играх (тем более что вопрос адекватности отражения общественных процессов в игре, создающей лишь условную модель, иллюзию неких процессов, события которой имеют условный характер, остается открытым).

Использование «песочниц» и редакторов игр для создания противоправного контента. В данном случае уже отсутствуют те ограничения, которые имели место в первой ситуации: игру не нужно разрабатывать с нуля, возможности для того, чтобы создать некий продукт и наполнить его желаемым содержанием, уже имеются. Заниматься продвижением нет необходимости: как правило, игра уже была рекламирована и известна широкой аудитории, тематические сообщества уже сформировались. Таким образом, достаточно лишь создать свой вариант игры, собственный сервер, реализовать на нем все желаемое, а потом привлечь на него людей, которые уже играют в эту игру. Конечно, разработчики выступают против использования результатов их труда в противоправных целях (обычно это не соответствует правилам пользовательского соглашения), однако у правонарушителей существует принципиальная возможность использования таких программных продуктов (например – в виде «пиратских» копий с обходом всех блокировок и защит). В качестве примера такой категории противоправных возможностей можно привести создаваемые на базе онлайн-версий шутера GTA многопользовательские ролевые игры (GTA SAMP RP, Online), в которых может симулироваться преступный мир, продвигаться субкультура АУЕ (организация, запрещенная в России) и т.д.

К этой же категории можно отнести и модификации игрового контента в противоправных целях (как правило, для этого используются пиратские копии). Борьба с подобной

деятельностью должна осуществляться правоохранительными органами, привлекаться к ответственности должны конкретные физические лица, ответственные за подобные модификации, а не юридическое лицо (разработчик, издатель), которое создало и выпустило официальную версию игры.

Разработчики и издатели игр прилагают усилия, чтобы создаваемые и распространяемые ими игровые продукты не использовались в противоправных целях. В первую очередь запреты прописываются в пользовательском соглашении (в том числе указывается, что любое незаконное использование игрового ПО конечным пользователем является его нарушением, а не нарушением компании и что он будет подлежать ответственности в соответствии с законодательством страны проживания [7]). Для противодействия пиратству реализуются специальные механизмы защиты от копирования, проверки действующей лицензии и программы против жульничества («античит»).

Диффамация и продвижение противоправных идей во внутриигровых и геймерских средствах коммуникации (текстовых, аудио- и видеочатах) [3, 7]; *через внесение информации противоправного характера в заполняемые пользователем элементы игры* (никнейм, изменяемые описания, названия и т.д.). Защита от подобного рода действий, как правило, интегрирована в сам программный код игры. В настройках многих компьютерных игр по умолчанию включен фильтр неприемлемого содержания (к которому относится незаконная пропаганда, язык вражды, диффамация, нецензурная лексика, иная информация противоправного характера); также имеются возможности по блокировке чата для определенного пользователя и отправке жалобы на нарушителя в администрацию сервера / игры.

Создание сопутствующего игре контента (фан-арта, стримов и т.д.), *в рамках которого будут продвигаться противоправные идеи*, в том числе экстремистского, террористического характера. Кроме того, злоумышленники могут использовать внутриигровой / связанный с популярными играми контент в собственных информационных продуктах [6, с. 42-43].

Борьба с информационными угрозами и вопрос юридической ответственности. Внутриигровой контент, входящий в игру изначально или же создаваемый сообществом и включаемый в игру, полностью модерируется разработчиком. Даже в тех случаях, когда игра имеет заведомо конфликтный или жестокий характер (например, является военным симулятором / шутером), создатели ограничивают возможности игрока

(например, делают убийство определенных категорий неигровых персонажей, таких как женщины, дети и старики, невозможным) и / или дают ему возможность пропуска неприятных игровых моментов (как в случае миссии «Ни слова по-русски» (No Russian) с расстрелом людей в аэропорту в игре Call of Duty Modern Warfare. В тех же случаях, когда жестокое содержание продиктовано сюжетом, игра имеет соответствующий возрастной рейтинг и ее распространение через официального издателя среди несовершеннолетних ограничено или же вовсе не осуществляется.

Таким образом, привлекать к ответственности разработчиков имеет смысл только тогда, когда посредством создания или распространения их контента осуществляется нарушение законодательства. Однако случаи нарушения действующего закона проектами крупных студий редки, если не единичны, поскольку это приведет к огромным финансовым убыткам для них самих. В их же интересах создание продукта, имеющего хорошую репутацию в обществе и соответствующего законодательству, поскольку иначе спрос на него из-за негативного отношения будет низким, а некоторые рынки и вовсе будут для них закрыты ввиду запрета информационных материалов подобного рода.

Однако даже соответствующие всем требованиям игры могут быть использованы преступниками для создания своей пропагандистской продукции на основе пиратских версий таких игровых программ. Кроме того, распространение пиратских копий игр, обладающих высоким возрастным рейтингом, делает их доступными для несовершеннолетних, что приводит к нарушению Федерального закона «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию». Пиратские серверы, обеспечивающие функционирование пиратских версий многопользовательских игр, являются площадками для моделирования игровых миров противоправного характера (например – для пропаганды экстремизма и терроризма). Контроль за ними со стороны разработчиков и издателей практически невозможен, поскольку имеющиеся системы защиты от обхода лицензии и системы защиты от чит-кодов взламываются правонарушителями.

Все это приводит к ситуации, когда возможностями разработанного крупными студиями игрового контента в своих целях пользуются злоумышленники, создающие и реализующие на основе пиратских копий игровой продукции свои незаконные материалы; при этом государственные органы стараются привлечь к ответственности пострадавших правообла-

телей – разработчиков и издателей (которые по мере своих сил борются с компьютерными пиратами). Таким образом, основные риски выражаются в противоправном использовании игровой продукции третьими лицами. В этом контексте борьба с противоправным игровым контентом по своей сути является синонимом борьбы с пиратством и должна осуществляться правоохранительными органами (их подразделениями по кибербезопасности).

Что касается использования внутриигровых сетевых возможностей для распространения противоправной информации, в том числе экстремистской и террористической направленности, например посредством внутриигрового чата, то, как мы отметили выше, разработчики внедряют фильтры неприемлемого контента, препятствующие его распространению на программном уровне, а также осуществляют модерацию, привлекая к ответственности нарушителей, в т.ч. на основании жалоб других игроков. Также у игроков имеется возможность отключения функции чата у лица, ведущего себя невежливо или распространяющего противоправную информацию; подобные действия в принципе запрещены правилами игровых платформ и пользовательскими соглашениями как нарушающие законодательство [7]. Вместе с тем, поскольку нарушения осуществляются конкретными пользователями, имеющими учетные записи (вследствие чего у разработчиков и издателей есть широкие возможности по профилированию игроков), администрация игры может также передавать индивидуализирующую таких нарушителей информацию в правоохранительные органы с целью последующего привлечения виновных к ответственности перед законом (растровый розыск [3, с. 260]).

Проблемой в последнем случае является то, что многие злоумышленники создают фейковые учетные записи и при их блокировке переходят на другие; индивидуализировать же конкретного нарушителя в данном случае трудно настолько же, как и в любом другом случае анонимных действий в сети Интернет. Вместе с тем имеющаяся у администрации игры техническая информация в случае ее исследования судебным компьютерно-техническим экспертом может использоваться для выявления правонарушителей.

В рамках обеспечения медиабезопасности в цифровой среде при анализе проявлений информационных угроз в компьютерных играх представляется наиболее рациональным привлекать экспертов, обладающих специальными лингвистическими знаниями; также желательно наличие специальных компьютерно-технических знаний

(для полноценного учета всех особенностей исследуемых объектов, имеющих цифровую форму представления). О случаях, в которых желательно привлечь судебного психолога, уже было сказано выше.

Обсуждение и заключения

Проведенное исследование дает основание утверждать, что отношение к компьютерным играм как явлению оказывается весьма неоднозначным и зачастую предвзятым. Однако вместе с тем нет достаточных оснований утверждать, что игры сами по себе являются информационной угрозой; они – лишь одна из возможных форм контента, в которых находят выражение информационные угрозы. При этом теоретически в них могут проявляться любые информационные угрозы, но на практике данная сфера жестко урегулирована как законодательством (в том числе международным), так и внутренними нормативными актами компаний. К тому же крупные производители компьютерных игр заинтересованы в положительном имидже своего продукта и не только не продвигают деструктивные идеи, но и всячески борются с ними.

Распространение деструктивных идей (различных информационных угроз) осуществляется преступниками с использованием преступных же методов (посредством использования нелегального, пиратского игрового программного обеспечения). В этом случае должно иметь место привлечение к ответственности конкретных правонарушителей, а не создателей / распространителей официальных версий игр (которые являются потерпевшими, поскольку нарушены их интеллектуальные права). В данном случае компании, создающие компьютерные игры, и правоохранительные органы являются союзниками в деле привлечения к ответственности преступников, нарушающих интеллектуальные права на компьютерные игры и путем незаконной модификации содержимого осуществляющих запрещенное законом распространение деструктивной информации. Тех же, кто пытается распространять противоправную информацию в самой игре, администрация игр привлекает к ответственности сама (либо изначально внедряет программные решения для блокировки такой информации). Поэтому следует развивать сотрудничество игровых компаний и правоохранительных органов в области привлечения правонарушителей к ответственности (посредством передачи информации об учетных записях и т.д.), поскольку у игровых компаний имеются широкие возможности по профилированию пользователей, облегчающей их последующую идентификацию и розыск.

Для целей борьбы с проявлениями информационных угроз в компьютерных играх необходимо в первую очередь консолидировать усилия государства и представителей игровой индустрии по борьбе с компьютерным пиратством, поскольку именно оно создает почву для незаконного использования игровой продукции в противоправных целях, в т.ч. для распространения деструктивной информации.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Артамонова В.В. Игровые практики по распространению экстремизма среди молодого поколения и его профилактике // Общество: социология, психология, педагогика. 2018. № 9 (53). С. 34-39. DOI 10.24158/spp.2018.9.6.
2. Меркурьев В.В., Хлопкова О.В., Клементьев А.С. Противодействие использованию технологий геймификации в террористических и экстремистских целях // Всероссийский криминологический журнал. 2020. Т. 14. № 1. С. 87-95. DOI 10.17150/2500-4255.2020.14(1).87-95.
3. Смушкин А.Б. Онлайн-игры как пространство совершения преступлений // Вестник Томского государственного университета. 2021. № 468. С. 259-264.
4. Ильюк Э.Р. Проблемы борьбы с игроманией и психическими расстройствами несовершеннолетних через ограничение распространения вредоносных видеоигр // Эволюция российского права: Материалы XIX Международной научной конференции молодых ученых и студентов, Екатеринбург, 29-30 апреля 2021 года. Екатеринбург: Уральский государственный юридический университет, 2021. С.1726-1730.
5. Семеняк В.А. Социально-психологические особенности профилактики кибераддикции несовершеннолетними сотрудниками органов внутренних дел // Профилактика девиантного поведения детей и молодежи: региональные модели и технологии: сборник статей по материалам III Международной научно-практической конференции, Ялта, 13-15 октября 2021 года. Симферополь: Ариал, 2021. С. 250-253.
6. Сундиев И.Ю., Смирнов А.А. Технологии геймификации в экстремистской и террористической деятельности: опыт экспозиции // Научный портал МВД России. 2021. № 3 (55). С. 39-51.
7. Олейникова П.А., Караваева А.В. Проблема призыва к терроризму через видеоигры // Modern Science. 2021. № 12-1. С. 290-296.
8. Coyne S.M., Stockdale L. Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents // Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. 2021. Vol. 24. № 1. P. 11-16. DOI 10.1089/cyber.2020.0049.

REFERENCES

1. Artamonova V.V. Igrovyje praktiki po rasprostraneniju jekstremizma sredi molodogo pokolenija i ego profilaktike // Obshhestvo: sociologija, psihologija, pedagogika. 2018. № 9 (53). S. 34-39. DOI 10.24158/spp.2018.9.6.
2. Merkur'ev V.V., Hlopkova O.V., Klement'ev A.S. Protivodejstvie ispol'zovaniju tehnologij gejmifikacii v terroristicheskikh i jekstremistskikh celjah // Vserossijskij kriminologicheskij zhurnal. 2020. T. 14. № 1. S. 87-95. DOI 10.17150/2500-4255.2020.14(1).87-95.
3. Smushkin A.B. Onlajn-igry kak prostranstvo sovershenija prestuplenij // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. 2021. № 468. S. 259-264.
4. Il'juk Je.R. Problemy bor'by s igromaniej i psihicheskimi rasstrojstvami nesovershennoletnih cherez ogranichenie rasprostraneniya vredonosnyh videoigr // Jevoljucija rossijskogo prava: Materialy XIX Mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii molodyh uchenyh i studentov, Ekaterinburg, 29-30 aprelja 2021 goda. Ekaterinburg: Ural'skij gosudarstvennyj juridicheskij universitet, 2021. S. 1726-1730.
5. Semenjak V.A. Social'no-psihologicheskie osobennosti profilaktiki kiberaddicicii nesovershennoletnih sotrudnikami organov vnutrennih del // Profilaktika deviantnogo povedenija detej i molodjozhi: regional'nye modeli i tehnologii : sbornik statej po materialam III Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii, Jalta, 13-15 oktjabrja 2021 goda. Simferopol': OOO «Izdatel'stvo Tipografija «Ariall», 2021. S. 250-253.
6. Sundiev I.Ju., Smirnov A.A. Tehnologii gejmifikacii v jekstremistskoj i terroristicheskoy dejatel'nosti: opyt jekspozicii // Nauchnyj portal MVD Rossii. 2021. № 3(55). S. 39-51.
7. Olejnikova P.A., Karavaeva A.V. Problema prizyva k terrorizmu cherez videoigry // Modern Science. 2021. № 12-1. S. 290-296.

8. Coyne S.M., Stockdale L. Growing Up with Grand Theft Auto: A 10-Year Study of Longitudinal Growth of Violent Video Game Play in Adolescents // *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 2021. Vol. 24. No. 1. P. 11-16. DOI 10.1089/cyber.2020.0049.



Информация об авторе:

Богатырев Константин Михайлович, младший научный сотрудник Центра правовой экспертизы в сфере противодействия идеологии терроризма и профилактики экстремизма, аспирант кафедры судебных экспертиз Московского государственного юридического университета имени О.Е. Кутафина, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6300-009X>, kbog@rambler.ru

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.

Information about the author:

Bogatyryov Konstantin Mihailovich, junior researcher of the Center for Legal Expertise in the Sphere of Counteracting the Ideology of Terrorism and Prevention of Extremism, postgraduate student of the Forensic Expertise Department at the Kutafin Moscow State Law University (MSAL), ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6300-009X>, kbog@rambler.ru

The author has read and approved the final version of the manuscript.

Статья получена: 28.04.2022.

Статья принята к публикации: 24.06.2022.

Статья опубликована онлайн: 28.06.2022.

Против размещения полнотекстовой версии статьи в открытом доступе в сети Интернет не возражаю.