

УДК 316.42

ИГРОВЫЕ ПРАКТИКИ ПО РАСПРОСТРАНЕНИЮ ЭКСТРЕМИЗМА СРЕДИ МОЛОДОГО ПОКОЛЕНИЯ И ЕГО ПРОФИЛАКТИКЕ

Артамонова В. В.¹

БГУ – Байкальский государственный университет, Россия, Иркутск, e-mail: viktoria.v.artamonova@yandex.ru

Современный этап развития страны характеризуется ростом интереса общества к политике и религии. Наряду с этим отмечается увеличение количества преступлений на национально-религиозной почве. Сложившаяся ситуация влияет не только на степень доверия граждан к государственной власти, но и на общее чувство защищенности населения от возможных национальных, расовых конфликтов и террористических актов. Своевременное реагирование государственных структур на настроения в обществе и усилия, направленные на противодействие распространению проблем экстремизма и терроризма, позволяют обеспечить защиту прав и свобод граждан.

В связи с преобладанием в интернет-пространстве молодого поколения перед многими веб-сайтами встает задача создания привлекательного контента для молодежи с целью привлечения целевой аудитории и побуждения посетителей ресурса к совершению определенных действий. Эти тенденции также учитывают и экстремистские организации.

В рамках статьи обсуждается распространение игровых практик экстремизма среди молодого поколения. Представлены данные экстремистских настроений в молодежной среде, проанализировано влияние геймификации на ценностные ориентации молодежи. Структурированы интернет-ресурсы по распространению экстремистской идеологии: социальные сети, форумы, блоги; интернет-издания; официальные сайты экстремистских организаций. На основе полученных данных были сформулированы выводы, которые могут быть использованы при разработке стратегии национальной безопасности России.

Ключевые слова: геймификация; игровые практики; молодое поколение; профилактика экстремизма; информационные угрозы; экстремистская идеология; национальные конфликты; расовые конфликты; поколение Y; пропаганда экстремистской идеологии.

GAMING PRACTICES ON THE SPREAD OF EXTREMISM AMONG THE YOUNGER GENERATION AND ITS PREVENTION

Artamonova V. V.¹

BGU – Baikal State University, Russian Federation, Irkutsk, e-mail: viktoria.v.artamonova@yandex.ru

The current stage of the development of the country is characterized by an increase in public interest in politics and religion. Along with this, there has been an increase in the number of crimes on national-religious grounds. The current situation affects not only the degree of citizens' trust in state power, but also the general sense of security of the population against possible national, racial conflicts and terrorist acts. Timely response of state structures to public moods and efforts aimed at countering the spread of problems of extremism and terrorism make it possible to ensure the protection of citizens' rights and freedoms.

In connection with the predominance of the young generation in the Internet space, many websites are faced with the task of creating attractive content for young people in order to attract the target audience and encourage visitors to take certain actions. Extremist organizations also take these trends into account.

Within the framework of the article, the distribution of extreme extremist gaming practices among the younger generation is discussed. Data of extremist attitudes in the youth environment are presented, the influence of gaming on the value orientations of young people is analyzed. Structured Internet resources to spread extremist ideology: social networks, forums, blogs; Internet publications; official websites of extremist organizations. Based on the findings, conclusions were drawn that could be used to develop a national security strategy for Russia.

Keywords: gamification; game practices; younger generation; prevention of extremism; information threats; extremist ideology; national conflicts; racial conflicts; generation Y; propaganda of extremist ideology.

Постановка задачи. Интернет является одним из важнейших факторов трансформации образа жизни современной молодежи, которая является наиболее активным его пользователем. Под воздействием интернета происходят изменения в ценностных ориентациях молодежи, формируются новые по своему содержанию и качеству виды досуговой деятельности, новые практики и стратегии поведения, способные влиять на общество. Одной из таких стратегий является геймификация – применение игровых механик к неигровым процессам с целью управления мотивацией и поведением групп людей в современном мире.

Геймификация способна изменять поведение людей в зависимости от поставленных целей. Наиболее подверженным такому влиянию оказывается «поколение Y» (поколение людей, родившихся после 1981 года). «Мотивация этих людей с раннего детства строилась не на долге и правильности, а на увлеченности и вознаграждении». Поколение Y хорошо представляет, что такое «уровни», «прокачка», «задания» («квесты»), «награды», «достижения».

Геймификация все больше укрепляет свои позиции во всех сферах деятельности общества (здравоохранение, образование, социальные проекты, личная активность, лояльность к товарам или услугам, обучение персонала и пр.). Тенденция расширения сфер применения геймификации в различных сферах жизни общества заставляет находить новые способы включения игровых механик в бизнес-процессы, а также преодолевать коммуникационные барьеры при взаимодействии с молодым поколением.

Однако геймификация как новый тренд современного информационного мира получила свое распространение не только в экономической и социальной сферах, но также, к сожалению, отдельные ее методы все чаще активно используют в своей практике общественные, религиозные объединения, некоммерческие организации, распространяющие материалы экстремистского содержания в интернете.

Информационные угрозы экстремизма. Во Всеобщей декларации прав человека [1] в ст. 19 отмечается: «Каждый человек имеет право на свободу убеждений и на свободное выражение их; это право включает свободу беспрепятственно придерживаться своих убеждений и свободу искать, получать и распространять информацию и идеи любыми средствами и независимо от государственных границ».

С другой стороны, в 2011 году Организация Объединенных Наций (ООН) «признала право на доступ в интернет одним из неотъемлемых прав человека» [2]. Данную новость озвучил в своем докладе эксперт ООН по вопросам защиты права на свободу убеждений и их свободное выражение – Frank William La Rue. После событий от 3 июня, когда в Сирии был отключен доступ в интернет, Генеральной Ассамблеей ООН было принято решение сделать распространение информации в интернете достаточно свободным, за исключением случаев нарушения чьих-либо прав.

Экстремистские организации и объединения еще в 1990-ые гг. осознали ценность интернет-ресурсов, распространяя через веб-сайты видеосюжеты пропагандистского содержания [3, с. 434]. Так, основную информацию о проявлениях экстремизма молодежь получают чаще всего через веб-ресурсы (75,1 %). Особенно интернет как источник получения информации актуален для лиц в возрасте 18-24 лет (69,8 %) [4]. Это обусловлено тем, что именно у этой возрастной группы, относящейся к «поколению Y», процесс социализации прошел в условиях становления информационного общества, распространения интернета и появления социальных сетей.

Таким образом, большое количество информации в интернете делает невозможным контроль за всеми ресурсами сети, что делает интернет удобной платформой для распространения идеологии экстремистской направленности среди пользователей (через социальные сети, чаты, блоги, форумы) [5, 6, 7]. Политика государственных структур, направленная на противодействие распространению проблем экстремизма, не в полной мере обеспечивает чувство защищенности у молодежи (проблему экстремизма актуальной для России признают 40,5 % опрошенных).

Очень часто экстремистские действия являются отчаянным и неуправляемым ответом на негативный жизненный опыт. Анализируя сущность и особенности проявления экстремизма, Ю. А. Зубок и В. И. Чупров отмечают, что «внешние противоречия возникают на стыке взаимодействия молодежи с обществом, при столкновении с его жесткими требованиями: дискриминация молодежи по возрастному признаку, нарушение прав в образовании, труде, профессиональной деятельности, ущемление прав личности. Молодые люди не могут реагировать на подобное отношение к ним, нередко выбирая экстремальные формы защиты» [8, с. 37]. С развитием информационных технологий, мобильных

приложений и социальных сетей влияние на ценностные ориентации молодого поколения становится более доступным.

Одним из первых инцидентов, произошедших с использованием современных средств связи, стали массовые волнения, прошедшие в Лондоне с 6 по 11 августа 2011 г. Причиной послужила попытка ареста за торговлю наркотиками, ношение оружия и членство в организованной преступной группировке подозреваемого афроамериканца Марка Даггана (пер. с англ. Mark Duggan), который при задержании был убит одним из полицейских. Стрельба была открыта в дневное время на глазах многих очевидцев в одном из районов Лондона – Тоттенеме (пер. с англ. Tottenham), где проживает большое число представителей национальных меньшинств.

Уличные банды, воспользовавшись преимуществами Blackberry messenger, скоординировали действия молодых людей, открыто выступив против действий полиции в отношении афроамериканцев и устроив беспорядки, погромы, поджоги, грабежи, нападения и убийства в разных городах Лондона.

Данные события, произошедшие в Великобритании и получившие название «The BlackBerry riot» (пер. с англ. «Бунт BlackBerry»), лишний раз подтверждают, что современные технологии и социальные сети могут не только создавать и распространять информацию, «преодолевать государственные границы и устранять барьеры на пути свободного потока информации» [9, с. 123], но и могут оказывать воздействие через «эффект толпы» на формирование мнения молодых людей и организацию насильственной и экстремистской деятельности, которая в данном конкретном примере охарактеризовалась грабежами, поджогами и рядом убийств.

Не менее опасными каналами коммуникаций помимо мобильных приложений для мгновенного обмена сообщениями являются социальные сети. Среди политологов и социологов существует официальный термин, характеризующий революции и протесты, координация которых происходит через этот вид связи – «Twitter-революция». Термин впервые был обозначен американским исследователем Е. М. Морозовым [10], и охарактеризовал протесты и беспорядки со стороны молодежи в республике Молдова против нечестных выборов в парламент в 2009 г. Социальная сеть Twitter стала основным средством распространения новостей о происходящих событиях. В результате митингов «Партия коммунистов» республики потеряла власть.

В настоящее время к «Twitter-революциям» многие исследователи относят такие известные протестные акции и революционные события, как массовые беспорядки в Кишиневе (2009 г.); акции протеста в Иране (2009 г.); революцию в Тунисе (2010-2011 гг.); революция в Египте (2011 г.); протесты на Юго-Востоке Украины (2014 г.) и пр. Так, в

докладе UNESCO [11], посвященном экстремизму в социальных медиа, авторы отмечают, что преобладающими социально-коммуникационными инструментами в мире являются Facebook, Twitter и Skype.

Данные примеры показывают, что современные средства коммуникаций в интернете являются реальными инструментами, которые протестующие активно используют в достижении социальных, политических и иных целей и организации беспорядков в различных государствах. К сожалению, экстремистские движения и группы в настоящее время широко представлены в интернете и используют это киберпространство по-разному. В частности, в недавних исследованиях С. Lefevre [12] рассматривается, как индонезийские экстремисты используют социальные сети Facebook, Twitter и приложения для мобильных телефонов WhatsApp и Telegram для привлечения молодых людей и их последующего обучения.

Таким образом, проблема распространения и размещения экстремистских материалов в сети возрастает с каждым днем, так как появляются новые способы воздействия на сознание молодежи и разрабатываются новые сервисы, направленные на беспрепятственное общение между людьми во всем мире. Особую тревогу вызывает использование экстремистскими группами интерактивных возможностей социальных сетей [13, с. 102], позволяя пользователям не только загружать материалы, пропагандирующие экстремистскую идеологию, но и обмениваться ими с другими пользователями в режиме реального времени.

Информационно-манипулятивные технологии, используемые экстремистскими организациями. В связи с преобладанием в интернет-пространстве молодого поколения перед многими веб-сайтами встает задача создания привлекательного контента для молодежи с целью привлечения целевой аудитории и побуждения посетителей ресурса к совершению определенных действий. Эти тенденции также учитывают и экстремистские организации. Можно заметить, что экстремистский контент все чаще дополняется геймифицированной составляющей: счетчики репутации, виртуальные значки, баллы, призы и звания с целью удержания внимания молодых посетителей сайта и повышения уровня их вовлеченности. Организованная в таком виде геймификация мотивирует пользователей проводить больше времени на интернет-ресурсах экстремистских организаций.

Однако сами по себе методы геймификации не способствуют формированию экстремистских взглядов у молодежи. «Если человек не заинтересован в экстремизме, то никакие значки и награды не заставят его изменить свою точку зрения» [14]. В огромном объеме получаемой в интернете информации, не всегда можно выделить причинно-следственные связи, большая ее часть воспринимается молодежью как «информационный

шум», и полезность полученных данных уменьшается прямо пропорционально количеству этих данных.

Интернет-ресурсы по распространению экстремистской идеологии. На основании анализа данных проведенного исследования нами были выделены три основных ресурса для пропаганды экстремистской идеологии: социальные сети, форумы, блоги; интернет-издания; официальные сайты экстремистских организаций.

1. Социальные сети, форумы, блоги. Экстремисты в полной мере используют Facebook, Twitter и иные социальные сети для распространения своих идей, взглядов. Так, представители наиболее крупных экстремистских сайтов зарегистрированы на онлайн-площадках, где они могут общаться с единомышленниками. Один из таких веб-сайтов ввел «измеритель уровня радикальных настроений» в обществе с тем, чтобы оценить, насколько хорошо каждый новый зарегистрированный пользователь форума является приверженцем идей экстремизма. Пользователи другого сайта поощряют друг друга виртуальными «драгоценностями», которые функционально аналогичны значкам, заработанными репутацией и участием, на карточках их профилей.

Как и на любых веб-сайтах даже наиболее экстремистские форумы не могут избежать появления «интернет-троллей», которые порождают дискуссии и споры. Выходом часто является блокировка таких пользователей, так как их миролюбивые взгляды слишком резко контрастируют с жестокими взглядами экстремистов. Поэтому, как и любой пользователь социальных сетей, экстремистские организации заботятся о конфиденциальности в Интернете.

2. Интернет-издания. На сегодняшний день в российском обществе профилактические преимущества средств массовой информации практически не используются: напротив, во многих изданиях агрессия, насилие и экстремизм не столько осуждаются, сколько культивируются [15, с. 318].

Одним из примеров формирования благосклонного отношения к экстремизму посредством использования элементов геймификации является англоязычный онлайн журнал «Inspire» (пер. с англ. «Вдохновение»). По данным некоторых источников журнал выпускается при поддержке Al-Qaeda (пер. с англ. Аль-Каида) – одной из самых крупных ультрарадикальных международных организаций. Издание выпускается с 2010 года, и в нем можно встретить такие статьи экстремистского содержания: «Как сделать бомбу на кухне вашей мамы?». Чтобы привлечь внимание к статье, авторы сопроводили ее игровыми элементами, задавая читателям наводящие вопросы. Например: «Сколько ингредиентов вы можете найти на вашей кухне?».

3. Официальные сайты. На своих интернет-ресурсах Al-Qaeda также использует геймифицированные стратегии, особенно для привлечения (вербовки) новых пользователей [16]. Стремясь к созданию статуса и признания в экстремистской общине, пользователю начисляются баллы (благодарности за пост). Чем больше баллов зарабатывает пользователь, тем большее вознаграждение он получает: от изменения цвета имени до возможности использовать «аватар». В конечном счете, победная награда – это доступ к защищенному паролем сайту Al-Qaeda, где уже обсуждаются более серьезные экстремистские идеи, реализуемые в реальном мире. Но для достижения этой цели, пользователь должен доказать, что он является приверженцем движения и получить рекомендацию от уважаемого члена общества [17].

В повседневной жизни методы геймификации используются для повышения уровня вовлеченности сотрудников или клиентов в законной предпринимательской деятельности. Поэтому интересными в этом отношении являются сведения эксперта по вопросам терроризма и экстремизма Alix Levine (магистр в области ближневосточных исследований Harvard University; специализируется на изучении экстремизма и его проявлениях в онлайн-пространстве, идеологии терроризма, международных террористических и экстремистских движениях), которая отмечает, что террористические и экстремистские организации внедряют в свою деятельность такие же тактики и техники геймификации, которые используют крупные торговые марки (Nike, Starbucks, М.Видео, T-Systems, Теле2, МТС, Одноклассники, Росатом, Yota и пр.) в рекламных акциях и программах лояльности клиентов.

Игровые практики по профилактике экстремизма среди молодого поколения.

Экстремистские организации успешно адаптировали современные виды игровых практик для развития экстремистской идеологии через коммуникационную сеть интернет. Однако методы геймификации можно направить также и на профилактику экстремизма.

Например, использование геймификации и игровых механик с 2007 года является одним из приоритетных направлений деятельности компании PlayGen (одна из ведущих в Великобритании организаций по созданию социальных игр и применения геймификации; каждый продукт направлен на решение серьезных проблем общества для получения игроками значимого опыта и преобразование его с реальными мировыми темами). Одним из наиболее популярных геймифицированных приложений для профилактики экстремистских настроений в обществе является игра «Choices and Voices» (пер. с англ. «Выбор и голоса»). Созданная как ролевая игра приложение используется в школах, колледжах и университетах с целью сокращения масштабов экстремизма в молодежной среде.

«Choices and Voices» – это интерактивная симуляция, побуждающая молодых людей исследовать и обсуждать основополагающие проблемы и неблагоприятные факторы, которые могут привести к развитию экстремистских настроений в обществе (например, социальная изоляция и эксклюзия, давление со стороны сверстников, насилие и пр.). В различных сценариях игрок сталкивается с рядом моральных дилемм, решая которые он формирует собственные результаты. Несмотря на то, что моральные дилеммы одинаковы для всех, набор решений каждого игрока в отдельности существенно может изменить результат игры. Структурированные групповые обсуждения в каждом из сценариев игры показывают важность принимаемых решений в реальных жизненных условиях и последствия от принятых решений.

В конкретных случаях, когда речь идет о сценариях, учащимся предлагаются более сложные ситуации, для решения которых необходимо работать в группе. Такие групповые обсуждения помогают учащимся извлекать позитивные идеи, размышлять над каждой дилеммой сообща, развивать свои социальные навыки и сочувствие, а также работать совместно в интересах безопасного и сплоченного общества.

До внедрения игры в учебный процесс она была апробирована, полностью соответствует учебной программе, идея симуляции была поддержана полицией, рядом региональных школ и научными работниками. На данный момент игра уже используется более чем в 600 школах в Бирмингеме и в других городах юго-западной части Великобритании. В игре задействовано в среднем 60 тыс. пользователей и 100 сотрудников школ. Успех игры способствовал разработке версии для начальной школы.

Необходимость использования игровых практик для профилактики экстремистских настроений среди молодого поколения поддерживают также организации международного уровня. Так, в 2005 г. в рамках Всемирной продовольственной программы ООН (пер. с англ. United Nations World Food Programme) была разработана игра под названием «Продовольственная сила» (пер. с англ. «Food Force»). Действия игры происходят на вымышленном острове в Индийском океане, жители которого страдают от засухи и гражданской войны. Игрок выступает новобранцем, который, присоединившись к команде экспертов ООН, должен целенаправленно преодолеть ряд миссий по распределению продуктов питания в пострадавшей от голода стране. Таким образом молодые люди узнают о голоде в реальном мире и работе ООН по предотвращению этого.

Специфику образовательной игры определяют результаты, которые будут достигнуты в ходе ее реализации. К ним можно отнести познание окружающего мира и основ взаимоотношений между членами коллектива, формирование и развитие самоконтроля, критического мышления, приобретение навыков планирования поведения, формирование

социальной самоидентификации и пр. Исходя из цели игры, также могут быть достигнуты специфические результаты, такие, как усвоение единых для всех людей социально-культурных ценностей, решение конкретной задачи, проблемы или конфликта пр. Таким образом, можно предположить, что игровые практики являются эффективным способом превенции вовлечения молодых людей в экстремистскую деятельность.

Заключение. Современное молодое поколение представляют собой особую социально-демографическую группу, от позиции которой зависит социально-экономическое развитие страны. Игры, электронные устройства, интернет, социальные сети уже стали неотъемлемой частью жизни и досуга значительного числа молодого поколения. Молодое поколение живет в особом интерактивно-игровом пространстве, компьютерные игры меняют логику восприятия мира, а геймификация постепенно становится идеей о преобразовании общественных практик и усилении гражданской активности.

Основные усилия в этом случае следует направить на развитие способностей молодежи самостоятельно анализировать информацию в интернет-пространстве, умение принимать взвешенные решения, осознавая последствия действий от выбора своей позиции.

Список литературы

1. Всеобщая декларация прав человека (принята Генеральной Ассамблеей ООН 10.12.1948) [Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_120805 (дата обращения: 21.06.2018).
2. La Rue F.W. Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression [Электронный ресурс]. 2011. URL: http://www2.ohchr.org/english/bodies/hrcouncil/docs/17session/A.HRC.17.27_en.pdf (дата обращения: 11.05.2018).
3. Neumann P.R. Options and Strategies for Countering Online Radicalization in the United States // *Studies in Conflict & Terrorism*. 2013. No. 36 (6). P. 431–459. DOI: 10.1080/1057610X.2013.784568.
4. Зимина Е.В. Профилактика экстремистских настроений среди молодежи как фактор социально-экономического развития региона // *Baikal Research Journal*. 2016. Т. 7, № 6. DOI: 10.17150/2411-6262.2016.7(6).15.
5. Андриянов В.Н. Конституционно-правовые основы противодействия экстремизму // *Всероссийский криминологический журнал*. 2017. Т. 11, № 1. С. 32–42. DOI: 10.17150/2500-4255.2017.11(1).32-42.
6. Михайлов М.А., Кряжев В.С. Единообразие в определении круга преступлений террористической и экстремистской направленности – необходимая предпосылка

эффективности методики их расследования // Всероссийский криминологический журнал. 2016. Т. 10, № 4. С. 770–778. DOI: 10.17150/2500-4255.2016.10(4).770-778.

7. Гаврилов К.А., Толмач А.Д. Кто виноват: контент-анализ блогов о теракте в «Домодедово» // Социс. 2014. № 12. С. 81–88.

8. Зубок Ю.А., Чупров В.И. Молодежный экстремизм. Сущность и особенности проявления // Социологические исследования. 2008. № 5. С. 37–47.

9. Dempsey J.X. Protecting the Human Right of Expression on the Global Internet: US and European Approaches // Interights Bulletin. 1998. No. 12 (3). P. 123–125.

10. Морозов Е.М. Интернет как иллюзия. Обратная сторона сети. М., 2014. 528 с.

11. Alava S., Frau-Meigs D., Hassan G. Youth and violent extremism on social media: mapping the research. Paris, 2017. 167 p.

12. Lefevre C. Extremist social media use in Indonesia (research analysis) [Электронный ресурс]. 2014. URL: [https:// globalpublicpolicywatch.org/category/social-media](https://globalpublicpolicywatch.org/category/social-media) (дата обращения: 27.08.2018).

13. Лапунова Ю.А., Голяндин Н.П. Распространение идеологии экстремизма и терроризма в киберпространстве: проблемы и пути их решения // Труды Академии управления МВД России. 2017. № 3 (43). С. 100–104. DOI: 10.17150/2500-4255.2016.10(4).770-778.

14. Levine A. The Dangerous Side of Online Gaming [Электронный ресурс]. 2011. URL: <http://alixlevine.blogspot.ru/2011/08/dangerous-side-of-online-gaming.html> (дата обращения: 08.05.2018).

15. Некрасова Е.В. Некоторые вопросы профилактики экстремизма в молодежной среде // Вестник Санкт-Петербургского университета. Серия Социология. 2012. № 2. С. 314–321.

16. Reid E.F. Crowdsourcing and gamification techniques in Inspire (AQAP online magazine) // Intelligence and Security Informatics (ISI), 2013 IEEE International Conference on. DOI: 10.1109/ISI.2013.6578822.

17. Brachman J.M., Levine C. The World of Holy Warcraft: How Al Qaeda is Using Online Game Theory to Recruit the Masses [Электронный ресурс] // Foreign Policy. 2011. URL: http://www.foreignpolicy.com/articles/2011/04/13/the_world_of_holy_warcraft (дата обращения: 16.08.2018).