Дата поступления рукописи в редакцию: 26.01.2026 г.
Дата принятия рукописи в печать: 31.01.2026 г.
DOI: 10.24412/2782-3849-2026-1-211-213

ЧУРСИН Роман Сергеевич,
аспирант 3 курса очной формы обучения,
направление «40.06.01 Юриспруденция»,
5.1.4. – уголовно-правовые науки,
кафедра уголовного права и процесса,
ВУЗ - Государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования ленинградской области
Ленинградский государственный университет имени А.С. Пушкина,
e-mail: vzorvo@gmail.com

ОНЛАЙН-ИГРЫ КАК КАНАЛ СКЛОНЕНИЯ К СУИЦИДУ И СОВЕРШЕНИЮ ПРЕСТУПЛЕНИЙ: ПРОБЛЕМЫ ВЕРИФИКАЦИИ И ОТВЕТСТВЕННОСТИ

Аннотация. *Статья посвящена проблеме использования онлайн-игр, в том числе считающихся «безопасными» (Minecraft, Avakin Life, Roblox и другие флеш- и мобильные игры), для склонения несовершеннолетних и уязвимых лиц к суициду, совершению преступлений и иным деструктивным действиям. Отсутствие строгой верификации, слабый контроль за внутриигровыми коммуникациями, а также распространённое восприятие таких игр как «безобидных» создают условия для противоправной деятельности. На основе анализа существующих исследований в области кибербуллинга, криминалистики цифровых пространств и социологии онлайн-игр выявляются ключевые риски. Предлагаются меры по усилению ответственности владельцев игровых серверов и платформ, включая внедрение систем автоматического мониторинга чатов на основе ИИ, обязательное сотрудничество с правоохранительными органами и разработку нормативных требований к модерации пользовательского контента.*

Ключевые слова: *онлайн-игры, склонение к суициду, кибербуллинг, верификация, ответственность владельцев серверов, мониторинг чатов, искусственный интеллект, деструктивный контент.*

CHURSIN Roman Sergeevich,
PhD student of the 3rd year of full-time education,
direction “40.06.01 Jurisprudence,” 5.1.4. - Criminal Law,
Department of Criminal Law and Process,
University - State Autonomous Educational Institution
of Higher Education of the Leningrad Region
A.S. Pushkin Leningrad State University

ONLINE GAMING AS A CHANNEL FOR SUICIDE AND CRIME: PROBLEMS OF VERIFICATION AND RESPONSIBILITY

Annotation. *The article is devoted to the problem of using online games, including those considered “safe” (Minecraft, Avakin Life, Roblox and other flash and mobile games), to persuade minors and vulnerable persons to commit suicide, commit crimes and other destructive actions. The lack of strict verification, weak control over in-game communications, as well as the widespread perception of such games as “harmless” create conditions for illegal activity. Based on an analysis of existing research in the field of cyberbullying, forensics of digital spaces and the sociology of online games, key risks are identified. Measures are proposed to strengthen the responsibility of owners of gaming servers and platforms, including the introduction of AI-based automatic chat monitoring systems, mandatory cooperation with law enforcement agencies and the development of regulatory requirements for moderation of user content.*

Key words: *online games, suicide, cyberbullying, verification, responsibility of server owners, chat monitoring, artificial intelligence, destructive content.*

Введение.

Современные онлайн-игры, особенно массовые многопользовательские проекты, давно перестали быть лишь развлечением. Они стали полноценными социальными пространствами, где формируются сообщества, возникают экономические отношения и, к сожалению, совершаются противоправные действия [5, 2]. Особую опасность представляют игры, не относящиеся к категории 18+, не содержащие очевидно экстремистского или запрещённого контента и часто разрешённые системами родительского контроля — такие как Minecraft, Avakin Life, Roblox, различные браузерные и мобильные игры. Их «безобидный» статус создаёт ложное чувство безопасности у родителей и педагогов, в то время как внутриигровые чаты, личные сообщения и форумы могут использоваться для склонения к суициду, вербовки в запрещённые группы, распространения деструктивных идеологий и организации преступлений.

Отсутствие обязательной верификации. Многие игры допускают анонимное участие или регистрацию без подтверждения возраста и личности, что затрудняет идентификацию злоумышленников.

Недооценка рисков. Игры, не маркированные как «взрослые», часто исключаются из списка потенциально опасных цифровых сред, что снижает внимание к ним со стороны регуляторов и правоохранительных органов.

Отсутствие обязательного мониторинга коммуникаций. Владельцы серверов и разработчики игр, особенно в проектах с пользовательскими серверами, не несут юридической ответственности за контент, распространяемый в чатах, если он не нарушает явных правил платформы.

Сложность расследования. Как отмечает А.Б. Смушкин, расследование преступлений в онлайн-играх осложняется трансграничным характером платформ, анонимностью пользователей и недостаточной компетенцией следственных органов [5, с. 259].

Исследования показывают, что онлайн-игры давно являются инцидентным пространством для совершения и подготовки преступлений [5, 4]. В работах по кибербуллингу отмечается, что игровая среда — один из ключевых контекстов для травли, угроз и психологического давления, которые могут привести к суицидальным мыслям [1,2,3]. Социологические исследования подтверждают, что онлайн-игры – это полноценные социальные сети, где формируются тесные, а иногда и закрытые сообщества, способные как на поддержку, так и на деструктивное влияние [2]. При этом, как справедливо указывает В.Н. Бородина, агрессивное поведение в онлайн-играх часто остаётся безнаказанным и может быть перенесено в реальный мир [1].

В статье используется междисциплинарный подход, сочетающий анализ юридических, криминалистических и социологических источников.

Ответственность владельцев серверов и платформ. В настоящее время в России ответственность за распространение запрещённого контента в основном лежит на владельцах информационных ресурсов. Однако в случае с игровыми серверами, особенно пользовательскими, эта ответственность размыта. Необходимо законодательно закрепить обязанность владельцев публичных игровых серверов (включая хостеров) обеспечивать базовый мониторинг текстовых и голосовых коммуникаций на предмет явных угроз, склонения к суициду и преступлениям.

Учитывая огромные объёмы трафика, ручная модерация невозможна. Эффективным решением является внедрение систем на основе искусственного интеллекта, способных анализировать текстовые и голосовые сообщения в реальном времени на наличие ключевых маркеров деструктивного контента, включая завуалированные формулировки и сленг.

Большинство крупных игровых серверов расположены за пределами РФ. Требуется развитие механизмов оперативного взаимодействия правоохранительных органов с компаниями-владельцами игр по аналогии с практикой, складывающейся в области противодействия терроризму и экстремизму.

Повышение осведомлённости и компетенций. Важно проводить просветительскую работу среди родителей и педагогов о потенциальных рисках в «безобидных» играх. Сотрудники правоохранительных органов должны получать специализированную подготовку по расследованию инцидентов в игровых средах, включая знание игрового сленга и механик.

Стоит отметить, что реакция регулятора на потенциальные риски в игровой среде зачастую носит не конструктивный, а рестриктивный характер. Показателен недавний пример: Роскомнадзор заблокировал популярную у детей и подростков игровую платформу Roblox [6]. Подобные меры, вместо того чтобы стимулировать развитие правового поля и создание эффективных механизмов безопасности внутри самих платформ, приводят к ряду негативных последствий. Во-первых, они вызывают закономерное недовольство и рост негативных эмоций у основной пользовательской аудитории, что фиксируется в активных обсуждениях в социальных сетях. Во-вторых, как показывает практика, подобные запреты зачастую производят обратный ожидае-

мому эффект: они провоцируют повышенный интерес к заблокированному сервису среди тех, кто ранее о нём не знал, и ведут к массовому обучению пользователей (в том числе несовершеннолетних) обходу блокировок с помощью VPN-технологий. Таким образом, стратегия простого запрета популярных сервисов оказывается не только малоэффективной в долгосрочной перспективе, но и контрпродуктивной. Вместо этого вектор должен быть смещён в сторону конструктивного диалога с владельцами платформ, совершенствования законодательства об их ответственности и активного внедрения превентивных технологических решений, таких как системы мониторинга контента, а не к их тотальному исключению из цифрового пространства.

Заключение.

Онлайн-игры, особенно те, что не имеют возрастных ограничений, стали новой уязвимой точкой в цифровой безопасности детей и подростков. Существующие правовые нормы не успевают за технологическим развитием и социальной трансформацией игровых пространств. Для минимизации рисков необходимо: законодательно обязать владельцев крупных игровых платформ и публичных серверов внедрять системы автоматизированного мониторинга деструктивного контента; стимулировать разработку и внедрение отечественных ИИ-решений для модерации игровых чатов; Ужесточить требования к провайдерам игровых услуг по хранению логов переписки и идентификации пользователей; активно включать тему безопасности в онлайн-играх в программы цифровой грамотности и профилактики девиантного поведения среди молодёжи.

Список литературы:

[1] Бородина В. Н. Роль онлайн-игр в возникновении кибербуллинга // Международный научно-карьерный обзор (МНКО). – 2022. – № 1 (92). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/rol-onlayn-igr-v-vozniknovenii-kiberbullinga (дата обращения: 25.01.2026).

[2] Елютина М. Э., Неруш А. А. Структурные основания взаимодействий в онлайн-играх // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. – 2021. – Т. 21, вып. 3. – С. 289–294.

[3] Кириллова Д. С. Онлайн-игры как разновидность социальных сетей // European Research. – 2015. – № 9 (10). – С. 64–66. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/onlayn-igry-kak-raznovidnost-sotsialnyh-setey (дата обращения: 25.01.2026).

[4] Смушкин А. Б. Криминалистика в цифровых мирах (на примере онлайн-игр) = Forensics in digital worlds (using the example of online games) // Вестник Томского государственного университета. – 2024. – № 502. – С. 214–219.

[5] Смушкин А. Б. Онлайн-игры как пространство совершения преступлений // Вестник Томского государственного университета. – 2021. – № 468. – С. 259–264.

[6] Roblox заблокировали в России. Как запрет скажется на детях // «РБКLife». URL.:https://www.rbc.ru/life/news/6936d50d9a79476757bf72ce (Дата обращения 20.01.2026).

References:

[1] Borodina V. N. The role of online games in the emergence of cyberbullying//International Scientific and Career Review (MNCO). – 2022. – № 1 (92). – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/rol-onlayn-igr-v-vozniknovenii-kiberbullinga (дата обращения: 25.01.2026).

[2] Elyutina M.E., Nerush A.A. Structural foundations of interactions in online games//Izvestia Saratov University. New series. Series: Sociology. Political science. – 2021. - Vol. 21, no. 3. - S. 289-294.

[3] D. S. Kirillova. Online games as a kind of social networks//European Research. – 2015. – № 9 (10). - S. 64-66. – URL: https://cyberleninka.ru/article/n/onlayn-igry-kak-raznovidnost-sotsialnyh-setey (дата обращения: 25.01.2026).

[4] Smushkin A. B. Forensics in the digital worlds (using the example of online games) = Forensics in digital worlds (using the example of online games)//Bulletin of Tomsk State University. – 2024. – № 502. - S. 214-219.

[5] Smushkin A. B. Online games as a crime space//Bulletin of Tomsk State University. – 2021. – № 468. - S. 259-264.

[6] Roblox was blocked in Russia. How the ban will affect children//" RBKLife. " URL: https://www.rbc.ru/life/news/6936d50d9a79476757bf72ce (Date Accessed 20.01.2026).