



Научная статья

УДК 378

<https://doi.org/10.33874/2072-9936-2024-0-3-18-28>

## СОЦИОКУЛЬТУРНАЯ ЭКСПЕРТИЗА СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ ПРАКТИК (ПО ИТОГАМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА «ПАТРИОТКРАФТ»)\*

**Людмила Александровна Потапова**

Средне-Волжский институт (филиал) Всероссийского государственного университета юстиции (РПА Минюста России), 430003, Россия,  
г. Саранск, ул. Федосеенко, д. 6

[lap-law@ya.ru](mailto:lap-law@ya.ru)

### **Аннотация**

Проблема, определяющая научную актуальность настоящего исследования, состоит в оценке воздействия игры на формирование модели поведения молодого человека в контексте отсутствия мониторинга и контроля контента в видеоиграх на соответствие безопасности духовно-нравственному состоянию и сохранению традиционных российских ценностей. Целью работы является определение параметров диагностики игры при проведении специально-культурного исследования для диагностики проблемы и обоснованной оценки ее влияния на формирование и сохранение духовно-нравственных традиций российского общества. Для составления перечня идентификационных параметров была применена смешанная методика (*MMR*). Сочетание проблемно-тематического и сравнительно-правового анализа и синтеза, а также контекстуальности и прогнозирования, позволили установить необходимость обязательности проверки игрового контента на соответствие действующему законодательству в области традиционных духовно-нравственных ценностей. Новизна исследования состоит в эмпирическом и теоретическом анализе виртуального игрового контента. По результатам проведенного исследования определены специфические критерии оценивания игрового контента и рекомендованы изменения в правовые акты по исключению случаев

\* Исследование выполнено по проекту № P13-23-1-000015 Фонда президентских грантов (<https://мордовия.гранты.рф/public/application/item?id=668fad1d-e89c-4fd3-ad5e-7a5c0c45e4c5>).

попадания на российский рынок деструктивных игровых практик. Сделанные в материалах статьи предложения, могут найти развитие, как в научных, так и прикладных исследованиях, направленных на предупреждение деструктивного разрушения духовно-нравственного потенциала в молодежи.

**Ключевые слова:** игровой контент; духовно-нравственное развитие; патриотизм; семейные ценности; социокультурная экспертиза; деструктивные факторы.

**Для цитирования:** *Потапова Л. А.* Социокультурная экспертиза современных игровых практик (по итогам реализации проекта «ПатриотКрафт») // Вестник Российской правовой академии. 2024. № 3. С. 18–28. <https://doi.org/10.33874/2072-9936-2024-0-3-18-28>

Research Article

## SOCIO-CULTURAL EXPERTISE OF MODERN GAMING PRACTICES (BASED ON THE RESULTS OF THE PATRIOTCRAFT PROJECT)\*

**Lyudmila A. Potapova**

Middle Volga Institute (Branch) of All-Russian State University of Justice,  
6 Fedoseenko St., Saransk, 430003, Russia

### Abstract

The problem that determines the scientific relevance of this study is to assess the impact of the game on the formation of a young person's behavior model in the context of the lack of monitoring and control of content in video games for safety compliance with the spiritual and moral state and preservation of traditional Russian values. The purpose of the work is to determine the parameters of game identification when conducting a special cultural study to diagnose the problem and make a reasonable assessment of its impact on the formation and preservation of spiritual and moral traditions of Russian society. A mixed methodology (MMR) was used to compile a list of identification parameters. The combination of problem-thematic and comparative-legal analysis and synthesis, as well as contextuality and forecasting, allowed us to establish the necessity of mandatory checking of game content for compliance with the current legislation in the field of traditional spiritual and moral values. The novelty of

---

\* The study was carried out according to project No. P13-23-1-000015 of the Presidential Grants Fund (<https://мордовия.гранты.рф/public/application/item?id=668fad1d-e89c-4fd3-ad5e-7a5c0c45e4c5>).

the research consists in the empirical and theoretical analysis of virtual game content. Based on the results of the study, specific criteria for evaluating game content are defined and changes in legal acts are recommended to exclude cases of destructive game practices entering the Russian market. The proposals made in the materials of the article can find development both in scientific and applied research aimed at preventing the destructive destruction of spiritual and moral potential in young people.

Keywords: game content; spiritual and moral development; patriotism; family values; socio-cultural expertise; destructive factors.

**For citation:** *Potapova L. A. Socio-Cultural Expertise of Modern Gaming Practices (Based on the Results of the PatriotCraft Project). Herald of the Russian Law Academy, 2024, no. 3, pp. 18–28. (In Russ.) <https://doi.org/10.33874/2072-9936-2024-0-3-18-28>*

## Введение

Ежегодный указ Президента России об определении ключевой темы года, как правило, поднимает самые важные вопросы в развитии общества, так же и случилось в 2024 г., который был объявлен Годом семьи. Значимость идеи защита семьи в контексте сохранения традиционных ценностей заставляет обратить внимание на самые эффективные способы формирования модели поведения подрастающего поколения, среди которых лидирующее положение занимает – игра. Являясь достаточно популярным способом осваивания социальной роли и формирования поведенческой модели личности в любом возрасте, игра закладывает базовые характеристики личности. В. В. Путин назвал целью видеоигр помощь в развитии и воспитании человека в рамках общечеловеческих ценностей и патриотизма.

Исследования *GMNG*, проведенные в 2023 г., показали, что большинство молодых россиян (80%), увлекающихся компьютерными играми, считают, что навыки, полученные в играх, помогают в реальной жизни. Например, благодаря геймингу они приобрели навыки быстрого принятия решений (74%), развили логическое мышление (56%) и улучшили память (54%). Кроме того, с помощью ПК-игр пользователи смогли лучше изучить английский (45%), узнать про другие культуры (16%), а также развили навык критического мышления (42%) [1]. В современных условиях интернет-игра как самая популярная культурно-досуговая деятельность молодежи, стала еще и частью образовательного процесса, наполняя его не только техническими характеристиками телекоммуникационных возможностей, но и содержательными элементами, а также закономерностями усвоения знаний, умений, навыков и формирования убеждений. Целые компании занимаются разработкой и изданием видеоигр, среди них *VK*, *Owlcat Games*, *Mundfish*; встречается информация даже о выделении их в отдельную индустрию. При этом повсеместно отмечается позитивное образовательное воздействие сетевых многопользовательских онлайн-игр, их дидактические возможности в процессе образования человека. Другие исследования показывают, что игровая индустрия имеет и другие характеристики, связанные с участвовавшими случаями навязывания западными разработчиками игровых

сценариев с экстремистским и террористическим подтекстом, фальсификацией исторических событий и роли в них России, искажением в игровых сценариях норм международного права вооруженных конфликтов, фактами деструктивного психологического замещения и идентификации себя с игровыми героями среди молодежи. В игровой форме достаточно легко попираются ценности семьи, как, собственно, и другие духовно-нравственные ценности, с трансляцией в массы различные формы деструктивности. Например, оригинальная версия игры *The Sims* открыто противоречит традиционным российским духовно-нравственным ценностям, так как активно пропагандирует ЛГБТ. В конце 2023 г. заместитель председателя думского комитета по просвещению Я. Лантратова обнародовала список видеоигр, где главными игровыми героями выступают «геи», «лесбиянки», «трансгендеры», «бисексуалы». Например, в этот список попали игры: *Assassin's Creed*, *The Last of Us*, *Fallout*, а также *The Sims 3*. Представлен также список зарубежных игровых ресурсов, где в игровой форме пропагандируется насилие, порнография, мат, экстремистская и террористическая деятельность, а также недостоверная информация. Председатель патриаршей комиссии по вопросам семьи, защиты материнства и детства Д. Смирнов неоднократно заявлял, что компьютерные игры, например мобильная *Pokemon Go*, составляют для семьи прямую угрозу, так как неблагоприятно влияют как на детскую психику, так и становятся причиной разводов у взрослых. Комиссия Совета законодателей по информационной политике выступила с инициативой организации специального исследования игрового контента и по факту выявленных угроз – внесение их в реестр запрещенных компьютерных игр по аналогии со списком экстремистских материалов [2]. Целью исследования стало – определение параметров идентификации игры при проведении специально-культурного исследования для диагностики проблемы и обоснованной оценки ее влияния на формирование и сохранение духовно-нравственных традиций российского общества.

### 1. Обзор литературы

В отечественных исследованиях по обозначенной теме учеными подчеркивается важность сохранения российских духовно-нравственных ценностей, что на фоне растущей международной неприязни и увеличения напряженности между государствами только еще актуализирует значимость психологической защиты молодежи. Эти положения также согласуются и с Концепцией информационной безопасности детей в Российской Федерации от 28 апреля 2023 г., где отмечается приоритетность задачи по защите российского общества от деструктивного информационно-психологического воздействия [3]. Как пишут в своих исследованиях А. С. Колбнева, Н. В. Сацук, А. А. Чалкина, Д. В. Кузина и др., «игра должна транслировать ценности семьи, как и все иные ценности, которые закрепляются в молодежной среде посредством социализационного влияния» [4, с. 23]. А. Г. Рубцов в своем исследовании отмечает, что акценты в игровых практиках часто делаются на прагматизме и озабоченности материальными ценностями, личной свободе и отказе от создания семьи в угоду комфортному одиночеству [5, с. 258].

В последнее время появились интересные исследования из области геймификации экстремизма и терроризма от зарубежных ученых. Так, английские ученые

А. Ньюхаус и Р. Коверт пишут о том, что вербовка в террористические и экстремистские организации наиболее успешно осуществляются в игровом пространстве, что объясняется доступностью цифровой среды и состоянием азарта в игре [6, с. 72]. М. Принц, как и его коллеги, говорит об игровой практике выбора, кем ты будешь – мужчиной или женщиной, с явным гендерным подтекстом и «благодатной почвой распространения ненависти и угнетения» [7, с. 57]. Представитель Калифорнийского университета в Ирвине Г. Уэллс пишет в своем исследовании, что, по данным Ассоциации программного обеспечения развлечений, за 2021 г. «около 227 миллионов американцев играют в видеоигры, среди которых: две трети (67%) взрослых и три четверти (76%) – молодежь. Чаще всего в играх приходится сталкиваться с разжиганием ненависти и домогательства, а каждый десятый игрок (10% подростков, 8% взрослых) сталкивается с идеологией превосходства белой расы, включая утверждения о превосходстве белой расы и отрицании Холокоста» [8, с. 157].

В сложившихся условиях актуальности и злободневности вопроса безопасности игр, практически отсутствуют исследования необходимости прогнозирования возможных отрицательных последствий игры для психической и физической безопасности для подростков.

## **2. Материалы и методы**

Каждое поколение исследователей привносит в правовую доктрину собственное видение, отражающее не только изменчивость общественных отношений, но и развитие самой научной мысли. Для составления перечня идентификационных параметров социокультурной экспертизы была применена смешанная методика (*MMR*). Сочетание проблемно-тематического и сравнительно-правового анализа и синтеза, а также контекстуальности и прогнозирования, позволили установить необходимость обязательности проверки игрового контента на соответствие действующему законодательству в области традиционных духовно-нравственных ценностей. В результате применения смешанной методики рассмотрены определяющие для социокультурной экспертизы факторы: человеко-ориентированности игрового ресурса, социальной ориентации на сохранение духовно-нравственных ценностей, позитивности влияния игрового ресурса на психическое здоровье молодого игрока, этичности отдельных элементов игры. Используемые параметры диагностики составляют линейку механизма распознавания и обозначения проблемы в игровом контенте с помощью использования специальной лексики и принятой терминологии. Полученное в результате подобной диагностики заключение представляет собой совокупность утверждений, сделанных на основе выводов в результате анализа и оценки игрового контента. Убедиться в надежности и достоверности использования *MMR* в научных исследованиях можно на примере отдельных исследовательских работ [9, с. 153].

## **3. Результаты. Обсуждение**

Анализ современного игрового пространства был проведен в 2023–2024 гг. командой специалистов проекта #ПатриотКрафт в Республике Мордовия. За этот период были проанализированы самые популярные игровые платформы. В качес-

тве примера приведем анализ мобильной многопользовательской онлайн-игры *Standoff 2* в жанре шутера от первого лица, которая была разработана российской IT-компанией *Axlebolt* в г. Казани. В ней игрокам был предложен сюжет *Frosty Chaos. New Year 2024*, в котором «героем Нового года станет тот, кто совершит убийства из всех праздничных оружий!». Выявленные проблемы игрового пространства согласуются с исследованиями ученых и практиков за последние годы. Специалистами *Center for Technology and Society* в 2022 г. было установлено, что подростки в возрасте 10–12 лет почти в 70% случаев подвергаются плохому отношению в онлайн-играх по тем или иным причинам. Чаще всего молодые люди чувствуют на себе вражду и ненависть от других игроков, по тем или иным признакам, в играх *Valorant*, *Dota 2*, *Fortnite*. Отдельного исследования заслуживают экстремистские высказывания в отношении групп лиц в игре *MMORPG* с правилами *role-play enforced*: там «нормой» игрового поведения в виртуальных пространствах стали призывы уничтожения орков, эльфов и прочих неформальных молодежных групп [10, с. 278]. Сцены с массовыми убийствами и с оценкой их количественных показателей содержат в себе, кроме всего прочего искажения исторических фактов направлены в целом на подрыв общества и склонение к экстремизму и терроризму. В Докладе Генерального прокурора РФ о состоянии законности в 2023 г. отмечается, что в условиях специальной военной операции на Украине постоянно делаются попытки вовлечь российских подростков в террористические организации посредством сети Интернет. По данным МВД РФ, за шесть месяцев 2023 г. в России зафиксировано 1193 преступления террористического характера с участием несовершеннолетних [11]. На заседании Национального антитеррористического комитета отмечено, что украинские спецслужбы при помощи Запада вербуют российских граждан, включая молодежь, для осуществления диверсий и терактов. С февраля 2022 г. в России было предотвращено 118 преступлений, исполнителями которых были молодые люди и подростки, в том числе несовершеннолетние. Серьезной угрозой признано террористическое движение «Колумбайн» и террористическая организация «Маньяки. Культ убийств», подготавливающие вооруженные нападения на школы. Директор ФСБ России А. Бортников в одном из своих выступлений указал, что «в условиях специальной военной операции «украинские спецслужбы и их западные кураторы развернули агрессивную идеологическую и вербовочную обработку наших граждан, прежде всего молодого поколения, по вовлечению в диверсионно-террористическую и экстремистскую деятельность». Все это происходит на фоне отсутствия в криминологической науке единого подхода в общей стратегии совершенствования правовых механизмов противодействия вовлечению несовершеннолетних путем сетевых игровых технологий в преступления экстремистской и террористической направленности. Психологическая характеристика роли, предлагаемой в сценариях компьютерных и спортивных командных военно-тактических игр, оказывает деструктивное воздействие на поведенческие реакции: стимулирует различные формы делинквентных действий, экстремизм, скулшутинг, наркоманию, суицидальную активность и прочие особенности. Во все времена мировой истории молодые люди были главными исполнителями террористических актов, а одним из главных фак-

торов, способствующих распространению идеологии терроризма в молодежной среде, был романтический интерес к сильным и ярким чувствам и всепоглощающим страстям. В России, как и в подавляющем большинстве других стран, в соответствии с Семейным кодексом РФ несовершеннолетний – это лицо, не достигшее 18 лет. Однако в некоторых государствах эта «возрастная планка» более высокая: Швейцария – 20 лет, США в зависимости от штата – 18–21. Минимальный же возраст совершеннолетия установлен на Фарерских островах – 14 лет. В настоящее время население России составляет 146,4 млн человек, из которых 30,2 млн человек – несовершеннолетние (20,6 % населения), из них 27 млн человек (89,4%) являются активными пользователями сети Интернет [12]. В этот возрастной период психика подростков характеризуется, как нестабильная, их социально-экономическое положение и общественно-политические взгляды находятся на этапе становления. В условиях современных как российских, так и мировых реалий цифровое поколение все больше и больше проводит время с гаджетами, активно осваивая виртуальное игровое пространство, превращая его в универсальную форму своей досуговой деятельности. При этом основная масса компьютерных игр содержит контент, наполненный агрессивными поведенческими реакциями [13, с. 39]. Имитационные игры, операционные игры и игры по исполнению ролей, как правило, указывают на вероятную корреляцию между потребляемым несовершеннолетними игровым контентом и их агрессивными поведенческими реакциями в реальном мире. Решая задачу по вербовке сторонников, радикальные движения научились маскировать свои воззрения под шутки, развлечения и игры, чему способствуют новые информационные технологии. Психологи из Мельбурнского королевского технологического института провели ряд исследований и определили жанр видеоигр, вызывающий агрессию. Было определено, что это не совсем не «стрелялки», а соревновательные игры. Отдельно отмечены *Battlefield* и *Call of Duty: Modern Warfare*, а по уровню враждебности первое место отвели *Minecraft*. Уделяя изучению агрессии, вызываемой видеоиграми, российские психологи отмечают, что психодиагностический, развивающий и психокоррекционный потенциал видеоигр является, несомненно, перспективным, но это требует соответствующих психологических исследований и правовой регламентации [14, с. 169]. Дополнительную опасность в сети Интернет создает ситуация медиафокусирования на деталях планирования, организации и совершения вооруженного нападения на образовательные организации одним или несколькими учащимися с целью массового убийства. С этим фактом психологи связывают такие события, как «Колумбайн-эффект», схожий с описанным еще в 1970-х гг. синдромом Вертера, так называемой массовой волной подражающих самоубийств, возникшей после их подробного освещения их в средствах массовой информации.

Проанализированные данные Организации Объединенных Наций показали, что начиная с 2019 г. они подняли тревогу, отразив в своем докладе небывалый рост числа преступлений на почве ксенофобии и антисемитизма во всем мире. По вопросу о современных формах расизма, расовой дискриминации, ксенофобии и связанной с ними нетерпимости в докладе было отмечено, что виной тому видеоигры, которые используют экстремисты для радикализации молодежи. Видеоигры, а также

связанные с играми форумы, чаты и сайты, где можно общаться в реальном времени, а также каналы прямого вещания, в частности «Ютуб», названы в докладе самыми популярными средствами вербовки и радикализации молодежи [15]. Исследуемые в этом плане личностные факторы характеризуются делинквентностью и подверженностью психическим отклонениям, с низким уровнем моральных и нравственных установок и криминальным подражательством; факторы микросреды, в которой развивался несовершеннолетний со сниженным контролем со стороны родителей и связанностью несовершеннолетнего с уличным пространством и деструктивно (националистически или радикально) настроенными взрослыми членами террористических группировок; информационные факторы (факторы макросреды), создающие деструктивное виртуальное пространство, так называемый *Darknet* (рус. – «темная сеть») в рамках которого происходит деидеологизация духовной сферы, облегчающая вербовку несовершеннолетних в террористические организации; экономические факторы, предоставляющие пути легкого заработка и выхода из трудного материального положения; факторы подмены реальности путем распространения в подростковой среде наркомании, токсикомании, алкоголизма; территориальные факторы, создающие группы риска из несовершеннолетних, проживающих в приграничных территориях «недружественных стран» [16, с. 61].

### **Заключение**

Регулирование всех общественных отношений, возникающих в виртуальном игровом пространстве, требует конкретизации и законодательного закрепления в отдельном правовом акте, регулирующем все вопросы от создания «правильной игры», запуска ее в сеть и до формулирования и внедрения правил «киберспортивного права». Необходимо конкретизировать уголовную ответственность за вовлечение несовершеннолетних в преступления экстремистской и террористической направленности, дополнив гл. 20 Уголовного кодекса РФ новой ст. 150.1, конкретизирующей уголовно-правовую защиту от вовлечения несовершеннолетних в преступления экстремистской и террористической направленности.

Для всего игрового пространства требуется организовать экспертный мониторинг и специальный контроль контента в видеоиграх на соответствие законам об информации, информационных технологиях и защите информации. Как вариант подобного мониторинга может выступать социокультурная экспертиза современных игровых практик [17, с. 45], представляющая собой специальное исследование и оценка игровой программы на соответствие параметрам духовно-нравственной безопасности, таким как: человеко-ориентированность игрового ресурса, социальная ориентация на сохранение духовно-нравственных ценностей, позитивность влияния игрового ресурса на психическое здоровье игрока, этичность отдельных элементов игры.

Для предотвращения вовлечения несовершеннолетних в различные игровые деструкции требуется изменить подход к формированию государственной образовательной и воспитательной политики, формирующей в молодом человеке ценностные ориентации. В условиях реализации проекта «Фестиваль-конкурс сценариев командных военно-тактических игр #ПатриотКрафт», поддержанного Фондом

президентских грантов в Республике Мордовия, игровому бизнес-сообществу была предложена альтернатива в виде разработанных участниками целевой группы от 14 до 23 лет сценариев командных военно-тактических игр, основанных на реальных исторических событиях. Оказалось, что это не только интересно, но и сохраняет историческую память и, формирует патриотизм. Ощущая острую проблему отсутствия в России единой государственной идеологии и упущенное время по воспитанию российской молодежи, вспоминается древняя китайская мудрость: «Если хочешь окончательно победить своего врага – воспитай его детей». В целом настрой на формирование традиционных российских духовно-нравственных ценностей сопряжен не только с контролем игрового пространства посредством специальных социокультурных исследований игровой индустрии и жесткого правового регулирования игрового пространства. В первую очередь он должен стать определяющим вектором формирования семейного иммунитета от воздействия деструктивных атак со стороны игровых разработчиков, так называемым воспитанием семейного вкуса к качественным и безопасным новшествам игровой индустрии, как новейшая традиция современной семьи, как семейная мода на безопасный ресурс.

#### Пристатейный библиографический список

1. Российские геймеры рассказали, какие игры помогают им развивать полезные навыки // Газета.ru : сайт. URL: <https://www.gazeta.ru/social/news/2023/09/28/21378901.shtml> (дата обращения: 29.09.2023).
2. Депутаты предложили вице-премьеру создать The Sims с российскими ценностями // Дзен : сайт. URL: <https://dzen.ru/a/ZRRZB6mhrF-PSwIS> (дата обращения: 29.03.2024).
3. Распоряжение Правительства РФ от 28 апреля 2023 г. № 1105-р «Концепция информационной безопасности детей в Российской Федерации» // СПС «Гарант».
4. Кузина Д. В. Кризис представлений о семейных ценностях у современной молодежи // *Universum: психология и образование*. 2020. № 7 (73).
5. Рубцов А. Г. Трансформация ценностных ориентаций современной молодежи // *Право и практика*. 2023. № 3.
6. Newhouse A., Kowert R. Digital Games as a Means of Extremist Recruitment and Mobilization // *Tech Against Terrorism*. 2024.
7. Prince M. Extremist Games and Modifications // *Tech Against Terrorism*. 2024.
8. Wells G. Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature // *Games and Culture*. 2003. Vol. 19. No. 4.
9. Åkerblad L. Integrative Strategies in Mixed Methods Research // *Journal of Mixed Methods Research*. 2021. Vol. 15. No. 2.
10. Щепстобитов А. А. Тенденции правового регулирования индустрии многопользовательских онлайн-игр в Российской Федерации // *Право и управление*. 2023. № 4.
11. Генпрокуратура зафиксировала попытки вовлечь подростков в терроризм // РИА Новости : сайт. URL: <https://ria.ru/20220530/terrorism-1791773465.html> (дата обращения: 28.09.2023).

12. ООН: для радикализации молодежи экстремисты используют компьютерные игры // Организация Объединенных Наций : сайт. URL: <https://news.un.org/ru/story/2019/06/1357371> (дата обращения: 28.09.2023).

13. Сафин Ф. Ю. Деструктивное влияние игрового компьютерного контента на криминализацию несовершеннолетних // Всероссийский криминологический журнал. 2022. № 1.

14. Пономарева Е. С. Видеоигры и агрессия: основные тенденции зарубежных исследований // Вестник Московского университета. Серия «Психология». 2022. № 3.

15. Мартыненко А. В., Потапова Л. А. Профилактика экстремизма в молодежной среде : учебное пособие для вузов. М. : Юрист, 2024.

16. Милешина Н. А., Потапова Л. А. Экспертная оценка эпизодов (вариантов) использования нацистской атрибутики или символики в сети Интернет // Обзор. НЦПТИ. 2021. № 2 (25).

17. Экспертиза в современном мире: от знания к деятельности / под ред. Г. В. Иванченко, Д. А. Леонтьева. М. : Смысл, 2006.

## References

1. Russian Gamers Told What Games Help Them to Develop Useful Skills. URL: <https://www.gazeta.ru/social/news/2023/09/28/21378901.shtml> (date of reference: 29.09.2023). (In Russ.)

2. Deputies Offered the Deputy Prime Minister to Create *The Sims* with Russian Values. URL: <https://dzen.ru/a/ZRRZB6mhrF-PSwIS> (date of address: 29.03.2024). (In Russ.)

3. Order of the Government of the Russian Federation of 28 April 2023 No. 1105-r "The Concept of Information Security of Children in the Russian Federation" (SPS "Garant"). (In Russ.)

4. Kuzina D. V. Crisis of Representations About Family Values in Modern Youth. *Universum: Psychology and Education*, 2020, no. 7 (73). (In Russ.)

5. Rubtsov A. G. Transformation of Value Orientations of Modern Youth. *Law and Practice*, 2023, no. 3. (In Russ.)

6. Newhouse A., Kowert R. Digital Games as a Means of Extremist Recruitment and Mobilization. In *Tech Against Terrorism*. 2024.

7. Prince M. Extremist Games and Modifications. In *Tech Against Terrorism*. 2024.

8. Wells G. Right-Wing Extremism in Mainstream Games: A Review of the Literature. *Games and Culture*, 2003, vol. 19, no. 4.

9. Åkerblad L. Integrative Strategies in Mixed Methods Research. *Journal of Mixed Methods Research*, 2021, vol. 15, no. 2. (In Russ.)

10. Sherstobitov A. A. Trends of Legal Regulation of the Industry of Multiplayer Online Games in the Russian Federation. *Law and Management*, 2023, no. 4. (In Russ.)

11. The Prosecutor General's Office Recorded Attempts to Involve Teenagers in Terrorism. URL: <https://ria.ru/20220530/terrorism-1791773465.html> (date of the application: 28.09.2023). (In Russ.)

12. UN: Extremists Use Computer Games to Radicalize Youth. URL: <https://news.un.org/ru/story/2019/06/1357371> (date of the application: 28.09.2023). (In Russ.)

13. *Safin F. Iu.* Destructive Influence of Computer Game Content on the Criminalization of Minors. *All-Russian Criminological Journal*, 2022, no. 1. (In Russ.)
14. *Ponomareva E. S.* Video Games and Aggression: The Main Trends of Foreign Research. *Bulletin of Moscow University. Series Psychology*, 2022, no. 3. (In Russ.)
15. *Martynenko A. V., Potapova L. A. (eds.)*. Prevention of Extremism in the Youth Environment: Textbook for Universities. Moscow: Iurist, 2024. (In Russ.)
16. *Mileshina N. A., Potapova L. A.* Expert Evaluation of Episodes (Variants) of the Use of Nazi Attributes or Symbols in the Internet. *Review.NCPTI*, 2021, no. 2 (25). (In Russ.)
17. *Ivanchenko G. V., Leontiev D. A. (eds.)*. Expertise in the Modern World: From Knowledge to Activity. Moscow: Sysl, 2006. (In Russ.)

**Сведения об авторе:**

Л. А. Потапова – кандидат юридических наук, доцент.

**Information about the author:**

L. A. Potapova – PhD in Law, Associate Professor.

Статья поступила в редакцию 22.04.2024; одобрена после рецензирования 20.05.2024; принята к публикации 26.08.2024.

The article was submitted to the editorial office 22.04.2024; approved after reviewing 20.05.2024; accepted for publication 26.08.2024.