

Секция «Международная безопасность: новые и традиционные вызовы и угрозы»

## **Геймификация террористической пропаганды и игровой джихад на примере ИГ\* и Хаят Тахрир Аш-Шам\*.**

*Тымченко Оксана Витальевна*

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет мировой политики, Кафедра международной безопасности, Москва, Россия

*E-mail: ksyusha.tymchenko@mail.ru*

В течение многих лет террористы применяют многочисленные тактики для привлечения внимания потенциальных рекрутов - всем известны печатные и электронные издания радикальных журналов «Inspire» и «Dabiq», выпускаемых соответственно Аль-Каидой и Исламским Государством.

Несмотря на наличие конвенциональных способов распространения радикальной пропаганды, терроризм не стоит на месте. Новейшим видом пропаганды является геймификация терроризма, что является результатом адаптации к потребностям одной из социальных групп целевой аудитории - подростков. Для современной молодежи чтение пропагандистских журналов и прослушивание нашидов не представляется интересным занятием, так как они находятся под значительным влиянием «клиповой культуры» - социального явления, описанного американским социологом Э. Тоффлером. Клиповое мышление подразумевает быстрое потребление фрагментированной информации в больших количествах, не подразумевающее концентрации внимания в течение долгого времени. Таким образом, подростки восприимчивы к контенту, не несущему смысловой нагрузки и не вынуждающему их задействовать ментальные способности. Для рекрутирования молодежи в ряды боевиков террористические группировки выработали новый способ пропаганды - использование компьютерных игр для отражения основных идей джихадизма. Примером подобной геймификации является деятельность радикальной салафитской группировки Хаят Тахрир аш-Шам (ХТШ), создавшей серию видео с применением техники «combatcamera» (съемка боевых действий от первого лица) на основе компьютерной игры «Call of Duty» [1]. В видео «Eastern Al-Ghoutah 2» [2] используется стандартный для игры геймплей: на экране отражаются показатели здоровья; оружие персонажа; мини-карта, показывающая расположение приближающихся противников. Персонаж, за которого «играет» аудитория, имеет способность к воскрешению в случае смерти, что отражено в видео. Подобная идея «бессмертия» создает у потенциального рекрута иллюзию безопасности джихада и непобедимости конкретной группировки. Подобная геймификация не подразумевает отражения реальности - в видео не показаны жестокие убийства, кровь и травмы, получаемые боевиками на поле боя. Режим «combat camera» позволяет потенциальному рекруту испытать на себе иммерсивные технологии и вынуждает его ассоциировать себя с персонажем на экране (режим от первого лица выполнен таким образом, чтобы реалистично отразить положение рук, ног, оружия персонажа и показать игру его глазами). Кроме того, новшеством является использование дронов для съемки - «игрок» может осматривать территорию ведения боевых действий, приближать определенные объекты. Подобная технология вовлекает потенциальных рекрутов в «игровой джихад», позволяет им проникнуться атмосферой боевых действий. Исламское Государство в свою очередь опубликовало тизер к игре «Grand Theft Auto: Salil al-Sawareem» (GTA: Звон мечей) [3], представивший известную среди подростков игру в джихадистском свете.

Иммерсивность геймифицированных видео террористических группировок также зависит от значительного числа спецэффектов, применяемых при съемках: в стандартных

играх аватар, представляющий игрока, испытывает определенные эмоции и чувства - экран темнеет, звуки оглушают игрока, при взрыве гранаты персонаж некоторое время не способен к передвижению и фокусировке. Таким образом, привнесение спецэффектов в видео позволяет террористам вовлечь потенциального рекрута, смоделировав сцену из его будущей жизни, полной острых ощущений.

Геймификация террористических атак знакома игрокам благодаря американским разработкам компьютерных игр. В 2002 г. США выпустили компьютерную игру «America's Army» [1], в которой игроки могли отражать атаку террористов. Обе команды видели себя одетыми в форму американской полиции, в то время как противник представал в образе террориста. Таким образом, создавалась иллюзия, благодаря которой обе команды убивали террористов, будучи полицейскими. Еще одна игра, затрагивающая образ террористов в глазах рядовых американцев, - «Call of Duty: Modern Warfare 2». Особенность этой версии игры заключается в том, что в миссии под названием «No Russian» игрок может участвовать в теракте. По сюжету игры террористы, среди которых находится и главный герой, нападают на аэропорт в России, убивая мирных граждан. Игрок может пропустить сцену с терактом, не стрелять или отвернуться к стене, однако у него также есть возможность безнаказанно расстреливать посетителей аэропорта, среди которых представлены несовершеннолетние. Главный герой игры Джозеф Аллен является агентом под прикрытием в террористической группировке, поэтому игрок получает возможность выбора действий в ходе сцены. Этот теракт не несет смысловой нагрузки в рамках сюжета, пропуск сцены или участие в ней не влияет на показатели игрока. Таким образом, разработчики позволили каждому игроку побывать в образе террориста и увидеть сцены реального насилия. Подобная практика критикуется за потенциальное травмирование психики игроков, однако необходимо отметить, что привнесение реалистичности и отражение действительной деятельности террористов позволяет игрокам увидеть обратную сторону медали террористической пропаганды. Видя неизбежность и отсутствие моральных барьеров террористов, игроки «Call of Duty: Modern Warfare 2» формируют негативные ассоциации с терроризмом.

Еще одной игрой, спроектированной и выпущенной американцами, стала Medal of Honor: Warfighter's. Главный герой этой игры также является агентом под прикрытием, однако он не имеет такого четкого разграничения между террористами и секретными службами, как Джозеф Аллен. В тренировочной миссии в Йемене игрок расстреливает мирных жителей, затем сомневается в своей верности Соединенным Штатам, а в течение игры в целом критикует политику правительства. Миссия, которую должен успешно пройти главный герой - «Through the Eyes of Evil» - отражает отношение к терроризму. Теоретически он представлен как «Зло». Награда, которую игрок получает в ходе выполнения этой миссии, называется «Know the Enemy», подразумевая близкое знакомство с идеологией террористов. Однако в игре нет особенных отличий от стандартного геймплея всех игр от первого лица. Таким образом, игроки не видят разницы в игре от лица террориста и полицейского, а преступления, совершаемые в ходе миссий, представлены как «убийство ради убийства», не имеющее идеологической базы.

Таким образом, анализируя все игры, в которых представлены террористы в качестве врагов, необходимо подчеркнуть отсутствие различий между конвенциональными врагами и радикалами, что не дает игроку действительно понять идеологию террористов и мотивы их преступлений. Отсутствие глубокого понимания врага и потенциального противника на поле боя не позволяет эффективно осуществлять антитеррористические операции. Демонизация террористов и создание образа неизбежной машины для убийств дехуманизирует радикалов и насаждает атмосферу страха перед терроризмом.

Новые виды пропаганды террористических группировок становятся все более изоцирен-

ными, подстраиваясь под конкретные потребности социальных групп и адаптируя свои стратегии для массированного распространения для широкой аудитории. Подобная модификация конвенциональных видов пропаганды требует от национальных государств своевременного реагирования и модернизации уже имеющихся антитеррористических доктрин, не охватывающих весь спектр радикальной пропаганды.

[applewebdata://D985E730-3D42-4A63-AFD3-AE42EB4316B6#\\_ftnref1](#)

### Источники и литература

- 1) Cori E. Dauber, , A.J. (2019). Call of Duty: Jihad – How the Video Game Motif Has Migrated Downstream from Islamic State Propaganda Videos . Perspectives on Terrorism, 3, 17-31. Retrieved from <https://www.jstor.org/stable/26681906>
- 2) Schulzke , M. (2013). Being a terrorist: Video game simulations of the other side of the War on Terror . War & Conflict, 6, 207-220. Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1750635213494129>
- 3) Hall, M. (2014). "This is our Call of Duty": How ISIS is using video games. Salon, 1-1. Retrieved from [https://www.salon.com/2014/11/01/this\\_is\\_our\\_call\\_of\\_duty\\_how\\_isis\\_is\\_using\\_video\\_games/](https://www.salon.com/2014/11/01/this_is_our_call_of_duty_how_isis_is_using_video_games/)