



ЦЕНТР
ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ
ГИБРИДНЫМ УГРОЗАМ
В СФЕРЕ НАУКИ И ОБРАЗОВАНИЯ



ROBLOX: ИГРА, ИЛИ ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА ВЛИЯНИЯ?

Как Roblox стал полигоном для дезинформации, мошенничества — и детской уязвимости:

- > 85 миллионов пользователей ежедневно.
- > Большинство — дети и подростки.

И почти никто не думает, что за яркими мирами с кубиками и танцами скрывается одна из самых мощных, но наименее регулируемых цифровых экосистем современности.





ROBLOX — НЕ ПРОСТО ИГРА

ЭТО:

- > Платформа для создания миров,
- > Рынок с реальной экономикой
(выручка в 2025 году — \$4,9 млрд, рост на 36% за год),
- > Соцсеть без модерации в реальном времени,
- > И полигон для гибридных угроз — от финансовых схем до психоэмоционального воздействия.



2



ЧТО ДЕЛАЕТ ROBLOX КЛАДЕЗЬЮ УНИКАЛЬНЫХ УГРОЗ?

Открытая экономика:

Любой пользователь может создать «опыт», продавать внутриигровые предметы за Robux, обменивать их на реальные деньги.

- > Мошенники создают фальшивые «гивавеи» и «халявные скины», крадут аккаунты, вовлекают детей в финансовые пирамиды.
- > В 2025 году в МВД России зафиксировали около тысячи фактов мошенничества с использованием компьютерных игр.
- > Схемы варьируются от фейковых «испытаний на Robux» и продажи бесполезных Game Pass до поддельных сайтов, где выманивают логины и данные банковских карт.



ЧТО ДЕЛАЕТ ROBLOX КЛАДЕЗЬЮ УНИКАЛЬНЫХ УГРОЗ?

Дезинформация как контент

Поскольку каждый может запустить свой мир, никто не проверяет содержание.

- > Внутриигровые «новости», исторические «симуляции» или «образовательные квесты» легко превращаются в пропагандистские среды.
- > В июле 2025 года с платформы удаляли игры с запрещённым контентом. А в декабре 2025 года Роскомнадзор заблокировал Roblox в России именно из-за массового распространения материалов с пропагандой экстремизма, терроризма, призывов к насилию и ЛГБТ-тематики (движение признано экстремистским и запрещено в РФ).



ЧТО ДЕЛАЕТ ROBLOX КЛАДЕЗЬЮ УНИКАЛЬНЫХ УГРОЗ?

Социальная инженерия в режиме реального времени

Внутриигровой чат — не просто способ пообщаться. Это точка входа для множества угроз:

- > Фишинг-агрессоры заманивают в «бесплатные робуксы» и крадут аккаунты.
- > Рекрутеры радикальных групп используют анонимность для вербовки подростков.



5



ЧТО ДЕЛАЕТ ROBLOX КЛАДЕЗЬЮ УНИКАЛЬНЫХ УГРОЗ?

- > Тролли и буллеры травмируют пользователей в частных чатах, где модерация практически отсутствует.
- > Мошенники предлагают «партнёрства», «инвестиции» или «работу тестировщиком» — и выманивают данные или деньги.

До недавнего времени возрастных барьеров в общении не существовало: 8-летний мог свободно переписываться с 30-летним. Это превращало платформу в идеальную среду для асимметричного влияния.



ПОПЫТКА РЕГУЛИРОВАНИЯ: ВОЗРАСТНАЯ ВЕРИФИКАЦИЯ

С января 2026 года Roblox ввела обязательную проверку возраста для доступа к функциям общения. Подтвердить возраст можно двумя способами:

- > Биометрическая верификация — сканирование лица с помощью технологии оценки возраста (facial age estimation).
- > Предоставление удостоверения личности с фото (паспорт или другой документ).

Логика проста: сверстники = безопаснее. Пользователей разделили на шесть возрастных групп:

- > 5–8 лет
- > 9–12 лет
- > 13–15 лет
- > 16–17 лет
- > 18–20 лет
- > 21+ лет



7



ПОПЫТКА РЕГУЛИРОВАНИЯ: ВОЗРАСТНАЯ ВЕРИФИКАЦИЯ

Однако эффективность этого подхода остаётся открытым вопросом. В США детские правозащитные группы уже призвали FTC расследовать Roblox за «недобросовестные и обманные» практики, заявляя, что платформа не обеспечивает реальной безопасности детей.

Против Roblox подано более 140 исков в федеральные суды США.



8



БЛОКИРОВКА И РАЗБЛОКИРОВКА В РОССИИ

3 декабря 2025 года Роскомнадзор объявил о блокировке Roblox на территории РФ. Причины:

- > Распространение экстремистских материалов и пропаганда терроризма.
- > Пропаганда ЛГБТ (движение запрещено в РФ).
- > Платформа «пользуется популярностью у педофилов, позволяет моделировать теракты и участвовать в азартных играх».

В конце декабря 2025 года компания Roblox выразила готовность поэтапно привести свою работу в соответствие с российским законодательством.



9



БЛОКИРОВКА И РАЗБЛОКИРОВКА В РОССИИ

9 июня 2026 года Минцифры и Роскомнадзор обратились в правоохранительные органы с просьбой снять ограничения — после того, как получили от Roblox «гарантии реализации комплекса мер для дополнительной защиты детей».

10 июня 2026 года Roblox официально разблокировали на всей территории России.

A white arrow points to the right, followed by the number 10. Below the number 10 are several white diagonal lines.

10



КЛЮЧЕВЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ, ВНЕДРЁННЫЕ ROBLOX ДЛЯ РАЗБЛОКИРОВКИ:

- > Запущен механизм ограничения доступа к играм по возрастным группам.
- > Внедрено разделение на Roblox Kids и Roblox Select для ограничения доступа несовершеннолетних к неподходящему контенту.
- > Усилена борьба с опасным контентом.

Важный нюанс: после разблокировки российским пользователям стал недоступен общий чат в платформе.



ROBLOX КАК ЗЕРКАЛО ГИБРИДНЫХ УГРОЗ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Кейс Roblox — не изолированная история, а яркий симптом глобального тренда. Цифровые экосистемы, объединяющие игру, социализацию, экономику и пользовательский контент, становятся идеальной средой для гибридных угроз.

Их особенность — в сплаве нескольких уязвимостей:



12



ROBLOX КАК ЗЕРКАЛО ГИБРИДНЫХ УГРОЗ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

1. Экономическая эксплуатация через внутриигровые валюты и микротранзакции, где мошенничество легко маскируется под «игровой опыт».
2. Информационно-психологическое воздействие — дезинформация, ревизия истории, культовые нарративы подаются в интерактивной, эмоционально вовлекающей форме, что многократно усиливает их влияние на неокрепшую психику.



ROBLOX КАК ЗЕРКАЛО ГИБРИДНЫХ УГРОЗ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

3. Социальная инженерия в реальном времени — анонимность, отсутствие возрастных барьеров и доверительная среда «сверстников» превращают чаты в зоны вербовки, буллинга и сексуальной эксплуатации.
4. Регуляторная асимметрия — платформы развиваются быстрее, чем законодательства, а попытки догнать [верификация, блокировки] запаздывают либо обходятся технически.



ROBLOX КАК ЗЕРКАЛО ГИБРИДНЫХ УГРОЗ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Главный системный риск — в том, что эти угрозы нацелены на самую уязвимую аудиторию: детей и подростков, у которых ещё не сформировано критическое мышление, зато высокая эмоциональная вовлечённость и доверие к игровому пространству.

Roblox — не исключение, а модель: подобные механики работают в Fortnite, Minecraft, Tinder, TikTok и многих других платформах, где стираются грани между игрой, общением и реальной жизнью.



ВЫВОД

Следовательно, борьба с гибридными угрозами не может сводиться к точечным блокировкам или возрастным меткам. Она требует:

- > **Системной цифровой гигиены** — обучения детей и родителей распознавать манипуляции,
- > **Превентивной модерации** — использования ИИ и поведенческого анализа не только для фильтрации слов, но и для выявления опасных паттернов взаимодействия,



ВЫВОД

- > **Международного регулирования** — потому что платформы глобальны, а правовые режимы локальны,
- > И, наконец, признания того факта, что **виртуальные пространства — это уже не «просто игры»**, а полноценные социальные среды, влияющие на мировоззрение и безопасность целых поколений.



ВЫВОД

Пока же Roblox продолжает продавать детям иллюзию свободы, но на деле остаётся полем, где влияние, манипуляция и эксплуатация встроены в саму механику игрового опыта.

И этот урок применим ко всей цифровой экосистеме, в которую мы всё глубже погружаемся.