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.

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 «гиваеи» 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.

ЧТО ДЕЛАЕТ ROBLOX КЛАДЕЗЬЮ УНИКАЛЬНЫХ УГРОЗ?

- Тролли и буллеры травмируют пользователей в приватных 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

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.

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.

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.

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:

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.