

ФГБОУ ВО «Марийский государственный университет»

Способы вовлечения подростков в преступную деятельность

Учебное пособие

Йошкар-Ола, 2026

Авторы:

Егошина Г.А., к.ю.н., доцент,

Якимова Т.А., к.ю.н.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ВВЕДЕНИЕ
2. Основная часть
 - 2.1 Стратегические задачи злоумышленника при вовлечении несовершеннолетнего
 - 2.2 Платформы и социальные сети, используемые для вовлечения в преступную деятельность
 - 2.3 Категории собираемых данных при вовлечении в преступную деятельность и механизм их сбора
 - 2.4 Алгоритм вовлечения несовершеннолетних в преступную деятельность
3. Макеты уроков
4. Нормативные акты и юридическая терминология
5. Понятийный аппарат
6. Приложения:
 - 6.1. ПАМЯТКА ДЛЯ УЧАЩЕГОСЯ
 - 6.2. ПАМЯТКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Рост цифровой активности несовершеннолетних приходится на возрастную группу от 9 до 15 лет. По данным «Ростелекома», к группе 9–11 лет относится более чем двукратный скачок использования социальных сетей по сравнению с младшими школьниками, а среди подростков этот показатель достигает 81 %¹. Регулярный игровой опыт имеют 84 % школьников, при этом среднее время пребывания онлайн около шести с половиной часов в день, около 33 % детей проводят в сети от трех до восьми часов без присмотра взрослых². Игровая платформа – это не просто развлечение, это основная площадка для социализации, в которой защитные механизмы психики из-за азарта и чувства принадлежности к команде снижаются. Это делает игровые платформы и цифровые сервисы не только местом для общения, но и основными каналами вербовки и вовлечения в преступную деятельность.

Правоохранители фиксируют активность вербовщиков: за 2025 год выявлено 1,2 тысячи фактов (+21 %) вовлечения несовершеннолетних в преступления, к уголовной ответственности привлечены 480 граждан (+12 %)³. Обращает на себя внимание то, что в 2025 году подростки стали жертвами 9,4 тысячи преступлений, совершенных с использованием информационно-коммуникационных технологий (рост на 16,6 % по сравнению с 2024 годом). Количество мошенничеств в отношении несовершеннолетних превысило 3,4 тысячи случаев (рост на 25,6 %)⁴. По данным Министерства внутренних дел Российской Федерации, важное в этих цифрах то, что произошла смена роли самих подростков: почти каждое третье преступление (30,4 %), совершаемое несовершеннолетними, происходит с использованием цифровых технологий. В 2025 году количество таких криминальных проявлений со стороны самих подростков выросло на 14,1 %, достигнув 8,8 тысячи случаев.

При разработке данного пособия цели состояли в том, чтобы разобрать способы вовлечения несовершеннолетних в противоправную деятельность

¹ <https://sicmt.ru/press-center/deti-v-internete>

² https://corp.cnews.ru/news/top/2026-07-13_v_rossii_poyavilis_vozrastnye

³ <https://tass.ru/obschestvo/26956827>

⁴ <https://ria.ru/20260720/mvd-2105799251.html>

через использование возможностей игровых платформ и социальных сетей, а также предоставить практический материал для определения признаков деструктивного воздействия на мышление несовершеннолетних; описать схемы распознавания маркеров риска и сформировать алгоритм действий при возникновении угрозы, повысить уровень правовых знаний взрослых.

Настоящий материал разработан для специалистов сферы образования (педагогов, советников, психологов) и родительского сообщества.

2.1 Стратегические задачи злоумышленника при вовлечении несовершеннолетнего

Согласно данным Управления по организации борьбы с противоправным использованием информационно-коммуникационные технологии МВД России, вербовщик/куратор, общаясь с подростками на игровых платформах или в социальных сетях, ставит перед собой конкретные задачи. Анализ актуальных схем, используемых манипуляторами, позволяет разделить задачи злоумышленника при вовлечении несовершеннолетних в преступную деятельность на несколько этапов. Я.В.Зубок, Ю.А.Зубок и специалисты Центра судебно-экспертных исследований данный процесс описывают также как механизм деструктивного влияния с помощью концепции «воронки радикализации» или «воронки вовлечения»⁵. Этот путь вовлечения в преступление может состоять из большего числа шагов в зависимости от метода изучения вербовки, однако смысл самого процесса остается прежним.

1. Этап фильтрации

На начальном этапе вербовщик/куратор осуществляет так называемую, фильтрацию, т.е. производит разведку социальных сетей, используемых

⁵ <https://psy.su/feed/12076/>

подростками, чтобы на полученном результате выбрать цель для дальнейшей манипуляции.

Для этого используются встроенные функции игр для фильтрации потенциальных жертв. Это происходит через:

а) анализ профиля и комментариев, оставляемых подростком, это может быть:

- изучение никнейма, особенно привлекают депрессивные или агрессивные имена вроде Lonely_soul или Hate_My_Parents,
- аватаров,
- открытых биографий в Steam, Discord или самой игре;

б) наблюдение за поведением подростка в игре (сети):

- кураторы ищут игроков, которые часто проигрывают,
- пишут в чат сообщения о том, что их никто не понимает, жалуются на родителей («предки опять отберут компьютер») или хвастаются желанием быстро разбогатеть;

в) социальный статус в игре:

- новички с низким рангом или редкими предметами более уязвимы к лести и предложениям «помощи».

Цель такого изучения – выявить подростков из конфликтных семей, жертв буллинга или тех, кто озвучивает желание быстро разбогатеть. Как правило, фильтрация сопровождается сбором первичных данных жертвы: определение геолокации, возраста и состава семьи. Это происходит под видом дружеской беседы⁶.

2. Этап установления контакта

Когда жертва определена, с ней устанавливается контакт посредством мимикрии⁷ – маскировка под подростка-геймера. Цель этого этапа заключается в снижении уровня критического мышления через лесть и азарт.

⁶ <https://russian.rt.com/russia/article/1565339-podrostki-vliyanie-moshenniki-prestupleniya>

⁷ Мимикрия (от греч. *mimikos* – подражательный) – это способность организмов маскироваться под другие виды или окружающую среду.

Создавая образ «своего», в игровом чате/социальной сети вербовщик/куратор никогда не начинает диалог с криминальных тем.

Он:

- обсуждает метаигру (баланс персонажей), скины, последние обновления;
- делает комплименты навыкам жертвы (*skill*), даже если она играет плохо (лесть – ключевой инструмент);
- создает иллюзию дружбы: добавляет жертву в друзья внутри игровой платформы и предлагает перейти в голосовой чат для «лучшей координации», чтобы создать эффект присутствия и близости.

3. Этап перехода во внешние мессенджеры

Игровой чат неудобен для долгой обработки и небезопасен для самого преступника (логины могут храниться на серверах компании-разработчика), поэтому, будучи убежденным в сформировавшемся доверии, вербовщик предлагает жертве перейти из публичного игрового чата в личные сообщения в мессенджеры.

Предлогом такого перехода является:

- обмен клипами, музыкой или смешными видео;
- создание своей гильдии или команды, где нужно обсуждать стратегию;
- участие в турнире с денежным призом (часто фиктивным).⁸

4. Этап психологической обработки жертвы и ее изоляция

Целью, которая ставится манипулятором на этом этапе, является выяснение скрытых мотивов подростка – нехватка денег, конфликты с родителями, одиночество или желание протестовать.

Выявив «болевые точки», куратор предлагает простое решение проблем (легкий заработок, чувство принадлежности к «элитной группе», борьбу за справедливость). При этом нередко окружение подростка дискредитируется в его глазах, ему внушается мысль о том, что родители, учителя и старые друзья

⁸ Там же.

«ничего не понимают» и являются врагами, ограничивающими свободу. Тем самым у жертвы формируется эмоциональная зависимость от манипулятора. В некоторых источниках этот этап еще обозначается как «этап эмоциональной зависимости».

Доверие манипулятора формируется посредством:

- **«травли системы»**, когда критикуются учителя, родители или правила школы. Жертва, которая недовольна контролем взрослых, раскрывается и делится личными проблемами;
- **«роли спасителя»**, когда подросток жалуется на нехватку денег на новый телефон или конфликт с отцом. Куратор, предлагая разрешение сложившейся ситуации, переводит общение из плоскости «игра» в плоскость «реальная жизнь и помощь».

5. Этап легализации преступности

Цель данной стадии вербовки заключается в снятии моральных барьеров и совершении самостоятельных действий. Делается это для того, чтобы психика зафиксировала точку невозврата. Это становится возможным тогда, когда контакт с несовершеннолетним достигнут, он «прошел проверку на дружбу» или «прогрев», подросток готов выполнить определенные действия. При этом жертва убеждается в том, что это безобидные поручения: забрать пакет, перевести небольшую сумму с карты на карту и т.п.

Перед серьезной работой вербовщик маскирует совершение преступления под игровое задание (выполнение квеста) или выдает его под «идеологическим соусом» («борьба с системой», «помощь братьям»).

Маскировка преступления под игровое задание – самый опасный этап. Ниже представлена терминология квестов, скрывающая реальную суть действий:

Игровая подача	Реальное действие
----------------	-------------------

«Нужно сделать пару «кладов» для нашего клана»	Закладка наркотических веществ в тайники
«Пройти офлайн-квест: оставить пакет у трансформаторной будки»	Диверсия или доставка орудия преступления
«Помочь прокачать аккаунт друга, нужны данные для входа»	Кража аккаунтов «Госуслуг», банковских данных или личных фото для шантажа
«Тестирую новую платежную систему, прогони через свою карту 5 тысяч»	Дропперство (отмывание украденных денег)

Поскольку подросток воспринимает это как «выполнение миссии ради статуса в игре» или «виртуальной валюты», он не осознает юридических последствий, совершаемых им реальных уголовно наказуемых деяний.

Следует иметь ввиду, что, как правило, конечный результат вербовщика заключается в совершении противоправной деятельности. Это:

диверсионно-террористическая деятельность: поджоги зданий, релейных шкафов, автозаправочные станции, порча автотранспорта и имущества государственных учреждений и органов власти, коммерческих организаций (банкоматов, оборудования сотовой связи), покушение на жизнь государственного или общественного деятеля. Часто инициируется анонимными кураторами под предлогом борьбы с системой;

деятельность в сфере незаконного оборота наркотиков: участие в схеме распространения запрещенных веществ в качестве «кладменов» (закладчиков) или курьеров;

совершение киберпреступлений: использование личных банковских карт подростка для транзита украденных средств (дропперство) или взлом чужих аккаунтов⁹.

⁹ <https://sakh.online/news/18/2026-07-22/deti-eto-instrument-v-2025-godu-podrostkov-namnogo-chasche-vovlekali-v-prestupnost-519800>

2.2 Платформы и социальные сети, используемые для вовлечения в преступную деятельность

Согласно данным Министерства внутренних дел России, вербовщики используют игровые платформы и цифровые сервисы как массовые платформы с высокой анонимностью, так и специализированные закрытые сообщества¹⁰. Выбор площадки зависит от того, какой именно вид преступной деятельности (террористической, экстремистской или мошеннической) необходимо навязать подростку.

Основные платформы для вовлечения.

1. Telegram – главная площадка. Мессенджер является основным каналом вербовки из-за сочетания огромной аудитории подростков и высокого уровня приватности. По итогам февраля 2025 года Telegram стал самой популярной платформой среди российских пользователей в возрасте от 12 до 17 лет, обогнав другие социальные сети¹¹.

Инструменты, которые используются в мессенджере: секретные чаты с исчезающими сообщениями, анонимные администраторы каналов, боты-вербовщики для автоматической рассылки предложений «работы». Для вербовки используются закрытые каналы с вакансиями («дропы» для перевода денег, «кладмены» для распространения наркотиков, аренда сим-карт), инструкции по совершению диверсий под видом легкого заработка.

2. Мессенджер WhatsApp. Используется преимущественно на этапе непосредственной координации преступления. Особенность это мессенджера заключается в том, что сквозное шифрование затрудняет перехват сообщений спецслужбами. Рассылка может вестись не только анонимно, но и от имени знакомых жертвы, чей аккаунт был взломан.

3. Игровые платформы и голосовые серверы. Игровая среда воспринимается детьми как безопасное пространство. Дети и подростки в процессе игры находятся в состоянии расслабленной концентрации: их

¹⁰ https://rapsinews.ru/digital_law_news/20240827/310199432.html

¹¹ <https://tass.ru/ekonomika/26482881>

критическое мышление снижено из-за азарта, а уровень доверия к собеседникам по команде искусственно завышен, так как они воспринимаются как «свои» – такие же игроки. Игровые среды являются приоритетным каналом для преступников из-за высокого уровня доверия внутри геймерских сообществ и анонимности.

В возрасте 10–15 лет дети отдают предпочтения играм:

Roblox. Абсолютный лидер игровой индустрии для этой возрастной категории. Платформа сочетает игру с социальными функциями: дети не только играют, но и создают собственные миры, общаются во встроенном чате и покупают внутриигровую валюту. На него приходится 15 % мобильного и 14 % компьютерного трафика.

Standoff 2. Популярный тактический шутер, мобильный аналог CS:GO, который активно используется для соревновательной игры и общения внутри команды.

Внутриигровые чаты (в таких проектах, как *Minecraft*, *Roblox*, *Dota 2*, *Counter-Strike*, *Genshin Impact*) являются для злоумышленников идеальной средой, поскольку возможен прямой контакт через командный интерфейс. Голосовые и текстовые серверы внутри популярных игр используются для постепенной идеологической обработки или предложения участия в киберпреступлениях. Злоумышленники выдают себя за сверстников, предлагая сначала обменяться предметами, а затем переводя общение в мессенджеры.

4. Социальные сети («ВКонтакте», «Одноклассники»). Эти платформы чаще используются для первичного поиска жертв и сбора информации. Злоумышленники анализируют открытые профили, чтобы выявить личные кризисы подростка (проблемы с родителями, финансовые трудности). Затем они вступают в доверие, выступая в роли понимающего друга, прежде чем предложить совершить преступление.

5. Теневой Интернет и специализированные форумы. Здесь происходит координация серьезных преступлений (террористическая

деятельность, заказные атаки). Целевой аудиторией данной платформы являются подростки, которые уже прошли первичную стадию вовлечения в Telegram или играх и готовы к выполнению тяжких заданий за крупные суммы.

- **Условные игровые метавселенные и VR-платформы** являются относительно новым направлением. Вербовка происходит через виртуальные аватары в пространствах, имитирующих реальную жизнь, где границы между игрой и реальностью для ребенка окончательно стираются.

- **Компьютерные платформы:** с десктопов дети чаще всего заходят в браузеры (Chrome, «Яндекс»), где вторым по популярности действием после серфинга является запуск веб-версий игр или игровых платформ¹².

2.3. Категории собираемых данных при вовлечении в преступную деятельность и механизм их сбора

Сбор данных о подростке происходит с общедоступной информации в профиле до глубоко личных секретов и технических данных, которые затем используются для манипуляции или шантажа. Как ранее отмечалось, процесс сбора замаскирован под дружеское общение или игровые механики.

Собираемые данные можно разделить на основные категории:

Категория собираемых данных	Цель сбора данных	Вид собираемой информации

¹² <https://www.kaspersky.ru/about/press-releases/sideli-v-telegram-i-smotreli-tiktoki-kakimi-prilozheniyami-chashe-vsego-polzovalis-deti-v-nachale-2025-goda>

Социально-психологический профиль	Для последующей манипуляции (помогает найти «болеву точку» – то, за что можно зацепить подростка)	• Эмоциональное состояние: жалобы на родителей («предки не понимают», «отчим достал»), учителей, одиночество или травлю в школе. Злоумышленник фиксирует эти фразы, чтобы выступить в роли единственного спасителя. • Финансовый статус: упоминания о том, что нет денег на новый скин, игру, поход с классом или подарок девушке/молодому человеку. Это открывает путь к предложениям «легкого заработка». • Уровень агрессии и нигилизма: использование токсичной лексики, ненависть к правилам, интерес к оружию или анархическим идеям. Такие дети легче вовлекаются в радикальные идеи или деструктивные акции под видом «борьбы с системой». • Потребность в признании: желание быть лидером, лучшим игроком (<i>skill</i>) или частью закрытого сообщества.
Идентификационные данные	для деанонимизации ¹³ и физического давления	• Настоящие имя и фамилия: выясняются при попытке добавить жертву в друзья в соцсетях или при обсуждении школы/кружков («Я из 57-й гимназии, а ты?»).

¹³ Деанонимизация (или деанон) – это процесс поиска и раскрытия реальной личности человека, который прятался под псевдонимом или был анонимом в Интернете.

		• Геолокация: самый частый тип утечки. Игроки сами называют район, станцию метро, название торгового центра рядом с домом или номер школы. В играх с открытым миром вербовщик может попросить встретиться в виртуальной точке, которая дублирует реальную локацию жертвы. • Возраст и дата рождения: необходимы для подтверждения того, что жертва несовершеннолетняя (удобнее давить психологически), а также для подбора кодов отмычек к аккаунтам (дата рождения – один из самых популярных паролей и ответов на секретные вопросы). • Внешкольная деятельность: названия спортивных секций, музыкальных школ, никнеймы друзей. Помогает вычислить график жизни ребенка (когда он остается один дома или идет по привычному маршруту).
--	--	---

Техническое и цифровые данные	для взлома и дропперства	• Никнеймы в других сервисах: просьба скинуть ссылку на профиль «ВКонтакте», Telegram или Steam, «чтобы кинуть мем». По этим данным собирается полный цифровой портрет жертвы во всех соцсетях. • Контактные данные: номер телефона под предлогом «добавить в беседу команды в WhatsApp» или адрес электронной почты для «регистрации на турнир». • Данные платежных средств: подростки могут сообщить, что у них есть собственная банковская карта, электронный кошелек или готовность помочь «прогнать деньги за процент». • Коды доступа: прямые просьбы продиктовать код из SMS, пришедший якобы от службы поддержки игры или Discord.
Компрометирующие материалы	для прямого шантажа – сексторшена	• Голосовые образцы: запись голоса в игровом голосовом чате (Discord, внутриигровой VoIP). Используется для создания дипфейков или имитации голоса ребенка при звонках его родителям с требованием выкупа или перевода денег. • Визуальный контент: просьбы включить веб-камеру, показать лицо «для тиммейта», обменяться фотографиями

		аватарок или прислать фото редкого предмета из реальной жизни. Позже эти снимки могут использоваться для создания фейков или угроз распространения интимных деталей.
--	--	--

Сбор необходимых данных происходит через игровые механики и социальную инженерию. Злоумышленники используют «мягкую силу», редко задавая вопросы в лоб, происходит это:

- через прямую выкачку информации в диалоге,
- через пассивный анализ цифрового следа игрока. Эти сведения

используются для социальной инженерии, шантажа, кражи аккаунтов или подготовки к вовлечению в реальные преступления.

Используемый метод сбора	Пример формулировки в чате	Цель сбора
Мнимая дружба	«О, мы земляки! Я тоже из Купчино, какой у тебя дом? У меня 15/2»	Выявление точного адреса проживания
Обмен предметами	«Скинь ссылку на свой Steam/«ВК»/«ТГ», я тебе перекину нож-бабочку в подарок»	Сбор профилей в соцсетях для дальнейшего анализа
Техническая поддержка	«Меня забанили, капс случайно нажал. Тебе коды из СМС от техподдержки не приходили?»	Кража аккаунта или доступ к привязанному номеру
Создание контента	«Давай снимем крутой ролик для TikTok, как мы выносим эту катку, включай камеру!»	Получение видеокompromата

Жалоба на жизнь	«У меня батя опять пилит, предки совсем достали. А твои как?»	Вызов на откровенность и сбор психологического профиля
-----------------	---	--

2.4 Алгоритм вовлечения несовершеннолетних в преступную деятельность

Проведя все этапы вербовки, заполучив доверие подростка и его данные, поймав жертву на «крючок», вербовщик/куратор, используя разнообразные способы манипуляции сознанием несовершеннолетнего, подводит подростка к тому, чтобы тот стал активным участником преступной схемы.

Способы вовлечения в совершение преступлений с использованием игровых платформ, социальных сетей постоянно актуализируются, подстраиваясь под реальность жизни, но неизменным остается основной алгоритм вовлечения несовершеннолетних в преступную деятельность, который строится по принципу от «простого к сложному», т.е. от безобидной просьбы до тяжкого уголовного преступления.

Способы манипуляции сознанием	Целевая аудитория манипуляции	Механизм воздействия на сознание
Геймификация (игрофикация), онлайн-игры. Происходит общение внутри командных игр (CS, Dota, Minecraft) и на специализированных	дети, активно играющие в сетевые игры; подростки, ищущие сильных переживаний и	криминальная активность маскируется под прохождение квеста или онлайн-игры. Подростку даются пошаговые задания с нарастающей сложностью и вознаграждением (внутриигровым

форумах, где геймеры чувствуют себя максимально безопасно	быстрого признания	статусом, виртуальной валютой). До последнего момента ребенок не осознает, что совершает реальное преступление
Эксплуатация личных кризисов через социальные сети и мессенджеры: анализ открытых профилей для поиска уязвимых точек, вступление в доверие через комментарии и личные сообщения	подростки с конфликтами в семье или школе, жертвы буллинга, интроверты	вербовщик выступает в роли «единственного понимающего друга». Он выслушивает жалобы на родителей, учителей, одиночество или неразделенную любовь. Сформировав эмоциональную зависимость, он предлагает простое решение проблем через совершение противоправного акта
Финансовая приманка в социальных сетях и мессенджерах возможна двумя способами: 1) осуществляется анализ открытых профилей для поиска уязвимых точек, вхождение в доверие через комментарии и личные сообщения;	Несовершеннолетние из семей с низким доходом, желающие иметь собственные деньги без ведома родителей	Предложение легкого и безопасного заработка за «простые поручения»: забрать пакет, перевезти посылку, передать конверт, оформить банковскую карту на свое имя и отдать ее реквизиты. Часто подается как работа «секретным покупателем» или курьером закладок

2) с использованием фишинговых ресурсов создаются сайты-двойники популярных сервисов для кражи данных перед началом шантажа		
Шантаж и компромат (скамерство) в социальных сетях и мессенджерах возможен посредством: 1) анализа открытых профилей для поиска уязвимых точек, вхождение в доверие через комментарии и личные сообщения; 2) использования фишинговых ресурсов и создание сайтов-двойников популярных сервисов для кражи данных перед началом шантажа	любые подростки, недостаточно соблюдающие цифровую гигиену	сначала злоумышленники выманивают личные данные, интимные фотографии или коды доступа от аккаунтов («Госуслуги», соцсети) под видом техподдержки или розыгрыша призов. Затем требуют совершить преступление (например, поджог релейного шкафа), угрожая слить личную информацию родителям или в Сеть
Радикализация через субкультуры в социальных сетях и мессенджерах	подростки-нигилисты, склонные к	использование тематических пабликов (музыкальных, игровых, политических). Куратор критикует

посредством анализа открытых профилей для поиска уязвимых точек, вхождение в доверие через комментарии и личные сообщения	протестному поведению	существующую систему, дает чувство принадлежности к элитарной группе «знающих истину» и постепенно подводит к идее совершения теракта или диверсии ради высшей цели
---	-----------------------	---

Из названных выше способов наиболее массовой схемой является финансовая приманка («дропы») и аренда мессенджеров/банковских карт. В игровых чатах или мессенджерах, интегрированных в игры, подросткам предлагают легкий заработок за «аренду» их игрового аккаунта или регистрацию банковской карты на их имя. Фактически аккаунт используется как прокси-узел для перевода украденных денег, а карта – для обналичивания денежных средств. Подросток становится соучастником отмыwania средств, часто даже не осознавая этого.

На игровых платформах распространенными являются схемы с внутриигровой валютой. Мошенники предлагают купить редкие скины или валюту по заниженной цене, переводя общение в сторонние мессенджеры (Telegram, Discord), где выманивают данные банковских карт родителей под предлогом оплаты комиссии или верификации.

Психологическое давление и шантаж работают в тех случаях, когда у ребенка обманом получены личные фотографии или доступ к веб-камере – злоумышленники переходят к угрозам (сексторшн). Давление оказывается через игровые социальные связи: ребенку угрожают заблокировать его любимый аккаунт, слить данные друзьям по гильдии или опубликовать компромат в школьных чатах.

В любой из этих схем главная опасность заключается в том, что несовершеннолетний не оценивает юридических последствий, воспринимая происходящее как игру, заработок или способ заслужить уважение авторитета.

При общении с подростком следует разяснять, что уголовная ответственность за такие деяния наступает вне зависимости от того, действовал подросток добровольно или под влиянием третьих лиц.

Одним из главных вопросов, который необходимо раскрыть подростку, заключается в том, как именно происходит воздействие на его сознание при вовлечении в преступную деятельность. Четкое понимание ответа на этот вопрос дает представление того, как построить урок по формированию критического мышления несовершеннолетних в целях защиты их внедрения в преступную деятельность.

Еще раз отметим, что процесс вербовки в преступную деятельность почти всегда выстраивается по принципу «воронки радикализации»: это схема, которая описывает, как деструктивное влияние постепенно сужает круг возможностей человека, подменяя его ценности и подталкивая к противоправным действиям.

«Воронка радикализации», которая также именуется как «воронка вовлечений», визуализируется в виде перевернутого конуса или воронки: широкая верхняя часть символизирует большое количество людей, подвергающихся информационному воздействию, а узкое горлышко внизу – те немногие жертвы, у которых отключено критическое мышление и кто переходит к реальным противоправным действиям.

Структура этой схемы такова.

Уровень 1. Широкое поле (верхняя чаша) – TikTok, «VK», YouTube, игровые приложения, где осуществляется массовый показ привлекательного контента о богатой жизни без усилий. На этом уровне вербовщик мониторит социальные сети, игровые чаты, тематические форумы, автоматизированно собирая данные по ключевым словам: «справедливость», «долги», «одинокчество», «религия», «власть» и др. Человек живет обычной жизнью. Он еще не является целью, но его цифровой след делает его видимым.

Маркеры уязвимости, которые привлекают вербовщика на этом этапе, – это публичные жалобы на родителей, преподавателей, государство; демонстрация финансовых трудностей; резкая смена интересов.

Уровень 2. Захват внимания (сужение)

В специальной литературе это обозначается как «приманка» или «фильтрация». Целью этого этапа является переход из публичного поля в личные сообщения. Человеку, попавшему в поле зрения вербовщика, предлагается перейти по ссылке в закрытый Telegram-канал, где, в частности, могут публиковаться подробности «вакансии».

На этом этапе вербовщик осуществляет первое касание. Это возможно через лайк или комментарий с глубоким философским подтекстом, либо сообщение со словами поддержки от незнакомца («вижу, тебе тоже тяжело в этом несправедливом мире»). Манипулятор обладает набором психологических механизмов, направленных на удовлетворение потребности жертвы во внимании и понимании.

Уровень 3. Формирование доверия (дальнейшее сужение)

Конечной целью вербовщика на этом этапе является изоляция жертвы. К этому манипулятор идет на протяжении от нескольких недель до нескольких месяцев. Вербовщик выступает в роли идеального друга, наставника или возлюбленного. Одним из психологических приемов является использование зеркалирования (повторение жестов, ценностей и страхов жертвы). Одновременно с этим окружение подростка постепенно дискредитируется в его глазах: *«родители тебя используют»*, *«друзья – обыватели, они завидуют твоей глубине»*, *«институт промывает мозги»*. Результатом такого воздействия является то, что жертва начинает скрывать общение от близких.

Уровень 4. Идеологическая обработка (горлышко)

Данный этап сводится к радикализации и легитимизации насилия. Вербовщик подбирает такие факты реальности в нужной интерпретации, которые подтверждают картину мира жертвы. Мир делится строго на «своих» (героев-мучеников) и «чужих» (абсолютное зло). Снимается внутренний

запрет на причинение вреда другим, боль за мир превращается в гнев против конкретных групп людей. Тем самым ключевая цель достигнута.

Уровень 5. Тестирование лояльности (преддверие дна)

На этом этапе вербовщик переходит к микродействиям. Он просит совершить незначительные нарушения закона или этики: скачать специальные приложения, оформить сим-карту с номером телефона на свой паспорт, передать сверток, перевести небольшую сумму денег. Главная цель манипулятора – это создать компрометирующую ситуацию, эффект «точки невозврата». Психический «крючок» – «если я уже совершил преступление, значит, я действительно «один из них».

Уровень 6. Исполнение (выход из воронки). Прямое участие

На этом уровне за подростком закрепляется личный куратор, который дает конкретные задания и контролирует их выполнение. У жертвы полностью потеряна субъектность, критическое мышление отключено, работает только вложенная программа. Вербовщик использует подростка для изготовления материалов экстремистской направленности, совершение диверсионных или террористических актов.

Если подросток пытается выйти из игры или отказаться выполнять задания, вербовщик включает давление. Используя собранные ранее личные данные, переписки или интимные фотографии (которые могли быть получены под видом «обмена лицом для аватарки»), он угрожает слить информацию родителям, друзьям или в школьные паблики. Страх публичного позора заставляет детей совершать все более тяжкие преступления.

Главная опасность заключается в том, что в игровой среде ребенок воспринимает собеседника как партнера по хобби, а не как постороннего взрослого человека, поэтому защитные механизмы психики отключаются гораздо быстрее, чем в обычных социальных сетях. В связи с этим важно определять маркеры опасности при контакте с вербовщиком.

Профиль собеседника как инструмент злоумышленника можно определить по некоторым признакам:

а) профиль создан недавно (проверка ID пользователя во «ВКонтакте» или даты регистрации канала в Telegram);

б) отсутствие реальных фотографий, живых комментариев от друзей, репостов музыки;

в) использование нейроаватаров или фотомоделей;

г) давление срочностью: «Ответь сейчас, через час я улетаю», «Деньги заберут через 10 минут»;

д) попытка немедленно увести общение из публичного поля в «секретный чат» с автоудалением сообщений.

Надеемся, что эти рекомендации помогут специалистам сферы образования защитить права и интересы подростков, а также научить их беречь свою личную свободу и репутацию в Интернете и цифровом пространстве.

3.МАКЕТЫ УРОКОВ

СЦЕНАРИЙ УРОКА 1

Тема: «Почему выбирают именно тебя: как работает обман в Интернете».

Целевая аудитория – учащиеся 6–8 классы (12–14 лет).

Продолжительность: 25–30 минут.

Формат: урок-практикум с элементами социально-психологического тренинга.

Используемые материалы:

мультимедийный проектор/интерактивная доска; слайд «Лестница вовлечения»; карточки с ситуациями; плакат «Красные флажки» («Приманки»); контакты школьного психолога и телефона доверия.

Тема направлена на *разрушение защитной позиции самообмана, отказа от мысли «меня это не коснется»*, а также формирование у обучающегося представлений об онлайн-вовлечении как спланированного, поэтапного процесса вербовки, когда мишенью вербовщика может стать любой игрок.

Цель сформировать:

знания:

- игровые платформы или общение в социальных сетях – это мишень для вербовщика;
- механизм вовлечения несовершеннолетних в противоправную деятельность через игровые платформы и социальные мессенджеры – как спланированный процесс;
- процесс вовлечения в противоправную деятельность является поэтапным и последовательным;

умения:

- анализировать ситуацию общения с неизвестными лицами;
- замечать первые признаки вербовки;

навыки:

- определять признаки «приманки» в сообщениях сторонних лиц;
- рассказать взрослому о полученных сообщениях – это правильно и безопасно.

Блок 1. Вводно-мотивационный (3 минуты)

Цели этапа:

- снять элементы психологической защиты («это случится не со мной»);
- показать, что манипуляторы «бьют» в мечты подростка;
- показать, что уязвимость создается ситуативно.

Действия учителя: разбор ситуации.

1. История о том, что Мальчиш отлично играет в онлайн-игры, но компьютер у него старый. Он мечтает о новом компьютере, но денег у него нет, и родители тоже не имеют материальной возможности купить его.

2. ***Интрига:** в онлайн-игре Мальчишу пишет незнакомый человек следующее: «Мальчиш, ты так часто играешь!! Ты так круто играешь!! У тебя, наверное, «крутой» комп, последней модели?»*

3. Вопросы классу:

А. Как думаете, почему обращение было к Мальчишу от незнакомого человека:

- а) потому что Мальчиш «внимательный?»*
- б) потому что Мальчиш «любит ставить лайки?»*
- в) потому что Мальчиш «оставляет комментарии?»*
- г) потому что Мальчиш «хорошо выполняет задание в игре?»*

Б. Как Вы думаете, чем закончилась эта история? (обсуждение версий)

Учитель подводит обсуждение к тому, что переписка в онлайн-игре или социальных сетях с незнакомцем может быть одним из этапов проверки подростка к способности быть лояльным к просьбам вербовщика. После того как манипулятор поймет, что «поймал на крючок» подростка, он в переписке

доведет Мальчиша до этапа совершить незначительное (по утверждениям манипулятора и на взгляд подростка) действие, например, забрать из пункта А в пункт Б за вознаграждение запечатанную коробку. Это вознаграждение он (Мальчиш) сможет использовать на покупку нового компьютера.

Зафиксируйте ВЫВОД блока:

Вербовщики бьют в эмоции: желание быть героем или победителем в игре, желание иметь новый компьютер, чувство одиночества, поиск справедливости. Вербовщики выбирают не тех, кто интеллектуальный/неинтеллектуальный, умеющий играть/не умеющий играть (умный/глупый, внимательный/невнимательный), а тех, кто во что бы то ни стало чего-то хочет.

Если Вы эмоционально «перегрелись» и у Вас не получается иметь желаемое «во что бы то ни стало», задумайтесь над тем, что Вы можете оказаться на «крючке» у мошенника.

Блок 2. Теоретический (8 минут). «Лестница вовлечения: как маленькое становится большим»

Цель этапа:

- показать поэтапность обмана;
- научить видеть, что опасность нарастает постепенно.

Материал: слайд «Лестница вовлечения» с обобщенным с диалогом.

Действия учителя: разбор ситуации.

включите демонстрацию «Лестница вовлечений» с обобщенным диалогом. Разберите короткий обобщенный диалог (не про конкретное дело).

СХЕМА «ЛЕСТНИЦА ВОВЛЕЧЕНИЯ»

Ступень 1. Знакомство и доверие. «Друг», который слушает, хвалит, «понимает» лучше всех.

– Привет! Классно играешь. Тоже не любишь, когда родители достают? Со мной можешь по-честному, меня мои предки уже достали.

Ступень 2. Маленькая безобидная просьба. Прислать фото улицы, геолокацию, «помочь с пустяком», принять небольшой перевод.

Через несколько дней, когда была направлена фотография, адрес проживания, рассказано об увлечениях, следует обращение с просьбой:

- Слушай, закинь мне 500, я тебе 2000 верну, просто помоги, я тебе доверяю.

Ступень 3. Крючок. Как только ты что-то прислал или взял деньги, тон меняется: «теперь ты должен».

После перевода денег (или выполнения другого задания).

- Я все сохранил. Теперь сделаешь, что скажу, иначе все узнают, что ты перевел деньги мне, а я – террористам.

Ступень 4. Ловушка. Угрозы, затем БОЛЬШАЯ ОПАСНАЯ просьба. Отказаться уже страшно.

Вопрос для дискуссии: На какой ступеньке еще можно было остановиться и все исправить?

Возможный ответ / реакция обучающихся	Реакция и слова преподавателя
«В самом начале / когда просто болтали»	Поддержите: да, чем раньше заметишь странность, тем легче выйти
«Когда попросил деньги / фото»	Верно: любая просьба «пришли», «переведи», «сфотографируй по-тихому» от того, кого знаешь.

Возможный ответ / реакция обучающихся	Реакция и слова преподавателя
	только по переписке, – это ступенька вниз, ЛОВУШКА. Здесь ТОЧНО НУЖНО остановиться и рассказать взрослому
«Уже никак, он все сохранил»	Мягко, но твердо: выход есть ВСЕГДА, даже на последней ступеньке. Угроза «я все расскажу» – это и есть ГЛАВНЫЙ ОБМАН, чтобы ты молчал. ПРАВИЛЬНЫЙ ХОД – не молчать, а сразу рассказать взрослому или обратиться в полицию. Тогда угроза теряет силу

Зафиксируйте **ВЫВОД** блока:

Вовлечение в деструктивную деятельность строится по ступенькам, чтобы ты не заметил, как далеко зашел. Любая тайная просьба «пришли / переведи / сделай» от онлайн-незнакомца – «СИГНАЛ ОСТАНОВИТЬСЯ».

Любой секрет, связанный с деньгами или поручениями незнакомцев, – это ЛОВУШКА.

Блок 3. ПРАКТИКУМ: лаборатория критического мышления (10 минут) «Учимся замечать».

Цель блока:

- закрепить распознавание тревожных признаков через практику.

Материал: карточки-ситуации для каждой группы; плакат «КРАСНЫЕ ФЛАЖКИ»/«ПРИМАНКИ» с соответствующим номером.

!!!! Под «Красными флагами» понимается «приманка», которая используется манипулятором при вербовке подростка.

Действия учителя:

- 1) класс делится на малые группы;
- 2) каждая группа получает карточку с короткой ситуацией (фрагментами реальных сценариев вербовки);
- 3) задание группам:
 - а) на каждую карточку следует проставить номер (номера) «красного флажка»/«приманки (их может быть несколько),
 - б) после того как проставлены номер (номера) «красных флажков», следует ответить на вопрос: «Что бы ты сделал, если бы получил такое задание в онлайн-игре?»»,
 - в) обоснуйте свой ответ.

КРАСНЫЙ ФЛАЖОК 1

- обещают легкие деньги или дорогой подарок «просто так»

КРАСНЫЙ ФЛАЖОК 2

- просят сохранить общение в тайне от родителей

КРАСНЫЙ ФЛАЖОК 3

- торопят и давят: «решай быстро», «только сегодня»

КРАСНЫЙ ФЛАЖОК 4

- просят фото, геолокацию, данные карты, коды из СМС

КРАСНЫЙ ФЛАЖОК 5

- незнакомец слишком быстро становится «лучшим другом» и «все понимает»

КРАСНЫЙ ФЛАЖОК 6

- предлагают «секретное задание», «помощь спецслужбам», «проверку».

ПРИМЕРЫ КАРТОЧЕК

КАРТОЧКА 1

В игре новый «друг» предлагает 3000 рублей за то, чтобы сфотографировать здание рядом с домом и никому не говорить.

КАРТОЧКА 2

Незнакомые парень или девушка в соцсети быстро «подружились» и просят прислать геолокацию, чтобы «встретиться».

КАРТОЧКА 3

Пришло сообщение: «Ты под подозрением, но можешь помочь – выполни задание, иначе будут проблемы у родителей».

КАРТОЧКА 4

В чате пишут: «Нужен курьер. Заберешь пакет и отнесешь по адресу. Оплата наличными, только никому не рассказывай».

КАРТОЧКА 5

Незнакомец предлагает: «Скинь мне свои логин и пароль от аккаунта – я тебе бесплатно прокачаю персонажа».

КАРТОЧКА 6

Сообщение: «Прими перевод на свою карту и отправь дальше на другой номер. 10 % оставь себе – это твой легкий заработок».

**Возможный ответ /
реакция обучающихся**

Реакция и слова преподавателя

Группа верно называет флажки	Похвалите и попросите добавить: «А что делаем, когда видим такой флажок?» – подведите к алгоритму (СТОП – ПОДУМАЙ – РАССКАЖИ)
«Сделал бы задание, вдруг правда»	Спокойно разберите: настоящие взрослые и службы никогда не дают детям тайных заданий и не угрожают. Правильно – не выполнять и рассказать взрослому
«Заблокировал бы и молчал»	Хорошо, что не выполнять, – верно. Но молчать не нужно: человек может писать снова или другим ребятам. Обязательно расскажи взрослому

Действие учителя: после озвученных ответов следует обратить внимание на ответы, которые ученики дали на поставленный вопрос о том, что бы они сделали в случае, если им поступило подобное задание.

Зафиксируйте ВЫВОД блока:

НАСТОРОЖИСЬ, если в переписке:

- обещают легкие деньги или дорогой подарок «просто так»;
- просят сохранить общение в тайне от родителей;
- торопят и дают: «решай быстро», «только сегодня»;
- просят фото, геолокацию, данные карты, коды из СМС;
- незнакомец слишком быстро становится «лучшим другом» и «все понимает»;
- предлагают «секретное задание», «помощь спецслужбам», «проверку».

Блок 4 (4 минуты). Рефлексия и завершение. «Главное правило и что важно знать».

Цель блока:

- закрепить алгоритм действий;
- кратко и без запугивания дать информацию об ответственности и правильном поведении.

Действия учителя:

1. Выведите на экран «АЛГОРИТМ БЕЗОПАСНОСТИ».
2. Проговорите его вслух вместе с классом.
3. Кратко, простыми словами скажите о последствиях и о том, что ВЫХОД есть.

АЛГОРИТМ БЕЗОПАСНОСТИ

СТОП – не выполняй просьбу, не переводи деньги, не отправляй фото.

ПОДУМАЙ – есть ли «красные флажки»? Сколько здесь флажков? Кто пишет – незнакомец? Есть ли здесь тайна? Речь о деньгах? Спешка?

РАССКАЖИ – сразу расскажи взрослому, которому доверяешь.

В опасной ситуации – 102 или 112.

Зафиксируйте ВЫВОД блока:

1. **ЗАМЕТИЛ «КРАСНЫЙ ФЛАЖОК»/ «ПРИМАНКУ»?**
2. **ДЕЙСТВУЙ!** Если вам или другу такое пишут – не решайте в одиночку. Расскажите взрослому. Это правильный и смелый поступок.

ВАЖНО ЗНАТЬ: поджог, порча оборудования, помощь тем, кто это организует, – по закону тяжкие преступления.

Отвечать за них можно уже с 14 лет, и возраст не спасает от наказания.

ГЛАВНОЕ: *если тебя пытаются втянуть, это не тупик. Пока ты не навредил и честно рассказал взрослому или полиции, тебе помогут. По-настоящему опасно – молчать.*

В опасной ситуации звони 102 или 112.

Рассказать взрослому – это сила, а не «ябедничество».

СЦЕНАРИЙ УРОКА 2

Тема: «Как разводят в Интернете. Ты можешь быть следующим».

Целевая аудитория – учащиеся 9–11 классов, обучающиеся колледжей/техникумов (возрастная группа – 15–18 лет).

Продолжительность: 25–30 минут.

Формат: урок-практикум с элементами социально-психологического тренинга.

Используемые материалы:

мультимедийный проектор/интерактивная доска; слайд «Этапы вовлечения»; карточки с кейсами (ситуациями); плакат «Признаки манипуляции и алгоритм действий».

Цель сформировать:

знания

- системного понимания механизма вовлечения несовершеннолетних в противоправную деятельность через игровые платформы и социальные мессенджеры как спланированного процесса;

- процесс вовлечения в противоправную деятельность является поэтапным и последовательным;

- психологических приемов вовлечения в преступную деятельность;

умения:

- распознавания манипуляции на ранней стадии вербовки;

- аргументировать свою позицию противостояния вербовщикам преступной деятельности;

навыки:

- закрепления модели безопасного поведения;
- формирования ответственной и небезразличной позиции противостояния вербовки в преступную деятельность;
- закрепления установки на обращение за помощью взрослых.

Блок 1. Вводно-мотивационный (3 минуты).**Цели этапа:**

- снять элементы психологической защиты («это случится не со мной»);
- показать, что манипуляторы «бьют» в мечты подростка;
- показать, что уязвимость создается ситуативно.

Действия учителя: разбор ситуации.

1. *Предложите обучающимся короткий провокационный тезис для обсуждения: «Есть мнение, что в преступные схемы попадают только глупые, начинающие игроки».*

Вопрос обучающимся: «Вы согласны с этим утверждением? Приведите аргументы – за и против.»

Возможный ответ / реакция обучающихся	Реакция и слова преподавателя
«Согласен, нормальный не поведется»	Контраргумент: в реальных делах фигурируют обычные школьники и студенты, в том числе успешные. Вербовщики – не любители, они используют профессиональные приемы влияния. Уязвимость – не черта характера, а состояние (нужны деньги, конфликт дома, скука, желание быть нужным), в котором может оказаться каждый

Возможный ответ / реакция обучающихся	Реакция и слова преподавателя
«Не согласен, могут любого»	Разверните ответ: верно, и именно поэтому защита – не «быть умнее», а знать конкретные приемы и иметь алгоритм. Далее разберем приемы
Циничный ответ: «если платят – почему нет»	Не осуждайте резко. Отложите тезис и вернитесь к нему в блоке об ответственности: обсудите реальную «цену» – обман с оплатой, уголовная статья, колония, сломанная биография

Зафиксируйте ВЫВОД блока:

уязвимость ситуативна. Защита от преступной деятельности вербовщика строится на знании приемов и наличии алгоритма, а не на самоуверенности.

Блок 2. Теоретический (10 минут). «Анатомия вовлечения: этапы и приемы»

Цель этапа:

- показать классификацию этапов вербовки;
- продемонстрировать психологические механизмы процесса вербовки;
- научить видеть манипуляцию.

Материал: слайд «Этапы вовлечения»; обобщенный кейс с ситуациями.

Действия учителя: разбор ситуации.

Включите демонстрацию «Этапы вовлечения». Разберите каждый из этапов, обращая внимание на используемые вербовщиком психологические приемы.

ЭТАПЫ ВОВЛЕЧЕНИЯ

1. Приманка. Контакт и доверие. «Зеркалит» твои чувства, поддерживает, создает ощущение «он меня понимает»

Прием: эмоциональная привязка, эксплуатация одиночества/конфликта.

2. Тестирование лояльности. Малое обязательство. Безобидная просьба или «тестовое задание» за небольшие деньги (сфотографировать объект, прислать данные).

Прием: принцип последовательности – согласившись на малое, труднее отказать в большем; финансовый крючок.

3. Смена характера заданий. От безобидного – к противоправному, «по чуть-чуть».

Прием: постепенная эскалация, «нога в двери».

4. Фиксация и шантаж. Получив фото/данные/факт первого задания, куратор угрожает «раскрыть связь с террористами», навредить родным.

Прием: изоляция и страх, обесценивание выхода.

5. Финальное действие. Совершение опасного преступления под давлением.

Прием: цейтнот, снятие ответственности («ты просто выполняешь»)

Вопросы для дискуссии:

1. На каком этапе может сработать манипуляция сознанием подростка?
2. На каком этапе общения сознание было еще свободным, а где – уже под воздействием манипулятора?

Возможный ответ / реакция обучающихся	Реакция и слова преподавателя
«Он сам виноват, что отправил геолокацию»	Сместите фокус с обвинения на механизм: да, это уязвимая точка, но не «глупость», а следствие созданного доверия. Задача – не осудить, а понять прием, чтобы не повторить
«Надо было сразу заблокировать при угрозах»	Верно как первый шаг, но недостаточно: угрозы часто продолжают с других аккаунтов. Ключ – прервать изоляцию: рассказать взрослому/полиции. Именно огласка обесценивает шантаж
«Испугался за родителей – его можно понять»	Поддержите заботу о родителях, но покажите ловушку: страх – главный инструмент. Настоящие органы так не работают и не дают подросткам тайных заданий. Осознание этого разрывает манипуляцию
«А деньги-то он получил?»	Уточните факт: в большинстве реальных дел исполнителей обманывают и не платят. «Заработок» – приманка, а не сделка

Зафиксируйте ВЫВОД блока:

Вовлечение в деструктивную деятельность строится поэтапно, чтобы ты не заметил, как далеко зашел. Любая тайная просьба «пришли»/переведи/«сделай» от онлайн-знакомого – это **«СИГНАЛ ОСТАНОВИТЬСЯ»**.

Любой секрет, связанный с деньгами или поручениями незнакомцев, – это **ЛОВУШКА**.

ВОВЛЕЧЕНИЕ – управляемый процесс, где на каждом этапе есть узнаваемый прием. Увидев прием, можно выйти на любом этапе.

Блок 3. Практикум: лаборатория критического мышления (12 минут) «Учимся замечать».

Цель блока:

- отработать распознавание приемов и выбора действий;
- закрепить, что выход есть на любом этапе.

Материал: карточки с кейсами для каждой группы.

Действия учителя:

- 1) класс делится на малые группы;
- 2) каждая группа получает карточку с короткой ситуацией (фрагментами реальных сценариев вербовки).

ЗАДАНИЕ группам:

- а) сфокусируйте внимание на используемом во фрагменте, который описан в карточке, приеме манипуляции,
- б) назовите прием(ы), который(е) используется(ются) в ситуации, описанной в карточке;
- в) определите «точку выхода» из описанной ситуации и правильный алгоритм действий.

ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ ПО КЕЙСАМ:

ПРИМЕРЫ КЕЙСОВ

Кейс А (финансовый крючок). В чате по «быстрому заработку» предлагают крупную сумму за «простое задание» – сфотографировать станцию. Назвать прием и решить, как действовать.

Кейс Б (фейковый авторитет). Пишут «из учебного заведения» или «из органов»: данные «утекли», нужно «помочь следствию». Как распознать подделку.

Кейс В (геймификация). В игровом чате зовут в «квест» с уровнями: сначала фото объекта, потом «сложнее». Как отличить игру от вовлечения.

Кейс Г (шантаж). После безобидного первого задания и оплаты угрожают «все рассказать». Как разорвать шантаж.

Возможный ответ / реакция обучающихся	Реакция и слова преподавателя
Группа верно определяет прием и говорит «не выполнять, рассказать взрослому / 102»	Закрепите и добавьте нюанс: сохранить переписку как доказательство, не удалять сгоряча, не вступать в переговоры
«Переиграть/потянуть время / договориться»	Осторожно скорректируйте: переговоры со злоумышленником опасны и втягивают глубже. Надежная стратегия – прервать контакт и сообщить взрослому/в полицию
«А вдруг это правда органы?»	Дайте четкий критерий: официальные органы не ведут детей в тайные задания через мессенджеры, не берут деньги «за молчание», не угрожают. Любая тайна + угроза = мошенник (вербовщик). Проверить можно только одним способом – рассказать взрослому и позвонить 102, 112

ДЕЙСТВИЯ УЧИТЕЛЯ:

Надежная стратегия на любом кейсе:

1. НЕ ВЫПОЛНЯТЬ, ПРЕРВАТЬ КОНТАКТ, СОХРАНИТЬ ПЕРЕПИСКУ КАК ДОКАЗАТЕЛЬСТВО, РАССКАЗАТЬ ВЗРОСЛОМУ И ПОЗВОНИТЬ 112.
2. Переговоры со злоумышленником опасны и втягивают глубже.

Зафиксируйте ВЫВОД блока:

НАСТОРОЖИСЬ, если в переписке:

- обещают легкие деньги или дорогой подарок «просто так»;
- просят сохранить общение в тайне от родителей;
- торопят и дают: «решай быстро», «только сегодня»;
- просят фото, геолокацию, данные карты, коды из СМС;
- незнакомец слишком быстро становится «лучшим другом» и «все понимает»;
- предлагают «секретное задание», «помощь спецслужбам», «проверку».

Блок 4 (3 минуты). Рефлексия и завершение (3 минуты). «Цена вопроса: ответственность и выход».

Цель блока:

- закрепить алгоритм действий;
- кратко и без запугивания дать информацию о правовых последствиях и правильном поведении.

Действия учителя:

- 1) выведите на экран «АЛГОРИТМ БЕЗОПАСНОСТИ»;
- 2) проговорите алгоритм действий вслух вместе с классом;
- 3) кратко, простыми словами, скажите о правовых последствиях и о том, что выход есть.

АЛГОРИТМ БЕЗОПАСНОСТИ

СТОП – не выполнять, не переводить, не отправлять данные.

ПОДУМАЙ – узнать прием: незнакомец, тайна, деньги, спешка, угроза.

СОХРАНИ и РАССКАЖИ – сохранить переписку, сразу рассказать взрослому/психологу; в опасной ситуации – 102 или 112.

Зафиксируйте ВЫВОД блока: выход из состояния манипуляции есть на любом этапе.

ВАЖНО ЗНАТЬ: поджог, порча оборудования, помощь тем, кто это организует, – по закону тяжкие преступления. Отвечать за них можно уже с 14 лет, и возраст не спасает от наказания.

ГЛАВНОЕ: если тебя пытаются втянуть – это не тупик. Пока ТЫ НЕ НАВРЕДИЛ и честно рассказал взрослому или полиции, тебе помогут. По-настоящему опасно – молчать.

В опасной ситуации звони 102 или 112.

Рассказать взрослому – это сила, а не «ябедничество».

4. Нормативные акты

Конституция Российской Федерации

Федеральный закон от 25 июля 2002 г. №114-ФЗ «О противодействии экстремистской деятельности»

Федеральный закон от 6 марта 2006 г. №35-ФЗ «О противодействии терроризму»

Федеральный закон от 07.08.2001 №115-ФЗ «О противодействии легализации (отмыванию) доходов, полученных преступным путем, и финансированию терроризма»

Уголовный кодекс Российской Федерации (сокр. – УК РФ), статьи 205, 205.1, 205.2, 205.3, 205.4, 205.5, 206, 208, 211, 220, 221, 277, 278, 279, 360 и 361

Указ Президента РФ от 05.10.2009 №116 «Концепции противодействия терроризму в Российской Федерации»

Указ Президента РФ от 28.12.2024 №1124 «Стратегия противодействия экстремизму в Российской Федерации, утвержденная Указом Президента РФ»

Указ Президента РФ от 02.07.2021 №400 «Стратегия национальной безопасности Российской Федерации»

Указ Президента РФ от 30.12.2023 №Пр-2610 «Об утверждении Комплексного плана противодействия идеологии терроризма в Российской Федерации на 2024– 2028 годы»

5. Юридическая терминология

Возраст уголовной ответственности – возраст, с которого наступает уголовная ответственность. Уголовной ответственности подлежит лицо, достигшее ко времени совершения преступления шестнадцатилетнего возраста. Уголовная ответственность за большинство террористических преступлений, диверсии и ряд экстремистских преступлений наступает с 14 лет.

Диверсия, содействие в диверсионной деятельности – совершение взрыва, поджога или иных действий, направленных на разрушение или повреждение предприятий, сооружений, объектов транспортной инфраструктуры и транспортных средств, средств связи, объектов жизнеобеспечения населения либо на нанесение вреда здоровью людей и (или) компонентам природной среды, в целях подрыва экономической безопасности и (или) обороноспособности Российской Федерации, финансирование диверсии, пособничество диверсии (статьи 281, 281.1 УК РФ).

Заведомо ложное сообщение о готовящихся взрыве, поджоге или иных действиях, создающих опасность гибели людей, причинения значительного имущественного ущерба либо наступления иных общественно опасных последствий, совершенное из хулиганских побуждений (например, заведомо ложное сообщение об установке взрывного устройства в школе или угроза

приведения в действие взрывного устройства (взрыва) в школе и т.д.) (статья 207 УК РФ).

Противодействие терроризму – деятельность органов государственной власти, органов публичной власти федеральных территорий и органов местного самоуправления, а также физических и юридических лиц по:

- предупреждению терроризма, в том числе по выявлению и последующему устранению причин и условий, способствующих совершению террористических актов (профилактика терроризма);
- выявлению, предупреждению, пресечению, раскрытию и расследованию террористического акта (борьба с терроризмом);
- минимизации и (или) ликвидации последствий проявлений терроризма.

Публичные призывы к осуществлению террористической деятельности или публичное оправдание терроризма (статья 205.2 УК РФ):

- выраженные в любой форме (например, в устной, письменной, с использованием технических средств) обращения к другим лицам с целью побудить их к осуществлению террористической деятельности (призывы к террористической деятельности)

– публичные заявления о признании идеологии и практики терроризма правильными, нуждающимися в поддержке и подражании (оправдание терроризма).

ВАЖНО: публичными призывами к террористической деятельности и публичным оправданием терроризма могут признаваться также и комментарии, посты, репосты публикаций и чужих комментариев, призывающих к терроризму или оправдывающих его, в сети Интернет, если они доступны другим пользователям сети.

Терроризм – идеология насилия и практика воздействия на принятие решения органами государственной власти, органами публичной власти федеральных территорий, органами местного самоуправления или международными организациями, связанные с устрашением населения и (или) иными формами противоправных насильственных действий (п. 1 ст. 3

Федерального закона от 06.03.2006 г. № 35-ФЗ «О противодействии терроризму»).

Террористическая деятельность – деятельность, включающая в себя: деятельность, включающая в себя:

- организацию, планирование, подготовку, финансирование и реализацию террористического акта;
- подстрекательство к террористическому акту;
- организацию незаконного вооруженного формирования, преступного сообщества (преступной организации), организованной группы для реализации террористического акта, а равно участие в такой структуре; вербовку, вооружение, обучение и использование террористов;
- информационное или иное пособничество в планировании, подготовке или реализации террористического акта;
- пропаганду идей терроризма, распространение материалов или информации, призывающих к осуществлению террористической деятельности либо обосновывающих или оправдывающих необходимость осуществления такой деятельности. (п. 1 ст. 3 Федерального закона от 06.03.2006 г. № 35-ФЗ «О противодействии терроризму»).

Экстремизм – идеология, основанная на утверждении исключительности, превосходства либо неполноценности человека на почве социальной, расовой, национальной, религиозной или языковой принадлежности или отношения к религии, а также идеи политической, идеологической, расовой, национальной или религиозной ненависти или вражды в отношении какой-либо социальной группы. Крайняя форма экстремизма – терроризм.

Экстремистская деятельность (статья 1 Федерального Закона № 114-ФЗ от 25.07.2002 г. «О противодействии экстремистской деятельности»:

- насильственное изменение основ конституционного строя и нарушение целостности Российской Федерации:

- публичное оправдание терроризма и иная террористическая деятельность;
- возбуждение социальной, расовой, национальной или религиозной розни;
- пропаганда исключительности, превосходства либо неполноценности человека по признаку его социальной, расовой, национальной, религиозной или языковой принадлежности или отношения к религии;
- нарушение прав, свобод и законных интересов человека и гражданина в зависимости от его социальной, расовой, национальной, религиозной или языковой принадлежности или отношения к религии;
- воспрепятствование осуществлению гражданами их избирательных прав и права на участие в референдуме или нарушение тайны голосования, соединенные с насилием либо угрозой его применения;
- воспрепятствование законной деятельности государственных органов, органов местного самоуправления, избирательных комиссий, общественных и религиозных объединений или иных организаций, соединенное с насилием либо угрозой его применения;
- совершение преступлений по мотивам, указанным в пункте «е» части первой статьи 63 Уголовного кодекса Российской Федерации;
- пропаганда и публичное демонстрирование нацистской атрибутики или символики, либо атрибутики или символики, сходных с нацистской атрибутикой или символикой до степени смешения;
- публичные призывы к осуществлению указанных деяний либо массовое распространение заведомо экстремистских материалов, а равно их изготовление или хранение в целях массового распространения;
- публичное заведомо ложное обвинение лица, занимающего государственную должность Российской Федерации или государственную должность субъекта Российской Федерации, в совершении им в период

исполнения своих должностных обязанностей деяний, указанных в настоящей статье и являющихся преступлением;

- организация и подготовка указанных деяний, а также подстрекательство к их осуществлению;
- финансирование указанных деяний либо иное содействие в их организации, подготовке и осуществлении, в том числе путем предоставления учебной, полиграфической и материально-технической базы, телефонной и иных видов связи или оказания информационных услуг.

ПОНЯТИЙНЫЙ АППАРАТ

Аккаунт (синоним: экаунт – от англ. account – «учетная запись, личный счет») – учетная запись, содержащая совокупность сведений, которые сообщает о себе пользователь при регистрации на определенном цифровом сервисе.

Альтернативная занятость – Ивовлечение несовершеннолетних в легальные и значимые для него виды деятельности (спорт, творчество, волонтерство), направленные на удовлетворение потребности в признании и острых ощущениях вне криминальной среды.

Бомбардировка любовью (Love bombing) – тактика психологического манипулирования, заключающаяся в оказании подростку чрезмерного внимания, фальшивой поддержки и комплиментов для формирования эмоциональной зависимости от куратора.

Вербовка – целенаправленный процесс манипуляции, воздействия на человека или группу людей для вовлечения в определенную деятельность и контроля над сознанием.

Рекрутинг (вербовка) несовершеннолетних – целенаправленный процесс отбора и привлечения подростков к противоправной деятельности.

Вишинг – вид телефонного мошенничества. Для него может использоваться как заранее записанное голосовое сообщение, так и

непосредственный диалог злоумышленника с жертвой, в ходе которого посредством социальной инженерии выманиваются личная информация и данные от учетных записей и банковских счетов, а также запрашивается предоставление денежных средств. Часто жертву ставят в ситуацию, когда нужно сиюминутно принять решение, не дают времени на размышление, запугивают плачевностью ситуации, угрожают. Звонящий может представляться сотрудником силовых структур, банка, государственных учреждений, присылать фото служебного удостоверения, тем самым втираясь в доверие жертвы.

Геймификация преступления – подача незаконной деятельности (например, порчи имущества, поджогов релейных шкафов, граффити-рекламы наркошопов) как увлекательного квеста с денежным призом.

Грумер («хищник») – лицо, устанавливающее с ребенком или подростком доверительные отношения в сети Интернет с целью последующей эксплуатации.

Грумминг – установление взрослым лицом доверительных отношений с несовершеннолетним в сети Интернет с целью его дальнейшей сексуальной, трудовой или криминальной эксплуатации.

Группа риска вовлечения – категория несовершеннолетних с повышенной вероятностью девиантного поведения вследствие социально-психологической дезадаптации, семейного неблагополучия или высокой внушаемости.

Даркнет (Darknet) – сегмент компьютерной сети (скрытая нелегальная сеть), требующий специального программного обеспечения для доступа, используемый для анонимной координации противоправной деятельности, сбыта запрещенных товаров и координации преступлений.

Дерадикализация (ресоциализация) – комплекс мер, направленных на возвращение подростка, попавшего под деструктивное влияние, к нормальной жизни в обществе.

Деструктивное интернет-сообщество – группа в соцсетях, пропагандирующая насилие, суицид, наркопотребление, экстремизм и другие противоправные и деструктивные идеи.

Деструктивный контент – вредоносная, токсичная информация, причиняющая вред здоровью или развитию, склоняющая к асоциальному или рисковому поведению, формирующая отрицательное отношение к традиционным российским духовно-нравственным ценностям и тому подобное. (Например, к противоправному деструктивному контенту можно отнести контент, содержащий порнографию, в том числе с участием несовершеннолетних, призывы к суициду и селфхарму, пропаганду азартных игр, кибербуллинг, кадры жестокого обращения с людьми и животными, пропаганда криминальных субкультур и сообществ и т. д.).

Дипфейки – сгенерированные картинки или видео, которые созданы при помощи наложения реального изображения, видео или голоса человека на какой-то другой материал. С помощью искусственного интеллекта и машинного обучения подменяется лицо, мимика, жесты, голос.

Дискредитация Вооруженных сил Российской Федерации – умышленные действия, подрывающие авторитет и имидж Вооруженных сил России, способствующие снижению доверия к армии России (например, распространение фейков о вооруженных силах под видом достоверной информации и другие).

Discord – информационный ресурс и программный комплекс, предназначенный для обмена данными между пользователями сети Интернет в режиме реального времени, правообладателем которого является компания Discord Inc, – многофункциональная кроссплатформенная система мгновенного обмена сообщениями (мессенджер).

Доксинг («деанон», «деанонимизация» или «пробив», сокращение от английских сленговых слов drop drop dox («скинуть документы»), dox («документы») – поиск, сбор и публичное распространение персональной или конфиденциальной информации о человеке без его согласия, часто

применяемый как инструмент шантажа, угроз (например с целью запугать подростка и заставить выполнять задания куратора).

Донат (англ. donation – «пожертвование») – это любые пожертвования, которые пользователь отправляет стримеру, видеобзорщику или ведущему канала на видеохостинге, разработчикам игры. Под этим словом в цифровом пространстве чаще всего подразумевают внутриигровые покупки, которые помогают продвинуться в игре: обмен реальной валюты на игровую, приобретение мощных предметов, получение разных бонусов и так далее.

«Дропперами» или «дропами» называют владельцев банковских счетов, которые за вознаграждение противоправно предоставляют третьим лицам возможность пользования их счетами.

Дропперство (дропинг) – вид мошенничества, при котором человека используют как (дропа) для обналичивания, вывода или транзита денежных средств, полученных преступным путем, в том числе с использованием электронных средств платежа таких граждан (в основном через их банковские счета, карты)

Закладки (шопмены, курьеры) – бесконтактный способ распространения запрещенных веществ, предметов, в который активно вовлекают подростков через обещания «легкого и безопасного заработка».

Закладчик /Минер/Спойлер – курьер, прячущий запрещенные вещества в тайники.

Информационная гигиена – совокупность правил верификации источников и безопасной работы с контентом, минимизирующих риски деструктивного информационно-психологического воздействия.

Киберагрессия – это нанесение посредством использования цифровых устройств и каналов коммуникации намеренного вреда одному человеку или группе людей, который воспринимается как оскорбительный, уничижительный, наносящий ущерб или нежеланный.

Кибератака – это попытка получить несанкционированный доступ к информационной системе или оборудованию компании для того, чтобы

нарушить их работоспособность, похитить, изменить или уничтожить данные, шпионить за организациями на протяжении долгого времени.

Кибербуллинг – это травля, оскорбления или угрозы с использованием цифровых технологий, высказываемые жертве с помощью средств электронной коммуникации, в частности, сообщений в социальных сетях, мгновенных сообщений, электронных писем и СМС.

Киберпреступление – это тип криминальной активности, которая включает в себя использование компьютерных сетей (включая Интернет) в качестве основного средства совершения преступления.

Киберсоциализация – социализация личности в киберпространстве или виртуальная компьютерная социализация личности.

Криминальная субкультура – устойчивая система ценностей, норм поведения, традиций и специфического жаргона, разделяемая членами преступных сообществ и транслируемая новым участникам.

Киберсталкинг (интернет- или онлайн-сталкинг) – это использование Интернета для преследования или домогательств человека, группы людей или организации. Под него могут попасть ложные обвинения, сплетни и клевета.

Криминальное суррогатное признание – иллюзия авторитета, уважения и взрослости, которую подросток получает от кураторов за выполнение незаконных заданий.

Куратор/Работодатель – анонимный организатор схемы в мессенджере, например, в Telegram), управляющий действиями подростка с помощью манипуляций.

Нейроаватар (цифровой аватар) – виртуальный цифровой образ (персонаж или «цифровой двойник» реального человека), созданный с использованием технологий искусственного интеллекта, машинного обучения и 3D-моделирования, способный имитировать человеческую мимику, жестикуляцию и речь, а также действовать от имени человека или бренда в цифровой среде.

Обещание легкого заработка – материальное стимулирование, спекулирующее на желании подростка иметь карманные деньги.

Офник/АУЕ-субкультура – элементы «околокриминальных» движений, завязанных на культе силы, драках и романтизации тюремных понятий.

Психологическое манипулирование – скрытое воздействие на психику подростка (через лесть, обман, угрозы) для изменения его поведения в интересах вовлекающего.

Размывание моральных границ – механизм психологической защиты, внедряемый куратором, при котором подростку внушается мысль о всеобщей распространенности правонарушения («все так делают») и отсутствии прямой ответственности («ты никого не убиваешь»), снижающее страх перед нарушением закона.

Референтная группа – реальная или мнимая группа, взгляды и ценности которой являются для подростка эталоном (часто криминальное интернет-сообщество).

Романтизация криминальной субкультуры – формирование ложного образа привлекательности, силы и безнаказанности преступного образа жизни.

Сваттинг – это заведомо ложное сообщение в экстренные службы (полицию, спецназ) о серьезном происшествии или преступлении, наличии угрозы, по адресу конкретного человека или месту нахождения учреждения (например, заложенной бомбе, вооруженном преступнике или захвате заложников) с целью спровоцировать выезд силовых структур.

Секстинг – это процесс рассылки или публикация фото и видеоматериалов с обнаженными и полуобнаженными людьми.

Скам/Скамер – интернет-мошенничество и лицо, его совершающее (подростков массово вовлекают в обман покупателей на сайтах объявлений).

Скины (от англ. skin – кожа, оболочка) – цифровой товар, представляющий собой визуальное (графическое) изменение внешнего вида виртуального объекта, персонажа или элемента интерфейса (графическая

оболочка персонажей, оружия и предметов) в компьютерной программе или видеоигре, не меняющее его базовые технические характеристики или функционал.

Социализация – процесс интеграции индивида в социальную систему, вхождение в социальную среду через овладение ее социальными нормами, правилами и ценностями, знаниями, навыками, позволяющими ему успешно функционировать в обществе.

Социально-психологическая дезадаптация – нарушение систем отношений подростка с собой и социумом (школа, семья), толкающее его искать признание в криминальной среде.

Спойлерство (в криминальном контексте) – использование несовершеннолетних взрослыми организаторами преступных схем в качестве «расходного материала» (например, для осуществления тайниковых закладок наркотических средств и иных целей).

Спортики – наемные боевики, работающие на теневые интернет-магазины наркотиков, которые применяют физическое насилие к курьерам-закладчикам, укравшим товар или деньги.

Троллинг – намеренно провокационные или оскорбительные комментарии к статьям в Интернете, к постам в блогах и соцсетях, сообщения в личных или групповых чатах, имеющие целью высмеять, унижить, оскорбить автора поста или пользователя, спровоцировать его на негативную реакцию, создать конфликт между другими комментаторами или пользователями группового чата.

Фальсификация исторических фактов – сознательное искажение сведений об исторических событиях, их ложная или выборочная интерпретация с целью изменить общественное сознание и повлиять на позиционирование определенной стороны в мировой истории.

Фейк – это недостоверная или искаженная информация, которая подается под видом правды и нуждается в перепроверке.

Фишинг – интернет-мошенничество с целью получения путем обмана у пользователей их личных данных (логинов, паролей, банковских и прочих конфиденциальных данных). Представляет собой массовую рассылку электронных писем или сообщений, содержащих, например, поздравление с денежным выигрышем или просьбой сообщить определенные данные работодателю. Письмо может содержать вредоносную ссылку для похищения персональной информации при переходе по ней или прямое указание прислать данные от учетных записей организации. При этом могут использоваться схожие адреса электронных почт известных компаний (не Sberbank.ru, а Sbetbank.ru), а также имя и фотография знакомого человека.

Хейтеры – пользователи, негативно настроенные в отношении автора блога или пользователя соцсети и активно критикующие их в комментариях к их постам, в личных сообщениях, на других интернет-ресурсах.

Хейтинг – это негативные комментарии и сообщения, критика, активное выражение ненависти в адрес конкретного человека или явления, часто без обоснования своей позиции.

Цифровой рекрутинг – поиск и вербовка подростков для совершения преступлений через социальные сети, мессенджеры и теневой Интернет (Darknet).

Шантаж – (в контексте вербовочной деятельности) угроза разоблачения, распространения позорящих сведений или применения насилия с целью заставить подростка совершить преступление.

6. Приложения

6.1. ПАМЯТКА УЧАЩЕМУСЯ

ПРИЗНАКИ МАНИПУЛЯЦИИ (приемы вербовщика)

- **Эмоциональная привязка** – «только я тебя понимаю», быстрая «дружба».
- **Финансовый крючок** – «легкие деньги» за пустяк.
- **Принцип последовательности («нога в двери»)** – согласился на малое, труднее отказать в большем.
- **Постепенная эскалация** – задания меняются от безобидных к противоправным «по чуть-чуть».
- **Изоляция и страх, шантаж** – «никому не говори», «я все сохранил», угрозы семье.
- **Цейтнот и давление** – «решай сейчас», «только сегодня».
- **Снятие ответственности** – «ты просто выполняешь, ничего такого».
- **Подмена** – «секретное задание», «помощь органам», «проверка безопасности».

АЛГОРИТМ БЕЗОПАСНОСТИ

СТОП – не выполняй просьбу: не переводи деньги, не отправляй фото, геолокацию, данные карты и коды.

ПОДУМАЙ – есть ли «красные флажки»? Незнакомец? Тайна? Легкие деньги? Спешка? Угрозы?

СОХРАНИ – не удаляй переписку сгоряча, она понадобится как доказательство. Не вступай в переговоры со злоумышленником.

РАССКАЖИ – сразу расскажи взрослому, которому доверяешь (родители, педагог, психолог). В опасной ситуации звони **102** или **112**.

ВАЖНО ЗНАТЬ:

- Официальные органы НЕ ведут детей в тайные задания через мессенджеры, НЕ берут деньги «за молчание», НЕ угрожают.

«Любая тайна + угроза = мошенник».

- Выход есть на любом этапе. Пока не совершено непоправимое и человек сам обратился за помощью – ему помогут.

- Опаснее всего – молчать и оставаться с проблемой один на один.

6.2. ПАМЯТКА ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

Ключевые акценты

- Информацию об ответственности нельзя превращать в запугивание. Если подростка втянули или пытаются втянуть в совершение преступления, самый правильный и безопасный шаг – НЕ МОЛЧАТЬ, а рассказать взрослому или обратиться в полицию. Своевременное обращение К ВЗРОСЛОМУ за помощью ЗАЩИЩАЕТ.

- Лицо, участвовавшее в подготовке террористического акта, МОЖЕТ БЫТЬ ОСВОБОЖДЕНО от уголовной ответственности, если оно своевременным предупреждением органов власти или иным способом способствовало предотвращению осуществления террористического акта и если в действиях этого лица не содержится иного состава преступления.

- Обещанное исполнителем вознаграждение НЕ ВЫПЛАЧИВАЕТСЯ. «Заработок» – это ПРИМАНКА, а не реальная сделка.

- В Российской Федерации ответственность за ряд тяжких преступлений (включая террористические) наступает с 14 лет. Несовершеннолетний возраст не освобождает от ответственности.

- Реальные приговоры несовершеннолетним по таким делам – это лишение свободы с отбыванием в исправительном учреждении.