DOI: 10.17117/na.2015.11.05.117

Поступила (Received): 24.11.2015

<http://ucom.ru/doc/na.2015.11.05.117.pdf>

Мамрай И.А.
Деструктивная деятельность дезадаптивного
ролевого движения

Mamray I.A.
Destructive activities of the antisocial role-playing game movement

Статья посвящена изучению деятельности ролевого движения на примере военно-патриотического клуба «Гамаюн» и трансформацию клуба в неоязыческую ролевою организацию. Анализируются новые методы привлечения и вербовки молодых людей в движение. В статье так же рассматривается основные задачи дезадаптивного ролевого движения

Ключевые слова: ролевое движение, неоязычество, вербовка, дезадаптация

Мамрай Ирина Александровна

Студент

Российский государственный университет физической культуры, спорта, молодёжи и туризма

г. Москва, Сиреневый бульвар, 4

This article is devoted to studying role-playing game movement on the example of the military-patriotic club "Humayun" and the transformation of the club's role in the neopaganism organization. The analyzing of new methods of attracting and recruiting young people in the movement. The article also discusses the major purpose of the antisocial role-playing game movement

Key words: role-playing game, neopaganism, recruiting, antisocial

Mamray Irina Aleksandrovna

Student

Russian state university of physical education, sport, youth and tourism

Moscow, Sireneviy boulevard, 4

Ролевая игра живого действия предполагает полное погружение человека в отыгрываемый персонаж, фактическое перевоплощение, проведение всех ритуалов вживую. В рамках игры ролевик старается все делать так, как это делал бы выбранный им герой. Игрок пытается думать, как персонаж, говорить, ходить и даже чувствовать, как он, насколько это возможно. Погружение в мир иллюзии, фантазии, в мир духов и магии – в мир, выбранный мастером игры и самим игроком, с максимальным растворением личности в образе героя таит в себе много скрытых психологических и духовных опасностей, не обнаруживаемых с первого взгляда.

В ролевом поле существует очень серьезный и длительный этап так называемой доигровой подготовки. В зависимости от сложности игры, будущие игроки очень тщательно к ней готовятся: изучают литературу по заявленной теме, подбирают соответствующие костюмы, предметы быта и т.п. Все вышепе-

речисленные факторы показывают, сколько временных, материальных и интеллектуальных ресурсов требуется среднему игроку, чтобы качественно отыграть свой персонаж.

Общеизвестно, что родноверие – это новодел, в нем тоже есть определенные игровые элементы, так как оно не имеет никакого отношения к исторической славянской религии и строится на красивых вольных вымыслах. Получается, что фантазия ролевых игр на неоязыческие темы – это готовый материал для родноверия. Человек, прошедший через ролевые игры, как нам представляется, органично войдет в родноверие и будет ожидать от него все той же игры. С другой стороны, благодаря сюжетам ролевых игр в неоязыческие откровения включаются образы и мотивы жанра фэнтези и полный набор современного технократического мифотворчества (космические пришельцы, летающие тарелки и др.). А это уже характерные признаки движения «Нью эйдж» [5, с. 34].

Самые безобидные вещи, такие например, как старинные русские сказки, адептами родноверческого движения перетолковываются в многочисленных неоязыческих образах и смыслах.

«Гамаюн» представляет собой военно-патриотический спортивный клуб, исследовательский и учебно-методический центр с проведением семинаров, организацией клубов, выездных лагерей.

Есть несколько направлений деятельности центра – Пластания (так называемая казачья боевая традиция), Душеведение (смесь русских сказок, традиций, неоязычества и практик оккультизма), Кресение (очищение огнем покаяния). Центр прикрывает свои истинные цели под возрождением всего русского, народного, используя православные атрибуты и православную лексику, на заставке сайта – иконы.

Таким образом, мы видим, что данная организация, активно прикрываясь православной символикой, ведет откровенно языческие, оккультно-магические практики со снятием порчи, «освобождением», «ворошением» и прочими оккультными практиками и, что всего тревожнее, через военно-патриотический спортивный клуб она получает свободный доступ к детям и молодежи, и может нанести вред их психическому здоровью.

На сегодняшний день основной площадкой для вербовки в секты выступает интернет-пространство. Современные рекламные технологии создали новый особенный продукт – многокомплексную знаковую систему, воздействующую на человека практически через все основные каналы восприятия. Данный инструмент успешно и активно стали использовать в своей работе многие деструктивные культы при вербовочной деятельности [2, с. 63-66].

По каналам передачи основные рекламно-вербовочные интернет-техники, используемые деструктивными культами, подразделяют на прямые и скрытые.

К **прямым** рекламно-вербовочным техникам относят:

- сайты деструктивных культов;
- видеоканалы сект;
- он-лайн-трансляции собраний;
- баннерная реклама;

- сектантские рекламные ролики;
- спам;
- сектантские семинары, конференции и служения в режиме он-лайн;
- сектантская вербовочная деятельность через скайп, ovvo, и другие программы [3, с. 227].

К **скрытым** рекламно-вербовочным техникам относятся:

- контекстная реклама сект;
- «чистка» поисковиков сектами, изменение рейтинга сайтов в поисковых системах;
- создание новостного и информационного повода в среде интернет;
- прикрывающие организации и их вербовочные сайты [4, с. 109].

Вербовка в секты, как и трансформация мировоззрения – поэтапный, не одномоментный процесс. Здесь могут оказать определенное влияние многие факторы, в том числе – кризисное состояние общества и государства. Настоящий момент – очень удачный для сектантских групп и новообразований. В связи с этим необходимо мощное противодействие антисектантских центров и профилактика сектантства среди молодежи.

В целом основные задачи рекламного воздействия деструктивных культов сводятся к подавлению, изменению, а затем и разрушению существующих в сознании жертвы представлений и убеждений, не угодных секте, а также внедрению и закреплению сектантских взглядов и установок, а также трансформации массового сознания [1, с. 198].

Таким образом, привлекательность игры, как средства уйти от реальности и в то же время возможность интеллектуального развития, замкнутость субкультуры ролевиков, ее активное распространение в России как движения с одной стороны, и сильное психологическое воздействие самой ролевой игры на человека с другой стороны – создают очень удобную почву для распространения любой идеологии, какую задумают авторы.

Исходя из вышеуказанного, следует сделать вывод о том, что в последнее время в ролевом движении прослеживаются очень тревожные тенденции. Все больше игр проходят под знаком неоязычества в общем, и родноверия, в частности. Сюжет и правила таких игр предполагают погружение в неоязыческий мир, участие в магических ритуалах, поклонение богам и т.д. И обычный, ничего не подозревающий ролевик, участвуя в таких играх, подвергает себя опасности незаметно стать адептом одной из родноверческих тоталитарных сект.

Список используемых источников:

1. Воат А.А. Рекламно-информационное пространство в структуре информационного общества (социально-философский анализ) // *Этносоциум и межнациональная культура*. 2010. № 6 (30). С. 198-204.
2. Воат А.А. Технологии среды интернет как активные средства для вербовочной деятельности деструктивных культов и трансформации массового сознания. Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение // *Вопросы теории и практики*. 2014. № 5-1 (43). С. 63-66.
3. Воат А.А. Центр «Благодарение» как активная площадка пропаганды оккультизма и религии «Нью-Эйдж» // *Ежегодная богословская конференция Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета*. 2014. № 24. С. 227-229.

4. Воат А.А. Современные WOM – технологии в политической рекламе // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2010. № 2. С. 109-112.
5. Дворкин А.Л. Сектоведение. Тоталитарные секты. Опыт систематического исследования. Н. Новгород: Христианская библиотека, 2012.

© 2015, Мамрай И.А.

*Деструктивная деятельность дезадаптивного
ролевого движения*

© 2015, Mamray I.A.

*Destructive activities of the antisocial role-playing
game movement*