

ГОСУДАРСТВО И ПРАВО

STATE AND LAW

DOI: 10.12731/2070-7568-2016-4-8-29

УДК 343.341; 343.969.5

СЕКТЫ И ГЕЙМЕРСКИЕ СООБЩЕСТВА КАК ЗОНЫ СОЦИАЛЬНЫХ ЭКСТРЕМИСТСКИХ УГРОЗ: ПУТИ ПРЕДОТВРАЩЕНИЯ И РЕАБИЛИТАЦИИ

Кузина Н.В.

Предлагается анализ распространенных в последние десятилетия в Российской Федерации специфических форм нехимических зависимостей и построения на их базе сообществ, несущих угрозу как жизни и безопасности индивида, так и обществу в целом. Суммируется опыт наблюдения над участниками сект и сообществ сетевой игры DOTA, приводится опыт работы в них, предлагается анализ механизмов развития гемблинга и нехимических зависимостей (в том числе приверженности к сетевым играм у молодежи), описывается психологический тип участника секты/геймера, а также алгоритм / мероприятия для выведения из секты / гемблинга.

Цель: Выявить и описать угрозы жизни и обществу, несомые сформированными коллективами (виртуальными и реальными) в среде приверженцев сетевых компьютерных игр и этнолого-религиозных формирований по интересам, созданных по образцу тоталитарной секты. Выявить и описать тип личности участника, механизм вовлечения и мероприятия по реабилитации.

Использовались междисциплинарные методы: полевой работы, включенного наблюдения, анкетирования – психодиагностические методики (в том числе анализ речевой продукции), анализ ценностей и мотивации личности, методы социальной реабилитации респондентов.

Область применения результатов. Результаты работы могут использоваться в работе правоохранительных органов с целью профилактики противоправного поведения, преступности, а также в педагогической работе и при терапии зависимостей.

Ключевые слова: *аддиктология; терапия зависимостей; асоциальность; деструктивные секты; экстремизм; суицидология; гемблинг; сетевая игра.*

SECTS AND GAMING COMMUNITY AS AN AREA OF EXTREMIST SOCIAL THREATS: PREVENTION AND REHABILITATION STUDY

Kuzina N.V.

Paper offers analysis of specific forms of non-chemical dependencies and development of communities on their base, widespread during last few decades in the Russian Federation, posing a threat to both life and safety of the individual and society as a whole. Study resumes experience of watching over the members of sects and DOTA network game`s communities and of operating within them; suggests analysis of gaming and non-chemical dependencies (including commitment to online games among young people) development mechanisms; describes psychological type of participant sect / gamer as well as the algorithm / measures for elimination of the sect / gaming.

Purpose. To identify and describe the threats to life and society, carried by the formed groups (virtual and real) among the adherents of the network computer games and ethno-religious groups with the same interests, modeled after totalitarian sect` prototype. To detect and describe the type of the subject, mechanism of inclusion and rehabilitation activities.

Methodology. Among interdisciplinary methods used – field work, participant observation, questioning - psychodiagnostic techniques (including analysis of speech production), value analysis and motivation of person, social rehabilitation of respondents techniques.

Application area. Results can be used in the work of law enforcement agencies to prevent illegal behavior, crime, as well as in educational work and in the treatment of addictions.

Keywords: *addictology; dependency therapy; asocial; destructive sects; extremism; suicidology; gaming; online game.*

Цель исследования

Проведение реабилитационной работы в сектах и группах гемблинг-зависимых с выведением максимального числа их участников из состояния зависимости, их ресоциализация.

Материал исследования

С июня 2011 г. ведется работа по изучению методов манипуляции и реабилитационная терапия в сектах. Исследованы: группировки язычников (родноверы, инглинги), последователи Карма-Кагью (буддизм), сатанисты, «Анастасиевцы», индуистский культ Кали, Свидетели Иеговы, мормоны, установлен контакт с саентологами, последователями учения «Искусство жизни», а также изучены частные психологические центры, центры йоги и др. С 2013 г. ведется включенное наблюдение над участниками сообществ сетевых компьютерных игр 15–23 лет.

Актуальность исследования

В связи с кризисными явлениями в России в 1990-е годы и в 2014–2016 гг. у населения возникает потребность в выстраивании эффективных копинг-стратегий / выработке психологических защит, одной из которых является «уход» [4, 18] – в фантазийный мир, «другую реальность», секту. В последние три десятилетия растет число неформальных объединений [5]

вокруг харизматических лидеров, имеющих специфические жизненные ценности, нередко с диагностированными заболеваниями психики/поведенческими расстройствами, борющихся за влияние. В 1990-е – первой половине 2000-х гг. это не институционализированные сообщества, сформированные в ходе личного общения в контексте комплекса суеверий / религиозно-мистических идей (противоправных действий); во второй половине 2000-х гг. – секты и противоправные сообщества, сформированные через сетевые сообщества и Интернет; в 2010-е гг. в связи со снижением стоимости безлимитного высокоскоростного доступа в Интернет и ростом производительности компьютерной техники (мощность видеокарт, объем оперативной памяти) – группы асоциальных, страдающих расстройствами поведения [7, 9, 10, 21], нередко наркотизированных молодых людей со сформированной зависимостью от сетевых компьютерных игр [6, 8, 13, 30, 33], составляющие существенную угрозу собственному и общественному благополучию. В 2012–2016 гг. склонность к использованию психологических защит в силу кризисных явлений в экономике, нарастает. Растет спрос на околорелигиозные и мистические учения, число зависимостей личности в условиях общей социальной нестабильности.

Опасность секты состоит в манипуляции мировоззрением попавшего в нее. Секта, как и принадлежность к сообществам сетевых игр, снижает общий уровень адаптации участников к социуму, формирует психическую зависимость, формирует девиантную адаптацию, маргинализирует [36]. Так, секта ждет от потенциальных участников существенных вложенных усилий, жестко контролирует проявление любых функций, ждет вовлечения новых жертв. Контроль устанавливается через повторяемость событий, общей понятийной системы, общих занятий, через формирование зависимости от положительных эмоций, манипулирование интересами, запугивание [16].

Результаты исследования

Установлено, что респондент, нуждающийся в дистанцировании от дискомфортного социума в виде «ухода» в мистицизм или игру молодеет

от 1990-х гг. к 2016 г. [5, 7, 17, 24, 30] В зону риска в последнее пятилетие попадают молодежь и подростки, тяжело воспринимающие экономический кризис 2015–2016 гг., так как их детство пришлось на благополучное предшествующее десятилетие 2000-х гг. Детская и подростковая психика оказывается не защищена. Роль сект, которые обеспечивали девиантную адаптацию к социуму взрослого населения страны в 1990-е годы, сейчас для дезадаптированной и маргинализирующейся молодежи заняли сетевые сообщества, образованные по образцу фан-клубов аниме, хентай, сетевых игр и др. Характерны названия – «Ад и разврат. Адские всадники» [2] и др. Следует отметить, что данное интернет-сообщество, например, соответствует критериям Интернет-СМИ по посещаемости и имеет 6 447 подписчиков. Характерен аватар сообщества, стилизованный под мультфильмы-аниме и призывающий к суициду (изображен юноша в крови с перерезанным горлом, лицом и кистью руки). Более 80% подписчиков группы составляют девушки возраста юности.

Недостаточно охваченной контролем со стороны органов юстиции частью объединений, образованных по образцу сект, являются также сообщества, образованные вокруг лидеров сетевых игр [8, 15]. Не всегда их возможно вовремя обнаружить, даже несмотря на возросшую активность Роскомнадзора [14, 32]. Активная аутодеструкция может перерасти не только в суицид, но и в антиобщественные деяния. Клиповое мышление, неразличение реальности и игры 3D (например, новинка польских авторов «Ведьмак: Кровь и вино») – ведет к участию в несанкционированных боевых действиях в роли наемников, формирует склонность к противоправному поведению, при выработанном умении работать в команде (благодаря навыкам дистанционной сетевой игры), при отсутствии ощущения ценности жизни (с одной стороны – суицидальное поведение, с другой – синдром дереализации, игровой характер восприятия действительности, сформированный образ игровой «мнимой смерти»). Таким образом, сетевая игра создает условия для воспитания «идеальных камикадзе», «самураев», к чему подвигает и впитывающийся в отсутствие качественной мульт-

типликационной продукции российских авторов культ страдания, смерти, пришедшей в Российскую Федерацию с «духовной» культурой аниме/хентай. Многие из играющих в сетевые игры школьников старших классов как профессию выбирают, согласно опросам, специфически понятое военное дело (с разными специализациями и разной мотивацией), склонны к промискуитету, зависимостям, асоциальны. Специфический сленг, принятый в сетевой игре, включает многочисленные элементы иноязычных заимствований, военной лексики и просторечной лексики низов общества, узнаваемый «тайный язык» наркозависимых. Участникам сообществ сетевых игр, как правило, присущ высокий уровень аутодеструкции, поведение «смертника», отсутствие страха за собственную жизнь, повседневное бытие в ирреальном мире, трансформированная система ценностей (так, на покупку новой функции или атрибута в системе STEAM – Интернет-сервисе онлайн продажи и распространения компьютерных игр, принадлежащий компании Valve для игры юный пользователь может потратить последние финансовые средства, освоив онлайн-платежи). Травмированная психика игроков, более подверженных суггестии, дезорганизованных, асоциальных, легко воспринимает методы вербовки противоправными сообществами [1, 3, 10, 17, 19, 26], в том числе экстремистскими. По данным Минздрава России, на данный момент число больных игроманией в два раза превышает число наркозависимых [7]. Согласно МКБ-10, игромания входит в число психических заболеваний, раздел «Расстройства привычек и влечений», и описывается как «патологическое влечение к азартным играм» (F63.0). Суть расстройства заключается в навязчивом влечении к игре, частых повторных эпизодах азартной игры, которые доминируют в жизни пациента в ущерб социальным, профессиональным, материальным и семейным ценностям и обязательствам. Регулярно, ежедневно при гемблинге сетевым играм уделяется до 20 часов (за исключением краткого сна и времени приема пищи). К повышенной вовлеченности и контролю нефитов в игре ведет требование соблюдения «командного братства»: если команда объявляет игру, ее участник не может уклониться или отвлечься,

так как повлияет на результат общего «сражения», станет слабым звеном [1, 26, 28]. В силу большого напряжения сил, особой длительности игры, требования высокой концентрации и уровня внимания, геймер нуждается в стимуляторах, роль которых нередко выполняют энергетические коктейли / наркотические вещества. Ранее в МКБ-10 склонность к игре была связана с двумя диагнозами – «маниакальный эпизод» (F30) и «диссоциальное расстройство личности» (F60.2). Если первый диагноз может свидетельствовать о склонности к противоправным, экстремистским проявлениям и актам террора, то второй характеризуется следующими присущими личности играющего чертами: пренебрежение к социальным обязанностям и черствое равнодушие к окружающим; значительное несоответствие между поведением больного и основными социальными нормами; поведение с трудом поддается изменению на основе опыта, включая наказание; больные плохо переносят неудачи и легко поддаются агрессии, включая насилие; склонны обвинять других или давать правдоподобные объяснения своему поведению, приводящему их к конфликту с обществом. МКБ 10 выделяются типы личностей, подверженных вовлечению в игру: аморальная личность, антисоциальная личность, асоциальная личность, психопатическая личность, социопатическая личность. О.А. Степанцева прямо свидетельствует о наличии у геймеров активной жизненной позиции и установки на влияние на жизнь социума, что косвенно может указывать и на большую вовлекаемость в противоправные деяния: «Один из основных моментов, раскрывающих картину мира геймеров – активная позиция и готовность к переменам (высказывают 78,3%, что, на мой взгляд, объясняет активную гражданскую позицию – 67%). Интересно, что эта цифра даже больше, чем у неиграющих (56,85%). Еще больший процент геймеров (90,9%) считают, что в нашей стране нужно создать больше возможностей для активного участия граждан в жизни обществе» [30]. Наряду с существующими психодиагностическими тестовыми методиками, С.А. Галичем, например, разработан и предлагается тест на склонность к зависимости от компьютерных игр, симптомы патологического игрока [8].

Данные сообщества, особенно в 2014–2016 гг., получают поддержку государства и структур, контролирующих молодежную политику (видимо, в связи с отсутствием психологов-консультантов в данных органах) – в том числе Московского регионального отделения Общероссийской общественной организации «Российский студенческий спортивный союз», «Федерация компьютерного спорта города Москвы» и др. [20]. Интересы геймеров служат обогащению частных структур, организующих коммерческие фестивали сетевых компьютерных игр или аниме. Имеются также прецеденты, когда руководство вузов Москвы (например, МЭИ, МГТУ им. Н.Э. Баумана, РУДН, МФТИ, РГСУ, РЭУ им. М.В. Плеханова и др.) а также Департаменты правительства Москвы (например, Департамент Физической культуры и спорта города Москвы) в последние годы указывались как партнеры или спонсоры проведения фестивалей / супертурниров сетевых компьютерных игр, в том числе между командами данных вузов [20]. Можно назвать повсеместно проводимые в течение не менее десяти лет фестивали «Косплей», а также турниры «Intel Challenge Cup» (2006–2008), «World Cyber Games» (2001–2013), «Битва Четырёх» (2013–2014), организованные «Федерацией компьютерного спорта города Москвы»; состязания «Молодежной киберспортивной лиги» 2016 г., коммерческие турниры / фестивали под брендом «EPICENTER» («Эпицентр» [35], организатор – Epic Esports Events, организующий проводящий киберспортивные турниры с странах Восточной Европы в последние три года с призовым фондом более 1 млн долларов) на одной из центральных концертно-развлекательных площадок страны «Крокус-Сити холл» и др., популяризирующие данный вид увлечений в подростковой и молодежной среде. Цена билета на данные турниры для зрителя колеблется от 3 000 до 20 000 руб. Подростки и молодежь подражают деструктивным персонажам, не связанным с повышением адаптации, маргинализируются, создается институт ложного лидерства. Меняется языковая среда данного слоя молодежи. Так, при высоком интеллекте участников сообществ сетевых игр (в основном это учащиеся вузов или молодежь с высоким IQ, но социально неблагополучная) для них характерно

рен общий низкий культурный уровень, склонность употреблять грубую просторечную и обсцентную лексику, использование сленга наркозависимых и социальных низов, усиленная социальная бравада и эскейпизм. Длительная по времени и значительная по напряжению компьютерная игра является традиционным занятием с целью «убить время» после применения химических психостимуляторов. Универсальным методом общения при этом является скайп и сетевое взаимодействие через ресурс STEAM [37], объединяющие лиц подросткового и юношеского возраста из разных регионов Российской Федерации и иных государств. Данный ресурс, как правило, не известен в силу иных интересов родителям или иным старшим членам семьи (педагогам). Государство в данное время не регулирует распространение подобных деструктивных увлечений в юношеской и подростковой среде. Отследить формирование молодежных групп сложно, как и ввести запреты на их функционирование, так как данные сообщества не оформляют уставов и не зарегистрированы. Для органов власти, при отсутствии соответствующего мониторинга, они «невидимы». Если для решения о запрете институционализированной организации существует процедура экспертизы и, например, Экспертный совет по проведению государственной религиоведческой экспертизы при Главном Управлении Министерства Юстиции [34], то в случае геймерских сообществ предмет экспертизы не установлен. Играющим необходимо внимание родителей, доступ родителей к игровым аккаунтам в STEAM и социальных сетях, наблюдение за процессами общения и игры, а также консультативная постоянная помощь клинического психолога / психиатра до полного излечения геймера от зависимости.

Нами отмечено, что с 1912 г. госорганы также ослабили работу по профилактике распространения сект и лжеучений. Федеральные ресурсы Интернет, посвященные борьбе с тоталитарными сектами правовыми методами, к 2016 г. оказались закрытыми. Большинство из ныне существующих ресурсов, как показал анализ Интернет-пространства на май 2016 г., организованы самостоятельно православными верующими [27].

Имеющиеся в сети Интернет сайты о сектах, как правило, включают не объяснения о механизмах действия данных структур с научных позиций, но критический обзор учений и актуальных мероприятий сект от лица приверженцев русского православия. В сети отсутствует находившийся ранее в открытом доступе реестр тоталитарных сект, действующих в Российской Федерации [29]. В 2012 г. в данный реестр деструктивных сект, насчитывавший несколько сотен наименований неофициальных сообществ, входили в том числе и пользующиеся аналогичными методами сообщества сетевого маркетинга. На данный момент в Интернет-сети в свободном доступе имеются материалы незарегистрированных юридически сообществ, посвященные пропаганде учения родноверческих, ведических, неоязыческих общин, ряда религиозных лидеров – С. Пеуновой (Лада-Русь) и др., сообществ обучения йоге, тайскому массажу, шаманским практикам, медитации, бойцовским практикам (кулачный бой и др.), имеющих многие признаки секты. Однако они не институционализированы, собираются на частных квартирах или open-air, не лицензируют данные виды деятельности, рекламу размещают в социальных сетях и путем расклейки самостоятельно изготовленных объявлений, поэтому для государства они также невидимы без надлежащего мониторинга. При многочисленности подобных сообществ (число деструктивных сект в Российской Федерации на 2012 год по Федеральным данным насчитывало несколько сотен), в Российской Федерации согласно федеральному списку, обнаружены и признаны, например, террористическими на 2016 г. и на данный момент запрещены только 24 [12]. В списке 47 организаций, запрещенных на 2016 г. в связи с экстремистской деятельностью [22] содержатся, например, Общественное незарегистрированное объединение группа «Рада земли Кубанской Духовно Родовой Державы Русь» (решение Первомайского районного суда г. Краснодара от 13.04.2006 о ликвидации), Местная религиозная организация Асгардская Славянская Община Духовного Управления Асгардской Веси Беловодья Древнерусской Инглистической церкви Православных Староверов-Инглингов

(решение Омского областного суда от 30.04.2004 о ликвидации), Местная религиозная организация Славянская Община Капища Веды Перуна Духовного Управления Асгардской Веси Беловодья Древнерусской Инглистической церкви Православных Староверов-Инглингов (решение Омского областного суда от 30.04.2004 о ликвидации), Межрегиональное общественное движение «Славянский союз» (решение Московского городского суда от 27.04.2010), «Объединенный Вилайат Кабарды, Балкарии и Карачая» (решение Верховного Суда Кабардино-Балкарской Республики от 09.07.2010), Местная религиозная организация Свидетелей Иеговы г. Абинска (решение Краснодарского краевого суда от 04.03.2015 и определение Судебной коллегии по административным делам Верховного Суда Российской Федерации от 05.08.2015) и др. В число сообществ, деятельность которых временно приостановлена в связи с осуществлением экстремистской деятельности, включены только два [23].

В данные списки не попали не только десятки тоталитарных сект, но и ни одно молодежное самодеятельное сообщество. В 2016 г. введен закон о ювенальной юстиции, порог наказания за противоправные деяния снижен, однако согласно проведенному анализу законодательных актов, мер профилактики молодежной и подростковой преступности предпринимается мало. Спонтанные противоправные или имеющие подобную тенденцию молодежные сообщества, в том числе возникшие на основе увлечения массово проникающими в Российскую Федерацию из Европы и США и свободно продающимися через сеть Интернет сетевыми компьютерными командными играми, а также хентай и аниме, приходящими из японской массовой культуры, не отслеживаются, деятельность подобных сообществ не пресекается. Первыми попытками урегулировать положение являются дела на сетевые сообщества в связи с пропагандой суицида.

Были выделены группы риска: 1) лица с девиантным, антисоциальным поведением – агрессией-аутоагрессией, 2) лица со склонностями к аддиктивному поведению, 3) лица с симптомами метафизической интоксикации, 4) дети из неполных семей, проживающие в условиях общежи-

тий или вдали от родителей представители студенческой среды, дети из семей с авторитарным / попустительским стилями воспитания.

Результаты включенного наблюдения: психологический портрет участника секты/геймера: 1) низкий образовательный и культурный уровень в случае участников сект / высокий IQ при низком образовательном и культурном уровне для геймеров; 2) неполные семьи, семьи с эмоциональной холодностью, материнской депреацией, конфликтом между родителями; 3) семьи с авторитарным стилем управления; 4) семьи с попустительским стилем воспитания; 5) выбор профиля вуза / колледжа / техникума по настоянию родителей; 6) лицо после психоэмоциональной травмы, с какой-либо депреированной (фрустрированной) потребностью; 7) наличие психической патологии (психопатологическая симптоматика, в т.ч. подтвержденная); 8) наследственная отягощенность (лица из семей склонны к другому виду зависимостям), наличие близких – членов секты, психически больных, истово верующих, исповедующих культы, имеющих активную гражданскую позицию (иногда с бредом сутяжничества); 9) отсутствие склонности к алкоголизму; 10) асоциальное поведение (высказывание идей, осуществление деяний, идущих вразрез с общепринятыми общественными нормами); 11) метафизическая интоксикация для членов сект /увлечение произведениями жанра фэнтези для геймеров; 12) наличие хотя бы одного из признаков: застревающий или тревожно-мнительный тип личности, обсессивно-компульсивные расстройства, склонность к зависимому и созависимому поведению, наличие хронических соматических заболеваний, выученное беспомощное поведение, нереализованная потребность лидерства / истероидность и др.; 13) опасности сект /сообществ сетевых компьютерных игр для респондента: провокация тяжелой психической зависимости, патологическое устойчивое изменение картины мира, снижение уровня социализации; 14) лидер секты (ее костяк) обычно имеет более высокий образовательный уровень или апеллирует к сведениям, заведомо недоступным потенциальным жертвам (их нельзя, затруднительно проверить), обладает личной хариз-

мой / является победителем многочисленных состязаний игр (обладает иными игровыми преимуществами). Во главе часто оказываются лидеры с выраженной психической патологией, выраженной склонностью к противоправному поведению и рядом сверхценных идей. Большинство групп строятся по модели семьи (в случае игрового сообщества по модели «родитель – лидер VS сибсы-команда).

Методы реабилитационной работы: 1) выявление ценностной модели и навязчивых, сверхценных идей, ситуаций отклоняющегося и зависимого поведения, 2) формирование устойчивой эмоциональной связи с участником секты (путем бесед, поддержки он-лайн, совместных дел), 3) постепенное введение новых значимых позитивных психоэмоциональных стимулов в жизнь респондента, 4) выведение из числа участников секты / геймерского сообщества. В 2011 г. создана группа для работы реабилитационной работы с подростками в социальной сети «В контакте». Проводятся: 1) визиты на мероприятия сект / в сообщества геймеров, 2) очная индивидуальная беседа с посещающими секты /геймерами, 3) контакты он-лайн, 4) аппаратное и психодиагностическое тестирование указанных лиц, 5) анализ социальных, психологических, ценностных установок сект /геймеров по печатной, видео, аудиопродукции, страниц социальных сетей, 6) общение с родителями.

Значимые **результаты** включенного наблюдения и работы (отказ респондентами от посещения мероприятий / от сетевой игры; снижение навязчивостей, исчезновение сверхценных идей) наблюдаются спустя 4-5 месяцев.

Список литературы

1. Аванесов Г.А. Криминология и социальная профилактика. М.: Академия МВД СССР, 1980. 526 с.
2. Ад! И Разврат (Адские Всадники) [18+] [Электронный ресурс]. URL: <https://vk.com/ad1razvrat> (дата доступа: 31.05.2016)
3. Беличева С.А. Основы превентивной психологии. М.: «Социальное здоровье России», 1993. 198 с.

4. Бережная М.П. «Уход» в культурных парадигмах бытия человека. Автореф... канд. филос. н. Белгород, 2012. 23 с.
5. Братухин А.В. Молодежные субкультуры в современном российском обществе. Автореф... канд.социол.н. Ростов-на-Дону, 2013. 23 с.
6. Бурнаева Е.М. «Человек виртуальный» в пространстве информационной культуры. Автореф... канд. культурол. н. Комсомольск-на-Амуре, 2012. 22 с.
7. Войнов П.Н. Управление процессами профилактики социальных девиаций среди учащейся молодежи. Автореф... канд. социол.н. М., 2009. 28 с.
8. Галич С.А. Социологический анализ игровой зависимости как формы культурной девиации. Автореф... канд. социол. н. М., 2006. 24 с.
9. Гришко И.В. Взаимосвязь аддиктивного поведения и здоровья молодежи в современной России. Автореф... канд. социол. н. Краснодар, 2006. 27 с.
10. Дроздов А.Ю. Агрессивное поведение молодежи в контексте социальной ситуации // Социологические исследования. 2003. № 4. С. 95–99.
11. Единый реестр доменных имен, указателей страниц сайтов в сети «Интернет» и сетевых адресов, позволяющих идентифицировать сайты в сети «Интернет», содержащие информацию, распространение которой в Российской Федерации запрещено // Федеральная служба по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций [Электронный ресурс]. URL: <http://eais.rkn.gov.ru/> (дата доступа: 31.05.2016).
12. Единый федеральный список организаций, в том числе иностранных и международных организаций, признанных в соответствии с законодательством Российской Федерации террористическими // Федеральная служба безопасности Российской Федерации [Электронный ресурс]. URL: <http://www.fsb.ru/fsb/npd/terror.htm> (дата доступа: 31.05.2016).
13. Иванов И.С. Социологический анализ компьютерной игровой зависимости молодежи Подмосковья. Автореф... канд.социол.н. М., 2009. 27 с.
14. Инструкция по работе с требованиями Генеральной прокуратуры о принятии мер по ограничению доступа к информационным ресурсам, распространяющим информацию, содержащую призывы к массовым беспорядкам, осуществлению экстремистской деятельности, участию в массовых

- (публичных) мероприятиях, проводимых с нарушением установленного порядка // Федеральная служба по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций [Электронный ресурс]. URL: <http://398-fz.rkn.gov.ru/docs/Instruction.pdf> (дата доступа: 31.05.2016).
15. Исмагилов Р.Г. Игра человека как социокультурный феномен. Автореф... канд. филос. н. Уфа, 2006. 26 с.
 16. Итоговая декларация Международной научно-практической конференции «Тоталитарные секты угроза личности, семье, государству». Одесса, 25 декабря 2007 г. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iriney.ru/document/079.htm> (дата доступа: 26.05.2016).
 17. Лелеков В.А. О предупреждении преступности несовершеннолетних // Социологические исследования. 2007. № 12. С. 87–95.
 18. Мельникова Л.Г. Бытие эскейпизма в культуре. Автореф... канд. филос. н. Ростов-на-Дону, 2008. 35 с.
 19. Механизмы преступного поведения / Под ред. В.Н. Кудрявцева. М.: Наука, 1981. 248 с.
 20. Московская киберспортивная лига. [Электронный ресурс] URL: <http://mcl.resp.su/> (дата доступа: 31.05.2016).
 21. Олехнович И.Б. Зависимая личность в современном российском обществе: формирование, проявление, социальная адаптация. Автореф... канд. филос. н. Ростов-на-Дону, 2015. 34 с.
 22. Перечень некоммерческих организаций, в отношении которых судом принято вступившее в законную силу решение о ликвидации или запрете деятельности по основаниям, предусмотренным ФЗ «О противодействии экстремистской деятельности» // Министерство юстиции Российской Федерации [Электронный ресурс]. URL: http://minjust.ru/nko/perechen_zapret (дата доступа: 31.05.2016).
 23. Перечень общественных и религиозных объединений, деятельность которых приостановлена в связи с осуществлением ими экстремистской деятельности // Министерство юстиции Российской Федерации [Электронный ресурс]. URL: http://minjust.ru/nko/perechen_priostanovleni (дата доступа: 31.05.2016)

24. Попов В.А. Изменение мотивационно-ценностных ориентаций учащейся молодежи // Социологические исследования. 1999. № 6. С. 96–99.
25. Приказ от 11 сентября 2013 года №1022/368/666 «Об утверждении критериев оценки материалов и (или) информации, необходимых для принятия решений Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций, Федеральной службой Российской Федерации по контролю за оборотом наркотиков, Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека о включении доменных имен и (или) указателей страниц сайтов в информационно телекоммуникационной сети «Интернет» // Федеральная служба по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций [Электронный ресурс]. URL: <http://eais.rkn.gov.ru/docs/Order1022.pdf> (дата доступа: 31.05.2016).
26. Ратинов А.Р. Психология личности преступника. Ценностно-нормативный подход // Личность преступника как объект психологического исследования. М., 1979. С. 3–33.
27. Российская ассоциация центров изучения религии и сект / РАЦИРС [Электронный ресурс]. URL: <http://www.anticecta.ru/> (дата доступа: 31.05.2016).
28. Розов Н.С. Природа преступности и механизмы криминализации общества // Журнал социологии и социальной антропологии. 2006. №2. С. 152–167.
29. Справочник: Наиболее известные деструктивные тоталитарные секты и группы, обладающие значительным числом признаков таковых, а также оккультные центры и движения // РАЦИРС [Электронный ресурс]. URL: http://www.anticecta.ru/?page_id=8538 (дата доступа: 31.05.2016).
30. Степанцева О.А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества. Автореф... канд. культурол. н. СПб., 2007. 27 с.
31. Федеральный закон от 25.07.2002 № 114 – ФЗ (ред. от 23.11. 2015) «О противодействии экстремистской деятельности». URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_37867/ (дата доступа: 31.05.2016).
32. Федеральный список экстремистских материалов // Министерство Юстиции Российской Федерации [Электронный ресурс]. URL: <http://minjust.ru/extremist-materials> (дата доступа: 31.05.2016).

33. Шепель Ю.В. Игровая зависимость как социокультурное явление в современном обществе. Автореф... канд. социол. н. М., 2007. 28 с.
34. Экспертный совет по проведению государственной религиоведческой экспертизы при главном управлении министерства юстиции // Министерство юстиции Российской Федерации [Электронный ресурс]. URL: <http://to78.minjust.ru/ekspertnoe-zaklyuchenie-po-rezultatam-provedeniya-gosudarstvennoy-religiovedcheskoj-ekspertizy-v> (дата доступа: 31.05.2016)
35. Эпицентр: Москва. DOTA 2. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.epicenter.gg/> (дата доступа: 31.05.2016).
36. Яковлев А.М. Теория криминологии и социальная практика. М.: «Наука», 1985. 247 с.
37. STEAM [Электронный ресурс] URL: <http://store.steampowered.com/> (дата доступа: 31.05.2016).

References

1. Avanesov G.A. *Kriminologiya i sotsial'naya profilaktika* [Criminology and Social Prevention]. М.: Academy of Ministry of Internal Affairs of the USSR, 1980. 526 p.
2. *Ad! I Razvrat (Adskie Vsadniki)* [Hell! And debauchery (Hell Riders)] [18+] [Electronic resource] URL: <https://vk.com/ad1razvrat> (access date: 05.31.2016)
3. Belicheva S.A. *Osnovy preventivnoy psikhologii*. [Basics of Preventive Psychology]. М.: «Social health of Russia», 1993. 198 p.
4. Berezhnaya M.P. «Ukhod» v kul'turnykh paradimakh bytiya cheloveka. [«Maintenance» in the cultural paradigm of human existence]. Abstract ... cand. philos. sc. Belgorod, 2012. 23 p.
5. Bratukhin A.V. *Molodezhnye subkul'tury v sovremennom rossiyskom obshchestve*. [Youth subcultures in the modern Russian society]. Abstract... cand. social. sc. Rostov-on-Don, 2013. 23 p.
6. Burnaeva E.M. «Chelovek virtual'nyy» v prostranstve informatsionnoy kul'tury. [«Man virtual» in the space of information culture]. Abstract ... cand. cult. sc. Komsomolsk-on-Amur, 2012. 22 p.

7. Voinov P.N. *Upravlenie protsessami profilaktiki sotsial'nykh devyatsiy sredi uchashcheyasya molodezhi*. [Process management prevention of social deviations among students]. Abstract... cand. sociology sc. Moscow, 2009. 28 p.
8. Galich S.A. *Sotsiologicheskyy analiz igrovoy zavisimosti kak formy kul'turnoy devyatsii*. [Sociological analysis of gambling as a form of cultural deviation]. Abstract... cand. social. sc. M., 2006. 24 p.
9. Hryshko I.V. *Vzaimosvyaz' addiktivnogo povedeniya i zdorov'ya molodezhi v sovremennoy Rossii*. [The relationship of addictive behavior and health of young people in modern Russia]. Abstract... cand. sociology sc. Krasnodar, 2006. 27 p.
10. Drozdov A.Y. *Agressivnoe povedenie molodezhi v kontekste sotsial'noy situatsii* [Aggressive behavior of young people in the context of the social situation]. *Sociological studies*. 2003. № 4, pp. 95–99.
11. Edinyy reestr domennykh imen, ukazatelye stranits saytov v seti «Internet» i setevykh adresov, pozvolyayushchikh identifiitsirovat' sayty v seti «Internet», sodержashchie informatsiyu, rasprostranenie kotoroy v Rossiyskoy Federatsii zapreshcheno [Unified Register domain names, indexes pages of sites in the network «Internet» and the network address, enabling the identification of sites in the network «Internet», containing information, the dissemination of which is prohibited in the Russian Federation]. *The Federal Service for Supervision of Communications, Information Technology and mass communications*. <http://eais.rkn.gov.ru/> (access date: 31/05/2016).
12. Edinyy federal'nyy spisok organizatsiy, v tom chisle inostrannykh i mezhdunarodnykh organizatsiy, priznannykh v sootvetstvii s zakonodatel'stvom Rossiyskoy Federatsii terroristicheskimi [Uniform Federal list of organizations, including foreign and international organizations recognized in accordance with the Russian terrorist]. *Federal Security Service legislation*. <http://www.fsb.ru/fsb/npd/terror.htm> (access date: 31/05/2016).
13. Ivanov I.S. *Sotsiologicheskyy analiz komp'yuternoy igrovoy zavisimosti molodezhi Podmoskov'ya*. [Sociological analysis of computer gaming addiction Moscow region]. Abstract... cand. social. sc. Moscow, 2009. 27 pp.
14. Instruksiya po rabote s trebovaniyami General'noy prokuratury o prinyatii mer po ogranicheniyu dostupa k informatsionnym resursam, rasprostranyay-

- ushchim informatsiyu, sodержashchuyu prizyvy k massovym besporyadkam, osushchestvleniyu ekstremistskoy deyatelnosti, uchastiyu v massovykh (publicnykh) meropriyatiyakh, provodimykh s narusheniem ustanovlennogo poryadka [How to work with the requirements of the General Prosecutor's Office to take measures to restrict access to information resources, disseminate information containing appeals to riots, extremist activities, participation in mass (public) events held in violation of the established order of the Federal Service]. *Supervision of communications, information technology and mass communications*. <http://398-fz.rkn.gov.ru/docs/Instruction.pdf> (access date: 05/31/2016)
15. Ismagilov R.G. *Igra cheloveka kak sotsiokul'turnyy fenomen*. [Human Game as a social and cultural phenomenon]. Abstract ... cand. philosophy. sc. Ufa, 2006. 26 p.
 16. *Ito govaya deklaratsiya Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii «Totalitarnye sekty ugroza lichnosti, sem'e, gosudarstvu»* [Final Declaration of the International scientific and practical conference «Totalitarian Sects threat to the individual, the family, the state»]. Odessa, December 25, 2007 [Electronic resource]. URL: <http://www.iriney.ru/document/079.htm> (access date: 05/26/2016).
 17. Lelekov V.A. *O preduprezhdenii prestupnosti nesovershennoletnikh*. [On the prevention of juvenile delinquency]. *Sociological studies*. 2007. № 12, pp. 87–95.
 18. Melnikov L.G. *Bytie eskeypizma v kul'ture*. [Genesis escapism in culture]. Abstract ... cand. philos. sc. Rostov-on-Don, 2008. 35 p.
 19. *Mekhanizmy prestupnogo povedeniya* [Mechanisms of criminal behavior] / Ed. V.N. Kudryavtseva. M.: «Nauka», 1981. 248 p.
 20. *Moskovskaya kibersportivnaya liga*. [Moscow eSports league]. [Electronic resource]. <http://mcl.resp.su/> (access date: 31.05.2016).
 21. Olehnovich I.B. *Zavisimaya lichnost' v sovremennom rossiyskom obshchestve: formirovanie, proyavlenie, sotsial'naya adaptatsiya*. [Dependent personality in the modern Russian society: the formation, expression, social adaptation]. Abstract ... cand. philos. sc. Rostov-on-Don, 2015. 34 p.

22. *Perechen' nekommercheskikh organizatsiy, v otnoshenii kotorykh sudom prinyato vstupivshee v zakonnyuyu silu reshenie o likvidatsii ili zaprete deyatel'nosti po osnovaniyam, predusmotrennym FZ «O protivodeystvii ekstremistskoy deyatel'nosti»* [The list of non-profit organizations, in respect of which the court accepted an inured decision on liquidation or prohibition of the activity on the grounds provided the Federal Law «On Countering Extremist Activity»]. The Ministry of Justice of the Russian Federation. http://minjust.ru/nko/perechen_zapret (access date: 31/05/2016).
23. *Perechen' obshchestvennykh i religioznykh ob''edineniy, deyatel'nost' kotorykh priostanovlena v svyazi s osushchestvleniem imi ekstremistskoy deyatel'nosti* [The list of public and religious associations, whose activities are suspended in the exercise of extremist activity]. The Ministry of Justice of the Russian Federation. http://minjust.ru/nko/perechen_priostanovleni (access date: 05/31/2016).
24. Popov V.A. *Izmenenie motivatsionno-tsennostnykh orientatsiy uchashcheysya molodezhi* [Change motivation and value orientations of students]. *Sociological studies*. 1999. № 6, pp. 96–99.
25. *Prikaz ot 11 sentyabrya 2013 goda №1022/368/666 «Ob utverzhdenii kriteriev otsenki materialov i (ili) informatsii, neobkhodimyykh dlya prinyatiya resheniy Federal'noy sluzhboy po nadzoru v sfere svyazi, informatsionnykh tekhnologiy i massovykh kommunikatsiy, Federal'noy sluzhboy Rossiyskoy Federatsii po kontrolyu za oborotom narkotikov, Federal'noy sluzhboy po nadzoru v sfere zashchity prav potrebiteley i blagopoluchiya cheloveka o vklyuchenii domennykh imen i (ili) ukazateley stranits saytov v informatsionno telekommunikatsionnoy seti «Internet»* [Order of September 11, 2013 №1022 / 368/666 «On approval of the criteria for evaluating materials and (or) the information necessary for decision-making by the Federal Service for Supervision of Communications, Information Technology and Mass Communications of the Russian Federation Federal Service for Control drug, the Federal service for Supervision of consumer rights protection and human welfare for the inclusion of the domain name and (or) signs pages of sites in the information telecommunication network «Internet»]. The Federal service for Supervision of communica-

- tions, information technology and mass communications. <http://eais.rkn.gov.ru/docs/Order1022.pdf> (access date: 31/05/2016).
26. Ratinov A.R. Psikhologiya lichnosti prestupnika. Tsennostno-normativnyy podkhod [Psychology offender. Value-normative approach]. *Personality of the offender as an object of psychological research*. M., 1979, pp. 3–33.
27. Rossiyskaya assotsiatsiya tsentrov izucheniya religii i sekt [Russian Association of Centers of studying religions and sects] / RACSRS. <http://www.anticekta.ru/> (access date: 31/05/2016).
28. Rozov N.S. Priroda prestupnosti i mekhanizmy kriminalizatsii obshchestva [The nature of crime and mechanisms of criminalization of society]. *Journal of Sociology and Social Anthropology*. 2006. №2, pp. 152–167.
29. Spravochnik: Naibolee izvestnye destruktivnye totalitarnye sekty i gruppy, obladayushchie znachitel'nyim chislom priznakov takovykh, a takzhe okkul'tnyye tseny i dvizheniya [Reference: The most well-known destructive totalitarian sects and groups that have a significant number of those signs and occult centers and traffic]. RACSRS. http://www.anticekta.ru/?page_id=8538 (access date: 05/31/2016).
30. Stepantseva O.A. *Subkul'tura geymerov v kontekste informatsionnogo obshchestva*. [The subculture of gamers in the context of the information society]. Abstract ... cand. cult.sc. SPb., 2007. 27 p.
31. *Federal'nyy zakon ot 25.07.2002 № 114 – FZ (red. ot 23.11. 2015) «O protivodeystvii ekstremistskoy deyatel'nosti»* [The Federal Law of 25.07.2002 number 114 – FL (Ed. from 23.11 in 2015), «On Countering Extremist Activity»]. http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_37867/ (access date: 31/05/2016).
32. *Federal'nyy spisok ekstremistskikh materialov* [The Federal List of Extremist Materials]. The Ministry of Justice. <http://minjust.ru/extremist-materials> (access date: 05/31/2016).
33. Shepel Y.V. *Igrovaya zavisimost' kak sotsiokul'turnoe yavlenie v sovremennom obshchestve*. [Compulsive gambling as a sociocultural phenomenon in modern society]. Abstract ... cand. social. sc. M., 2007. 28 p.

34. *Ekspertnyy sovet po provedeniyu gosudarstvennoy religiovedcheskoj ekspertizy pri glavnom upravlenii ministerstva yustitsii* [Expert Council for Conducting State Religious Expertise at the headquarters of the Ministry of Justice]. The Ministry of Justice. <http://to78.minjust.ru/ekspertnoe-zaklyuchenie-po-rezultatam-provedeniya-gosudarstvennoy-religiovedcheskoj-ekspertizy-v> (Access date: 05/31/2016).
35. EPICENTER: Moscow. DOTA 2. <http://www.epicenter.gg/> (access date: 31.05.2016).
36. Yakovlev A.M. *Teoriya kriminologii i sotsial'naya praktika*. [The theory of criminology and social practices]. M.: «Nauka», 1985. 247 p.
37. STEAM. <http://store.steampowered.com/> (access date: 31.05.2016).

ДАнные ОБ АВТОРЕ

Кузина Наталья Владимировна, руководитель отдела аспирантуры, магистратуры и дополнительного профессионального образования, доцент, кандидат филологических наук, клинический психолог, фармацевт
ФГБНИУ «Российский научно-исследовательский институт культурного и природного наследия имени Д.С. Лихачева»
ул. Космонавтов, 2, г. Москва, 129366, Российская Федерация
nvkuzina@mail.ru

DATA ABOUT THE AUTHOR

Kuzina Natalia Vladimirovna, Head of Post-Graduate, Graduate and Additional Professional Education, Assistant Professor, Candidate of Philological Sciences, Clinical Psychologist, Pharmacist
FSRI «Likhachev Russian Research Institute of Cultural and Natural Heritage»
2, Kosmonavtov Str., Moscow, 129366, Russian Federation
nvkuzina@mail.ru
SPIN-code: 2069-8510
ORCID: 0000-0001-9094-7182