

Darkness & Devils

Как D&D оказалась в центре сатанинской паранойи

Моральная паника, охватившая США и даже часть Великобритании в 80-е годы, была вызвана целым букетом причин, наложившихся друг на друга не в то время и не в том месте. Это нечто большее, чем внезапный взрыв консервативных религиозных убеждений вкупе с затянувшимися средневековыми подозрениями, что ваша соседка, возможно, ведьма. В это время СМИ активно разгоняли истории о серийных убийцах, по сути мифологизируя и даже романтизируя это явление. Теории заговора активно циркулировали по стране, популярная культура активно выступала против традиционных ценностей, людей одолевали подозрения и страх перед собственными соседями. На фоне всего этого игра о фэнтезийных мирах и жутких чудовищах, прячущихся в темных подземельях, которая постепенно захватывавшая умы молодых людей, стала удобным кандидатом на звание точки входа в оккультизм, которая развращает молодежь и уничтожает традиционные семейные ценности.

Это история о том, как моральная паника в Америке 70-80-х годов привела к тому, что первая в мире ролевая игра Dungeons & Dragons стала ассоциироваться с дьявольскими культурами, самоубийствами и потерей чувства реальности.



Для написания этого расследования использовались материалы, опубликованные в New York Times, BBC News, Dicebreaker, Polygon, Департаменте Истории Университета Канзаса и Национальной Библиотеке Шотландии.

Автор: Konstruktor

Часть I: Сатанинская Паника

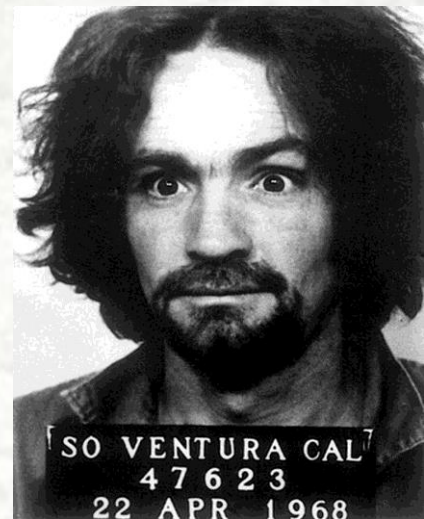
Сатанинская паника 1980-х годов не возникла из ниоткуда.

Вообще, сатанинские страхи сопровождают американское общество давно. Начиная по крайней мере с 1690-х годов, когда жители городка Салем в штате Массачусетс казнили множество женщин и мужчин за якобы колдовство, американцы находят руку дьявола во всех видах человеческой деятельности. Сатанинские послания приписываются корпоративным символам таких крупных компаний, как Starbucks и Procter & Gamble. Некоторые религиозные фундаменталисты уверены, что 666, число зверя в книге Откровения, скрывается в завитушках, которые занимают центральное место в логотипах Олимпийских игр, Google Chrome и Walt Disney Company.

Однако в 70-80-х американское общество лихорадило от куда большего числа проблем. Одной из важных причин начала паники стало большое число задержанных серийных убийц, а точнее то, как СМИ сообщали об этом широкой публике.

Серийные убийцы

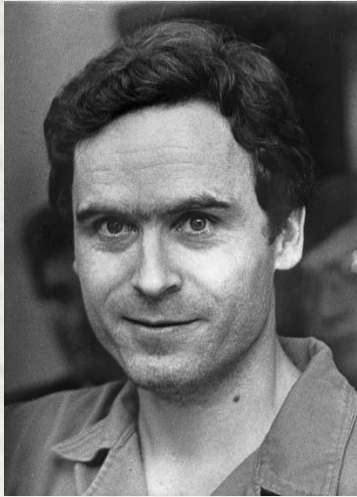
В 1969 году произошел целый ряд жестоких преступлений, связанных с т. н. "Семьей Мэнсона". Это была секта в Калифорнии, возглавляемой ее якобы харизматичным лидером Чарльзом Мэнсоном, американским музыкантом, который руководил группой, ответственной за убийства девяти человек в период с июля по август 1969 года. Одним из самых известных случаев было убийство актрисы Шэрон Тейт и четырех гостей в ее доме. Публика не вдавалась в подробности, ориентируясь лишь на яркие образы из СМИ, поэтому легко поверила в то, что убийства носили ритуальный характер. Представление о том, что обычные люди находятся в безопасности, стало улечиваться. После убийства Тейт, которая, к несчастью, была беременна, Америка попала в темную спираль паранойи.



Чарльз Мэнсон в 1968

Когда наступили 1970-е годы, появилась целая плеяда новых серийных убийц, которые были печально известны своим умением скрываться, в том числе смешиваясь с толпой. В 60-е годы также была отмечена деятельность до сих пор не идентифицированного серийного убийцы, известного как "Зодиак". Поскольку убийца оставался неизвестен и посылал закодированные сообщения в СМИ с фирменным символом, неудивительно, что многие люди в то время с подозрением относились к непонятным надписям и иконографии.

Еще одним символом 70-х годов был Тед Банди, который использовал свое обаяние и внешность, чтобы заманивать женщин на верную смерть. Его методы также помогали ему обмануть общественность, заставляя ее думать, что он безобиден, а обвинения



Тед Банди в 1978 году

ложны. Так что публика была по-настоящему шокирована, когда его деяния были раскрыты, а его преступления были настолько чудовищными, что даже один из его адвокатов, Полли Нельсон, описал Банди как «само определение бессердечного зла». Во время суда Банди также несколько раз удавалось бежать из-под стражи, что привело к еще большему количеству убийств.

Конечно, в то время в Америке было много других убийц. Среди них Джон Уэйн Гейси, Сын Сэма и даже Йоркширский Потрошитель в Великобритании. 70-е годы изобиловали такими именами. Общественность была совершенно потрясена, казалось бы наплывом серийных убийц. Скорее, это был просто рост числа освещаемых преступлений, потому что пресса просто обожает страшные преступления. В 1970-е годы СМИ только вступали в свои права, и многие издания

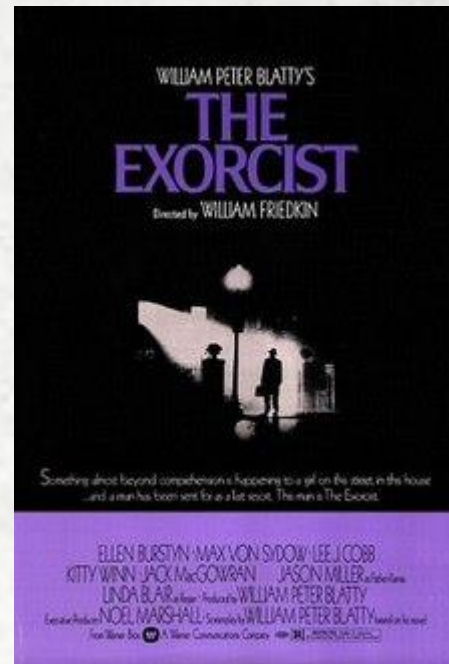
начали понимать, что истории об убийцах приносят им хорошие цифры, даже раскрывая информацию, о которой общественности знать не стоит. Отличным примером того, как пресса прославляла убийц в 60-е и 70-е годы, является тот факт, что суд над Тедом Банди стал первым в истории телевизионным процессом. Этот процесс возвел Банди в ранг знаменитости, что еще больше усилило его и без того завышенное самомнение. Если вспомнить уже упомянутых убийц и лидеров культов, то у них брали интервью и показывали по телевидению, а они делали все возможное, чтобы рассказать СМИ о своих преступлениях. Это не помогало полиции задержать их, это давало убийцам признание, которого они жаждали.

Оккультная литература

Другим важным источником всеобщей паранойи стала литература того времени. В том же 1969 году, когда буйствовала семья Мэнсона, была опубликована "Сатанинская библия" Антона Лавея. Хотя в этой работе было много заимствований из других источников, она стала самой важной книгой для Церкви Сатаны, основанной самим Лавеем в 1966 году, существование которой после публикации официального "библейского" сатанинского текста, изменило ситуацию не в лучшую сторону. Влияние книги и фильма "Экзорцист" в начале 70-х невозможно недооценить. Многие связывают чрезвычайно успешный роман Уильяма Питера Блэтти с тем, что часть публики поверила в то, что демоны на самом деле реальны, и все потому, что фильм предупредил зрителей, что он якобы основан на правдивой истории. Конечно это было не более чем маркетинговой стратегией, но в сочетании с ужасом и даже обмороками зрителей во время просмотра киноверсии она обеспечила фильму огромный успех... а также подтолкнула Америку ближе к всеобщей паранойе.

Одним из самых печально известных случаев обвинения людей в сатанинских ритуалах стали мемуары под названием "Мишель помнит", опубликованные в 1980 году. В

преамбуле книги было сказано, что ее соавтор Лоуренс Паздер был психологом и якобы вытаскивал наружу подавленные воспоминания своей жены Мишель Смит с помощью гипноза. Как это часто бывало, несмотря на то, что мифотворчество в книге было развенчано почти сразу после ее выхода в свет, книга все равно стала феноменом благодаря прессе, в результате чего Паздера стали считать экспертом в этом вопросе. Многие напрямую связывают "Мишель помнит" и ее популярность с возникновением феномена "паники детского сада". Вскоре после этого люди стали одержимы идеей, что несколько детских садов в США были прикрытием для сатанинских ритуалов над детьми. Кен Лэннинг, ранее работавший в ФБР, сказал: *"Никаких доказательств не было, но обвинения в сатанинском ритуальном насилии никогда не исчезали... Когда люди эмоционально вовлекаются в проблему, здравый смысл и разум выходят в окно. Люди верят в то, во что они хотят верить"*.



Постер фильма «Экзорцист»

Несколько дошкольных учреждений были обвинены в недобросовестных действиях в течение 1980-х годов, в том числе детский сад МакМартина в Калифорнии, и это стало настоящей катастрофой. На сегодняшний день судебный процесс против МакМартина является самым дорогостоящим в истории Калифорнии, и только в 1990 году с обвиняемых были сняты все обвинения. Эти утверждения никогда не были основаны на доказательствах, а обвинения были совершенно дикими, если не сказать бредовыми, например, были утверждения о том, что люди превращались в ведьм и улетали на метле, рассказы о том, что детей спускали в унитазы (не пытайтесь себе это представить), и конечно в деле обязательно должны были присутствовать подземные туннели, ведущие в секретные мета, где проводились сатанинские ритуалы. Истерика вокруг этого дела зашла настолько далеко, что многие люди начали копать землю вокруг детского сада, чтобы найти эти мифические туннели. В итоге, хотя расследования 80-х годов не были подкреплены серьезными доказательствами, по результатам дела как минимум 26 человек были отправлены в тюрьму, а один человек отсидел 20 лет из 40-летнего приговора, прежде чем тот был отменен. В те времена многие авторитетные лица говорили общественности, что обвинения якобы были справедливыми. Анна Мерлан, автор книги "Республика лжи: американские конспирологи и их внезапный приход к власти", сказала об этом так: "Очень авторитетные люди говорили: "Оккультное ритуальное насилие повсюду вокруг вас. Мы видели это, знаки легко найти, если знать, как их искать".

Кризис семьи

Необходимо отметить, что в этот период времени многие американцы чувствовали себя в осаде. Постоянно меняющаяся американская культура продвигала в том числе наркотики, металлическую музыку и фильмы ужасов, которые отменяли традиционные семейные ценности. Страх родителей за своих детей породил панику.

Говард С. Беккер ввел в 1963 году термин для описания людей, создающих или поддерживающих социальные нормы, назвав их моральными предпринимателями. Моральная паника возникает тогда, когда группа моральных предпринимателей возбуждает общественное беспокойство по поводу неких проблем, что приводит к ощущению, что в обществе есть некое зло, с которым нужно бороться. В анализе моральной паники Беккера есть две группы моральных предпринимателей, одна из которых - "создатели правил", а другая - "исполнители правил". Создатели правил делают именно то, что следует из их названия, - устанавливают социальные нормы, а исполнители правил принимают меры против тех, кто выходит за рамки этих правил. Моральные предприниматели того периода представляли американскую культуру как атаку на молодежь, что привело к распространению патерналистского подхода к социальным проблемам в 1980-е годы. Более того, в связи с ощущением разрушения американской семьи и традиционных моральных



Примерно так может выглядеть сатанинская паника

ценностей, многие люди начали задаваться вопросом, кто должен защищать детей. Они пришли к самым разным ответам - от усилий общины по контролю за информацией, которую получают их дети, до прямых действий правительства США. Эти разнообразные ответы на вопрос проявляются в методах, используемых множеством организаций, которые пытались решить "проблему угрозы для детей".

На протяжении 1980-х годов родители были охвачены моральной паникой, связанной с безопасностью детей и подростков. Многие люди, преимущественно представители новых христианских правых, по всей стране считали, что американская семья как институт находится под угрозой, и пытались вновь утвердить традиционные семейные ценности. Этот предполагаемый "*кризис семьи*", как описывает его Роберт Селф, историк и профессор Университета Брауна, поставил американскую семью на один уровень с гражданскими правами и коммунизмом, то есть ключевыми темами дебатов консервативных деятелей того времени. По мере того, как все больше женщин среднего класса выходили на работу моральные предприниматели опасались, что матери перестанут оказывать защитное влияние на своих детей. С учетом других факторов, таких как рост числа самоубийств среди подростков, неудивительно, что возникла целая плеяда моральных паникеров, которые стремились контролировать медиа и окружение подростков, чтобы те не «развращали молодежь». Консервативные активисты просто воспользовались всеми этими страхами. Консерваторы стремились защитить детей и подростков от всего нового и необычного, что не вписывалось в традиционные представления о том, чем и как они должны заниматься.

И тут на горизонте появляется совершенно новая игра, предлагающая уйти от реального мира в мир приключений, наполненная какими-то непонятными существами, в том числе демонической и оккультной природы. Что могло пойти не так?

Часть II: Самоубийственные Игры

В августе 1979 года частный детектив Уильям Дир был вызван семьей Эгбертов для расследования исчезновения их сына, Джеймса Далласа Эгберта III. Даллас, как его называли друзья, был ребенком-вундеркиндом, окончил школу на два года раньше срока и получил академическую стипендию в Массачусетском технологическом институте. Даллас предпочел учиться в небольшом, более ориентированном на информационные технологии Мичиганском государственном университете и поступил в него в возрасте 14 лет. Для Уильяма Дира с его 15-летним стажем работы это дело обещало быть простым. Он даже не догадывался, что оно запустит целую цепочку событий.

Mazes and Monsters

Детектив посетил общежитие, откуда исчез Даллас. Многие студенты утверждали, что знают его благодаря их общей любви к игре Dungeons & Dragons. Часть этой игры, как выяснил Дир, включала в себя походы с друзьями в паровые туннели под университетом в качестве ролевой игры живого действия. Дир начал предполагать, что D&D замешана в этом деле, о чем он заявил на пресс-конференции 2 сентября. Национальные СМИ уже заинтересовались этим делом, и помощники Дира отвечали на звонки из новостей CBS, журнала Time, Associated Press и United Press International. Растущее увлечение тайной университетских паровых туннелей, усиленное 24-часовым циклом новостей, превратило дело в национальную сенсацию.

На самом деле все было немножко сложнее. Даллас стал активным членом университетского Совета Геев, активистской группы, которая продвигала права геев в Мичиганском государственном университете. Любитель фэнтези и научной фантастики, застенчивый мальчик с эпилепсией попал в университетскую среду студентов на 5 лет старше него, оказался вовлечен в вечеринки с наркотиками, а также посещал местные гей-бары. Однако он завел мало прочных дружеских отношений и испытывал все большее давление в плане успеваемости несмотря на более юный возраст, чем у остальных студентов. Его попытки рассказать родителям о том, что он гей, были встречены скепсисом и сопротивлением. Он начал участвовать в играх D&D с другими студентами, хотя некоторые из них считали его незрелым. Его любовь к D&D переросла в форму ролевой игры в реальном времени (LARP) в паровых туннелях под

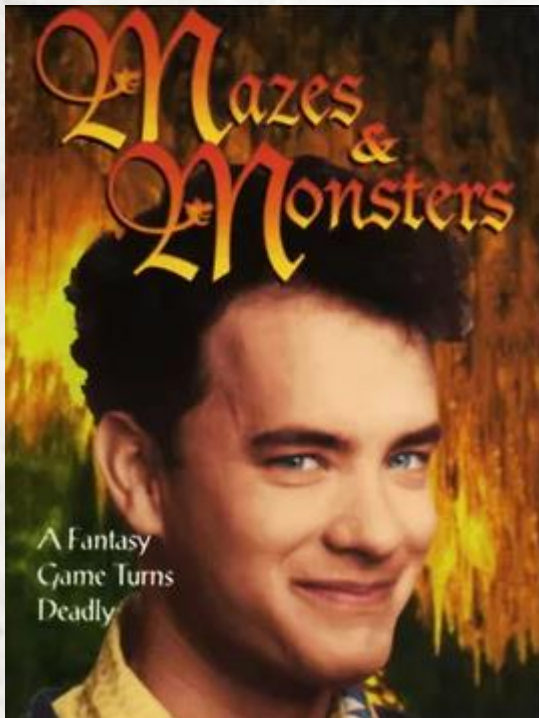


Газетная вырезка о пропаже Далласа Эгберта

Уильям Дир, частный детектив, начал свои поиски за Джеймсом Далласом Эгбертом III в паровых туннелях Мичиганского государственного университета. Поиски были затруднены из-за темноты туннелей. Студент исчез 15 августа. На фото: Джеймс Даллас Эгберт III.

университетом, а также в такое опасное развлечение, как лежание на внутренней стороне железнодорожных путей и пропускание поездов над своей головой. К августу 1979 году Даллас находился в глубокой депрессии и попытался покончить с собой, приняв большую дозу наркотиков в тех самых паровых туннелях университета. Он выжил и очнулся через несколько дней, после чего сбежал из университета.

В августе-сентябре 1979 года Даллас проехал более 1000 миль до Морган-Сити в штате Луизиана, и начал работать на нефтяном месторождении. Он попытался покончить с собой во второй раз, но когда эта попытка не удалась, он сдался Уильяму Диру, так как к этому времени уже знал о скандале вокруг своего отсутствия. Даллас признался Диру в своей депрессии, попытках самоубийства и гомосексуальности и взял с него клятву хранить тайну. Прошло менее месяца с момента начала расследования дела о пропаже Далласа, однако история о новой опасной игре, которая оказывала гипнотическое и разрушительное воздействие на игроков, осталась. Через год Даллас совершил третью попытку самоубийства, которая уже оказалась удачной, и многие до сих пор верят, что причиной его безвременной смерти стала игра D&D. Многие люди использовали эту шумиху для продвижения себя и своих работ.



Постер фильма "Mazes and Monsters"

Том Хэнкс), студент колледжа, глубоко погружается в вымышленную фантастическую ролевую игру под названием "Mazes and Monsters". По ходу фильма студенты проводят несколько сессий по игре и даже отправляются в катакомбы для более острых приключений, и в конце концов Робби убеждает себя, что на самом деле он – вымышленный им же персонаж Пардье, которому поручено найти Две Башни. В конце фильма друзья Робби спасают его от попытки самоубийства, но остаток жизни он проводит в психиатрической больнице, все еще считая себя фэнтезийным воином.

Если вы хотите больше узнать о фильме Mazes and Monsters, рекомендую посмотреть обзор Spooky на него ([оригинал](#) или [русская озвучка от RVV](#)).

Так, в 1984 году детектив Уильям Дир опубликовал книгу "Мастер подземелий", автобиографический рассказ о расследовании пропажи Далласа. Дир так до конца и не понял, что же такое D&D и в предисловии к книге предупредил, что любые описания игры могут быть неточными. Неизвестно, считал ли сам Дир игру основной причиной трагедии, но это не помешало издательству Sphere Books описать книгу как рассказ об "опасном приключении, в котором фантазии одинокого мальчика превратились в ужасающую реальность".

Но куда заметнее стала книга Роны Джаффе "Mazes and Monsters", опубликованная в 1981 году, и являвшаяся тонко завуалированным переосмыслением расследования пропажи Далласа Эгберта. Книга стала бестселлером, а через год компания McDermott Productions выпустила одноименный фильм-экранизацию. По сюжету фильма Робби Уилинг (его играет

Dark Dungeons

Еще одним знаменательным событием стал комикс под названием "Dark Dungeons" за авторством Джека Чика, выпущенный в 1984 году. Комикс рассказывал историю Марси и Дебби, двух учениц средней школы, увлеченных новой игрой, которая называется "Dark Dungeons". Когда персонаж Марси погибает от ядовитой ловушки, мастер игры мисс Фрост изгоняет Марси из группы. Марси, расстроенная этими событиями, кончает жизнь самоубийством в окружении фигурок драконов и волшебников. Мисс Фрост призывает Дебби забыть о своей подруге, утверждая, что девочка теперь достаточно сильна, чтобы "по-настоящему колдовать" вместе с ведьмами из шабаша мисс Фрост. Однако один из друзей Дебби отводит ее к проповеднику, который заставляет злых духов покинуть девочку, после чего она принимает Иисуса и сжигает свои материалы по Dark Dungeons.

Джек Чик специализировался на евангельских христианских комиксах объемом в 20 страниц, которые были известны как трактаты Чика. Начав свою деятельность в 1961 году с книги "Почему нет возрождения?", Чик примкнул к воинствующему конспирологическому христианскому движению, известному как Новый Евангелизм, и начал публиковать свои трактаты, назначая главными виновниками всех бед

Ватикан, феминизм, гомосексуальность и коммунизм. Его работы были основным товаром в христианских книжных магазинах, общий тираж которых оценивается в 500 миллионов экземпляров, а самой популярной из них были как раз Dark Dungeons. Чтобы укрепить свои позиции, Чик связался с Альберто Риверой, бывшим священником-иезуитом, утверждавшим, что католическая церковь тайно организовала Холокост, и доктором Ребеккой Браун, психиатром, которая обвинила свою больницу, где она раньше работала, в том, что власть в ней попала в руки группы ведьм. На самом деле все, конечно, было куда прозаичнее. В 1981 году разоблачительный материал журнала Cornerstone Magazine показал, что на имя Альберто Риверы были выданы ордера на арест в Нью-Джерси и Флориде, а испанская полиция разыскивала его за мошенничество. Ребекка Браун была лишена медицинской лицензии в 1984 году за то, что диагностировала у пациентов одержимость демонами. Было бы удивительно, если бы такие одиозные люди не нашли врага в игре D&D.

Ознакомиться с оригинальным комиксом можно [здесь](#), перевод на русский от Дракончика можно найти внизу [этой страницы](#).



Фрагмент из комикса "Dark Dungeons"

Удобное оправдание

Растущая популярность D&D означала, что в нее играло много несовершеннолетних, и, по отдельности, некоторые из них оказались вовлечены в трагедии. Многие опасения по поводу D&D были сфокусированы на идее, что она способна влиять на молодых

людей, делая их неспособными отличить фантазию от реальности. Религиозные деятели сравнивали D&D с поклонением демонам из-за включения в игру богов. Говорили даже, что если ваш персонаж умирает в игре, то игрок может быть доведен до самоубийства, что, вероятно, было порождено слухами вокруг смерти Эгберта и некоторых других.



Рон Адкокк и Даррен Молитор в 1984

Были громкие судебные дела. Так, Мэри Тоуи была убита в 1984 году двумя молодыми людьми, Роном Адкоксом и Дарреном Молитором, которые играли в D&D. Молитор даже пытался обвинить D&D в своих действиях, требуя учесть влияние игры как часть своей защиты. Он утверждал, что D&D научила его играть в игры разума, которые он планировал использовать против Мэри Тоуи. Молитор также утверждал, что именно игра в D&D приучила его к насилию и отвлекла от Бога. В 1988 году игрок в D&D Крис Притчард

сговорился со своими со-игроками убить своего отца и свою мать ради денег. Мать Притчарда выжила, но отца он все-таки убил. Сопутники Притчарда по партии, Джеймс Бартлетт Апчерч и Джеральд Нил Хендерсон, также были осуждены за пособничество и подстрекательство к убийству.

У D&D были тысячи поклонников-подростков, и никто не представил убедительных доказательств того, что количество убийств и самоубийств среди игроков D&D превышает национальную норму. Исследователи, включая сотрудников Центра по контролю заболеваний, не установили причинно-следственной связи между игрой и насилием. Большая часть обвинений строилась на банальном упрощении: Адкокк и Молитор играли в D&D; Адкокк и Молитор стали убийцами; Значит, люди, играющие в D&D, становятся убийцами. Логика, конечно, уровня детского сада, но кого и когда это останавливало?

Самой известной из историй про убийства и самоубийства был случай Ирвинга Пуллинга, чье самоубийство в 1982 году превратило его мать Патрицию в решительного борца против D&D и основателя группы BADD, что значит "Bothered About Dungeons & Dragons". Именно Патриция Пуллинг начала самую крупную и известную кампанию против D&D, объединив под одним флагом обвинения в сатанизме и провокации самоубийств.

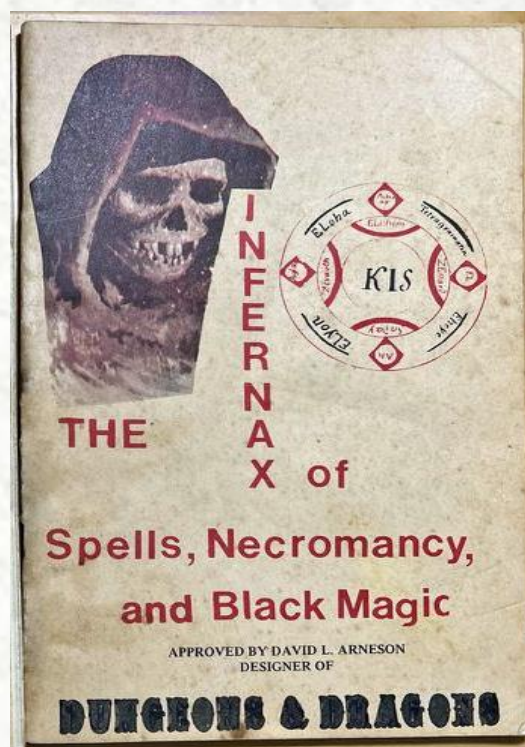
Часть III: Святая Граната

Перед тем, как перейти к сути, зададим логичный вопрос - пускай игра D&D доводит подростков до суицида, но причем тут Сатана и прочие демоны? Дело в том, что в 28-м номере журнала Dragon, вышедшем как раз в августе 1979 года (именно тогда пропал Даллас Эгберт), появляется такой монстр для D&D как Сатана. Он имеет 333 хит-поинта, и его атака наносит урон от 10 до 100 единиц. И эта статья была не первым экскурсом D&D в inferнальную область: Дьяволы и демоны из Monster Manual 1977 года были созданы на основе демонов, изображенных в средневековых христианских источниках. Так, Демогоргон был упомянут Мильтоном в поэме "Потерянный рай". В ранней D&D многие правила были основаны на исторических реалиях Средневековья, например, запрет на то, чтобы клирики пускали кровь острым оружием. Но само присутствие в игре клириков, которые начинают как аколиты и могут стать викариями, епископами или даже патриархами, и которые получают помощь свыше, с самого начала связывало D&D с религией. А Америке 70-80-х это было рискованно.

Оккультные игры

Для авторов игры было в порядке вещей включать "настоящих" демонов в D&D, пока они были злодеями. Но не все, кто играл в эту игру, относились к ним именно так. Многие из первых пользователей D&D в 1970-х годах параллельно интересовались оккультизмом. Отчасти это было связано с затянувшейся модой хиппи нью-эйдж на астрологию и карты таро. Но другие игроки читали не гороскопы, а Алистера Кроули, и считали, что оккультизм — это круто. Эти люди проводили совсем другие исторические исследования, и они завели D&D в такие места, о которых авторы игры даже и не думали.

Так, магическая система D&D, которая в значительной степени опиралась на фэнтезийные романы Джека Вэнса из цикла "Умирающая земля", не нравилась некоторым игрокам настолько, что они захотели сделать магию более "реалистичной", исследуя якобы подлинные средневековые гримуары. П.Э.И. Боневитс, который, получил специальность "магия" в Калифорнийском университете в Беркли, в 1978 году написал дополнение к игре под названием "Authentic Thaumaturgy", которое обещало привести игровую магию в соответствие с "магическими техниками, как они действуют в этой вселенной". Или посмотрите на брошюру правил того же года под названием "The Infernax of Spells, Necromancy, and Black Magic", которая включает инструкцию по "Lucifer Incanus Indictat", что определяется как "период обучения, завершаемый принесением клятвы верности Люциферу".



Обложка «Infernax»

Брошюра даже сообщает, что якобы *"весь материал, содержащийся в ней, был полностью изучен по редким манускриптам и кропотливо перенесен в форму игровых правил"*. Хотя ни одна из этих книг не была части канона D&D, их существование показывает, что сообщество не полностью приняло нежелание Гайгакса лезть глубоко в христианство. Упомянутая брошюра даже содержала одобрение от вроде бы благочестивого христианина Дэйва Арнесона.

Широкий интерес к оккультизму, проявлявшийся повсеместно в культуре 1970-х годов, наряду с сексом, наркотиками и рок-н-роллом, вызвал гнев христианских фундаменталистов. Их нападение на D&D началось в Хебер-Сити в штате Юта в 1980 году. Страсти начали крутиться вокруг школьного клуба D&D. Клуб Хебер-Сити столкнулся с небольшой группой родителей-активистов за «нечестивые» отсылки на библейские события во время игр, такие как хождение по воде или воскрешение. Выход книги для D&D под названием *"Deities & Demigods"* примерно в то же время лишь подлил масла в огонь, особенно когда в ней появился текст вроде *"служение божеству - важная часть D&D, и у всех персонажей игроков должен быть бог-покровитель"*. Руководство для мастеров D&D за год до этого так же указало, что *"независимо от того, поклоняется ли персонаж какому-то божеству, он должен иметь мировоззрение (alignment) и будет косвенно и неосознанно служить одному или нескольким божествам согласно этому мировоззрению"*. Фундаменталисты прочитали в этом отрывке своего рода приманку и подмену понятий: Детям говорили, что это всего лишь игра, но, сами того не подозревая, становились служителями каких-то темных сил.

Организация Christian Life Ministries начала публиковать жалобы о вреде D&D и исследовала книги по D&D в поисках любого намека на ересь. *"Если это всего лишь игра, - гласила одна из их статей, - то почему они используют сотни традиционных христианских терминов? И почему они используют их таким откровенно кощунственным образом? Почему???"*. Один евангелический священник из Канзаса в 1981 году даже начал собирать деньги, чтобы скупить все копии D&D и сжечь их.



Пэт Робертсон в 1986 году

Все эти споры стали отличным материалом для газет, как региональных, так и национальных, в результате чего множество клубов D&D в средних школах подверглись нападкам христианских фундаменталистов, например, в округе Кэрролл, штат Мэриленд, в 1982 году; в Джейнсвилле, штат Висконсин, в 1983 году; в Балтиморе в 1984 году.

Все эти события привлекли внимание таких телепроповедников, как Пэт Робертсон, чья христианская вещательная сеть тогда охватывала

миллионы домов. Робертсон цитировал *"сообщения об убийствах, самоубийствах, галлюцинациях и прочих психических отклонениях. Молодые люди сходят с ума в результате этой игры"*. В середине 1980-х годов популярные газеты освещали всю эту шумиху вокруг D&D достаточно сбалансированно, но громкие обвинения все равно становились поводом для захватывающих дух историй. Например, статья Newsweek в сентябре 1985

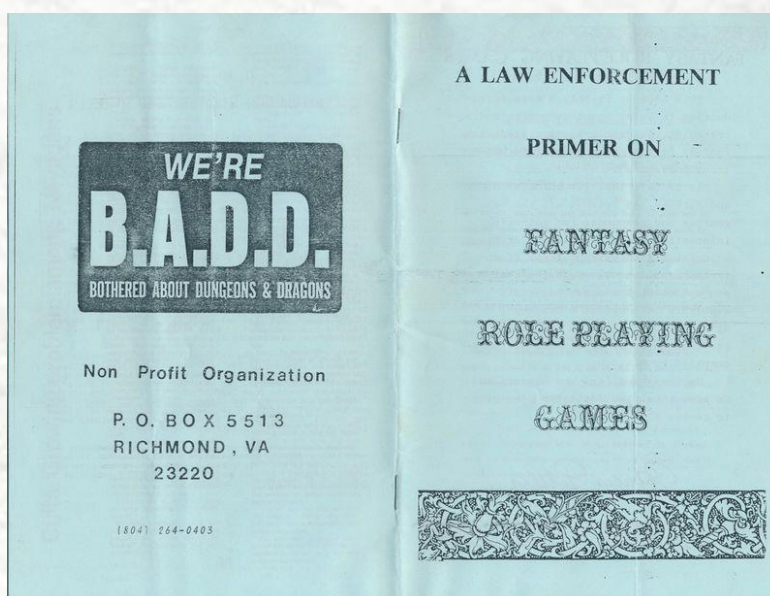
года под сенсационным названием "Дети: Смертельная Игра?" открывалась историей о подростке, который играл в D&D, и в какой-то момент снял со стен свои постеры с популярной тогда актрисой Шерил Лэдд и заменил их изображениями демонов, после чего покончил жизнь самоубийством. А интервью для этой статьи брали Патриция Пуллинг и психиатр Томас Радеcki. Вот про них и поговорим.

Really BADD

Ирвинг Ли Пуллинг был старшеклассником, которому было трудно вписаться в школьную жизнь, и в конце концов, в 1982 году, он покончил с собой, выстрелив себе в грудь. Его расстроенная мать Патриция Пуллинг пыталась выяснить, что толкнуло ее сына на такие крайние меры. В поисках ответов она возложила всю вину на D&D, в которую Ирвинг достаточно активно играл. Сначала Патриция попыталась подать в суд на компанию TSR и директора школы ее сына, который якобы наложил проклятие на персонажа Ирвинга, в реальность которого она верила. После того, как ее претензии были отклонены судом, она организовала кампанию под названием BADD (Bothered About Dungeons and Dragons) в 1983 году.

Многие моральные паники того времени были светскими, но движение против D&D было явно религиозным. В эту когорту отлично вписываются и Патриция Пуллинг, и уже упомянутый Джек Чик с его Dark Dungeons. Пуллинг и ее BADD описывали D&D как *"фэнтезийную ролевою игру, в которой есть демонология, колдовство, убийства, сатанинские ритуалы, вызов демонов"*. Во многих работах, которые Патриция впоследствии опубликовала, в том числе в манифесте 1989 года *"Дьявольская паутина: Кто преследует ваших детей ради Сатаны?"*, было написано, что D&D якобы была опасной игрой, которая подвергала риску жизнь и моральные достоинства подростков, служа точкой входа в оккультизм. Трактовка Чика была еще круче, ибо у него D&D — это буквально культ, где лидер заставляет своих последователей совершать убийства, чтобы обрести способность к колдовству. Хотя игроки D&D настаивали на том, что утверждения Чика просто смехотворны, реакционны и не имеют отношения к игре, но по крайней мере некоторые фундаменталисты-евангелисты рисовали у себя в воображении именно такую картину.

Словом, активисты BADD сосредоточились именно на религиозных проблемах, связанных с игрой. Пуллинг считала, что развращающая природа этих игр проистекает из того, что мастер игры является властным человеком, который использует сатанинские и



Манифест BADD

окультные ритуалы, найденные в правилах игр, для утверждения собственной власти над игроками. Во второй половине почти сорокастраничного памфлета, составленного Пуллинг и ее коллегами-активистами, напрямую сравниваются эффекты заклинаний AD&D с оккультными практиками реального мира, чтобы проиллюстрировать предполагаемые связи между игрой и оккультизмом. Активисты BADD использовали это для утверждения о том, что D&D — это настоящее колдовство, а колдовство — это религия, а поскольку школы не имеют права навязывать религию, то D&D должна быть запрещена во всех школах.



Обложка книги «Дьявольская Паутина» Патриции Пуллинг

Но некоторые светские активисты, выступающие против игр, все-таки были. Они сосредоточили свою критику на идее погружения. Эта гипотеза, впервые выдвинутая после исчезновения Далласа Эгберта в 1979 году, гласила, что D&D и другие подобные игры так увлекают молодых людей в фантазию, что делает их неспособными отличить ее от реальности. Разумеется, фильм и книга "Mazes and Monsters" дико искажают историю исчезновения Эгберта, чтобы сделать ее более увлекательной, но при этом создавали нарратив, который анти-игровые активисты могли использовать для продвижения своей повестки. Самым видным светским участником борьбы против D&D был доктор Томас Радецки. Он возглавлял «Коалицию по Борьбе с Телевизионным Насилием» и стремился убрать с телеэкранов Америки как можно больше жестокости, разумеется, для защиты детей. При этом он использовал в одних случаях откровенно ложную, а в других - витиеватую статистику. Например, однажды он заявил, что каждый четвертый голливудский фильм содержит сцену изнасилования, что было доказанной ложью.

Его связи с BADD и Патрицией Пуллинг были очень сильными. Он назначил ее помогать ему в Коалицию, а сам поддерживал все утверждения Пуллинг, придавая им вес как психиатр, и делая BADD более легитимной в глазах светской общественности. Он был сторонником гипотезы погружения в игру и в какой-то момент привел вымышленное письмо из Mazes and Monsters, чтобы доказать, что D&D якобы стала непосредственной причиной смерти человека.

Звездный час для Пуллинг и Радецки настал в 1985 году, когда они [появились в программе "60 минут"](#) телеканала CBS News, довольно мейнстримном телешоу, чтобы обсудить свои взгляды с Гэри Гайгаксом как одним из создателей D&D.

Реакция TSR

Крестовый поход Пуллинг имел некоторые успехи, например администрация города Патнам, штат Коннектикут, запретила D&D в своем районе в 1985 году после самоубийства ученика, игравшего в эту игру, и последующей петиции 500 человек о запрете игры. Хотя Пуллинг и Радецки смогли добиться определенных успехов в своем деле,

бесспорно, что их дело не получило такой же поддержки, как у других групп родительских интересов того периода. Отчасти это объясняется узким характером их паники; однако это также следует интерпретировать как вопрос интереса со стороны родителей.

Привлекая "реальных" исторических демонов, Сатану и оккультные атрибуты, D&D немного стирала грань между фантазией и реальностью. Использование популярного интереса к оккультизму было хорошей маркетинговой

MAGIC/OCCULT: Our problems in this area are paradoxical: On the one hand, our culture is more willing to accept amusements dealing with this subject than with religion. Yet, we may encounter problems in this area on a more widespread basis than with either religion or violence. Part of the public's fascination with the occult is that there may be something to it. Hence, a certain amount of "color" from this part of the genre is acceptable (witness Walt Disney, etc.) However, overdoing it may cause problems, particularly when combined with role-playing. The line of demarkation may be the extent of detail: If we list all the material components for a spell, with specific hand gestures and symbols etc. from "real" occult practices (like the pentagram) we lay ourselves open to criticism that our materials encourage kids to dabble in the occult, or that they may inadvertently bring up a demon, etc.

Фрагмент из той самой внутренней записки

уловкой. Хотя издатель игры публично настаивал на том, что все это просто выдумка, внутренняя служебная записка 1982 года показывает, что компания знала о том, что отсылки к оккультизму вызовут негативную реакцию у части публики. Охота на ведьм со стороны фундаменталистов заставила D&D сбавить обороты. Языческие идолы и эфриты на обложках флагманских изданий игры были заменены более благовидными изображениями в 1983 году. В 1984 году Deities & Demigods тихо переименовали в Legends & Lore. К концу 1980-х годов игра полностью отошла от демонологии - издательство убрало слова "дьявол" и "демон" из всех книг D&D и заменило их выдуманными терминами "tanar'ri" и "baatezu." Так же TSR наняла психолога Джойс Бразерс, которая оправдывала D&D перед общественностью, объясняя людям, что суть D&D в том, что добро должно победить зло. Пожалуй, на этом серьезные последствия для D&D и закончились, потому что вскоре последовал ответный удар.

Часть IV: Победа Драконов

В своей книге "Dangerous Games" автор Джозеф Лейкок утверждает, что атака на D&D была вызвана тем, что игра была фантазией, конкурирующей с религией фантазией, поэтому представляла материальную угрозу религиозным основам евангелических групп, опасавшихся за свой статус-кво, и что их противодействие игре проистекало из потребности контролировать фантазию. Что ж, как минимум в этом деле у них мало что получилось. Несмотря на всю моральную панику вокруг ролевых игр, на то, что члены BADD, особенно Патриция Пуллинг, транслировали свои взгляды на телевизионных шоу, они не смогли оказать такого же длительного влияния, как другие группы защиты детей от зла. Это различие в основном связано с разницей в политической власти и капитале, которым обладала каждая группа.

Игры вне политики

Патриция Пуллинг была домохозяйкой, ставшей "экспертом" по сектам во время своего крестового похода за то, чтобы сделать мир более безопасным для детей. Ее организация занималась распространением литературы и информированием как детей, так и родителей, а также полиции об опасности D&D, но они не смогли организовать согласованные усилия по лоббированию изменений в законодательстве.

Причина, по которой сегодня на музыкальном альбоме с обсценной лексикой стоит предупреждающая этикетка для родителей, а на стартовом наборе D&D 5 - нет, объясняется огромной разницей в силе и ресурсах, доступных разным группам. Проще говоря, активисты против музыки или кино имели выход на Сенат США, в то время как BADD могла только разгонять панику на телевидении. Если бы Патриция Пуллинг была замужем за конгрессменом, то результат усилий ее организации мог бы быть совершенно иным. Есть одна интересная находка в архиве сенатора Боба Доула в Канзасском университете.

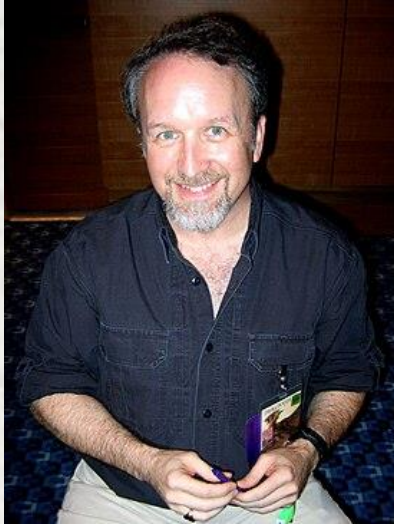


Патриция Пуллинг в 1985 году

В файлах документов, относящихся к культам, которые хранились в его штабе, есть папка о D&D. Единственным файлом в этой папке является вырезка из газеты Washington Post, в которой обсуждается D&D вкуче с объявлением о том, что молодежь будет играть в эту игру в местной церкви. Вот и все. Такое микроскопическое количество документации наглядно показывает, что, по-видимому, не было никаких согласованных усилий, направленных на запрет или законодательное регулирование ролевых игр. Неспособность продвигать взгляды и конечные цели BADD в легитимной властной структуре, такой как Сенат США, была одной из главных неудач руководства BADD и одной из причин, по которой они не смогли добиться такого же успеха, как другие запретительные группы.

Майкл Стэкпол спешит на помощь

В 1989 году писатель-фантаст и дизайнер игр Майкл Стэкпол написал статью под названием "Игровая истерия и правда", которую он продолжил в 1990 году статьей "Отчет Пуллинг". Обе эти работы служили для развенчания мифа, окружавшего D&D и другие ролевые игры, созданные группами вроде BADD.



Майкл Стэкпол в 2007

Анализируя основные положения Стэкпола, можно лучше понять, как BADD утратила свою актуальность. Основным столпом BADD, самым убедительным аргументом против D&D, было то, что подобные игры якобы приводили к самоубийствам среди молодежи в большем количестве, чем среди их сверстников, которые в игры не играли. Использовали ли они доводы о том, что эти игры заставляют молодежь объединяться в сатанинские культы, посвященные игре, как у Джека Чика, или гипотезу погружения Томаса Радецки, самоубийство как итог игры всегда было их главным доводом. В книге "Игровая истерия и правда" Стэкпол приводит несколько источников, в том числе исследования Центра по контролю заболеваний и Американской ассоциации суицидологии, которые показали, что самоубийства среди игроков в D&D встречаются не чаще чем среди тех, кто не в игру играл.

Кроме того, Стэкпол критикует Пуллинг за то, что она выступала в качестве эксперта по играм, хотя никакой экспертизы в этой области у нее не было, и она продемонстрировала вопиющую неосведомленность о той среде, против которой она выступала. В следующем разделе статьи Стэкпол сравнивает описание Пуллинг того, как играют в D&D, с эссе, написанным в 1985 году бывшим игроком в D&D Дарреном Молитером, арестованным за убийство. Мало того, что Пуллинг подчистую скопировала эссе Молитера (а значит других источников у нее не было), она вырывала некоторые вещи из контекста, например, она писала, что игрок может играть одним персонажем в течение 36-48 часов, не упоминая, что большинство игроков проводят сессии по 1-2 часа. А еще Пуллинг утверждала, что она работала частным детективом 6 лет, ссылаясь на Роберта Д. Хикса, аналитика правоохранительных органов из Вирджинии, который вообще-то сказал, что она получила лицензию частного детектива только в 1987 году, то есть через 5 лет после самоубийства ее сына и через 2 года после эфира в «60 минут».

В целом, обвинения Стэкпола в адрес крестового похода Пуллинг были не просто развенчанием утверждений BADD, позволяющим увести разговор в сторону от сатанизма и самоубийств, но, что более важно, его статьи дали игрокам возможность сплотиться.

Игроки наносят ответный удар

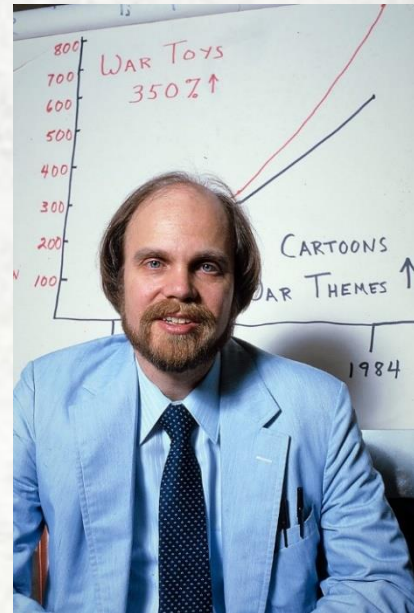
Энтузиасты ролевых игр стали не только вместе наслаждаться своим хобби, но и почувствовали необходимость защищать его. Патриция Пуллинг и ее сторонники создали игрокам врага, с которым они могли вместе бороться, что позволило им сформировать более тесные сообщества. Формирование этих сильных сообществ, построенных вокруг игр, произошло не вопреки, а благодаря моральной панике, которая окружала игры. Как

упоминает Лэйкок в своей книге, отчасти рост продаж ролевых игр в 1980-х годах произошёл благодаря любопытству подростков и молодых взрослых, которые хотели посмотреть, чем вызвана вся эта истерика. Увеличение числа людей, играющих в игры, в сочетании с яростными нападками на них, привело к основанию в 1988 году Комитет по продвижению ролевых игр (CAR-PGA), призванного обеспечить юридическую и личную поддержку игрокам в ролевые игры.

В этом им помогали издатели игровых журналов Dragon, Dungeon и Critical Miss, которые публиковали истории конкретных игроков, ставших мишенью религиозных групп, помогая всему сообществу сплотиться против сатанинской паники. BADD и подобные ей группы парадоксальным образом увеличили популярность ролевых игр, и решимость, с которой фанаты защищали их. А учитывая, что Пуллинг и другие члены BADD смогли повлиять только на отдельных родителей и местные группы, но не на законодательство, то можно констатировать, что в долгосрочной перспективе игроки победили.

После публикации "Отчета Пуллинг" Патриция Пуллинг покинула BADD в 1990 году. После этого она оставалась вне внимания СМИ. Она скончалась в 1997 году от рака легких, так и не оказав заметного влияния на то, как дети и подростки взаимодействуют с ролевыми играми. Хотя организация продолжала существовать некоторое время после ее ухода, существует очень мало свидетельств того, что BADD оказала какое-либо прямое влияние на D&D после 1990 года.

Что касается Томаса Радеcki, то его аккредитация медицинского доктора была отозвана Университетом штата Иллинойс еще в 1985 году. Медицинская лицензия Радеcki была отозвана дважды, в 1992 и 2012 годах, по обвинению в непрофессиональном поведении с пациентами. В августе 2013 года генпрокурор штата Пенсильвания объявила об аресте Радеcki за чрезмерное назначение лекарств и обмен препаратов для лечения опиоидной зависимости на секс. В июне 2016 года он был приговорен к тюремному заключению сроком от 11 до 22 лет. В 2018 году судья отклонил просьбу о смягчении приговора.



Томас Радеcki в 1985 году

Наследие

Десятилетие спустя сатанинская паника сошла на нет, и отношение общества к ней лучше всего продемонстрировала пародия Даны Карви "Церковная дама". На смену религиозным активистам пришли светские критики, такие как Джек Томпсон, который преследовал Grand Theft Auto за якобы поощрение насилия. Когда в 2000 году Wizards of the Coast выпустила собственное издание Dungeons & Dragons, демоны и дьяволы вернулись в игру, как и новое издание Deities & Demigods. Никто не стал поднимать шум по этому поводу. Теперь Демогоргон может гордо позировать на обложке приключения D&D.

Впрочем, кое-какие ростки моральной паники вокруг D&D пробиваются на свет и сейчас. Так, в 2004 году у заключенных исправительного учреждения Ваупун в штате Висконсин были изъяты книги и таблицы персонажей, поскольку власти опасались, что D&D

пропагандирует бандитизм. В 2010 году Апелляционный суд США по седьмому округу поддержал запрет на D&D в Ваупуне. Капитан Мураски, специалист учреждения по борьбе с бандитизмом, убедил суд, что D&D может *"способствовать развитию у заключенных навязчивого желания сбежать из реальной жизни и из учреждения, что способствует враждебности, насилию и поведению, направленному на побег"*.



Critical Role в 2015 году

Но общественное восприятие изменилось. Если сегодня у людей и есть какое-то негативное отношение к ролевым играм, то оно скорее всего связано с предполагаемым гиковским подтекстом, а не с опасениями за психику игроков, и уж тем более не с сатанизмом. Взгляд на ролевые игры со временем изменился, в основном потому, что предсказанные *"улицы, залитые кровью невинных, пока орда одержимых бесами ролевиков опустошает страну"* просто не сбылись.

В настоящее время D&D используется в школах как инструмент для развития командной работы и социальных навыков, многочисленные исследования показывают, что НРИ развивают у людей ценные умения и помогают ментальному здоровью, а веб-проекты вроде Critical Role бьют рекорды по просмотрам на Twitch. Пусть ролевые игры по охвату аудитории не могут сравниться с кино, комиксами, видеоиграми и литературой, они определенно выбили себе место под солнцем, в том числе благодаря идиотским обвинениям во всех смертных грехах, свалившихся на них в 80-е.

От автора

Что в итоге показала эта история? На самом деле, ничего нового. В человеческой истории это происходило множество раз, когда люди с ригидным мышлением придумывали себе воображаемого врага и начали яростно бороться с ним, вместо того, чтобы спросить себя «а может Мы что-то делаем не так?». Всегда проще обвинить НРИ, видеоигры, аниме, рок-музыку и иностранное влияние в том, что они развращают молодое поколение, чем усомниться в своих родительских качествах и признать, что твой ребенок не такой как ты и никогда не будет таким, потому что он принадлежит другому поколению. А люди потом удивляются очередному самоубийству какого-нибудь подростка, у которого «все было в порядке». И к сожалению, ситуация не то чтобы меняется в лучшую сторону. В развитых странах самоубийство стабильно занимает первые строчки распространенности причин смерти среди подростков и мужчин до 45-ти. Это говорит не только о низкой преступности и сильной медицине, но и том, что в наше время очень многим людям не хватает просто нормального общения и принятия другими людьми. Берегите своих друзей и близких, если они у вас еще есть.



Автор сего опуса, по моему, заслужил право тут находиться