

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ: ПРИМЕР "СОЦИАЛИЗАЦИИ" СУБКУЛЬТУРЫ

В современном мультикультурном обществе быстрые темпы инноваций приводят к исчезновению из жизни "встроенных" социальных институтов (Гидденс 2004: 35), и индивид оказывается в ситуации неопределенности. В ценностных ориентациях постиндустриального общества 1980–1990-х годов произошел, с одной стороны, рост интереса к историческим корням, повышение роли традиционализма, а с другой, имеет место поиск самоидентификации в самых различных сообществах, поиск различных практик, направленных на совершенствование внутреннего мира личности (Белик 2001: 284). Современная культура фрагментарна и мозаична, поэтому поиск самоидентификации возможен в самых различных субкультурных сообществах.

Среди современных субкультур выделяются сообщества *участников ролевых игр*, в состав которых преимущественно входят жители городов – старшие школьники, студенты и молодые специалисты (средний возраст – от 15 до 30 лет), объединенные ролевыми играми. Ролевые игры как вид интеллектуального развлечения для группы лиц появились в конце 1980-х годов, и количество "играющих взрослых" – любителей ролевых игр – насчитывает десятки тысяч человек в России и по всему миру. К примеру, в Норвегии их число составляет примерно 1000 человек (Brenne 2005: 19); в Дании и Финляндии колеблется от 2000 до 5000 человек, а в Швеции приближается к 10 000 человек.

Ролевая игра как таковая заключается в воспроизводстве гипотетических жизненных ситуаций, представленных в форме конкретных сюжетов и с участием ведущего – "мастера", исполняющего функции сценариста и арбитра. В нашем случае термин обозначает так называемую ролевою игру живого действия – *live role playing game*, или *live-action roleplaying*. Это более узкое понятие означает сознательную попытку пожить какое-то время в роли другого человека (или существа), производя от его лица какие-то действия, обусловленные обстоятельствами или необходимостью достичь поставленной цели. В отличие от бизнес-тренингов или групп личностного роста, также использующих техники ролевых игр, в данном случае ролевая игра не нацелена на достижение коммерческих, психотерапевтических и иных целей, ее единственной целью является сама игра. Наиболее показательны в этом плане ролевые, полигонные игры. Они проводятся на природе на достаточно большом пространстве. Характерными чертами таких игр являются широкие пространственные (игра проходит в лесной местности, вдали от населенных пунктов; размер полигона может быть до 12 км² и более) и временные рамки (от двух до десяти дней). "Сотни и тысячи людей, среди которых преобладают студенты, но встречаются и дети, и солидные взрослые люди, с наступлением тепла едут в лес, где переодеваются в сшитые дома костюмы и начинают играть – странные актеры, которым не нужны зрители" (Михейкина 2006: 48–51). Данные игры предполагают полное погружение в среду, где существует стартовая ситуация, но отсутствует сценарий, развитие сюжета не предопределено и полностью зависит от участников игры. Участник заранее продумывает своего персонажа (биография, характер, привычки, костюм) и на все игровые события реагирует так, как, по мнению игрока, поступил бы его персонаж. Данный аспект во многом сближает ролевые игры с театральной импровизацией.

Установить численность участников ролевых игр в России не представляется возможным. На современном этапе развития сообщества участников ролевых игр в Рос-

сии, пока индивид не занимается собственно игрой, его трудно выделить из общей массы: увлечение ролевыми играми не всегда декларируется его приверженцами публично, т.к. это может привести к непониманию. Ежегодно в России проходят сотни полевых ролевых игр. В крупнейшем фестивале-"конvente" любителей ролевых игр "Зиланткон", проводимом ежегодно в ноябре в Казани, участвует более 2000 человек. В инсайдеровских дискуссиях имеет место цифра в 20 000 человек, однако некоторыми участниками ролевых игр данная оценка считается заниженной.

Первые ролевые игры проводились по произведениям Дж.Р.Р. Толкиена "Властелин колец" и "Сильмариллион", поэтому в качестве самоназвания изначально употреблялся термин "толкинисты", впоследствии перешедший на страницы центральных и региональных СМИ. Сейчас он достаточно популярен и используется для идентификации участников ролевых игр господствующей культурой (см., напр.: Малахова 2007), в то время как в рамках самого сообщества толкинистами считаются научные исследователи творчества Дж.Р.Р. Толкиена либо любители ролевых игр исключительно на толкиеновские сюжеты. В настоящее время в качестве самоназвания выступает слово "ролевики", но наиболее употребимый термин "ролевое движение", несмотря на то, что он отвергается некоторыми из-за возможных социально-политических коннотаций. В рамках научного дискурса утверждается термин "участники ролевых игр" (Медведев 2004), который используется и в данной статье.

Тематика полевых ролевых игр варьируется. Среди инсайдеров имели место попытки создать классификацию, однако ни одна не получила распространения. Согласно одной из классификаций, озвученных Н. Сафроновым на семинаре в рамках "конвента" "Комкон" (Московская обл., 18 марта 2007 г.), выделяются игра на результат (на "выигрыш"), игра на процесс (на "отыгрыш"), игра на состояние. Игра на результат подразумевает формулировку некоей цели игрока, например "всех победить" (игры с высоким уровнем боевых взаимодействий, например игра "Warcraft", регулярно проводимая по мотивам распространенной компьютерной игры). Игра, нацеленная на процесс, подразумевает, что основное удовольствие игрок получает от игрового процесса как такового. "Не так важно выиграть интригу – важно, чтобы интрига была хорошо закручена, а противник был умный и изобретательный". Подобные игры могут моделировать какой-либо исторический период (к примеру, средневековую Японию, средневековую Монголию, Древнюю Грецию, осажденный турецкой армией Константинополь, Великую Французскую революцию и др.). Они могут быть основанными на фантастической тематике (мир после техногенной катастрофы) или фэнтези-тематике (по мотивам книг А. Сапковского, Т. Пратчетта, Э. Раткевич и др.). Игры, нацеленные на состояние (так называемые мистерии), требуют очень глубокого погружения в роль и проводятся редко.

Кроме полевых ролевых игр, наиболее характерных, в термин "ролевые игры живого действия" также включают "кабинетные" и городские ролевые игры. "Кабинетные" ролевые игры по структуре сходны с полевыми, но проводятся не на открытых пространствах, а в помещениях, и количество игроков, как правило, не превышает нескольких десятков человек. Городские ролевые игры по правилам близки к полевым и кабинетным играм, но проводятся в городских условиях, в режиме non-stop параллельно с повседневной ежедневной деятельностью участников, что накладывает некоторые обязательства и создает дополнительные трудности. Данный тип игр является наименее популярным.

Феномен "играющих взрослых" в настоящее время активно изучается в России и за рубежом, но изучение находится на первоначальном этапе. Имеют место дискуссии на российских тематических научных конференциях; субкультуре ролевых игр посвящены отдельные разделы в новейших научных работах по молодежной культуре (Абрамзон и др. 2006); формируются международные традиции исследования данной суб-

культуры, в частности в Северной и Западной Европе, Израиле, США, Канаде и Австралии.

Сами участники ролевых игр отличаются высокой степенью теоретической рефлексии. В России регулярно проводятся различные семинары и фестивали-"конвенты", на которых носители субкультуры участвуют в дискуссиях о тенденциях развития ролевого движения, разрабатывают типологии игр, обмениваются методами и сюжетными алгоритмами проведения игр. По итогам конвентов основные выводы дискуссий размещаются на тематических форумах и сайтах в Интернете. Кроме того, в рамках движения существует ряд периодических изданий, в которых также размещаются аналитические материалы с перспективы инсайдера. Данная особенность характерна не только для российских любителей ролевых игр: в Северной Европе ежегодно проводится "конвент" Knuderpunkt, по итогам которого выходит сборник научных статей на английском, являющемся официальным языком общения для представителей и исследователей сообществ участников ролевых игр из разных стран (As Larp 2003; Beyond Role 2004). Несмотря на значительное число работ, созданных инсайдерами, в рамках субкультуры до сих пор не существует единого самоназвания и четкого определения ролевых игр, нет единого понимания структуры сообщества. Однако при использовании критического подхода к данным работам представляется возможным судить о тенденциях ролевого движения.

Люди, играющие в ролевые игры, в общественном мнении могут рассматриваться как социально неустроенные и страдающие от заниженной самооценки либо одиночества. Однако, по данным исследований, ролевая игра как практика не оказывает негативного воздействия на личностные особенности взрослого человека и на его социальную адаптированность (Беликова 2005: 23). Кроме того, основными чувствами, возникающими в процессе ролевых игр, являются ощущение активности, энергии, чувство сопричастности общему и полезности окружающим, чувство ответственности, желание познавать новое. Именно эти чувства "изгоняют" эмоции, сопровождающие депрессию и возможное чувство отчуждения личности участника игры (Медведев 2004: 93). Поэтому стремительное распространение данных игр можно объяснить прежде всего тем, что они дают играющему чувство радости, сопровождающее самореализацию молодого человека (Там же: 95).

Т.Б. Щепанская рассматривает субкультуры как знаковые коммуникативные системы, самовоспроизводящиеся во времени (Щепанская 2003, 2004). В России сообщество участников ролевых игр подходит под данное определение; оно относительно автономно и способно к трансформации и самовоспроизводству, что было продемонстрировано за 17 лет его существования. Оно обладает четкой символикой (в частности, выраженной на ролевых играх), а также каналами коммуникации на межличностном (микроуровень) и межгрупповом (мезоуровень – коммуникация с другими молодежными субкультурами) уровнях коммуникации с внешней средой (с базовой культурой); в настоящее время идет формирование уровня массовой коммуникации (макроуровень – формирование положительного образа "ролевиков" в центральных и региональных СМИ). Учитываются коммуникации не только между индивидами, но и между человеком и его социальной средой, что позволяет выразить в терминах коммуникации и процессы адаптации к среде. Данный уровень культуры является социальным и материализует коды социальных структур и их трансформаций.

Ролевые игры выполняют консолидирующую, цементирующую социум функцию и являются главным каналом и пространством коммуникации. Кроме того, данную функцию выполняет и пласт социальных и знаковых аспектов субкультуры, носящих околоигровой характер. К примеру, регулярно проводятся "конвенты" – Зиланткон (Казань), Волк (Поволжье), Комкон (Московская обл.), Блинком (Санкт-Петербург), Сибкон (Сибирь) и др. Выпускается "ролевая" пресса – см., напр. журналы "Крылатый вестник" (Минск, Новосибирск), "Мое королевство" (Москва), "Magister Ludi" (Ка-

заны); газеты "Вольный стрелок" (Камчатка), "Полигон" (Тула); литературный альманах "Конец эпохи" (Москва) и др. В последние годы роль коммуникативного ядра выполняют тематические интернет-ресурсы (см.: АК, ПРИ, РИЖД, ССИК), позволяющие унифицировать символические коды различных сообществ и выработать общий культурный код (синхронная унификация), а также выполняющие функцию социализации, приобщая новых участников к субкультурным традициям и нормам и обеспечивая самовоспроизводство субкультуры во времени (диахронная трансляция) (*Шепанская* 2004: 50). Кроме того, данные функции выполняет и межличностная коммуникация между носителями субкультуры.

О проведении наиболее крупных игр заранее оповещается на соответствующих сайтах или на так называемых ярмарках игр, которые проходят на "конвентах". На "конвентах" (например, на подмосковном "конvente" "Комкон") регулярно вручаются премии за лучшую игру сезона. Информация о небольших играх, проводимых в рамках какого-либо ролевого клуба для своих участников, распространяется адресно (например, по электронной почте).

Самоназвание субкультуры и ее атрибутика обычно определяются общим символом, вокруг которого она консолидируется: атрибутом, личностью, идеологией или практикой, определяемыми как культовые (Там же: 43). Первоначально культовая личность (Дж.Р.Р. Толкиен), олицетворявшая культовую практику (ролевые игры по книгам Толкиена, написанным в жанре фэнтези), выполняла роль общего символа, лежащего в основе консолидации группировок, определяя их самоназвание и самосознание. Поэтому участников ролевых игр можно было определить как символическую общность, ядром консолидации которой служил общий символ. В дальнейшем ролевые игры приобретали культовый смысл, становясь каналом коммуникации для носителей субкультуры, и постепенно вытеснили первоначальный символ. Основой для игр стали служить не только и не столько книги Толкиена, но и самые различные литературные произведения, фильмы, компьютерные игры либо конкретные исторические события.

"Ролевики" настойчиво отвергают существование какой-либо структуры или иерархии, подчеркивая спонтанность общения. Тем не менее существуют термины, обозначающие социальные роли и статусные позиции в сообществе, составляющие вместе иерархию. Во-первых, это "давние" носители субкультуры – элита, хранители и творцы символики. Они могут являться мастерами, организующими игры, но могут и ограничиваться высказыванием личного мнения в межличностной или интернет-коммуникации. Также участники выступают в качестве "теоретиков", идеологов субкультуры, однако ролевое сообщество с подозрением относится к попыткам манипулирования как извне, так и изнутри, вследствие чего реальным лидерством они не обладают. Однако мастера игр приглашают этих "ветеранов" как опытных игроков на ключевые роли. В средний слой входит базовая часть сообщества, из них формируются как игроки, так и мастера; на периферии располагаются новички либо случайные люди. Ролевое движение является открытой системой, однако новых участников либо приводят друзья, уже являющиеся носителями субкультуры, либо, реже, они узнают о существовании ролевых игр в СМИ. Как следствие, приходят люди, действительно испытывающие интерес к ролевой игре, и они быстро интегрируются в социальную структуру сообщества.

На первоначальном этапе формирования ролевого движения имела место более жесткая иерархия, существовало четкое разделение между "старыми" участниками ролевых игр и неофитами, в частности, "старым" участникам предлагали роли, облаченные более высоким социальным статусом; например, на ролевой игре создавались "элитные" игровые кабаки, доступ в которые был ограничен. В настоящее время иерархия не является выраженной, что обусловлено количественным ростом среднего слоя. Но, с другой стороны, для представителей базовой части сообщества вертикаль-

ная мобильность на играх стала затруднена: современные ролевые игры рассчитаны уже не на несколько десятков игроков, а на несколько сотен участников-"статистов", роли которых не позволяют им занять ключевые позиции, но создают друг для друга общую атмосферу игры.

На настоящий момент ролевые сообщества в рамках субкультуры ролевых игр существуют на всем пространстве бывшего СССР, однако для "ролевиков" членство в каком-либо клубе не является обязательным. Также имеет место выделение внутри ролевого движения нескольких десятков различных мастерских групп, точное их количество не поддается исчислению. Названия могут быть самыми разнообразными – "JNM", "Лестница в небо", "Ежи", "Завоевание рая", "Феникс" и др. Между мастерскими группами, представляющими собой творческие коллективы по созданию ролевых игр, налажен диалог и обмен опытом, и их члены могут состоять в нескольких группах одновременно. Однако, как правило, мастерские группы специализируются на играх какой-либо тематики. К примеру, "JNM" создает игры фэнтези-тематики, в которых персонажи часто оказываются в ситуации морального выбора, а "Феникс" традиционно делает развлекательные юмористические игры в начале мая, знаменующие собой открытие игрового сезона. Соответственно, выявляются игроки, которые предпочитают игры, организованные той или иной мастерской группой.

Материалы включенного наблюдения и 20 экспертных интервью с носителями субкультуры позволяют условно выделить два этапа в развитии субкультуры. Начало первого этапа датируется 1990 г., несмотря на то, что некоторыми носителями субкультуры разделяется точка зрения, что формирование ролевых игр произошло раньше – с 1983 до 1990 г., как результат деятельности "фэндом" – неформального сообщества любителей фантастики, распространявшего переводы зарубежных произведений данного жанра, в том числе книг Толкиена. Первая ролевая игра (первые "Хоббитские игры" – далее: ХИ) на территории России состоялась в августе 1990 г. на реке Мане под Красноярском и собрала около 130 человек, в основном представителей клубов любителей фантастики. Первые участники ХИ на 90% состояли из жителей четырех городов: Красноярска, Москвы, Новосибирска, Иркутска. Однако многие города были представлены и одним человеком. Согласно воспоминаниям участников, вначале ролевые игры характеризовались новизной, но воспринимались не как необычное хобби, а как возможность пожить в мире фэнтези: "Это было такое ощущение первого, ничего такого еще не было... И я не играл гнома, а просто был им... А сейчас этого нет – сейчас мы играем" (ХИ-90 2007: 5). Первые ХИ отличались тем, что они воспринимались как "жизнь, а не игра": идеям выигрыша и вообще игры только предстояло сформироваться в 1995–1996 гг.

После 1990 г. "начало было положено. Например, в МГУ стало модным приходить на лекции в игровых костюмах... и устраивать дуэли на деревянных... пародиях на тренировочные мечи" (Курпьянов 2003; цит. по: Ролевые игры 2007: 30). К этому периоду также относятся II–V всесоюзные (позже всероссийские) Хоббитские игры (1991–1994 гг.). Окончательное оформление движения закончилось с появлением собственных фестивалей – мест общения, соревнования и обмена опытом. Так, весной 1991 г. в Иваново открылся "конвент"-фестиваль клубов любителей фантастики и ролевых игр "Глипкон", в ноябре того же года в Казани начал работу "Зиланткон" (ныне крупнейший конвент), а в феврале 1993 г. – первый сибирский фестиваль "Сибкон" (г. Томск).

В 1994–1998 гг. ролевые игры получили еще более широкое распространение. Это было время поисков и экспериментов. Ряд авторов инсайдеровских публикаций относят к 1993–1995 гг. два первых кризиса ролевого движения. Так, о первом кризисе говорили после неудачных ХИ-1992. Причиной является тот факт, что со второй половины 1990-х годов начинается изменение состава клубов: на место элитарных объединений приходят разнородные массы. Так, в истории клуба "Камелот" сообщается,

что в 1993 г. "появилось новое поколение – так называемая игровая тусовка", не знакомая с традициями ролевых игр и не готовая к глубокому пониманию их дальнейшего развития. Однако творческое отношение к играм преобладало. В это время возникли клубы в Алма-Ате, Костроме, Минске, Твери и других городах, при этом характерной чертой середины 1990-х годов являлась дифференциация клубов по профилю деятельности. Тогда же появились ролевые игры не только по произведениям Толкиена; к примеру, проводились игры по событиям из средневековой истории Франции. Сообщество участников ролевых игр является открытой самоорганизующейся системой (*Пригожин* 1986), построенной по сетевому принципу. Приход в субкультуру нового поколения способствовал росту числа клубов и разнообразию их деятельности.

Также следует отметить, что на первом этапе была характерна общность субкультур ролевого движения и хиппи. Ценностные установки последних включают в себя стремление быть ближе к природе, неприятие традиционного образа жизни, что в определенной степени коррелирует с установками участников ролевых игр. Как отмечает Т.Б. Щепанская, петербургские хиппи перешли в ролевое движение, и хиппи в 95% случаев бывали, как минимум, хотя бы на одной игре (*Щепанская* 2004: 38). Это выражалось и во внешних символических атрибутах: так, среди любителей ролевых игр были распространены браслеты-"фенечки"; некоторыми провозглашалось невнимание к бытовому комфорту. Среди носителей субкультуры выражалось стремление к репрезентации знаков-символьной атрибутики в повседневной жизни. Так, на "Эгладор" – месте встреч московских "ролевиков" в Нескучном саду – приходили в фэнтезийных плащах, а фэнтезийное оружие (как правило, деревянные мечи) служило знаком идентификации, выделения "своих".

После 1998 г. начался второй этап развития субкультуры, который продолжается по настоящий момент. Участники порой кардинально расходятся в оценке современного состояния дел. Так, А. Немирова считает период 1998–2000 г. периодом "новой стабильности" (*Куприянов* 2003; цит. по: Ролевые игры 2007: 30). Напротив, С. Толмачев называет данный период четвертым кризисом ролевого движения (Там же). Субкультура дифференцируется по различным разновидностям, идет дальнейшее оформление сообществ в рамках субкультуры: любители игр по произведениям Д. Роулинг – "поттероманы", любители игр по "Звездным войнам", любители техногенных игр (например, игр, изображающих наш мир после техногенной катастрофы и характеризующих современную антуражем: на игровом пространстве действуют компьютерные сети, игроки покупают либо сами мастерят комплекты раций) и т.д. К любителям игр по произведениям Дж.Р.Р. Толкиена стало наблюдаться ироническое отношение, что повлекло за собой выделение данного сообщества в рамках ролевого движения: на подобные игры ездит ограниченный круг людей, так как требуется доскональное знание первоисточников, а зачастую и событий, имевших место на предыдущих играх, если игра устроена по типу сериала.

К количественному росту ролевого движения привел выход на киноэкраны трилогии "Властелин колец", снятой по произведениям Дж.Р.Р. Толкиена. Экстенсивное развитие нашло свое выражение на игре "Ведьмак: нечто большее", состоявшейся 4–7 августа 2005 г. в Подмоскowie. Игра собрала около 3000 человек и стала самой многочисленной ролевой игрой в мире. Для сравнения, в странах Северной Европы игры редко собирают больше 300 человек.

Кроме того, на втором этапе развития ролевого движения в России произошло и качественное изменение его состава: наблюдалась тенденция к росту среди носителей субкультуры числа молодых успешных специалистов. Произошло размежевание субкультур ролевого движения и хиппи. Начало 2000-х годов также характеризуется четкой "кристаллизацией" ролевой игры как основополагающей практики "ролевиков", поэтому датируется окончательным отделением реконструкторского движения от ролевого. Клубы, которые занимаются исторической реконструкцией какого-либо ре-

гиона в определенный – как правило, средневековый – период (что подразумевает изготовление костюмов, оружия и предметов быта, полностью соответствующих выбранному периоду), ограничиваются лишь одним "образцом" и не просто моделируют, а создают аналогичные предметы в отличие от "ролевики", моделирующей на игре различные миры: от Древней Греции до фэнтезийного Средиземья Дж.Р.Р. Толкиена.

В настоящее время российское сообщество участников ролевых игр стремится к налаживанию диалога с аналогичными сообществами в других странах. Россияне принимают участие в зарубежных ролевых играх и "конвентах" (например, в первой всеевропейской ролевой игре "Dragonbane" (Северная Швеция, 29 июля – 3 августа 2006 г.) принимали участие российские "ролевики"), а "ролевики" из Израиля, Германии, Норвегии посещают российские "ролевые" мероприятия.

Кроме того, в рамках ролевого движения ведутся острые дискуссии на тему дальнейшего развития ролевых игр и самого сообщества. Так, носителями субкультуры высказываются мнения, что ролевые игры – это: 1) искусство, а не основание субкультуры, по аналогии с тем, что художники не являются субкультурой; 2) индивидуальная "духовная практика"; 3) возможность реализовать на практике методологические теории (Казанский игротехнический семинар, опирающийся на идеи Г.П. Щедровицкого); 4) способ конструирования будущего; 5) возможность понять, подходит ли человеку какая-либо социальная роль, и способ "проиграть" различные жизненные ситуации, чтобы уметь справляться с ними в реальной жизни; 5) одна из разновидностей досуга.

Несмотря на разногласия, преобладает точка зрения, что ролевые игры – ядро субкультуры, позволяющее ее носителям поддерживать свою идентичность.

В настоящее время субкультура участников ролевых игр характеризуется своеобразной "социализацией": средний возраст любителей ролевых игр составляет 25 лет, но по мере "взросления" они остаются в рамках субкультуры, являясь лидерами для неофитов. На дискуссиях поднимаются вопросы о росте "потребительского отношения" к ролевым играм. Растет специализация игроков: к примеру, теперь, чтобы "отыграть" воина, надо не только ходить на специальные тренировки по фехтованию, но и купить комплект доспехов и оружие; в рамках субкультуры возникло несколько "ателье" по пошиву игровой одежды. Растут требования к бытовому комфорту на ролевых играх живого действия, проходящих в лесу. Появляются игры, нацеленные на моделирование культурных особенностей и быта определенной эпохи, а не на развитие сюжета: в частности, на ролевой игре "О, Париж!" (август 2006 г.) в лесу была проведена телефонная сеть и работали кофейни, в "Парижской опере" шли концерты. После прецедента запрета крупной ролевой игры в Подмоскovie местной администрацией (июль 2006 г.) четко обозначилась проблема "социализации" ролевых игр, превращения их в социально признанную форму досуга подобно альпинизму или горным лыжам. Создаются различные организации, призванные способствовать развитию ролевых игр; налажены диалог и обмен опытом между участниками субкультуры ролевых игр и организаторами коммерческих деловых игр. Есть прецеденты сотрудничества носителей субкультуры с представителями политических и общественных объединений. В "ролевой" прессе появляются статьи о необходимости выхода субкультуры ролевых игр "во внешний мир", о проведении массовых игр начального уровня для широкой аудитории, вне рамок ролевого движения (Рожков 2006: 13). Ролевой "конвент" "Комкон", ежегодно с 2006 г. проходящий в марте в Подмоскovie, включает в число своих задач представление и трансляцию – как в рамках ролевого движения, так и за его пределами – образа "ролевики" как социально успешного "человека будущего".

Если раньше на ролевых "конвентах" шли теоретические дискуссии о жанрах ролевой игры или психологических механизмах воздействия ролевых игр на личность, то сейчас акцент переместился на обсуждение практических способов моделирования игрового мира или стратегии общения с журналистами. Проводятся семинары, как юри-

дически грамотно оформить полигон для проведения ролевой игры и наладить сотрудничество с местной администрацией.

Внутри субкультуры идет процесс социальной дифференциации, и четко обозначилась (и подчеркивается самими "ролевыми") бинарная оппозиция "социально успешные – социально неуспешные", что привело к появлению сниженной сленговой лексики, маркирующей "социально неуспешных". Они получают наименование "дивных", "эльфов-по-жизни" и др. Данная оппозиция начала проявляться с начала второго этапа развития ролевого движения – в конце 1990-х годов, с появлением так называемых команд "гопников" и "грибных" эльфов, ставивших своей скрытой, или даже открытой, целью в игре борьбу с "дивными" – с теми, кто, по их мнению, чрезмерно увлекся творчеством Дж.Р.Р. Толкиена в целом, и ролевыми играми в частности, и не сумел выйти из роли. В дальнейшем подобные проявления экстремизма были прекращены путем контроля мастеров, допускавших на игру только людей, написавших заявки и согласных с мастерской концепцией игры.

Однако явное выражение невербальных кодов и вербальных стереотипов, символизирующих принадлежность к субкультуре ролевых игр вне игрового пространства, начинает рассматриваться с негативной точки зрения. На смену неформальным субкультурным нормам и правилам приходят общепринятые социальные нормы (*Лустберг* 2006: 72–78). Это находит отражение в специфических жанрах "ролевого" фольклора. Так, если раньше в быличках с одобрением рассказывалось о том, как "ролевики", облаченные в игровую одежду (как правило, средневековый или фэнтезийный костюм), или, согласно сленгу, в так называемых "прикидах", вызывают удивление или испуг у "цивилов" (не принадлежащих к субкультуре людей), то теперь возникло стремление свести контакты "дивных ролевиков", использующих в повседневной жизни игровую одежду, со СМИ к минимуму как дискредитирующие имидж субкультуры. Появляются былички-"байки", пренебрежительно повествующие про "дивных ролевиков в плащах из занавески и с деревянными мечами" (под "занавеской" подразумевается некачественно изготовленный "прикид").

Сейчас носители субкультуры стремятся к репрезентации знаково-символьной атрибутики исключительно на ролевых играх. Те, кто продолжает ее использовать для самоидентификации и поддержания общности в повседневной жизни, формируют в рамках субкультуры отдельные замкнутые сообщества. Однако данная тенденция на настоящий момент не приводит к расколу субкультуры, гетерогенной по своей природе: представители различных взглядов по-прежнему регулярно встречаются на совместных ролевых играх. Тем не менее на смену традиционным шумным поездкам "ролевиков" в игровых "прикидах" в общественном транспорте приходят строгие дискуссии о необходимости PR-мероприятий, направленных на улучшение имиджа ролевого движения в СМИ. Эта тенденция объясняется, в частности, увеличением среднего возраста участников ролевых игр и приходом в сообщество значительного количества новых людей; идет процесс превращения субкультуры ролевых игр в сообщество, членов которого объединяет исключительно общее хобби.

Таким образом, по социальной структуре ролевое движение представляет собой сетевое атомарное общество. Внутри него выделяются различные сообщества по интересам, однако имеет место четкая надгрупповая общность. Ролевые игры выполняют консолидирующую функцию и являются коммуникативным пространством. Однако данная общность существует лишь на культурном, символическом уровне. К примеру, среди "ролевиков" оцениваются негативно предложения аренды единого полигона для ролевых игр, на котором можно было бы не опасаться конфликта с администрацией района, либо создание единой межрегиональной общественной организации "Игры будущего", нацеленной на представление интересов субкультуры при контактах с властными, общественными структурами и СМИ.

Перечисленные тенденции характерны не только для российской субкультуры участников ролевых игр. Так, в Норвегии существует четкое разделение на две группы игроков: с одной стороны, это группа сторонников качественного материального оснащения игр, имеющая доход выше среднего, а с другой – сторонники творческого, театрального подхода к своей роли, зачастую занятые в любительских театрах (как правило, они менее обеспечены материально) (*Brenne* 2005: 19–20). В Северной Европе символы субкультуры не несут яркого выражения, участники ограничиваются специфическим сленгом, позволяющим осознавать принадлежность к группе (так, в Норвегии он включает в себя до 100 слов) (*Ibid.*: 14), а также значками (*Leppälähti* 2004: 292).

Таким образом, мы видим, что репрезентация знаково-символьной атрибутики субкультуры ролевого движения, выраженная в повседневной жизни, в настоящее время отступает на второй план, и наблюдается тенденция превращения носителей субкультуры в сообщество людей, объединенных единым хобби. По мнению М. Маффесоли (*Maffesoli* 1995), в современном постмодернистском обществе формируются сообщества, для членов которых групповая идентичность отступает на второй план, однако они предоставляют возможности непосредственной коммуникации. Данные сообщества основаны на эмоциональном выборе "быть вместе" с людьми, обладающими сходным жизненным стилем. Члены данных сообществ обладают общими интересами и, как правило, набором совместных хобби. "Социализация" субкультуры ролевых игр соответствует современным особенностям развития субкультур как средства культурной дифференциации общества, однако это создает определенные трудности для исследования.

В связи с процессом "социализации" субкультуры ролевых игр существует четкое разделение на процессы и явления, происходящие "по игре" или "по жизни". Для "ролевика" существует четкое разделение на игровую, "виртуальную" реальность и реальность физическую, повседневную, которая на сленге носит название "позжизневой". В качестве примера можно проанализировать, как "социализация" прослеживается в ритуальных практиках субкультуры. Ритуалы в рамках ролевого сообщества можно условно разделить на два вида: имеющие отношение к физической реальности и имеющие отношение к "виртуальной", игровой реальности.

Методом включенного наблюдения на ролевых играх и в личном общении с участниками игр за два года (2005–2007 гг.) автору не удалось стать свидетелем ни одного ритуала, проводимого в рамках физической реальности. По полученным в результате экспертных интервью обрывочным сведениям (как правило, "ролевики" неохотно говорят на эту тему), ритуалы имели место в начале 1990-х годов, на этапе формирования и первоначального развития ролевого движения.

Так, одним из вариантов обретения символа принадлежности на этапе приобщения к субкультуре "ролевиков" являлось наречение имени. Как правило, имена – "ники" – выбирались из произведений Дж.Р.Р. Толкиена. В настоящее время этот ритуал упоминается в смеховых жанрах субкультуры, в частности в анекдотах, что демонстрирует его перемещение на периферию субкультуры. Известны ситуации, когда имена значимых толкиеновских персонажей приходилось "защищать", что можно охарактеризовать либо как посвятельный ритуал (обряд инициации), либо как переходный ритуал перемены статуса, в частности его повышение (*Ван Геннеп* 2002). Другим ритуалом, который можно рассматривать как театрализованную форму коммуникации, можно было назвать "удочерение" или "усыновление" неофитов кем-либо из членов сообщества.

На современном этапе развития ролевого движения ритуальные практики переместились в игровое пространство (разве что за исключением некоторых закрытых сообществ). Например, символические "родственники" приобретаются в процессе подготовки к игре, когда игроки придумывают биографию своего персонажа ("квенту") и

согласовывают родственные связи персонажей. В процессе игры моделируются проявления родственных связей, с прекращением игры носители субкультуры помнят о них, однако вне игрового пространства их не используют, а если и упоминают, то лишь в качестве шутки.

В ходе игр воспроизводятся календарные, окказиональные обряды, обряды перехода (возрастные инициации, свадьбы, похороны). Игроки стремятся к зрелищности и правдоподобности обрядов, однако они имеют место лишь в рамках "виртуального" пространства игры, и по завершении игры их "действие" заканчивается, вместе с тем как игроки перестают играть свои роли.

Следовательно, в особых ритуалах, характеризующих субкультуру ролевых игр, прослеживается четкое разделение на "виртуальную" реальность игры и физическую реальность. В соответствии с процессом "социализации" субкультуры, особые ритуалы исчезают из "пожизненной" реальности, чтобы получить развитие в реальности игровой, в которую участники игры погружаются на несколько дней, чтобы уделить внимание своему хобби.

Вхождение в игровое пространство и выход из него выстраиваются как определенная ритуализованная процедура. Практикуются доигровые собрания команд игроков, которые будут вместе играть. Для неофитов данные собрания представляют практическую пользу, потому что именно на них они получают информацию о том, какое туристическое снаряжение брать с собой на игру, как шить костюм-"прикид". Дорога на игру понимается как граница, разделяющая физический и игровой мир, и имеет посвященный смысл; при этом существует множество анекдотов и баек о контактах "ролевиков" с "цивилами" (обывателями, обычными гражданами) во время дороги. Далее будущий участник попадает в территориальное пространство, где будет проходить ролевая игра. Оно маркировано от неигрового (как правило, соответствующими указателями). Перед игрой будущие участники строят игровые "здания" и "крепости", это занимает несколько дней и, объединяя игроков, также способствует и созданию целостного игрового пространства. Игроки постепенно начинают называть друг друга по "игровым" именам, использовать игровые "родственные" взаимоотношения. Далее участник получает игровое "удостоверение личности" – "аусвайс", в котором записаны имя его персонажа и его особые качества. Ролевая игра обычно начинается с "парада": игроки в игровых костюмах, а также мастера собираются в установленном месте, и далее игрок попадает в "виртуальное" пространство игры. Таким образом, в процессе подготовки к игре имеет место открепление личности или группы от занимаемого ранее места в социальной структуре и от определенных культурных обстоятельств ("состояния"), т.е. осуществляется обряд перехода игрока из его повседневной реальности в реальность "виртуальную". Данные действия выполняются коллективно, и, в соответствии с теорией ритуала В. Тэрнера, с момента образования игровой команды появляется аналог *communitas* (Тэрнер 1983: 170) – "товарищество" для будущих игроков, социальный статус которых меняется на новый, принадлежащий к игровому пространству. Далее, после игры, следует выход из "виртуального" пространства: если это осуществимо, проходит общий сбор игроков, на котором мастера рассказывают об общих итогах игры. В европейской традиции после игры мастера осуществляют "деролинг" участников – применяют особые психологические техники, позволяющие игроку выйти из образа; однако в России данная практика не распространена, за исключением игр-"мистерий", нацеленных на глубокое погружение в роль и в логику персонажа. Вернувшись домой, участники игры размещают на форуме игры либо в личных интернет-дневниках игровые отчеты, являющиеся специфическим фольклорным жанром субкультуры. Они позволяют бывшим игрокам обмениваться впечатлениями и коллективно переживать запомнившиеся моменты игры и возвращение в "пожизненную" реальность.

Итак, исходя из интерпретации символики субкультуры ролевых игр с точки зрения ее социальной прагматики (влияния на социальные процессы и структуры), в ее развитии можно условно выделить два этапа (с 1990 по 1998 г. и с 1998 г. по настоящее время). Если на первом этапе символы и знаки служили консолидации социума и получали репрезентацию как в повседневном, так и в игровом пространстве, то в настоящий момент они демонстрируются исключительно в игровом пространстве, что влечет за собой тенденцию превращения субкультуры ролевых игр в сообщество людей, объединенное единым хобби – практикой ролевой игры, и единым жизненным стилем, проявляющимся исключительно в рамках игровой и околоигровой коммуникации. В связи с повышением среднего возраста любителей ролевых игр, наблюдается процесс "социализации" субкультуры. Признаки, характеризующие субкультуру, можно проследить лишь в игровом и околоигровом пространстве.

Литература

- Абрамзон и др. 2006 – Абрамзон И.М., Абукаева А. В., Васильева Н. И. и др. Картина мира в молодежной культуре Республики Марий Эл. Йошкар-Ола, 2006.
- АК – Арда-на-Куличках // <http://www.arda.kulichki.com/tolkien>.
- Белик 2001 – Белик А.А. Культура и личность: Психологическая антропология: Этнопсихология: Психология религии. М., 2001.
- Беликова 2005 – Беликова Е. Играющие взрослые: Миф и реальность // *Magister Ludi: Ролевые игры в России*. 2005. № 9.
- Ван Геннеп 2002 – Ван Геннеп А. Обряды перехода. М., 2002.
- Гидденс 2004 – Гидденс Э. Ускользающий мир: Как глобализация меняет нашу жизнь. М., 2004.
- Куприянов 2003 – Куприянов Б.В. Очерки общественной педагогики: Ролевое движение в России. Кострома, 2003.
- Лустберг 2006 – Лустберг А. История ролевого движения СПб. // *Мое королевство*. 2006. № 28. С. 72–78.
- Малахова 2007 – Малахова Н. По Москве бродят толки // *Новая газета*. 2007. 22 марта.
- Медведев 2004 – Медведев Е.А. Субкультура участников ролевых игр и методы исследования ее воздействия на личность: Дис. ... канд. социол. наук. М., 2004.
- Михейкина 2006 – Михейкина Э. Ролевые игры: Жизнь офлайн // *Компьютерра*. 2006. № 13. С. 48–51.
- ПРИ – Полигонные ролевые игры // http://www.livejournal.com/community/tu_lirpg.
- Пригожин 1986 – Пригожин И. Порядок из хаоса: Новый диалог человека с природой / Ред. И. Пригожин, И. Стенгерс. М., 1986.
- РИЖД – Ролевые игры живого действия // <http://www.rpg.ru/rpg>.
- Рожков 2006 – Рожков В. Как я провел лето // *Мое королевство: Журнал по ролевым играм*. 2006. № 28. С. 6–14.
- Ролевые игры 2007 – Ролевые игры и педагогика: Очерки общественной педагогики: Ролевое движение // *Крылатый вестн.* 2007. № 25. С. 30.
- ССИК – Сайт свободных игровых коммуникаций // <http://www.alexander6.ru/alexander6>.
- Тэрнер 1983 – Тэрнер В. Символ и ритуал. М., 1983.
- ХИ-90 – ХИ-90 – это было ощущение сказки: Интервью с А. Леутиным (Торином) // *Крылатый вестн.* 2007. № 25. С. 5.
- Щепанская 2003 – Щепанская Т.Б. Традиции городских субкультур // *Современный городской фольклор* / Ред. А.Ф. Белоусов, И.С. Веселова, С.Ю. Неклюдов. М., 2003. С. 27–33.
- Щепанская 2004 – Щепанская Т.Б. Система: Тексты и традиции субкультуры. М., 2004.
- As Larp 2003 – *As Larp Grows up: Theory and Methods in Larp*. Copenhagen, 2003.
- Beyond Role 2004 – *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination* / Ed. M. Montola and J. Stenros. Helsinki, 2004.
- Brenne 2005 – Brenne G.T. Making and Maintaining Frames: A Study of Metacommunication in Laiv Play. Oslo, 2005.
- Leppälahti 2004 – Leppälahti M. About the Community of Role-Players // *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination* / Ed. M. Montola, J. Stenros. Helsinki, 2004. P. 289–293.
- Maffesoli 1995 – Maffesoli M. The Time of the Tribes: The Decline of Individualism in Mass Society. Sage Publications Ltd, 1995.
- Montola 2003 – Montola M. Role-Playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses // *As Larp Grows Up – Theory and Methods in Larp*. Copenhagen, 2003. P. 80–87.