

Ролевики: иркутская версия

Несмотря на интерес исследователей к разного рода молодежным сообществам, ролевики до сих пор изучены достаточно мало. Причина, видимо, в том, что исследователи – это, как правило, люди “со стороны”, не имеющие непосредственного отношения к движению. А происходящее на играх обычно не рассчитано на зрителей, но – лишь на участников, и обычно от таких зрителей ускользает очень большой объем информации.

Не зная и не понимая, что происходит, они делают выводы, часто совершенно не соответствующие действительности. Ситуации наблюдающего участия с целью исследования автору не известны. Поэтому наиболее достоверные с точки зрения информационной сообщения обычно исходят от участников, а среди них исследователей не больше, чем в любом другом сообществе. Несомненно: такие работы не лишены некоторой субъективности, но само их наличие представляется положительным фактом. Подавляющее большинство этих немногочисленных работ можно найти только в Интернете.

Терминология

Итак, уточним терминологию, поскольку термин “ролевая игра” может использоваться для обозначения и психологического тренинга, и обучающей технологии, и много другого. В данной среде под “ролевой игрой” обычно понимается воплощение некоего сюжета, возможно – из истории или литературы, основная цель которого – получение всеми участниками удовольствия от процесса.



Несомненно, в последнее время стало возникать и реализовываться множество проектов, имеющих несколько разных целей – исторично и достоверно смоделировать материальную культуру и обрядовость какого-нибудь времени или народа, точно и качественно (с точки зрения участников) воплотить идею какого-нибудь литературного произведения, воплотить сложную экономическую модель или психологически интересную ситуацию. Однако основным условием хорошей игры по-прежнему является получение удовольствия от её процесса.

Часто для определения сути данного движения пользуются сравнением с театром, так как действительно у этих явлений есть общее. Определение в этом случае строится следующим образом:

1. Это театр, так как есть некий сюжет и костюмы.
2. Это не совсем театр, так как зрителей нет и быть не может, ведь представляемое или, вернее сказать, происходящее действие не рассчитано на зрителей, но только на непосредственных участников.
3. Это совсем не театр, так как сюжет не заготовлен никем заранее, а все основано на импровизации и инициативности участников.

Это определение-объяснение дано одним из участников и стало «классикой».

Типология

Можно выделить следующие разновидности игр:

1. Игры на местности. Число участников – от 10 – 15 до 1500 – 2000, в зависимости от места проведения и его возможностей. Принцип подбора участников – командный (а команда может включать от 5 до 200 человек), хотя встречаются и так называемые “одиночки”. (“Одиночками” называют игроков, ведущих не командную, а личную игру). Подготовка – до двух лет (проработка образов, изготовление костюмов, снаряжения и самых разных вещей, которые могут оказаться необходимыми для создания достоверного образа, например – стены из подкладочного шелка длиной 75м и высотой 2,5м). Но можно говорить и о многолетней подготовке –

необходимое снаряжение и определенный опыт игрового поведения накапливаются с годами. Длительность – от нескольких часов до 5 – 6 дней.

2. Игры в помещении. Легко выделяются следующие группы:

а) Основанные на действии. За такими мероприятиями закрепился термин “лангедок”, число участников и длительность ограничиваются размерами и доступностью помещения, но, как правило, от 3 – 5 до трех десятков человек. Продолжительность - несколько часов.

б) Основанные на слове. Эти игры обычно могут обозначаться словом “данжен” от “dungeon” или даже “ad&d” (Американская технология ролевых игр Advanced Dungeons and Dragons) и им подобных. Есть ведущий, он знает все про мир и действия в нем, и игроки, которые знают все про своего персонажа; игрок сообщает, что он делает, ведущий рассказывает ему, что получилось. Моделирование ситуаций происходит исключительно на словах и в воображении участников. В некоторых играх, особенно основанных на “AD&D”, в качестве вспомогательных материалов могут быть использованы специальные сюжетные наработки (модули) и/или игральные кости в качестве генераторов случайных чисел. Контингент участников может быть представлен теми, кто не связан с ролевыми играми на местности, и где-нибудь в западной части страны данное явление вполне можно изучать как самостоятельную субкультуру.

в) Настольные игры. Их много, они придумываются участниками или берутся уже существующие, как в готовом виде, так и усовершенствованные, а то и полностью переработанные. Для описания придуманных игр требуется отдельная работа. Из существующих не могу не упомянуть Magic: The Gathering или сокращенно MTG. Относится к так называемым collectable card games, так как для игры уже разработано несколько тысяч специальных карт размером с обычные игральные, из которых каждый игрок составляет себе колоду, после чего происходит собственно игра. Во многих крупных городах существуют клубы, объединяющие участников, проводятся турниры вплоть до чемпионатов мира. Сообщество игроков частично представлено ролевиками, частично - совершенно другими людьми. Как и сообщество ролевиков, данное сообщество может быть изучено отдельно. В Иркутске число официально зарегистрированных членов MTG клуба около 40 человек, примерно половина из них имеет отношение к клубу ролевых игр.

г) Компьютерные игры. Как правило, многие ролевики не чужды компьютерным играм (или наоборот), иногда элементы отыгрыша образа и импровизации привносятся в игру с множеством участников, иногда компьютерная игра может использоваться, например, для отыгрыша крупномасштабных битв между игроками. Наконец, можно просто играть – этим ролевики ничуть не отличаются от любых других поклонников данного вида деятельности.

Данная классификация не претендует на полноту, ее можно продолжать и детализировать, однако она охватывает практически все разновидности, существующие на сегодняшний день в Иркутске.

Участники

Общая численность иркутских ролевиков – около двухсот человек (я отношу сюда только тех, кто хотя бы раз принимал участие в играх). Наверное, еще столько же находится рядом – приходит, общается, но при этом не испытывает потребности активно участвовать в происходящем.

Возрастной и социальный состав участников различен. Чаще всего встречаются старшие школьники, студенты, а также люди, которые окончили ВУЗ в пределах последних десяти – пятнадцати лет. Некоторые приходят еще в школе или в студенчестве, да так и остаются, некоторые – уже вполне взрослыми людьми, осознающими свои жизненные потребности и ценности. Самостоятельно действующие дети замечены с десяти лет, но обычно их все-таки привозят родители или старшие братья и сестры. Нельзя также сказать, что интерес к ролевым играм зависит от принадлежности к тому или иному социальному слою: встречаются, наверное, все возможные варианты (точных данных пока нет, но они могут быть получены). В иркутском ролевом сообществе встречаются и не иркутяне: например, студенты, приехавшие из других городов обучаться в иркутских вузах (окончив вуз, они могут и остаться в Иркутске, если у них в городе или поселке нет аналогичного сообщества). Встречаются также ангарчане (им обычно несложно приехать раз или два в неделю), которые или не находят общего языка с «земляками» (представителями движения из Ангарска), или увлекаются идеологией какой-либо конкретной иркутской команды, или просто связаны дружескими отношениями с кем-то из иркутских ролевиков. Когда в Иркутск на постоянное жительство переезжает ролевик из другого города, он, как правило, адаптируется при помощи местного сообщества, особенно если его знают по участию в каких-либо играх. Несколько лет назад, например, имел место активный процесс “иммиграции” в Иркутск с Дальнего Востока – из Владивостока и Хабаровска, сейчас эти люди воспринимаются как

«полноценные» иркутяне.

Также можно выделить две большие группы ролевиков на основании общей заинтересованности в процессе. Первая - активная часть, представители которой занимаются организацией игр, подготовкой команд и изготовлением предметов материальной культуры. Вторая - так называемая “тусовка”, то есть люди, которые ловятся на внешнюю атрибутику, приходят на час-два в неделю ради времяпровождения и ни в какой деятельности, требующей времени и осознанных усилий, не участвуют. Нередко, узнав, что мероприятие будет не завтра, а через полгода и что к нему нужно многое купить, многое сделать руками, многое заказать умеющим людям за немаленькие деньги и многое придумать, такие люди бесследно исчезают, но на их месте тут же возникают другие. Иногда из этой массы выкристаллизовываются будущие члены команд, но обычно инициатива исходит не от них, а от капитанов, которым по условию игры необходимо, скажем, тридцать человек команды, и их набирают. Иногда такие люди, побывав на игре, начинают действовать сами. Чаще же новые люди, которые готовы активно действовать, находятся через знакомых либо через Internet.

Обычно осознанно действующих членов сообщества связывает и общение по самым разным поводам, включая неигровые. Сюда можно отнести совместные праздники и дискотеки, творческие проекты, не имеющие отношения к конкретным играм (например, запись собственных музыкальных альбомов, постановка рок-оперы, литературное творчество). Возникает множество побочных продуктов деятельности: музыкальные и литературные произведения, предметы материальной культуры – одежда, доспехи, оружие, предметы быта (либо реконструированные по источникам, либо стилизованные под “среднестатистическое средневековье” или “среднестатистическое фэнтэзи”). Тесные взаимоотношения рожают проекты совместной работы (кто-то, скажем, создает фирму и набирает штат сотрудников тут же - из друзей - или просто, устроившись работать в «хорошее место», пытается пристроить туда тех, кому в данный момент эта работа необходима). Как правило, браки заключаются в этой же среде, “среди народа”. Это обусловлено, среди прочего, и желанием продолжать участие в игровой деятельности и после женитьбы или замужества, а с людьми “не из народа” это непросто – слишком много времени и денег требует серьезная подготовка к игре.

Встречаются и географические особенности – можно достаточно точно сказать, в каком регионе страны какой стиль организации игры или участия в ней предпочитают. В интересующем нас регионе клубы ролевых игр есть в Иркутске, Улан-Удэ, Братске, Ангарске, Усолье. В трех последних городах клубы находятся в стадии формирования, поэтому на мероприятиях регионального или национального масштаба их представителей практически не видно. Иркутск и Улан-Удэ представлены в движении с самого начала – с 1990 года, и можно выделить “исторически сложившиеся” местные особенности. В Иркутске в основном собственно играют. В Улан-Удэ предпочитают заниматься реконструкцией предметов материальной культуры, не участвуя в играх. Результат своих трудов они представляют на так называемых “МиФ - фестивалях” (МиФ – “Миры Фэнтэзи” - название игры определенного типа, проводившейся в Иркутске и Красноярске в 1992 – 1999 годах), мероприятиях, подразумевающих в основном общение по поводу организации игр, тонкостей реконструкции, а также – турниры на реконструированном (“железном”, настоящем) оружии.

Игра и жизнь

Люди, намеренно не разграничивающие игру и жизнь, стараются как можно явственнее отличаться от прочих как внешним обликом, так и самим образом жизни: начиная с множества обычных бисерных “фенек” на разных частях тела и заканчивая записью в паспорте: “Национальность - эльф”. Их речь обычно обильно пересыпана жаргонными словами, как «общеупотребительными», так и специальными.

Люди, которые разграничивают эти сферы, выглядят и ведут себя более привычно, но все же часто их вид и поведение пограничны. Мужчины нередко носят длинные волосы, одежда напоминает все эпохи сразу – это и хитоны, и туники, и камзолы, и ботфорты, и плащи, и кружева, и кожа, и бархат, и шелк.

Язык сообщества специфичен: с одной стороны, приветствуется литературная речь и отсутствие ненормативной лексики (хотя встречаются идеологи, выступающие за ее повсеместное употребление и объясняющие это с разных литературно-исторических точек зрения). С другой стороны – речь может изобиловать словами и выражениями, заимствованными из речи представителей других субкультур (“гон, гнать”, “лажа”, “ломы”, “тащить”, “фенечка”), а также специфической лексикой (“вынос” - взятие штурмом поселения или крепости, “дивные” - восторженные люди, не желающие разделять игру и жизнь, “персонаж” - отыгрываемая роль, “полигон”, “лангедок” etc.). Несколько лет назад культурологами из Красноярска была предпринята попытка систематизировать данную лексику. Попытка оказалась неудачной. Во-первых, исследователи не смогли разделить собственно жаргон ролевиков и жаргон представителей других субкультур. Во-вторых – вместо того, чтобы съездить на несколько игр в разных городах и потом обработать полученную естественным путем информацию, они ограничились одной игрой. Более того – осуществили сбор

информации следующим образом: просто отозвали двух – трех человек в сторону и попросили их назвать эти самые – «свои» - слова и выражения. Им сказали много лишнего, просто шутки ради, они же, не озаботившись проверкой, приняли все за чистую монету и издали словарь, к которому трудно отнести даже как к "пилотному" исследованию (выходные данные есть). Кроме того - часто речь игроков пересыпана цитатами из популярных в сообществе книг и фильмов ("Остров сокровищ", "Звездные войны", "Три мушкетера", "Шрек", не говоря о книгах Дж. Р.Р. Толкина и др.). Также надо отметить, что игроки, способные разделить игру и жизнь, способны также разделить разговор внутренний - с кем-нибудь из сообщества - и разговор с посторонними людьми. Используемая лексика в этих случаях будет различной.

Дом или квартира ролевика часто приспособлены к тому, "чтобы не только жить, но и играть". Интерьер пограничен, для человека обычного – и вовсе странен. Часто по стенам развешены трофеи и достижения – оружие, доспехи, маски, штандарты. Некоторые стараются, чтобы образ «досоздавали» и отделка квартиры, и мебель, и домашние животные (подбирается и вид, и окрас, и порода – например, голубой персидский кот).

С имиджем может быть связана и работа – например, имидж наемника легко «соотносится» с работой в охранном агентстве или службой в казачьем батальоне, менестрель может играть в рок-группе, врачами нередко становятся медики или психологи. Однако для большинства участников работа - в первую очередь источник финансирования игр (а при должной подготовке это довольно дорого).

Могут ли игры приносить доход? Иногда среди определенного круга предприимчивых деятелей движения возникает мысль сделать некоторые игры платными. Обычно на больших (региональных, общероссийских) играх практикуются так называемые игровые взносы, которые используются на аренду полигона (места проведения), закупку общеигрового снаряжения и прочие организационные моменты. Вопрос о заработной плате организаторам решается по-разному: чаще всего об этом речи не идет, так как организация игр осуществляется исключительно из любви к искусству, но иногда - нечасто - встречается. Поэтому идея платных игр не встречает отклика ни у кого, кроме ее авторов, так как на такие игры ездить незачем - ничем принципиальным они от других не отличаются. Зарабатывать деньги могут реконструкторы, организуя показательные выступления с поединками на железном оружии. Они и их деятельность обычно называются (или даже официально регистрируются) военно-историческими клубами. В Иркутске их минимум два – "Ойкумена" и "Красный вепрь". Они пытаются контактировать с официальными структурами по поводу показательных выступлений, выставок доспехов и оружия (например, в краеведческом музее), в 2000 году "Ойкумена" организовывала МиФ – фестиваль "Лик Волка" в Тальцах.

Однако официальных контактов с городскими властями у иркутского клуба нет. Это объяснимо: городские власти не бросаются с распростертыми объятиями к каждому молодежному движению в городе, а среди иркутских ролевиков нет желающих взять на себя все организационные вопросы, связанные с официальной регистрацией движения. Поэтому нет стационарного помещения, нет постоянного полигона для крупных игр, зала для тренировок etc. Опыт контактов с администрацией отрицателен: клуб провёл ряд мероприятий для города, после чего власти выселили его из данного ранее и едва приведенного в порядок подвала. А вот в Ангарске, например, ролевики с городскими властями дружат, постоянно что-то для них делают - за это им предоставляют необходимые помещения. Вот только собственно на игры у них после этого времени остается очень мало.

В целом в Иркутске ролевое движение развивается подобно таким же сообществам в других городах. Профессионально играми в Иркутске не занимаются, хотя давно к этому стремятся. Дальше руководства кружком ролевых игр с мизерной зарплатой дело не пошло. В европейской части страны встречаются люди, которые не занимаются ничем, кроме игр, а живут на что придется. Можно сказать, что в этом отношении иркутские ролевики более реалистично смотрят на жизнь, но большинство из них все равно пытается совместить свои жизненные перспективы с возможностью заниматься играми и оставаться в ролевом движении.

Автор: Юлия Орехова © Центр независимых социальных исследований ОБЩЕСТВО, 11444
18.08.2005, 09:57 904

URL: <https://babr24.com/?ADE=23691> Bytes: 17465 / 17357 Версия для печати Скачать PDF

 [Порекомендовать текст](#)

Поделиться в соцсетях:

ДРУГИЕ СТАТЬИ В СЮЖЕТЕ: ["БАЙКАЛЬСКАЯ СИБИРЬ: ФРАГМЕНТЫ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КАРТЫ"](#)

Также читайте эксклюзивную информацию в соцсетях:

- [Телеграм](#)

- [ВКонтакте](#)

Связаться с редакцией Бабра:

newsbabr@gmail.com

Автор текста: **Юлия Орехова**.

НАПИСАТЬ ГЛАВРЕДУ:

Телеграм: [@babr24_link_bot](#)

Эл.почта: newsbabr@gmail.com

ЗАКАЗАТЬ РАССЛЕДОВАНИЕ:

эл.почта: bratska.net.net@gmail.com

КОНТАКТЫ

Бурятия и Монголия: Станислав Цырь

Телеграм: [@bur24_link_bot](#)

эл.почта: bur.babr@gmail.com

Иркутск: Анастасия Суворова

Телеграм: [@irk24_link_bot](#)

эл.почта: irkbabr24@gmail.com

Красноярск: Ирина Манская

Телеграм: [@kras24_link_bot](#)

эл.почта: krsyar.babr@gmail.com

Новосибирск: Алина Обская

Телеграм: [@nsk24_link_bot](#)

эл.почта: nsk.babr@gmail.com

Томск: Николай Ушайкин

Телеграм: [@tomsk24_link_bot](#)

эл.почта: tomsk.babr@gmail.com

[Прислать свою новость](#)

ЗАКАЗАТЬ РАЗМЕЩЕНИЕ:

Рекламная группа "Экватор"

Телеграм: [@babrobot_bot](#)

эл.почта: equatoria@gmail.com

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО:

эл.почта: babrmarket@gmail.com

[Подробнее о размещении](#)

[Отказ от ответственности](#)

[Правила перепечаток](#)

[Соглашение о франчайзинге](#)

[Что такое Бабр24](#)

[Вакансии](#)

[Статистика сайта](#)

[Архив](#)

[Календарь](#)

[Зеркала сайта](#)