

Социокультурные особенности ролевого движения

Копытин Сергей Михайлович

студент

*Дальневосточный государственный гуманитарный университет,
филологический факультет, Хабаровск, Россия*

narter@mail.ru

Мы понимаем ролевую игру как форму культурной деятельности, отличающуюся рядом характерных признаков и объединяющую вокруг себя особое субкультурное образование – **ролевое движение**.

Состав ролевого движения. Как правило, ролевики – это люди преимущественно старшего школьного и студенческого возраста, но далеко не все из них укладываются в эти рамки. Среди ролевиков, кроме школьников и студентов, можно встретить представителей интеллигенции, коммерсантов, военнослужащих, работников правоохранительных органов, рабочих разных специальностей и др. Наталья Игнатова, писатель и ролевик, отмечает, что в числе профессий, «представленных» в ролевом сообществе, есть водители, депутаты Государственной Думы, офис-менеджеры, актеры, дрессировщики, писатели, психологи, музыканты и т. д.

«Автономность» ролевого движения. У российского ролевого движения нет выраженного центра (как в синхронном, так и в генетическом аспекте). Ролевые сообщества в разных крупных городах появлялись независимо друг от друга. Развитие их было самостоятельно и, как следствие, своеобразно. Взаимодействие движений разных городов – сложный процесс, протекающий в разных частях страны по-разному. Для западной части России сегодня характерна «глобализация» игр, тяготение ролевиков к крупным «центрам». Ролевому движению Дальнего Востока в большей степени свойственно автономное бытование. Такое различие объясняется, в первую очередь, различием плотности населения в западной и восточной частях страны, и, как следствие, различием в численности ролевиков.

Особенности генезиса ролевого движения. Дата возникновения феномена достаточно условна. За точку отсчета истории российского ролевого движения часто принимают первую всесоюзную игру «Хоббитские Игрища» (ХИ), прошедшую в 1990 году под Красноярском. На сегодняшний день целесообразно различать собственно ролевое движение, движение исторической реконструкции и историческое фехтование. Несмотря на свое родство и сходство, сейчас эти течения ставят перед собой различные задачи. Так, люди, занимающиеся историческим фехтованием, на первое место ставят спортивное начало, реконструкторы – аутентичное воссоздание материальной культуры конкретных исторических эпох. (При этом и те, и другие могут не заниматься играми.) В отличие от представителей названных течений, ролевики центром своей деятельности считают именно ролевые игры. Все эти течения берут начало в одинаковых источниках: клубах любителей фантастики, военно-патриотических организациях, организациях исторического моделирования, неформальных субкультурах. До определенного этапа (середины 90-х гг.) этого разделения не существовало: основу общего движения составлял «толкиенизм» и ролевые игры.

Неоднородность ролевого движения. Ролевое сообщество сейчас, после постепенного распада материнского движения и постепенного отхода от «толкиенизма» как основы субкультуры является конгломератом родственных подростково-молодежных движений, возникших как в результате процесса распада, так и за счет примыкания мелких инородных движений или групп движений. Часть из них продолжает существовать самостоятельно. Из инородных групп известны хиппи, панки, готы, скинхеды, металлисты; они идентифицируют себя то как ролевиков, то как участников других движений.

Формы деятельности в ролевом движении. Наряду с неформальным общением, целью ролевиков является организация и участие в особых мероприятиях. Первое место среди них занимают разнообразные ролевые игры, турниры и фестивали.

Распространены и пользуются признанием ролевые конвенты. Программа этих мероприятий достаточно обширна и включает в себя разнообразные формы практической, теоретической и развлекательной деятельности (семинары, мастер-классы, концерты, балы, игры и др.). Конвенты пока что характерны в основном для ролевых сообществ Сибири, Урала и европейской части России, т.е. для крупных и признанных «ролевых» центров. Наряду с практической деятельностью, важным компонентом ролевой субкультуры является аналитика. Ролевики часто создают свои информационные ресурсы и периодические издания.

Прогнозы развития ролевого движения. Ролевая субкультура на ранних стадиях своей истории функционировала как неформальное движение. Однако в настоящее время многие объединения ролевиков являются официально зарегистрированными общественными организациями.

В целом, среди ролевиков бытуют две главные тенденции понимания своего социального настоящего и будущего. Первая связана с пониманием субкультуры как неформального движения. Представители этой точки зрения, как правило, не желают переходить к официальной деятельности, мотивируя это тем, что ролевое движение не является массовым развлечением, и попытка выдвинуть его «в народ» по причине отсутствия у широкой публики должного интереса обречена либо на провал, либо на профанацию идеи ролевой игры. Любопытно, что крайние выразители этих взглядов, предполагая, что ролевое движение представляет собой антисоциальное сообщество, естественным концом которого будет стагнация и распад, напротив, говорят о пользе «официализации» движения, поскольку считают это единственным способом его сохранения.

Подводя итоги, можно отметить, что на сегодняшний день ролевое движение представляет собой особую субкультуру, отличающуюся неоднородностью состава, географической дифференциацией, отсутствием единой идеологии и четких, общих для всего движения форм взаимодействия с официальными и традиционными социальными структурами (хотя внутри самого движения происходит поиск этих форм). Эти и другие особенности имеют значение для изучения ролевого феномена. В современных публикациях на них редко обращают должное внимание. Ролевики часто смешивают с представителями других субкультур, делают общие выводы на основании не вполне репрезентативных примеров и т. п. (Так, хорошо освещаемые особенности ролевого движения в европейской части России могут неправомерно распространяться на всё российское движение, без учета региональной специфики.)

Литература

1. Гушин В. А. Обзорная справка по подростково-молодежному неформальному сообществу ролевых игр в Санкт-Петербурге [Электронный ресурс] // <http://www.profcenter.spb.ru/articles/associations/0207044.html>
2. Кулешова С. Пресечение проявлений национализма и фашизма в Свердловской области [Электронный ресурс] // <http://www.svoboda.org/ll/soc/1105/ll.110105-3.asp>
3. Ролевые игры живого действия [Электронный ресурс] // <http://www.rpg.ru/rpg>