

ФЕНОМЕН «РОЛЕВОГО ДВИЖЕНИЯ» В РОССИИ

А.В. Демина
(Россия, г. Астрахань)

В современной культуре существует множество феноменов, вызывающих научный интерес. К числу таких явлений можно отнести так называемое «ролевое движение», или культуру ролевых игр. Этот феномен является продуктом современной эпохи и самостоятельным пластом культуры сегодняшнего дня, поэтому актуальной задачей в данном случае является изучение процессов развития «ролевого движения» и механизмов взаимодействия ролевых игр с другими сферами культуры.

There are plenty of the phenomena in the modern culture, that are interested by scientists. For example it is the “role-playing movement” or the culture of the role-playing games. This phenomenon is the product of the modern epoch and the original stratum in the present-day culture. That's why the actual task in this case is the study of the process of development and mechanisms of interaction between the role-playing games and other aspects of culture.

Ключевые слова: ролевая игра, ролевое движение, игрок, персонаж, полигонные игры, фэнтези, фантастика.

Key words: role-playing game, role-playing movement, player, character, training ground's plays, fantasy, fantastic.

«Ролевое движение» – интересный и многогранный феномен современной культуры. Зародившись в 1960-е гг. прошлого столетия на Западе как форма проведения досуга, данное явление широко распространилось в России, превратившись в отдельный и своеобразный пласт культуры. Основой «ролевого движения» являются так называемые ролевые игры.

Ролевая игра (role-playing game – RPG) – это игра развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды [4].

Таким образом, сам процесс игры представляет собой моделирование группой людей заданной ситуации. Каждый из участников самостоятельно определяет действия своего персонажа во время игры, отталкиваясь от фабулы и обстоятельств. Иными словами, игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и даже исход игры [1]. Действие игры происходит в условно заданном мире. Сюжет, предлагаемый автором и руководителем игры (так называемым «мастером»), и описываемый им мир составляют фундамент ролевого действия. Мир, в свою очередь, может быть вымышленным или основываться на каком-либо художественном произведении, чаще всего историческом или фэнтези (книга, фильм, пьеса).

Достижение цели не обязательно является основной задачей ролевой игры, в некоторых играх цель вообще отсутствует. Так, например, целью может выступать развитие персонажа, правильный отыгрыш или исследование предложенного мира.

Как уже было упомянуто выше, ролевая игра в современном виде зародилась на Западе, изначально как форма досуга. В 1967 г. Джеф Перрен и Гэри Гайгэкс публикуют настольный вариант военизированной ролевой игры “Chainmail”, в 1974 г. на основе “Chainmail” создается первая настольная ролевая игра “Dungeons & Dragons” (D&D – «Подземелья и Драконы»). Первой западной игрой живого действия можно назвать “Dagorhir”, через десять лет появляются игры цикла про короля Артура [5].

В России датой возникновения современных ролевых игр считается август 1990 г., когда на полигоне под Красноярском состоялась первая игра живого дейст-

вия «Хоббитские игрища» по книге Дж.Р.Р. Толкина «Властелин Колец». В ней приняли участие 120–130 человек [2].

Естественно, ролевые игры в России возникли не сразу и не на пустом месте. В качестве предпосылок обычно выделяют несколько факторов. Прежде всего, возникновение ролевых игр объясняется широкой популярностью книг Дж.Р.Р. Толкина «Хоббит», «Властелин колец», «Сильмариллион». Считается, что из увлечения толкинизмом в определенный момент спонтанно возникли игры на местности. Однако с этим можно поспорить, хотя, конечно, роль книг Дж. Р.Р. Толкина сложно переоценить – просто помимо увлечения ими имелось множество других видов культурной активности, которые стали прообразами ролевых игр (дискуссионные клубы, слеты, составление карт «мира Толкина», своеобразные клубы по интересам и т.д.).

Вместе с тем, если смотреть широко, то, помимо творчества Дж. Р.Р. Толкина, можно обозначить еще ряд предпосылок:

- *во-первых*, это знакомые многим литературные «суды над героями» – специфическая форма ролевой игры, сложившаяся на школьных уроках литературы, начиная, примерно с 1920-х гг. Суть такого «суда» заключается в обвинении и защите какого-либо литературного героя (Раскольников, Онегин и пр.), в процессе участвует весь класс, а героя по итогам урока оправдывают или обвиняют. В теории этот вид массовой игровой деятельности является настоящей ролевой игрой павильонного типа, где каждый участник выступает в качестве того или иного персонажа;

- *во-вторых*, весомым фактором можно назвать общеизвестные военизированные патриотические сборы – «Зарница», «Орленок», где отработывалась тактические перемещения отрядов по игровому полигону, выполнение поставленных задач, достижение командных и личных целей. Обычно участники подобных видов досуговой деятельности разыгрывали сценарии Второй мировой войны [5, с.15];

- *в-третьих*, предпосылкой к созданию ролевых игр может послужить специфическая культура внешкольных подростковых объединений, активно применяемая в советской педагогике. В данном случае мы наблюдаем уже практически настоящие ролевые игры – группа детей, обычно отдыхающих в каком-либо пионерском лагере, помещалась в сюжетные условия (естественно, не фантастические, а вполне реальные), и в этих рамках перед подростками ставились разнообразные командные и личные задачи. Этот успешный педагогический метод основан на главном свойстве ролевой игры: оптимальном сочетании содержательного и увлекательного отдыха с одновременным решением обучающих, развивающих и воспитательных задач;

- *в-четвертых*, предшественником ролевых игр является так называемое движение «творческих анахронистов и реконструкторов». Этот вид театрализованной игры фестивального типа хорошо распространен за рубежом, но в последние десятилетия развивается и в нашей стране. Он требует значительных финансовых вложений от участников (и/или организаторов) и практически не дает ролевой свободы. Однако эта культура уже в 1980-х гг. моделировала и развивала материальную составляющую ролевой игры (наличие костюмов, доспехов, оружия, построек и т.п.).

Все эти и многие другие виды культурной деятельности прямо или косвенно подготавливали почву для возникновения российских ролевых игр живого действия в том формате, в котором они появились в 1990-е гг.

Однако, несмотря на вышеперечисленные игровые формы, следует отметить, что главной предтечей российских ролевых игр и движения в целом является литературная среда любителей фантастики. Увлечение фантастической литературой и, главным образом, литературой фэнтези в 90-е гг. переживало период бума в нашей стране. Оно оказалось созвучно идее ролевой игры, так как фантастика включает виртуальную модель «расширения вселенной», а игра представляет возможность реализовать данную модель «во плоти», тем самым усилив ее эффект. Этот удачный симбиоз двух направлений и создал полигонные ролевые игры и ролевое движение в целом, а упомянутые предпосылки выступили в качестве дополнительных компонентов.

Главной особенностью российских ролевых игр, в отличие от западных, является, прежде всего, личностно-ориентированный подход к игрову, ставка на индивиду-

альное творчество. Западные аналоги склонны, в основном, к реконструкции событий и антуража, к фестивальному погружению в условную реальность. Таким образом, личностная ролевая составляющая (характер, мотивация, цель отдельно взятого персонажа) в западных играх уступает формальным слагаемым роли (социальное положение персонажа, костюм, следование сценарию и задачам команды).

Такой вид деятельности, называемый «движением творческих анахронистов» [2], может лишь косвенно относиться к ролевой игре. Зародившись в 1966 г. в Калифорнии, движение быстрыми темпами распространилось по США и Европе, потом появилось в Австралии, Японии и других странах сначала в качестве развлекательного праздничного формата, затем оно стало более серьезным направлением именно реконструкторской и фестивальной деятельности. В качестве примера можно назвать «Society of Creative Anachronisms» (SCA). Эта некоммерческая организация ориентирована на изучение и отображение современными средствами истории Европы с VII по XVII в. (600–1600 гг.).

В основе подобных фестивалей лежат все те же три ролевые составляющие – материальная культура, боевые маневры и культурное общение. С помощью них и происходит погружение в мир европейской истории. Каждый год в начале августа члены SCA съезжаются на массовый конвент под открытым небом, где и проводится мероприятие – турниры, состязания менестрелей, конкурсы костюма, коронации и т.п. [2].

Несмотря на то, что культура российских ролевых игр хоть и зародилась сравнительно недавно, она уже успела пройти в своем развитии ряд этапов. Условно в истории ролевых игр в нашей стране можно выделить два периода – академический и неформальный.

Относительно первого необходимо заметить, что в это время понятие «ролевая игра» еще не находится в фокусе внимания широкой публики, однако присутствует в педагогике и психологии. Так, например, в мае 1978 г. в г. Липецке состоялось Координационное совещание «Система упражнений для обучения говорению на иностранном языке в средней школе» [3, с. 8].

Однако свое бурное развитие «ролевое движение» получило именно во второй, так называемый неформальный период, который характеризует представление о ролевой игре как о форме проведения досуга и самооценном явлении, а не как об одном из методов обучения и воспитания.

В начале 1990-х гг. после проведения первых «Хоббитских игрищ» начинает формироваться общность людей, увлекающихся ролевыми играми. На данном этапе она состоит в основном из студентов и школьников. В 1993–1996 гг. формируются клубы и команды, конвенты (московский, питерский, красноярские клубы, знаменитый и действующий на сегодняшний день казанский фестиваль «Зиланткон» и т.д.). Появляются командные игры, в которых роли выдаются только капитанам команд, делается упор на создание оружия и обмундирования, возникает массовая культура ролевого фехтования. Постепенно осознается расхождение ранее единых представителей «ролевого движения» по разным направлениям: толкинисты, собственно ролевика (играющие не по книгам Дж. Толкина), так называемые менестрели, специализирующиеся на создании и исполнении на играх собственных песен и баллад и пр. Тематика игр расширяется, но преобладающим направлением остается фэнтези (Гленн Кук, Мэри Стюарт и т.д.).

В период с 1996 по 2002 гг. появляется востребованность антуража не только у бойцов, но и у «мирных игроков» (торговцев, менестрелей и пр.). Все большее внимание уделяется гражданскому костюму. Вместе с этим увеличивается значение каждого игрока, намечается индивидуальный подход участника игры к выполнению задач, раскрытие персонажа становится доминирующей тенденцией в ролевой игре. На почве возрастающей массовости игр и сложности организации появляются полигонные команды и «менеджерские» группы мастеров (создателей и руководителей игр).

И, наконец, в 2002–2006 гг. совершенствуются организационная работа мастеров. Ролевые клубы в отдельных городах успешно социализируются, ежегодно проходят конференции, посвященные фантастике (например, упомянутый выше «Зи-

ланткон», московский «Москон» и др.). Некоторые представители «ролевого движения», перешагнув планку любительства, покидают ролевою среду и выходят во внешний мир (к примеру, музыкальная группа «Мельница», пользующаяся сейчас широкой популярностью за пределами ролевых игр).

В настоящее время на территории Российской Федерации проводится много больших и малых ролевых игр, насчитывается несколько десятков мастерских групп, создающих ролевые игры. В ролевом сообществе распространяются некоммерческие издания, посвященные играм и вопросам исторической реконструкции (интернет-журнал «Мое королевство»), авторские сборники, в том числе и музыкальные, например, альбомы знаменитой в ролевом сообществе певицы Тэм («День огня»), Йовин («Дезертир», «Весна на поражение») и т.п.

Проследив историю развития «ролевого движения» в России, можно с уверенностью сказать, что данное явление современной культуры стремительно развивается и завоевывает широкую популярность не только в столице, но и в регионах. Так, например, «ролевое движение» в достаточной мере распространено и на территории Астраханской области. Изначально астраханцы выезжали на игры в другие регионы, однако приблизительно с 2002 г. подобные проекты приобрели местное значение. В настоящее время в Астрахани успешно функционирует реконструкторский клуб «Половецкая степь» (ранее именовавшийся «Варяги»). Представители данного объединения ориентированы на воссоздание в игровой форме отдельных периодов истории Астрахани (в основном прорабатывается эпоха Золотой Орды). Клуб самостоятельно создает доспехи, одежду, аксессуары исторических реалий прошлого, регулярно устраивает фестивали.

К сожалению, на сегодняшний день астраханское «ролевое движение» все еще носит стихийный и фрагментарный характер, наблюдается отсутствие устойчивых ролевых клубов, специализирующихся на создании фэнтези-игр живого действия. Однако на текущий момент стартовал астраханский ролевой конвент «Южный дракон», целью которого является попытка объединения людей, имеющих отношение к ролевому сообществу (игроки, мастера, дизайнеры костюмов, поэты и т.п.) в единую организацию. Судя по афише, конвент планирует начать свою работу в марте 2010 г., то есть в начале ролевого сезона [6].

Можно много говорить о степени влияния ролевых игр на психологию и социализацию личности как с положительной, так и с отрицательной стороны, однако это является самостоятельной темой для отдельного исследования. Отметим лишь общие моменты.

Общезвестно, что в процессе игры участник отрабатывает новые навыки, моделирует ситуации и учится реагировать на перемену обстоятельств. Ролевые игры в должной мере развивают деловые качества, фантазию, артистизм, находчивость, коммуникабельность, адаптационные способности.

Вместе с тем существуют различные мнения о пользе и вреде ролевых игр. Например, в Соединенных Штатах Америки, где данное увлечение иногда принимает гипертрофированные формы, порой предлагают запретить ролевые игры, поскольку они отнимают у психически неустойчивой молодежи последнюю связь с реальностью и являются прелюдией к асоциальному поведению [7]. Однако данные выводы спорны хотя бы в сравнении с «затягиванием» компьютерных игр.

Сейчас для ролевых игр открыты все горизонты:

- *во-первых*, количество людей, интересующихся ролевым движением и входящих в него, постоянно растет;
- *во-вторых*, уровень материальной и организационной культуры игр повышается, снижая таким образом процент неформальных и непрофессионально организованных игр. Это, в свою очередь, приводит к вовлечению в «ролевое движение» большего числа взрослых людей, которые могут вложить в игру достаточные ресурсы. Точно так же растет и само поколение игроков, которые начинали играть в ролевые игры детьми, но не оставили хобби, повзрослев. Начавшись практически с нуля,

без какой-либо реальной поддержки государства, направление ролевых игр развивается и совершенствуется силами участников;

- *в-третьих*, чиновники и бизнесмены постепенно осознают, что игровые процессы могут быть успешно интегрированы в бизнес, управленческую и педагогическую деятельность, принося дивиденды.

Однако это процесс медленный и носит фрагментарный и нецеленаправленный характер, так как четко оформленной школы ролевой педагогики в России пока нет, хотя тот же тимбилдинг (team building – командообразование) в формате ролевой игры может быть очень эффективен.

Рассмотрим подробнее данный аспект.

Не секрет, что одной из успешных стратегий ведения бизнеса в условиях жесткой конкуренции является наличие крепкого коллектива, единой команды профессионалов. Именно команда способна эффективно, качественно и в кратчайшие сроки решать поставленные перед ней задачи, поскольку каждый член такого сплоченного коллектива умеет работать, как говорится, на «общий результат».

Разнообразные бизнес-тренинги нередко помогают достичь подобного «общего результата» и построить команду, ориентированную на успех, развить навыки продуктивного взаимодействия между сотрудниками.

Основной задачей корпоративного тренинга командообразования (тимбилдинга) является построение такой команды, которая работает по принципу четкого распределения ролей участников и налаженных рабочих коммуникаций между ними. Кроме того, тимбилдинг подразумевает общую для всех членов коллектива цель и проработку таких важных составляющих, как доверие, делегирование, лидерство, ответственность за общий результат, четкая постановка задач, принятие общими усилиями оптимальной стратегии и тактики достижения цели, координация действий и контроль.

Таким образом, командообразование – это длительный и трудоемкий процесс, которому необходимо уделять часть рабочего времени.

В связи с этим, намного легче и эффективнее проводить подобные мероприятия в формате ролевой игры, где развитие деловых навыков посредством игровой практики сочетается с творческим самовыражением участников тренингов.

На сегодняшний день на российском рынке услуг успешно функционируют многочисленные компании, занимающиеся непосредственно проведением разнообразных психологических тренингов для сотрудников предприятий, служб, учреждений и т.д. Более того, существуют компании, специализирующиеся на оказании комплекса услуг по подготовке, организации и проведению именно командообразовательных бизнес-тренингов различного формата (нередко в виде корпоративного отдыха, а также приключенческих туров различной направленности и сложности).

В качестве примера можно назвать такую тренинговую компанию, как «TeamB», или «Команда Би». Данная организация образовалась в 2003 г., и в настоящее время в ней работают 70 сотрудников. Как утверждает рекламный буклет компании, за последние три года в тренингах и корпоративных программах и турах, предлагаемых «TeamB», приняли участие более 30 000 человек, среди них представители таких известных организаций, как «Высшая экономическая школа», «Адидас», «Абсолют-банк», «Икеа» и пр.

На официальном сайте компании «Команда Би» [8] размещена информация о сфере и направлениях ее деятельности (психологические курсы, командные игры, корпоративные походы, выездные тренинги по командообразованию и т.п.), а также сценарии психологических ролевых игр, примерные схемы проведения мероприятий и т.д.

Таким образом, ролевая игра постепенно расширяет поле своей деятельности, охватывая не только сферу досуга и творческого самовыражения личности, но и бизнес-структуру.

Конечно, в целом полигонные игры пока остаются стихийным и во многом неформальным явлением. Однако возможная формализация, государственный контроль и бизнес-заказ в области ролевых игр могут принести не только позитивные эффекты, поскольку возведение ролевой игры в метод, превращение в инструмент для дос-

тижения каких-либо требуемых целей могут, например, способствовать стандартизации и шаблонности самой культуры ролевых игр.

Социализация игр живого действия – сложный и неоднозначный процесс. Успех в этой сфере, возможность развития именно ролевой культуры, а не «ролевого бизнеса» или «ролевого воспитания», – это вопрос, прежде всего, сотрудничества специалистов в области игровых технологий с представителями госструктур и бизнес-организаций. Но все же потенциальная польза от социализации ролевого движения теоретически может перевести ролевые игры на новый этап развития.

Проследив историю развития «ролевого движения» в нашей стране, можно с определенной долей уверенности сказать, что данное явление современной культуры представляет интерес для последующего научного изучения, так как ролевая игра, с одной стороны, является не только формой досуга, но в полномправном виде творчества, а с другой – частью феномена фэнтези, получившего широкое распространение в современном мире.

Библиографический список

1. *Игры* живого действия: история. – Режим доступа: www.rolevieigri.info, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.
2. *Изменять* и изменяться. – Режим доступа: www.chaskor.ru, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.
3. *Куприянов, Б. В.* Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России / Б. В. Куприянов, А. Е. Подобин. – Кострома, 2003.
4. *Режим доступа:* www.astrakhan.ru, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.
5. *Режим доступа:* www.rpg.net, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.
6. *Режим доступа:* www.teamb.ru, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.
7. *Ролевая* игра. – Режим доступа: www.chaskor.ru, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.
8. *Ролевая игра*. – Режим доступа: www.wikipedia.ru, свободный. – Заглавие с экрана. – Яз. рус.

НЬЮ-ЭЙДЖ КАК ФЕНОМЕН ЗАПАДНОЙ И РОССИЙСКОЙ КУЛЬТУРЫ

Е.В. Крючкова
(Россия, г. Астрахань)

Современное общество характеризуется техническим, научным и информационным прогрессом. Это ведет к изменению прежней системы ценностей, как в культурной жизни общества, так и в сознании людей. В новом, трансформированном мире все чаще возникает понятие «движение Нью-Эйдж». Не существует единого мнения относительно данного движения. Мы рассматриваем Нью-Эйдж с точки зрения ученых-исследователей, критиков и последователей движения, в американском и российском научном поле.

The modern society is characterized by technical, scientific and information progress. It conducts to change of former system of values, both in a cultural life of a society, and in mind of people. In the new, transformed world even more often there is a concept «New Age Movement». There is no one opinion describing this movement. We considers New Age from the point of view of scholars, critics and New Agers, in the American and Russian scientific field.

Ключевые слова: нью-эйдж, Россия, США, дефиниция, современное общество, культура, философия, религия.

Key words: New-Age, Russia, USA, definition, modern society, culture, philosophy, religion.