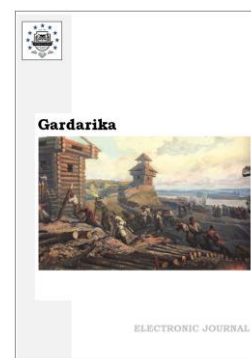


Copyright © 2022 by Cherkas Global University



Published in the USA
Gardarika
Has been issued since 2014.
E-ISSN: 2413-7456
2022. 9(1): 49-60

DOI: 10.13187/gard.2022.1.49
<https://g.cherkasgu.press>



Role Community in the Rostov Region (1995–2002)

Tatiana Yu. Sedegova ^{a, *}

^a Southern Federal University, Russian Federation

Abstract

In the XXI century there was an obvious interest of scientists to the study of the roleplaying movement. However, the history of the emergence and development of role-playing movement in the regions of Russia has not been studied in the works of Russian scientists. The Rostov region is no exception here. Therefore, the article analyzes the formation of the movement in the region. The research is based on interviews with the role-players and materials from the Rostov role community (first of all, on articles in the journal of the Rostov role-playing club «Menhir»).

The author shows that it was in 1995–2002 role-playing movement in the Rostov region went through a period of formation. During this time, many forms of interaction in live action role-playing games began to be practiced and gained popularity. The first unions of role-players arose, informal units within the movement and permanent workshop groups were formed.

Keywords: Role community, live action role-playing games, subculture, Rostov region, journal “Menhir”.

1. Введение

С течением времени появляются новые субкультуры и забываются старые. Одной из таковых сравнительно недавно сформировавшихся субкультур являются ролевики – люди, играющие в ролевые игры, преимущественно живого действия. По мнению большинства исследователей, возникновение современных ролевых игр в России можно датировать концом 1980-х гг. (Савченко, Теславская, 2017: 140) (иногда встречаются и более точные датировки, например, А.В. Демина пишет о августе 1990 г., когда под Красноярском впервые состоялись «Хоббитские игрища», в которых приняло участие более 100 человек (Демина, 2010: 101-102)). Важность осмысления феномена ролевых игр стала понятна достаточно быстро, и уже в 2007 г. М.А. Славко была защищена кандидатская диссертация на тему «Ролевое движение в России в 1990–2006 годы» (Славко, 2007). При этом показательно, что, если в данной диссертации в историографическом разделе были отмечены преимущественно работы самих ролевиков, то сейчас уже создан обширный пласт научной литературы, посвященной ролевому движению в России. Особенно интересна в этом аспекте опубликованная в 2017 г. статья сотрудниц Института психологии РАН Т.Н. Савченко и О.И. Теславской «Ролевое сообщество в современной России» (Савченко, Теславская, 2017). В данной статье говорится о своеобразной переоценке субкультуры ролевиков в научных публикациях. Авторы отмечают, что первоначально отношение внешних наблюдателей (включая ученых) к ролевикам было негативным: «Несмотря на отсутствие фактических

* Corresponding author

E-mail addresses: taskazka@list.ru (T.Yu. Sedegova)

актов делинквентного поведения в ролевой среде, в отличие от других, более агрессивных субкультур, высказывались опасения по поводу психического здоровья играющих, вплоть до прямых обвинений в «ненормальности» и девиациях» (Савченко, Теславская, 2017: 141). С 2000-х гг., однако, ситуация меняется, и ролевое движение уже оценивается рядом ученых как «пример субкультуры высокого уровня социальной компетентности, не имеющей аналогов среди неформальных объединений за счет высокого уровня рефлексии, толерантности и социальной открытости», а сама ролевая игра живого действия называется «эффективным воспитательным инструментом» (Савченко, Теславская, 2017: 141). По мнению же самих Т.Н. Савченко и О.И. Теславской, субкультура ролевиков демонстрирует высокий уровень живучести и приспособляемости к изменениям общества не в последнюю очередь потому, что «ядро современного ролевого движения составляет интеллектуальная, творческая и бизнес-интеллигенция» (Савченко, Теславская, 2017: 144).

Таким образом, субкультура ролевиков представляет собой важный феномен современной России, не только в силу массовости, но и в силу ярко выраженной специфики (рост популярности на протяжении трех десятилетий и преобладание интеллигенции среди ролевиков). Ее осмысление научным сообществом активно продолжается, ей посвящают научные работы. Однако история ролевого движения во многих регионах Российской Федерации остается либо не освященной, либо освещается самими ролевиками для собственных ресурсов. Не является здесь исключением и Ростовская область. Между тем, поскольку ролевое движение зародилось уже около трех десятилетий назад, найти информацию о первых годах его существования не всегда просто, а часть свидетелей и свидетельств могут быть утрачены в ближайшей перспективе. Поэтому я попыталась реконструировать историю первого этапа развития ролевого движения Ростовской области на основе специально собранных и сохраненных источников (устные рассказы и редкие публикации, не вовлекавшиеся в научный оборот).

Цель была достигнута путем решения следующих задач:

- сбор новой информации по истории ролевого движения в Ростовской области;
- ее обработка и структурирование, направленные на вовлечение в научный оборот наибольшего объема данных;
- выявление наиболее значимых аспектов развития ролевого движения в Ростовской области;
- реконструкция эволюции этих аспектов, через которую осуществляется восстановление истории ролевого движения в целом.

2. Материалы и методы

Еще М.А. Славко была отмечена определенная сложность при поиске источниковой базы для исследования истории ролевого движения. Исследовательница описывает проблему, с которой она столкнулась, следующим образом: «В рамках изучения неформальных движений возникает проблема с источниковой базой, так как документы, связанные с их деятельностью, почти не откладываются в государственных архивах. <...>. Источники, касающиеся управления самим <ролевым> движением, его деятельности, довольно сложны для выявления и труднодоступны» (Славко 2015а: 172). Далее исследовательница говорит о важности использования устных источников для изучения истории ролевого движения в России. Более того, по ее мнению, с учетом крайне субъективности многих ролевиков, необходимо разработать специальную «методику сбора и анализа устных источников» по истории ролевого движения, в рамках которой собирались бы сведения от значительного числа ролевиков, а затем сопоставлялись с документами официальных органов власти (Славко 2015а: 174).

Тем не менее, на данный момент подобной методики, специально предназначенной для изучения прошлого ролевых сообществ России, по моим данным, не создано. Поэтому я, желая в том числе и сохранить устные источники о первом этапе развития ролевого движения Ростовской области, обращалась преимущественно к источникам, созданным внутри ролевого движения. Это, однако, создало серьезную источниковую проблему: большая часть информации, полученной от ролевиков в устной форме, не могла быть должным образом научно зафиксирована, а некоторые ролевики даже просили не указывать их реальные имена и фамилии, только никнеймы. Таким образом, передо мной встал

серьезный выбор: или отказаться от публикации части информации, источники которой не могут быть традиционным образом зафиксированы и часто труднопроверяемы, или привести ее, несмотря на указанные недостатки.

Я выбрала второй путь, и поэтому важной особенностью моей работы является то, что она основана на впервые вовлекаемом в научный оборот материале. Для сбора информации о появлении и развитии ролевого движения в Ростовской области я лично общалась с людьми, непосредственно участвовавшими в становлении этой субкультуры. Кроме того, будучи представителем движения, некоторую информацию о структуре ролевых игр живого действия я брала из собственного опыта.

Информацию для данной работы мне дали такие люди, как Александр Промет (Старый), Реми Ларк, Лилия Беличенко, Антон Майоров (Кощей), Альтос, Алексей Стакун (Арагорн), Анастасия Доманская, Игорь Куншенко (Адвокат), Синдар, Леонид Верещагин (Сэр Тагорн), Константин Олехнович (Ратислав). Также использовались выпуски журналов «Менгир», копии правил некоторых РИ из домашних архивов игроков и отдельные статьи ролевиков. Поскольку одной из задач исследования было вовлечение в научный оборот нового материала, я буду пользоваться преимущественно историко-описательным методом и приводить выдержки из малоизвестных статей ростовских ролевиков.

3. Обсуждение

Как я уже писала выше, число работ, посвященных тем или иным аспектам ролевой субкультуры в современной России, достаточно велико. С тематикой моей статьи в наибольшей степени пересекаются работы М.А. Славко, которая занимается именно историей ролевых игр. Помимо указанных выше ее кандидатской диссертации и статьи о специфике источниковедения ролевого движения, особенно близки к тематике моего исследования ее текст «Личные архивы как информационная база для исследования движения ролевых игр живого действия» (Славко, 2015b). Однако истории ролевых игр на территории Ростовской области М.А. Славко не касалась. Кроме того, многие работы М.А. Славко носят абстрактный характер (например, при описании личных архивов ролевиков она пишет о «бумажных» архивах 1990-х гг. вообще, но ни одного конкретного примера подобного архива не приводит, ограничиваясь интернет-архивами).

Других авторов интересует не история ролевого движения, но его культурологические, социальные и даже филологические аспекты. Тем не менее, в их работах нередко описываются важные моменты из истории субкультуры ролевиков в разных регионах России. Так, в статье А.Р. Чепиль и Н.В. Дранниковой «Устные рассказы о встрече ролевика и цивила, бытующие в среде ролевого движения города Архангельска» анализируется фольклор ролевиков, устные тексты, исходящие из ролевой среды, но, в действительности, представляющие собой «пародию на образ жизни своей группы, которая непосвященному будет казаться действительностью» (Чепиль, Дранникова, 2012: 78). М.В. Камардин в статье «Анализ и интерпретация результатов исследования педагогического потенциала ролевой исторической игры в педагогической практике современной школы» подробно описывает практики игр ролевого клуба при МАОУ «Средняя школа № 28 имени Г. Кирдищева» г. Петропавловск-Камчатский (Камардин, 2018). Как видно из этих примеров, при анализе конкретного опыта функционирования ролевой субкультуры исследователи нередко обращаются к примерам из истории конкретного региона или даже ролевого клуба, однако полноценных описаний «ролевой истории» какого-либо из субъектов Российской Федерации, по моим данным, до сих пор не создано.

4. Результаты

Эволюция классификаций ролевых игр в начале 2000 г. и в наше время

Большинство исследователей, используя термины «ролевая игра» и «ролевое движение», не дают их определений. В некоторых случаях приводятся отдельные мнения самих ролевиков (Демина, 2010: 101). Между тем вопрос о том, что такое ролевая игра, вызывал значительный интерес в первое десятилетие существования ролевого движения в Ростовской области. Поэтому для начала мне бы хотелось показать, как трактовали это понятие на рубеже XX-XXI вв., и как трактуют сейчас.

В «Менгире», главном издании ростовских ролевиков рубежа столетий, в №29 за 2002 г. один из основоположников ростовского ролевого движения, Александр Промет (Старый), писал на этот счет следующее:

«Игра – то, ради чего всё и затеяно. Бывает (если рассматривать опыт всей страны) трёх видов: ролевка, маньячка, стратегичка. В чистом виде эти виды встречаются редко. Ролевка подразумевает индивидуализм с прежде всего небоевым взаимодействием; маньячка – индивидуалка с прежде всего боевым взаимодействием; стратегичка – командная игра с боевым и небоевым взаимодействием» (Менгир, 2002с: 12).

Предлагались и иные, более развернутые классификации, сами по себе являющиеся интересным источником по истории ростовского ролевого движения. В 2000 г. Доминик, представитель движения, написал статью «Типы игр в нашем клубе», в которой выделял следующие виды ролевых игр:

1.«Милитари. Игра представляет собой стратегическое взаимодействие отрядов на местности. Именно отрядов, потому что осмысленно играть в войну с сотней одиноких героев с ковырялками – совершенно нелепая мысль. Играют в милитари командами! Помимо боевых правил требуется также схема расстановки сил, которая обеспечит надлежащую динамику и примерно равные шансы на победу для каждого отряда. К этим двум моментам (боевые правила и расстановка сил) и сводится задача мастеров милитари-игры. Разумеется, на самой игре от них требуется организовать приемку оружия, крепостей, следить за тем, чтобы все необходимые отряды были укомплектованы и т.д., но это задачи уже технического характера» (Доминик, б.г.).

2.«Ролевка-индивидуалка. Данная игра характеризуется прежде всего тем, что каждый играющий обладает своей индивидуальной ролью. Таким образом, сколько игроков, столько ролей. Взаимодействие в данной игре может быть какое угодно – информационное, боевое, магическое, экономическое и т.д. Обычно, на таких играх бывало не более 30 человек, так как увязать роли большего числа персонажей проблематично. От мастера такой игры требуется хитрое заплетание всех ролей в общую веревку» (Доминик, б.г.).

3.«Милитари-квэст*. Данный тип появился вскоре после первых малых игр и представлял собой, как явствует из названия, квэст, задачи которого могут решаться, в основном, боевыми методами. В отличие от милитари, основной задачей игры является не победа над противником, а выполнение игровой задачи – квэста. Так, например, в первой такой игре, проведенной с хадановскими и «звездными» детишками, победу одержала не команда Старого-Канцлера, которая всех выносила и разгоняла по кустам, а команда Тубалы, которая, будучи самой слабой в боевом отношении, нашла требуемый артефакт. Таким образом, данный тип игры представляет собой войну со сложно запутанными целями и критериями победы» (Доминик, б.г.).

4. «Игры продленного дня. Это игры, ведущееся длительное время без отрыва от жизни и производства. Взаимодействие – нетривиальное, правила тоже. Типичный пример – «Тоскливые октябрьские ночи» (Доминик, б.г.).

5. «Информационка. Наиболее перспективное, на мой взгляд, направление развития малых (15-40 чел.) игр. Это нечто среднее между всеми вышеперечисленными типами. Ключевым отличием от остальных типов игр в ней является закон «Знание – Сила!» То есть, более сильным на игре имеет все шансы стать не тот, кто лучше машет мечом, а тот, кто разведает и соберет больше полезной игровой информации. Взаимодействие также может быть абсолютно разным. Основным моментом для игроков здесь является умение думать головой, а для тех, кто в этом не шибко силен – вступать в отряды под командование более сообразительных персонажей. Так что в такой игре есть место всем. Главное – реально и адекватно оценивать свои способности. От мастеров (в одиночку такое по-хорошему не сделать) такая игра требует немалой подготовки и умения адекватно реагировать на меняющуюся динамику игры. Без этого игра, скорее всего, не пойдет. Примером информационки может быть БЗИК-00 Другим примером таких игр может служить «Погоня за Белым Магом» – командная информационка с индивидуальным стартом» (Доминик, б.г.).

6. «Разновидностью игр, которая еще только зарождается у нас, может стать Игра мастеров. То есть, игра, где мастера играют друг против друга посредством игроков. При

* Именно такое написание.

этом и те, и другие подчиняются определенным правилам. Тенденция к таким играм наметилась на БЗИКе-00 (Большой Зимней Игре Клуба-2000 – Т.С.)» (Доминик, б.г.).

7. «Экономическая игра. Таковой игрой задумывалась «Легендарная Европа». Она должна была основываться на экономических стимулах для взаимодействия отрядов, а также экономический успех отряда был напрямую связан с его общим успехом на Игре. Однако, потом правила существенно упростились из-за стандартных организационных сложностей игр с наличием экономики: не собрали с народа игровые взносы» (Доминик, б.г.).

К настоящему времени такие классификации в своей основе остаются актуальными, однако в связи с разрастанием и развитием движения появились новые типы игр, а некоторые типы ролевых игр, выделявшиеся Домиником, не прижились. Кроме того, в настоящее время выделяют различия ролевых игр не только по способу взаимодействия между игроками, но и по другим аспектам.

На основе личного общения с представителями ролевого движения, я составила следующие классификации ролевых игр, как мне кажется, соответствующие их взглядам:

1. По цели проведения игры:

а) милитари. Главная часть игры - боевое взаимодействие между персонажами

б) театралка. Основная цель - красивый отыгрыш действий и чувств своего персонажа

в) мистерия. Упор на психологизм и отыгрыш душевного и духовного состояния персонажа

г) деловые. Применяются в образовании и, чаще всего, представляют из себя моделирование жизненной ситуации для лучшего её понимания и поиска наиболее подходящего выхода из неё в будущем.

2. Территориально делятся на:

а) полигонки – игра проводится на местности, чаще всего, в лесу

б) комнатки или кабинетки – в замкнутом помещении, рамками которого ограниченны действия РИ

в) городские – приводящиеся на территории всего города или нескольких его районов, оговоренных в начале игры, идущие параллельно с реальной жизнью игрока и длящиеся несколько недель.

Все вышесказанное позволяет нам сказать, что ролевые игры представляют собой динамично развивающийся феномен. Хотя некоторые их типы (например, милитари), сохраняют популярность с 1990 г., другие (например, театралка) начали выделяться уже в XXI в. Тем не менее, я попыталась выделить некоторые ключевые особенности ролевых игр, одинаково актуальные для большинства их видов. Итак, для ролевых игр характерно наличие:

- одного или нескольких мастеров, организующих проведение игры, придумывающих начальную ситуацию и координирующих развитие сюжета; сочиняющих общий сюжет и квесты для каждого игрока или команды; определяющих правила взаимодействия между игроками;

- первоначальной ситуации, некоторой «точки отсчета», с которой начинает развиваться действие игры;

- глобального сюжета, имеющего экспозицию, завязку, развитие, кульминацию и развязку;

- сюжетной линии для каждой команды или персонажа, продуманной мастером, и вводной, где и присутствует завязка сюжета;

- отыгрыша, то есть игроки ведут себя в соответствии с реалиями выбранного мира и времени и их действия продиктованы, в первую очередь, логикой самих персонажей;

- условности моделирования (например, яд моделируется подсоленной водой);

- масштабирования места и времени (например, один реальный день = неделя в мире, где происходит действие игры, расстояние между двумя крепостями в реальном мире – 300 метров, в отыгрываемом мире – 10 километров).

Таким образом, даже просто сравнивая их классификации ролевых игр разных периодов мы можем наглядно наблюдать их развитие.

История ролевого движения в Ростовской области в 1995–2002 гг.

Ролевое движение в России зародилось в конце 1980 – начале 1990 годов, в результате открытия границ политических, географических, социальных и культурных, закрытия многих кружков творчества, практически отмены материальной помощи государством

развития молодёжи, озабоченности многих взрослых в заработке денег и ослабления контроля над населением страны. Рос уровень преступности, многие дети практически росли на улице. В это время стали популярны произведения Дж.Р.Р. Толкина, Р. Желязны, Н. Перумова и других писателей-фантастов, а представители молодёжи, предоставленные сами себе, бежали от суровой реальности в сказку, собирались небольшими группами, распределяли между собой роли героев любимых книг и жили своими персонажами.

На Юге России ролевое движение появилось практически одновременно в Ростове-на-Дону, Краснодаре и Ставрополе.

В Ростове ролевые игры появились благодаря Старому (Александру Промету), Барону, Реми Ларк и Чернокнижнику.

В Москве в последней четверти XX в. был распространён самиздатовский журнал, который читали некоторые студенты РГУ. В начале 1995 года в нем была опубликована статья с отчетом о проведённых в Московской области хоббитских играх по миру Дж.Р.Р. Толкина. Явлением таких игр заинтересовался студент исторического факультета РГУ, Александр Промет, по прозвищу Старый, у которого на тот момент было много свободного времени из-за перелома ноги и вынужденного пребывания дома. Под вдохновением от московских ролевых игр Старый со своими друзьями – в будущем получившими прозвища Барон и Чернокнижник – решили провести первую ролевую игру живого действия в Ростовской области по книге «Властелин колец».

Важно отметить, что люди, собравшиеся делать ролевые игры все были с историческим образованием, при чём были историками «советскими», то есть мыслили глобальными категориями, преимущественно движениями масс и целых стран, а не отдельных личностей.

Когда у студентов возникла идея проведения ролевых игр первым сформировался вопрос о том, кто будет в них играть. Во многих университетах города на таблицах объявлений было написано о том, что будут проводиться ролевые игры живого действия по миру Дж.Р.Р. Толкина, все желающие в них участвовать могут прийти в главный корпус РГУ в 513 аудитории в субботу в конце апреля – начале мая 1995 г. На первый сбор пришло около 30 человек и было определено место и время будущих встреч.

3 мая 1995 года в Змеевской Балке была проведена первая массовая встреча ролевиков, где распределяли персонажей для будущей игры. Роли Арагорна и Назгулов распределялись по результатам боевого турнира, а для того, чтобы стать Галадриэлью, надо было вытянуть единственную короткую палочку из множества длинных.

Первая ролевая игра была проведена в конце августа 1995 года в Орловском лесхозе, Александровском лесу. Проводила ее мастерская группа (МГ), в составе которой были Алексей Логвинов, Александр Промет и Алексей Зайцев. В игре участвовало около 25 человек.

После первой ролевой игры игроки начали по субботам собираться на тренировки по средневековому фехтованию на стадионе «Труд».

Вторая игра проведена той же МГ в августе 1996 года. На этот раз участников было около 60. Это была первая игра, куда были введены работающие правила по магии, разработанные Саруманом (также его называют Глюком).

Осенью 1996 года было проведено собрание ролевиков для решения вопросов будущего развития уже отдельно сформировавшегося ролевого движения в Ростовской области. Было решено сделать игру не по миру Дж.Р.Р. Толкина. Алексей Зайцев, по прозвищу Барон, продвигал свой проект, где в концепции одной игры хотел соединить персонажей из абсолютно разных миров, а Александр Промет – свой, по книге «Кольцо Тьмы» Ника Перумова. Таким образом складывалась основа ролевого клуба, ставшего базой для развития ролевой субкультуры в Ростовской области в 1995–2002 гг.

2 февраля 1997 года была проведена первая БЗИК (большая зимняя игра клуба) по проекту Барона – «Затерянные земли», на которую приехало 23 человека. Это была первая ролевая игра в Ростовской области, на которой для каждого персонажа была прописана индивидуальная сюжетная линия и навыки, о которых знал только сам персонаж и мастер. Впервые использовалась магия карточная, контактная и бесконтактная. Также применялись магические артефакты, к каждому из которых прилагалась карточка с описанием его свойств (Менгир, 1997а: 1).

С февраля 1997 года начал издаваться журнал «Менгир», посвященный ролевым играм и всему с ними связанному.

В начале 1997 года Ростовский клуб ролевиков узнал об Азовском клубе любителей фантастики (КЛФ), который возглавлял Сержант Хаданов и который состоял из примерно сотни детей 10-17 лет. КЛФ проводил нечто похожее на ростовские РИ и хотел сотрудничать с ростовским ролевым клубом.

Азовчане привезли в Ростов первые более-менее антуражные костюмы, сделанные преимущественно из занавесок, до этого момента в качестве игрового костюма выступала спортивная одежда или камуфляж.

В мае 1997 года Сержант Хаданов пригласил ростовских игроков на свою игру ЭНДОР-97, проходящую на полигоне ростовчан. Главной целью приехавших стало не само участие в игре, а вербовка новых игроков. Благодаря этой РИ у ростовчан появилось много новых игроков с свежими взглядами на игры.

В 1997 году в Танаисе была проведена первая Игра по мотивам реальных исторических событий – «Альбигойские войны».

На БЛИК (большие летние игры клуба), которые стали проводиться регулярно, в 1997 году был осуществлен проект Старого по «Кольцу тьмы». С этой игры появились некоторые новые боевые приёмы и техники.

После БЛИК 1997 было проведено большое собрание клуба, на котором решалась судьба будущей БЛИК и состав МГ, которая будет её делать. Начали появляться группировки людей, выезжающие на ролевые игры вместе, играющие всегда на одной и той же стороне и отстаивающие похожие взгляды на какой-либо фантастический мир и политику ведущих в нём государств и рас.

В октябре 1997 была проведена первая городская игра на территории Ростова-на-Дону по мотивам произведения Р. Желязны «Тоскливая октябрьская ночь», проходившая на протяжении целого месяца и проводившаяся в будущем практически ежегодно до 2014 года. Основу игры представляли три уровня взаимодействия игроков – информационный, боевой и магический. Как и на «Затерянных землях» основную информацию о персонаже и его целях знал только игрок и мастер (Менгир, 1997б: 3).

На БРИКе (большой ролевой игре клуба, уже традиционно проходящей на майских праздниках), «Замок Бриль» 1998 года, прошедшей в Орловском лесхозе, отряд из Краснодара впервые участвовал в ролевой игре ростовской МГ и дал ростовчанам первый толчок к антуражности игры.

Игроки из Краснодара привезли в Ростовскую область кабинетные игры.

В этом же году появились модули. Модулями ростовские ролевики тогда называли настольные РИ, отличающиеся от РИ живого действия практически отсутствием отыгрыша и моделированием игрового процесса на бумаге.

7-9 мая 1999 года была проведена ролевая игра «Сумерки мира» по мотивам одноимённого романа Г.Л. Олди в Орловском лесхозе. Мастерами этой игры были Ориэлла, Боромир, Чук и Горджелин. Она включала в себя милитари, информационное, ролевое и экономическое моделирование. На этой игре у каждой расы были основные 2-3 цели, которые стремились исполнить все представители данного народа, также присутствовала задача каждого игрока – получение главного артефакта – меча, персонаж, выполнивший эту задачу, являлся абсолютным победителем (Правила игры..., 1999: 2).

27 мая 1999 года была проведена элитарная Игра «Погоня за Белым Магом» в Щепкинском лесхозе, мастерили её Тагорн и Доменик.

25 июля 1999 года также в Щепкинском лесхозе проведена ролевая игра «Легендарная Европа» по мотивам легенд и преданий Западной Европы. Мастером выступала Тинве (Инна Зайцева) (Менгир, 1999: 1).

17 июля 1999 года в Орловском лесхозе ролевою игрою по книге братьев Стругацких «Пикник на обочине» смастерил Спайдер (Менгир, 1999: 1).

18 сентября 1999 года впервые в истории Клуба состоялся футбольный матч между объединённой командой Светлых и Чёрных и командой орков «254 оттенка серого» (так их иногда называли, подразумевая немаленькую их численность). Матч шел по свободным правилам, которые несколько раз менялись во время игры, благодаря чему появился термин «ролевизм в футболе». Светлые выиграли со счетом 7:4 (Менгир, 1999: 1).

С начала двухтысячных на ролевые игры в Ростов начали приезжать игроки со всего Юга России и формироваться клубы ролевиков, «специализирующиеся» на определённом типе отыгрыша, антуража или направлении деятельности.

В 1999 году главные представитель ролевого движения в Ростовской области – Александр Промет, Алексей Зайцев и их сподвижники – поняли, что по мере развития движения, в нем увеличивается количество участников, не понимающих концепцию ролевых игр и портящих проводившиеся Игры. Кроме того, появилось множество маленьких ролевых клубов, практически не контактирующих между собой. Для того, чтобы исправить ситуацию, был разработан «заговор», заключающийся в перестройке ролевого клуба Ростова и изменении концепции проведения ролевых игр. План глобальной перестройки начал реализовываться в 2000 году.

На ролевых играх 2000 года – БРИКе по вселенной WarhammerFantasyBattles и БЛИКе – были изгнаны из клуба все те, кто по мнению лидеров ролевого движения не должен был там находиться.

После был создан новый большой ролевой клуб, объединяющий все образовавшиеся ролевые команды Ростовской области – «Цитадель», главой которого, в результате голосования, стал Александр Промет. Игры начали проводиться на новом полигоне за Шахтами – «Дон-Лесхоз». Были попытки зарегистрировать «Цитадель» как официальную организацию, но неудачные из-за невозможности выполнения некоторых юридических формальностей.

Сформировалась строгая иерархия в организации Клуба. В «Менгире» Старый приводит термины, описывающие данную систему:

«Клуб – это организация, ставящая своей задачей проведение игр и тренировок и создание атмосферы для свободного общения людей с «нашими» интересами. Костяком Клуба служат отряды, более того, можно сказать, что реальная власть в Клубе принадлежит отрядам.

Отряд – это практически самодостаточное, устойчивое, суверенное во внутренних делах объединение членов Клуба с целью совместного участия в играх. Принципы этого объединения – под идею, под личность или в силу дружеских связей отрядного ядра. В межигровой период отряды играют роль своеобразных политических партий, отстаивающих свой собственный взгляд на то, какой должна быть игра и в каком направлении должен заниматься клуб в целом.

Командир отряда – в этих условиях не просто командир на игре и руководитель подготовки к ней. Это своего рода полномочный представитель отряда во всей клубной деятельности. При наличии такой степени власти необходимо понимание командирами своей личной ответственности. Все конфликты в Клубе возникают только из-за нежелания командиров идти на уступки друг другу.

Совет Мастеров и Командиров (СМК) – высший орган правления Клубом. Состоит из командиров крупнейших отрядов и авторитетных мастеров. В его компетенцию входит: выбор Председателя, назначение Мастерского Совета БЛИКа, определение направлений развития Клуба и решения экстраординарных проблем.

Правление – орган повседневного управления деятельностью Клуба. Состоит из Председателя и людей, обеспечивающих разные направления деятельности (сайт Клуба, «Менгир» и т.д.). В компетенцию правления входит поиск и обеспечение доступа к залам, полигонам, а так же «внешние связи» с властями и общественностью» (Менгир, 2002с: 11).

В 2001 году появились два новых лидера ролевого движения – Горыныч, председатель клуба «Славянская дружина», в проводимых ролевых играх делавший акцент на их историческую достоверность, и Тень, руководитель отряда «Эльтра», предпочитающая фетезийную сторону ролевых игр и обращающая внимание на их магическую составляющую.

Игроки начинают ездить на ролевые игры в Центральную Россию, происходит обмен опытом, начинают подниматься вопросы о механике, отыгрыше, проработке сюжета, антураже и вообще сути ролевого движения.

7 января 2001 года был проведён рождественский зрелищный клубный турнир – первое боевое событие, где поощрялась сама эстетика фехтования (Менгир, 2001а: 1).

На СМК в апреле 2001 года начали обсуждаться вопросы по мирному населению на ролевых играх под руководством Ньюхи. Теперь у игроков появилась возможность зарегистрироваться полностью мирным персонажем, которого нельзя атаковать механически; введена территория, где воин имеет право атаковать кого угодно. Второй раз за историю СМК был поднят вопрос о жестокости боя, было решено тщательно наблюдать за безопасностью воинов во время массовых боев (Менгир, 2001б: 8).

На СМК 5 мая было принято решение, что на ролевых играх будет определяться специальная территория, на которой каждый игрок считается воюющим и может быть атакован.

На СМК было решено ввести в БЛИК элементы ролевой Игры. Это выражается в обязательном отыгрыше всеми отрядами заявленных ими квент, в случае невыполнения чего на весь игровой отряд могут накладываться эпидемии смертельно опасных заболеваний. До этого БЛИКи представляли из себя маньячки. Также ушло в прошлое четкое деление на Темных и Светлых.

16 июня 2001 года впервые в истории клуба состоялся праздничный турнир в честь бракосочетания сэра Арчибальда и Леди Яги, которое и отмечалось среди ролевиков (Менгир, 2001с: 7).

В БЛИКе 2001 года «Разбойники» также участвовал клуб Ставрополя.

7-8 июля 2001 года под руководством Александра Промета и Канцлера проведён вестерн по мультфильму «Остров сокровищ», на который приехало около 100 игроков. Это первая Игра, проводившаяся на реальном острове и подразумевающая водные сражения.

2001 год – антуражный и зрелищный «Турнир странствующих воинов» Радомира и Светогора.

2001 год – «Пионеры 2001» в Щепкинском лесхозе мастерил Тень. Юмористическая с элементами ролевого отыгрыша. Совпала по времени и месту проведения с празднованием «Славянами» своего внутреннего юбилея, из-за чего стала поводом для самого серьезного конфликта за 2001 год. На Игре были представлены несколько «группировок» – пионеры, горцы, две команды альпинистов - из снежной страны, с рюкзаками и снаряжением – «настоящие альпинисты», и из республики Гвинеи, где альпинистов видели только на картинке, с соответствующим отыгрышем.

Сентябрь 2001 года в Щепкинском лесхозе – «Весёлая Франция» – первая игра по мотивам произведения Дюма, а именно по роману «Три мушкетера». Высокий уровень ролевости и костюмирования, много юмора (Менгир, 2002b: 12).

Летом 2001 года в Ростове состоялся фестиваль любителей фантастики, на который приезжали Дмитрий Громов с Олегом Ладыженским (два харковчанина, пишущие под псевдонимом Генри Лайон Олди) (Менгир, 2002a: 3).

На БЛИК 2002 года впервые вместе с ростовским клубом участвовал большой исторической ролевой клуб Астрахани. На эту ролевою игру приехало уже около 600 игроков.

В 2002 году Александр Промет ушел с поста председателя «Цитадели», вслед за ним из её состава вышла «Славянская дружина», что привело к развалу всего клуба и завершению одного из этапов развития ролевых игр в Ростовской области.

В заключение приведу интересное описание наиболее больших и устоявшихся мастерских групп тех лет их современником – ролевиком Домиником с примечаниями Старого:

«1. Барон, Старый & К. Данная группировка обычно занимается БЛИКом, с чем справляется вполне сносно. Основная проблема - внутренняя разделенность, приводящая к редким мастерским заседаниям. Как следствие - запоздалый выпуск правил. Но для чистого милитари их усилий вполне хватает. Как плюс, пользуются большой известностью и популярностью в народе. Одни из самых авторитетных представителей нашего клуба. Персональные недостатки: Барон любит извращения и историческое соответствие, а Старый не любит новшеств, зато любит персональные бонусы.

2. Барон сам по себе. Автор известных в народе 3З, первой «октябрьской ночи» и др. Кавалер ордена Пупсика Целлулоидного. Достоинства: личным авторитетом и громогласным голосом (редкий дар в нашем клубе) может легко управлять играющими в тех

случаях, когда этих методов достаточно, колоритен и антуражен, добросовестно относится к игровой этике.

3. Лёнчик, Инночка & К. Достоинства: игровой энтузиазм, плодотворно придумывают новые игры, стараются придумать для народа что-нибудь интересное. Недостатки: думают о последствиях своих действий в настолько своеобразной манере, что ход их мыслей редко совпадает с реальностью окружающего мира, результатом чего становятся весьма неприятные пробои.

4. Доминик, Тагорн & К. Достоинства: богатая фантазия, обилие придуманных оборотов, интересные сюжеты, проработанный «движок» игры. Недостатки: на игре мастерскую группу необходимо привязывать друг к другу цепями, иначе разбегутся по игровой территории и, на радость игрокам, начнут говорить взаимоисключающие штуки. Почуввав лажу, игроки собирают мнения всех мастеров об игровом моменте и выбирают из них лучший для себя, оставляя животрепещущий вопрос, кто из мастеров дурак на рассмотрение всего мастерского коллектива (прим. Старого).

5. Ариэла, Баромир & К. К достоинствам игры можно отнести ответственный подход к написанию правил, интересный сюжет и разные прикольные навороты. К личным достоинствам мастеров относится их способность создать на игре благожелательную обстановку, дипломатичность и чувство такта. К недостаткам можно отнести недостаток опыта, выразившийся в некоторых внешне красивых, но абсолютно неиграбельных и вредных для игры поворотах, способных привести к срыву игры. Однако, благодаря личным качествам мастеров кризис был успешно преодолён к взаимному удовольствию всех участников. (прим. Старого)

6. Винд. Достоинства: энтузиазм и высокий уровень активности, постоянно пытается что-нибудь придумать» (Доминик, б.г.).

5. Заключение

Таким образом, за рассмотренный период времени в Ростовской области смогла развиваться сама идея проведения ролевых игр живого действия, собрав вокруг себя сотни последователей. Появился ролевой Клуб Ростова-на-Дону со своей политикой как внешней (связь и взаимодействие с иногородними клубами), так и внутренней (выбор СМК мастеров, которые будут организовать БЛИКи, общее обсуждение правил больших Игр, игротехнических механик, принятие решений о том, кто может или не может участвовать в ролевых играх Клуба). Сформировалась иерархия организационных и боевых объединений Клуба.

Несмотря на то, что в итоге сам единый Клуб развалился, образовав несколько небольших, и перестали проводиться БЛИКи, именно благодаря этому объединению в Ростовской области достаточно быстро развилась субкультура ролевиков, а некоторые сформулированные на СМК правила соблюдаются и сейчас.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что именно в 1995-2002 гг. сформировалась основа ростовских ролевых игр живого действия и виды взаимодействия в них; развилась сама субкультура ролевиков.

6. Благодарности

Благодарю своего старшего коллегу А.Ю. Перетягко за поддержку и помощь в подготовке данной статьи для публикации.

Литература

- Демина, 2010 – Демина А.В. Феномен «ролевого движения» в России // *Каспийский регион: политика, экономика, культура. Научный журнал*. 2010. № 2 (23). С. 101-106.
- Доминик, 2000 – Доминик. Типы игр в нашем клубе // Архив Т. Седеговой.
- Камардин, 2018 – Камардин М.В. Анализ и интерпретация результатов исследования педагогического потенциала ролевой исторической игры в педагогической практике современной школы // *Вестник краунц. Гуманитарные науки*. 2018. № 1. С. 72-76.
- Менгир, 1997a – *Журнал ростовского ролевого клуба «Менгир»*. 1997. № 1.
- Менгир, 1997b – *Журнал ростовского ролевого клуба «Менгир»*. 1997. № 6.
- Менгир, 1999 – *Журнал ростовского ролевого клуба «Менгир»*. 1999. № 12.
- Менгир, 2001a – *Журнал ростовского ролевого клуба «Менгир»*. 2001. № 20.

- Менгир, 2001b – Журнал ростовского ролевого клуба «Менгир». 2001. № 22.
 Менгир, 2001c – Журнал ростовского ролевого клуба «Менгир». 2001. № 24.
 Менгир, 2002a – Журнал ростовского ролевого клуба «Менгир». 2002. № 25.
 Менгир, 2002b – Журнал ростовского ролевого клуба «Менгир». 2002. № 28.
 Менгир, 2002c – Журнал ростовского ролевого клуба «Менгир». 2002. № 29.
 Правила игры..., 1999 – Правила игры «Сумерки мира». 1999 г. // Архив Т. Седеговой.
 Савченко, Теславская, 2017 – Савченко Т.Н., Теславская О.И. Ролевое сообщество в современной России // Социологические исследования. 2017. № 11. С. 140-146.
 Славко, 2007 – Славко М.А. Ролевое движение в России в 1990-2006 годы. Дис. ... канд. ист. наук. Чебоксары, 2007. 272 с.
 Славко 2015a – Славко М.А. Комплекс источников устного происхождения по изучению движения ролевых игр и исторической реконструкции // Управленческие аспекты развития северных территорий России. Сыктывкар, 2015. С. 172-174.
 Славко, 2015b – Славко М.А. Личные архивы как информационная база для исследования движения ролевых игр живого действия // Информационно-документационные процессы и технологии: история и современность. Сыктывкар, 2015. С. 129-134.
 Чепиль, Дранникова, 2012 – Чепиль А.Р., Дранникова Н.В. Устные рассказы о встрече ролевика и цивила, бытующие в среде ролевого движения города Архангельска // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. 2012. № 3. С. 75-79.

References

- Demina, 2010 – Demina, A.V. (2010). Fenomen «rolevogo dvizheniya» v Rossii [The phenomenon of «role community» in Russia]. *Kaspiiskii region: politika, ekonomika, kul'tura. Nauchnyi zhurnal*. 2(23): 101-106. [in Russian]
 Dominik, 2000 – Dominik. Tipy igr v nashem klube [Types of games in our club]. Arkhiv T. Sedegovoi. [in Russian]
 Kamardin, 2018 – Kamardin, M.V. (2018). Analiz i interpretatsiya rezul'tatov issledovaniya pedagogicheskogo potentsiala rolevoi istoricheskoi igry v pedagogicheskoi praktike sovremennoi shkoly [Analysis and interpretation of historic role-playing pedagogical potential research results in the pedagogical practice of modern school]. *Vestnik kraunts. Gumanitarnye nauki*. 1: 72-76. [in Russian]
 Mengir, 1997a – Zhurnal rostovskogo rolevogo kluba «Mengir». 1997. № 1. [in Russian]
 Mengir, 1997b – Zhurnal rostovskogo rolevogo kluba «Mengir». 1997. № 6. [in Russian]
 Mengir, 1999 – Zhurnal rostovskogo rolevogo kluba «Mengir». 1999. № 12. [in Russian]
 Mengir, 2001a – Zhurnal rostovskogo rolevogo kluba «Mengir». 2001. № 20. [in Russian]
 Mengir, 2001b – Zhurnal rostovskogo rolevogo kluba «Mengir». 2001. № 22. [in Russian]
 Mengir, 2001c – Zhurnal rostovskogo rolevogo kluba «Mengir». 2001. № 24. [in Russian]
 Mengir, 2002a – Zhurnal rostovskogo rolevogo kluba «Mengir». 2002. № 25. [in Russian]
 Mengir, 2002b – Zhurnal rostovskogo rolevogo kluba «Mengir». 2002. № 28. [in Russian]
 Mengir, 2002c – Zhurnal rostovskogo rolevogo kluba «Mengir». 2002. № 29. [in Russian]
 Pravila igry..., 1999 – Pravila igry «Sumerki mira» [Rules of the game "Twilight of the world"]. 1999 g. Arkhiv T. Sedegovoi. [in Russian]
 Savchenko, Teslavskaya, 2017 – Savchenko, T.N., Teslavskaya, O.I. (2017). Rolevoe soobshchestvo v sovremennoi Rossii [Role community in modern Russia]. *Sotsiologicheskie issledovaniya*. 11: 140-146. [in Russian]
 Slavko, 2007 – Slavko, M.A. (2007). Rolevoe dvizhenie v Rossii v 1990–2006 gody [Role community in Russia in 1990–2006]. Dis. ... kand. ist. nauk. Cheboksary. 272 p. [in Russian]
 Slavko 2015a – Slavko, M.A. (2015). Kompleks istochnikov ustnogo proiskhozhdeniya po izucheniyu dvizheniya rolevykh igr i istoricheskoi rekonstruktsii [A complex of sources of oral origin for the study of the role community and historical reconstruction community]. *Upravlencheskie aspekty razvitiya severnykh territorii Rossii*. Syktyvkar. Pp. 172-174. [in Russian]
 Slavko, 2015b – Slavko, M.A. (2015). Lichnye arkhivy kak informatsionnaya baza dlya issledovaniya dvizheniya rolevykh igr zhivogo deistviya [Personal archives as an information base for studying the role community] *Informatsionno-dokumentatsionnye protsessy i tekhnologii: istoriya i sovremennost'*. Syktyvkar. Pp. 129-134. [in Russian]

Чепил', Drannikova, 2012 – Chepil', A.R., Drannikova, N.V. (2012). Ustnye rasskazy o vstreche rolevika i tsivila, bytuyushchie v srede rolevogo dvizheniya goroda Arkhangel'ska [Oral stories about the meeting of a role player and a civilian that exist in the environment of the role movement of the city of Arkhangel'sk]. *Uchenye zapiski Petrozavodskogo gosudarstvennogo universiteta*. 3: 75-79. [in Russian]

Ролевое движение в Ростовской области (1995–2002 гг.)

Татьяна Юрьевна Седегова ^{а, *}

Южный федеральный университет, Российская Федерация

Аннотация. В XXI в. наметился очевидный интерес ученых к изучению субкультуры ролевиков. Однако история возникновения и становления ролевых сообществ в регионах России, как правило, специально не рассматривалась в научной литературе. Не составляет здесь исключения и Ростовская область. Поэтому в статье анализируется первый этап развития ролевого движения в регионе, с 1995 по 2002 г. Исследование базируется на интервью с самими ролевиками и материалах ростовского ролевого движения (прежде всего, на статьях в журнале ростовского ролевого клуба «Менгир»).

Автор показывает, что именно в 1995-2002 гг. ролевое движение в Ростовской области проходило период становления. В это время начали практиковаться и обрели популярность многие виды взаимодействия на ролевых играх живого действия. Возникли первые объединения ролевиков, сформировались неформальные отряды внутри движения и постоянные мастерские группы.

Ключевые слова: ролевое движение, ролевые игры живого действия, субкультуры, Ростовская область, журнал «Менгир».

* Корреспондирующий автор
Адреса электронной почты: taskazka@list.ru (Т.Ю. Седегова)