

Ролевики и геймеры - эволюция субкультуры или подмена понятий?

Елена СМЕРНОВА

Прослушав выступления участников круглого стола "Трансформация духовной жизни молодежи Мариуполя на переломе столетий", я задумалась: наверное, за последние 5 лет мир так изменился, что представители знакомых молодежных культур тоже стали совершенно другими. Новое поколение... Единственное, что осталось неизменным - определение, вероятно, найденное А.Уваровой в сети Интернет: ролевики - неформальная общность людей, играющая в "ролевые игры живого действия", для которых характерны свои лексика, музыка, литература. Однако заметки о неформальной молодежи, опубликованные в газете "Ильичевец", побудили меня вспомнить прошлое и заглянуть в статьи из старых газет и журналов, чтобы ответить на вопрос: "Неужели те, кто стоял у истоков ролевого движения, и современные ролевики, о которых говорили участники круглого стола, - одни и те же люди?"

С чего же все начиналось

В 1978 г. в СССР вышел в свет первый перевод "Хоббита" - сказки, написанной Дж.Толкиеном (1892 - 1973), профессором Оксфордского университета, исследователем древнеанглийского языка и литературы, создателем Средиземья - вымышленного мира, история которого была им описана в 10-томах и многочисленных незаконченных текстах. В начале 1980-х были изданы сокращенные и несколько искаженные переводы первых двух томов "Властелина колец" - трилогии, написанной, вопреки мнению некоторых обывателей, за 60 лет до создания известного одноименного фильма. Однако от издания третьего тома издательство, по непонятным тогда причинам, отказалось. Недосказанная история подробно разработанного мира привлекла внимание многих читателей. За 5-7 лет до распада СССР начали появляться самиздатовские переводы, "творчество по мотивам" и пародии, взгляд на историю Средиземья "глазами победителей и побежденных", разыгрывание ситуаций по ролям и т.п. Довольно быстро интерес к творчеству профессора вышел за рамки обычных литературных клубов. В 1990 г. состоялась первая всесоюзная "хишка" (от ХИ, Хоббитские игрища, т.е. игры по миру Средиземья). С тех пор деятельность т.н. "движения толкиенистов" стала активно обсуждаться в СМИ.

Постепенно ролевые игры стали трансформироваться в нескольких направлениях. Во-первых, расширилась тематика игр (книги других авторов, пишущих не обязательно в жанре фэнтези, исторические события и др.). Во-вторых, выработалась система разнообразных ролевых игр, классификацию которых в самом общем виде можно представить так:

- игры полигонные - проводятся, как правило, за чертой города; собирают участников из разных частей Украины и ближнего зарубежья (от 50 человек до нескольких сотен), длятся в течение 1-4 дней; напоминают одновременно слет туристов и "театр в лесу";

- кулуарные или квартирные игры - костюмированные представления, не подразумевающие присутствие зрителей; проводятся обычно в помещении, длятся несколько часов и рассчитаны на небольшое количество участников;

- настольные ролевые игры - подразделяются на карточные, стратегии с использованием кубиков и моделей, обычные "разговорки" и т.п.;

- городские игры - могут длиться в течение нескольких недель; рассчитаны на определенную, довольно обширную территорию горо-

да; отличаются от других игр тем, что игрок продолжает обычную жизнь в реальном мире, "выходя" в мир игры только на время встречи с другими игроками.

Ролевики в прошлом и настоящем

В последнее время в обиход входят понятия, которые мешают адекватному восприятию ролевого движения. Во-первых, широкое распространение получила информация об использовании ролевых игр в психологии. Однако такие ролевые игры нельзя полностью отождествлять с играми ролевиков; как минимум, у них разная целевая направленность. Во-вторых, широкое распространение зависимости от компьютерных игр, т.н. "геймерство", привело к отождествлению с ролевиками геймеров, блуждающих по компьютерным фэнтези-мирам (в дальнейшем в статье понятие "геймер" будет использоваться исключительно как отражение психологической зависимости и не относится к обычным любителям компьютерных игр).

Общаясь в основном с ролевиками, представляющими, так сказать, поколение прошлой пятилетки, мне сложно оценить нынешнее состояние ролевого движения. Неужели все современные ролевики - "психологически неуравновешенные личности" из неблагополучных семей, которые опасны для общества, потому что проводят в реальности компьютерных игр больше времени, чем любители сайтов "Одноклассники" в Интернете, и боятся выйти на улицу без мощного, описанного в игре оружия?

В статье о круглом столе дано краткое перечисление опасностей, которые несут ролевые игры. Как результат, во вступлении описаны ролевики, а в самой статье - исключительно геймеры. На круглом столе представители этого движения рассматривались несколько подробнее. Чтобы объективно отразить эти отличия, следовало бы ввести понятие "среднестатистический ролевик конца 1990-х - начала 2000-х годов":

- ◆ Среднестатистический ролевик живет, прежде всего, в реальном, а не виртуальном мире. Даже те, кто предпочитает мир игры реальному миру, понимают: чтобы хорошо отдохнуть на игре, нужно сначала хорошо поработать, обеспечить материальную сторону поездки.

- ◆ Среднестатистический ролевик не заменяет общественные социальные отношения вымышленными и не строит отношения в обществе по игровым принципам. Ролевые игры отличаются сложными правилами, где в реальных условиях отыгрывается экономическая, политическая, социальная, духовная жизнь, что способствует наиболее

всестороннему воссозданию игрового мира. Однако, как и писатели-фантасты, ролевики не живут "в реале" по правилам созданного (точнее, воссозданного) ими мироздания. Кстати, несколько лет назад журналисты и психологи неоднократно писали о такой положительной черте игр ролевиков, как "получение дополнительного опыта социального взаимодействия", что в последствии помогает "тренированным" людям быстрее находить выход из сложных жизненных ситуаций.

- ◆ Не все ролевики - геймеры, и не все геймеры - ролевики. Некоторые ролевые игры проводятся по мирам, описанным в играх компьютерных. Но, как правило, подготовка к предстоящим играм, общение с интересными людьми (в кругу ролевиков - представители самых разных социальных слоев и всевозможных молодежных движений), изучение творчества любимых писателей (нередко - на серьезном научном уровне) не дают увлечению компьютерными играми перерастать в зависимость.

- ◆ Ролевики не боятся выходить "в реал" без игрового оружия. Если вы увидели парня с деревянным, текстолитовым, резиновым мечом, подумайте: может быть, это не геймер, а среднестатистический ролевик или один из представителей исторической реконструкции, о которых неоднократно писали газеты.

Образ ролевика на страницах СМИ

В 2002 г. А.Соловьев писал о том, что популяризация ролевого движения в российских СМИ спровоцировала приход в эту неформальную среду людей, привлеченных внешней атрибутикой, а не идеей. Однако основная проблема - в другом. Специалисты отмечают, что в настоящее время многие материалы в СМИ носят либо "гламурный", либо "негативный" характер. Эта "негативизация" отразилась и на создании определенного общественного мнения о деятельности представителей неформальных культур.

Раньше после прочтения статей о ролевиках появлялась зазорная мысль: "Надо же какие мы, оказывается, на самом деле!". К сожалению, среди современных статей в украинских и российских газетах особое внимание привлекают те, которые рассматривают отрицательные стороны ролевого движения и могут подвести читателей к неоправданному выводу: "Среди ролевиков - геймеры, значит у большинства ролевиков психическая зависимость от виртуального мира"; "Сатанисты, пойманные представителями правоохранительных органов, неоднократно были замечены в компании ролевиков - значит, ролевики, если не сатанисты, то, по крайней мере, представители какой-то другой, малоизвестной секты". И это - вместо того, чтобы показать родителям реальные плюсы и минусы движения, представителем которого может оказаться их ребенок...

В заключение, хотелось бы поблагодарить Т.С.Оленич, заведующую кафедрой философии и социологии МГГУ, за привлечение внимания общественности к проблемам современной молодежи и особую толерантность при их обсуждении.