

На правах рукописи

ПИСАРЕВСКАЯ ДИНА БОРИСОВНА

**ФЕНОМЕН СУБКУЛЬТУРЫ РОЛЕВЫХ ИГР
В СОВРЕМЕННОМ ОБЩЕСТВЕ**

**Специальность 07.00.07 —
этнография, этнология, антропология**

**АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание учёной степени
кандидата исторических наук**

Москва — 2009

Работа выполнена в Центре междисциплинарных исследований Института этнологии и антропологии им. Н.Н. Миклухо-Маклая РАН.

Научный руководитель:

Чешко Сергей Викторович,
доктор исторических наук

Официальные оппоненты:

Артемова Ольга Юрьевна, доктор исторических наук, Институт этнологии и антропологии им. Н.Н. Миклухо-Маклая РАН

Громов Дмитрий Вячеславович, кандидат психологических наук, Российская академия государственной службы при Президенте Российской Федерации

Ведущая организация:

Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова, кафедра этнологии исторического факультета

Защита состоится «01» декабря 2009 г. в 12:00 на заседании диссертационного совета Д 002.117.01 по защите докторских и кандидатских диссертаций на соискание учёной степени кандидата исторических наук при Институте этнологии и антропологии РАН по адресу 119991, Москва, Ленинский проспект, 32 А.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке ИЭА РАН.

Автореферат разослан «27» октября 2009 г.

Учёный секретарь
диссертационного совета
доктор исторических наук

А.Е. Тер-Саркисянц

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность темы. Современная культура фрагментарна и мозаична, поэтому поиск самоидентификации осуществляется в разнообразных пластах и аспектах, в том числе в тех областях деятельности, которые традиционно ассоциировались с досугом, увлечениями, хобби. Он возможен одновременно в самых различных сообществах, и среди них – сообщество участников ролевых игр.

Ролевые игры как интеллектуальное развлечение заключаются в воспроизводстве гипотетических жизненных ситуаций, представленных в форме конкретных сюжетов и с участием ведущего-«мастера», исполняющего функции сценариста и арбитра. Под ролевой игрой в данном случае понимается более узкое понятие – ролевая игра живого действия: участники предпринимают сознательную попытку пожить какое-то время в роли другого человека (или существа), производя от его лица какие-то действия, обусловленные обстоятельствами или необходимостью достичь поставленной цели. В ролевой игре существует стартовая ситуация, но отсутствует сценарий, развитие сюжета не predetermined и полностью зависит от участников игры. Участник заранее продумывает своего персонажа (биография, характер, привычки, костюм) и на все игровые события реагирует так, как, по мнению игрока, поступил бы его персонаж. Носителями субкультуры ролевых игр являются преимущественно жители городов – старшие школьники, студенты и молодые специалисты (возраст – от 15 до 30 лет). Субкультура появилась в конце 1980-х гг. Первые ролевые игры в России проводились на основе книг Дж. Р. Р. Толкиена, сейчас же могут быть посвящены практически любой тематике. Число любителей ролевых игр насчитывает десятки тысяч человек как в России, так и по всему миру, и постоянно растет.

Помимо России, наиболее распространены ролевые игры живого действия в Белоруссии, Украине, Латвии, Литве и Эстонии, на Скандинавском полуострове и в Западной Европе, в Израиле, США, Канаде и Австралии. Масштаб распространения сообществ участников ролевых игр подчеркивает актуальность их исследования. Соответственно, возникает потребность в осмыслении субкультуры сообщества участников ролевых игр в России: необходимо выделить его особенности, а также охарактеризовать его взаимодействие с аналогичными зарубежными сообществами.

Степень изученности темы и историография. Несмотря на актуальность темы и рост числа носителей субкультуры ролевых игр, исследования данной субкультуры в России лишь начинают проводиться. Существующие на данный момент исследования не являются социально-антропологическими. Особенно ощутимым указанный дефицит знаний является для таких субкультурных характеристик сообщества участников ролевых игр, как его структура, ритуальные практики, фольклор, основные тенденции развития в компаративистском аспекте «Россия – Скандинавия и Западная Европа».

С учетом охарактеризованной исследовательской потребности, могут быть выделены три группы работ.

Первая группа работ – это исследования, посвященные изучению собственного социума, его различных субкультур и сообществ методами социальной антропологии, включая этнографию. Городские субкультуры, к которым можно причислить и субкультуру ролевых игр, рассматриваются в рамках городской антропологии, и дается их этнографическое описание.¹ К примеру, А. МакРобби, используя методы полевой работы, делает этнографическое описание молодежных культур в Великобритании. В России Т.Б. Щепанская изучала символику молодежных сообществ, применяя этнографические методы, в том числе метод включенного наблюдения. Т.Б. Щепанская разделяет определение культуры как знаковой системы, понимая ее как коммуникативную систему².

Вторая группа работ посвящена феномену субкультуры ролевых игр. Тематика субкультуры ролевых игр в настоящее время стала активно разрабатываться в России: она обсуждается на тематических научных конференциях; в недавних публикациях по молодежной культуре субкультуре ролевых игр посвящены отдельные разделы; защищаются диссертационные исследования. В работе Е.А. Медведева³ субкультура ролевых игр рассматривается с социологических позиций, и акцент делается на

¹ Банников К.Л. Антропология экстремальных групп: Доминантные отношения среди военнослужащих срочной службы Российской Армии. М., 2002; Bennet A., Kahn-Harris K. After Subculture: Critical Studies in Contemporary Youth Culture. Hampshire: N. Y., 2004; Fox K. The Racing Tribe: Watching the Horsewatchers. L., 1999; McRobbie A. Settling Accounts with Subcultures: A Feminist Critique // *On Record: Rock Pop and the Written Word* / Ed. Frith S., Goodwin A. L., 1990; Thornton S. Club Cultures: Music, Media, and Subcultural Capital. Cambridge, 1995.

² Щепанская Т.Б. Система: Тексты и традиции субкультуры. М., 2004.

особенностях социализации молодежи в рамках молодежной субкультуры, а также на количественных методиках ее исследования и разработке формальных моделей создания и управления игрой. Разработана классификация ролевых игр: выделяются настольные ролевые игры, сетевые компьютерные игры и полевые игры. Проведение ролевых игр рассматривается как реализация виртуальных миров. Однако собственно полевые игры, или так называемые «ролевые игры живого действия», составляющие ядро субкультуры ролевых игр, не описаны как база ее ритуально-фольклорной составляющей.

В исследовании М.А. Славко⁴ для сообщества участников ролевых игр используется одно из его самоназваний – «ролевое движение». Оно рассматривается как массовое движение творческой молодежи, и впервые в отечественной историографии поставлена проблема всестороннего исследования истории ролевого движения с момента его возникновения в 1990 г. и по 2006 г. Изучается процесс зарождения ролевого движения в России, приведены основные этапы его развития. Анализируется механизм управления ролевым движением и играми, при этом внимание уделяется роли мастеров ролевых игр и правилам. Государственная молодежная политика рассматривается применительно к ролевому движению. Выявлен социальный портрет участников ролевых игр. В исследовании отмечена тенденция коммерциализации ролевых игр – в частности, то, что расширение числа участников ролевых игр сделало актуальной проблему финансирования работы организаторов игр и превращения ее в профессиональную деятельность. Автор упоминает о месте ролевого кино, ролевых музыкантов и фоторепортеров в ролевом сообществе; выделяет как тенденцию внимание российских участников игр к аналогичным зарубежным сообществам, однако подробно данные вопросы не рассматривает.

Изданная в 2003 г. в Костромском государственном университете работа Б.В. Куприянова и А.Е. Подобина «Очерки общественной педагогики: Ролевое движение в России»⁵ представляет игровые объединения как пространство социализации молодежи, содержит сведения об истории возникновения ролевого движения в

³ *Медведев Е.А.* Субкультура участников ролевых игр и методы исследования ее воздействия на личность: Дис. ... канд. социол. наук: 22.00.06. М., 2004.

⁴ *Славко М.А.* Ролевое движение в России в 1990-2006 годы: Дисс. ... канд. ист. наук: 0.7.00.02. Чебоксары, 2007.

России, исследование социальной структуры движения, а также педагогические сведения.

В работе М. Кожаринова и М. Кордонского «Очерки неформальной социотехники»,⁶ посвященной неформальным движениям как особому типу социального взаимодействия, ролевое движение включено в рассмотрение современных молодежных движений в России. По их оценкам, ролевое движение вошло в инертную фазу, в нем будут преобладать массовость и шаблонность. Если технология ролевых игр будет востребована обществом, то движение сохранится. Однако этнографическое исследование современной фазы развития ролевого сообщества в работе не представлено.

Таким образом, исследование субкультуры ролевых игр и феномена ролевых игр в России является актуальным, но находится на этапе становления и первоначального развития. В последние годы появилось несколько работ, однако отсутствуют работы, полностью посвященные социально-антропологическому анализу субкультуры ролевых игр в России.

Феномен ролевых игр носит международный характер, и формируются международные традиции исследования ролевых игр живого действия - live role playing games (lrpg), или live-action roleplaying (larp). Традиции их исследования сложились в странах, где они наиболее широко распространены. Так, в Скандинавии М. Монтола (M. Montola)⁷ (Финляндия) применяет хаотические модели организаций к ролевым играм, рассматривая их как игры, созданные несколькими участниками и посредством их интеракций конструирующие фиктивные миры (диегетическая реальность). Также исследования сообществ участников ролевых игр проводились в Австралии, Северной Америке.

По итогам ежегодной конференции - конвента «Knutepunkt», который проходит в одной из скандинавских стран, выпускается сборник научных работ, созданных исследователями ролевых игр в Скандинавии, где сложилась традиция исследования

⁵ Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Очерки общественной педагогики: Ролевое движение в России. Кострома, 2003.

⁶ Кожаринов М., Кордонский М. Очерки неформальной социотехники. М., 2008.

⁷ Montola M. Chaotic Role-Playing: Applying the Chaos Model of Organisations for Role-Playing // *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination* / Ed. Montola M., Stenros J. Helsinki, 2004. P. 157 – 164.

ролевых игр. Научные статьи в нем представлены на английском языке, который является официальным языком общения для представителей и исследователей сообществ участников ролевых игр из разных стран. Кроме того, выпускаются издания, посвященные отдельным ролевым играм.

Отдельно следует отметить этнографическую работу Г.-Т. Бренне (G.-T. Brenne)⁸, в которой приведено этнографическое описание субкультуры участников ролевых игр в Норвегии с помощью драматургического подхода И. Гоффмана. Бренне анализирует как структуры игр, так и ритуальные практики, фокусируя внимание на физических и ментальных схемах, которые позволяют участникам ролевой игры не выходить из игры на ее протяжении. Приоритетное внимание в работе уделяется процессу игры, а не субкультуре участников ролевых игр.

В работах ряда зарубежных исследователей рассматриваются ритуальные практики субкультуры ролевых игр. Они посвящены взаимосвязи игры и ритуала, их семиотической модели, и в них не приведен анализ самих характерных особенностей ритуалов на ролевой игре. Одна из работ⁹ посвящена этнографическому исследованию ритуалов, основанному на сборе материала во время настольных игр и ролевых игр живого действия в Нидерландах. Существуют работы, характеризующие сообщества участников ролевых игр в отдельной стране.¹⁰ В работе А. Дзервите (A. Dzervite)¹¹ дано этнографическое описание ролевого сообщества Латвии, акцент сделан на гендерных практиках и «карнавальном» выборе роли противоположного пола на ролевой игре.

Перечисленные исследования по большей части рассматривают ролевые игры как новую форму импровизационного театра. Они содержат значимые методологические разработки и ценные для сравнительного анализа данные,

⁸ Brenne G.-T. Making and Mantaining Frames: A Study of Metacommunication in Laiv Play. Oslo, 2005.

⁹ Copier M. Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle [Электронный ресурс]. URL: <http://www.digra.org/dl/db/06278.50594.pdf> (дата обращения: 11.05.2009).

¹⁰ Gade M. Danish larp in numbers // *Dissecting larp*. P. 83-90; Hutchison R. Larp organizing and gender in Norway. // *Dissecting larp*. P. 91-104; Idem. The Norwegian Larp Active // *Lifelike*. P. 211-217.

¹¹ Dzervite A. "Carnavalesque" gender and sexuality norm transgressions in Latvian leisure role-playing games. Amsterdam, 2007.

позволяющие судить о формировании и развитии сообществ участников ролевых игр в других странах. Акцент в них ставится на феномене ролевой игры и на взаимодействии между игроком и его персонажем в игре, а не на структуре, ритуалах и фольклоре данных сообществ, или на компаративистском анализе. За исключением работ Г.-Т. Бренне и А. Дзервите, не рассматриваются субкультурные характеристики сообществ участников ролевых игр. Здесь они даны применительно к Скандинавии и Латвии и являются полезными для сравнения с российскими особенностями субкультуры ролевых игр.

На феномене игры как таковой сделан акцент в культурологической работе Й. Хейзинга «*Homo ludens*», согласно которой мировая культура есть усложнившийся принцип игрового начала, а за пределами игры нет ничего. Автор выводит важнейшие признаки игровой деятельности. С психологических позиций феномен ролевой игры рассматривается в работах Э. Берна, С. Л. Рубинштейна, А. Н. Леонтьева, Д. Б. Эльконина, В. Л. Леви, Т. А. Кривко-Апиняна¹²; однако они, за исключением Э. Берна, анализируют сюжетно-ролевую игру как активность, присущую детям до достижения подросткового возраста; феномен «играющих взрослых», участвующих в ролевых играх живого действия, не рассматривается.

Кроме того, следует отметить работы Д.Л. Морено – создателя психодрамы, из которой многие западные исследователи выводят ролевые игры. Он определил ее как «исследование внутреннего мира и социальных отношений человека средствами ролевой игры»¹³. Во всем мире психодраму используют в психотерапии, в обучении, социальной работе, ее элементы можно увидеть в семейной терапии, в бизнес-тренингах и группах личностного роста. В рамках данной концепции ролевые игры представляют собой мощное средство воспитания и самовоспитания личности, оказывающее влияние не только на игровой, но и на реальный мир: они способствуют развитию позитивной внутригрупповой динамики, повышают межнациональную, межкультурную толерантность и толерантность к любым индивидуальным отличиям.

¹² Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб., 2000; Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1999; Леви В.Л. Нестандартный ребенок. М., 1996; Кривко-Апинян Т.А. Мир игры. СПб., 1992; Берн Э. Люди, которые играют в игры: Игры, в которые играют люди. М., 1996; Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Психологическая наука и образование. 1996. №3.

¹³ Морено Д.Л. Социометрия: экспериментальный метод и наука об обществе. М., 1953.

Выделяя третью группу работ, следует подчеркнуть, что участники ролевых игр отличаются высокой степенью теоретической рефлексии. В России регулярно проводятся различные «конвенты» (среди крупнейших можно перечислить «Зиланткон» в Казани, «Комкон» в Москве, «Сибкон» в Сибири и др.) - конференции-фестивали, на которых носители субкультуры участвуют в семинарах и дискуссиях о тенденциях развития ролевого сообщества, разрабатывают типологии игр, обмениваются методами и сюжетными алгоритмами проведения игр. По итогам конвентов основные выводы дискуссий размещаются на ролевых тематических форумах и сайтах в Интернете. Кроме того, в рамках субкультуры существует ряд периодических изданий (журналы «Мое королевство», «Крылатый вестник», «Палантир» и др., альманах «Magister Ludi»), в которых также размещаются аналитические материалы, написанные с перспективы ролевиков. Таким образом, существует обширный информационный пласт работ, созданных самими носителями субкультуры, однако к ним необходим критический подход. Кроме того, эти работы позволяют лишь судить о тенденциях в субкультуре ролевых игр, т. к. выводы в них, как правило, не делаются: так, в рамках субкультуры до сих пор не существует единого самоназвания и четкого определения ролевых игр, нет единого понимания структуры сообщества. Ритуальные практики и фольклор в них практически вовсе не упоминаются, основными каналами их передачи является вербальная межличностная коммуникация и коммуникация, опосредованная Интернетом.

Таким образом, социально-антропологический анализ особенностей субкультуры ролевых игр в целом в данных работах, за упомянутыми исключениями, не представлен. Однако до настоящего времени не проводился социально-антропологический анализ субкультуры ролевых игр применительно к России, а также в рамках научного дискурса не был дан сравнительный анализ российских и зарубежных сообществ участников ролевых игр.

Объект, предмет и задачи исследования. Объектом исследования является субкультура ролевых игр в России, которая рассматривается в соответствии с определением Т.Б. Щепанской как самовоспроизводящаяся во времени коммуникативная система. Внутри субкультуры ролевых игр имеют место различные сообщества, однако мы проводим анализ субкультурного сообщества как цельного сообщества, являющегося единым знаковым и коммуникативным полем.

Предмет исследования – феномен субкультуры ролевых игр в современном обществе (в России и в странах Западной Европы и Скандинавии), то есть особенности ее формирования и развития. Под особенностями понимаются структура ролевого сообщества, тенденции его развития с 1990 г. по 2009 г., ритуальные и фольклорные практики.

Для изучения объекта исследования были поставлены и решены следующие основные исследовательские задачи:

1. Выявить основные характеристики структуры ролевых сообществ в России и в зарубежных странах;
2. Выделить основные этапы развития субкультуры ролевых игр в России;
3. Определить тенденции развития субкультуры ролевых игр в России на современном этапе;
4. Проанализировать основные направления «социализации» сообщества участников ролевых игр;
5. Рассмотреть особенности диалога между носителями субкультуры ролевых игр из различных стран;
6. Определить особенности диалога субкультуры ролевых игр и базовой культуры в странах Западной Европы и Скандинавии;
7. Охарактеризовать ритуалы и ритуализированные практики, присущие субкультуре ролевых игр;
8. Изучить особенности фольклора субкультуры ролевых игр.

Хронологические и географические рамки исследования охватывают субкультуру ролевых игр в России с момента ее возникновения (1990 г.) и по настоящее время (2009 г.), а также выборочные характеристики субкультуры ролевых игр в Западной Европе и Скандинавии. При исследовании российской субкультуры ролевых игр особое внимание уделяется европейской части России (т. наз. «Центральный регион ролевых игр» в ролевом сообществе), т. к. в ней более явно прослеживаются тенденции развития субкультуры. Исследование методами наблюдения и включенного наблюдения проводилось в Москве и Московской области, в Санкт-Петербурге и Ленинградской области, в Татарстане. Исследование субкультуры ролевых игр с помощью методов свободного экспертного интервью и контент-анализа охватывает всю территорию России.

Источники и методика исследования. Источниками работы выступают:

1. Данные авторского исследования, проведенного методами наблюдения, включенного наблюдения и свободного экспертного интервью.
2. Интернет-сайты и форумы российской субкультуры ролевых игр и зарубежные сайты и форумы по данной тематике;
3. Периодические издания и радиопередача, рассматривающие феномен субкультуры ролевых игр с позиции ее носителей;
4. Данные трех прикладных социологических исследований, посвященных ценностным ориентациям носителей субкультуры.

Автором было проведено собственное эмпирическое исследование методом включенного наблюдения продолжительностью пять лет (2005-2009 гг.), в ходе которого она побывала на 8 ролевых играх, а также принимала участие в других мероприятиях субкультуры ролевых игр. Так, автор предприняла командировочную поездку в г. Казань на 17-й конвент фантастики, толкиенистики и ролевых игр «Зиланткон» 2-5 ноября 2007 г. Полевые исследования позволяют получить новые эмпирические данные посредством наблюдения, в т. ч. включенного, а также интервью/опроса или анализа первичных документов. Автор в силу своего возраста была принята как «своя» в субкультуру ролевых игр, получив доступ к различным ее контекстам, и наблюдала ее одновременно и изнутри, и извне. Данное исследование являлось частично открытым, и некоторые носители субкультуры знали о целях его проведения, однако в настоящее время среди них имеет место тенденция к выходу за рамки ролевого сообщества, к трансляции своих ценностей в базовую культуру и к диалогу с ней. Поэтому участники ролевых игр предоставляли автору информацию, которую автор не смогла бы получить другими методами. В частности, чтобы получить информацию об этапах развития субкультуры ролевых игр, о характеристиках структуры сообщества участников ролевых игр, его ритуалах и фольклоре на более ранних этапах развития (до 2005 г.), был применен качественный метод свободного (неформализованного) экспертного интервью, или «метод беседы». Интервью проводились либо с людьми, являющимися участниками ролевых игр более 10 лет, либо с представителями крупных ролевых клубов и мастерских групп. Всего было проведено 20 экспертных интервью с носителями субкультуры-лидерами мнений в российском ролевом сообществе. Свободные интервью служат для получения подробной информации об определенных явлениях, и для выборки

важна не столько ее величина, сколько участие в ней экспертов, чтобы получить информацию о событиях и явлениях действительности, отраженной в знаниях, мнениях и оценках респондентов.

Кроме того, были осуществлены контент-анализ ролевых прессы и статей на Интернет-сайтах, нацеленных на носителей субкультуры, и контент-анализ публикаций за последние 19 лет в центральных и региональных СМИ, посвященных участникам ролевых игр (61 публикация). Таким образом, в собирательской и исследовательской работе был сделан акцент на качественных методах полевой работы (наблюдение и включенное наблюдение, свободное экспертное интервью). Также использовался метод прикладного социологического исследования (контент-анализ).

Теоретико-методологические основания исследования. В основу работы легли теория организационной коммуникации К. Уэйка и подход к субкультуре как к коммуникативной системе Т.Б. Щепанской.

В рамках современной парадигмы исследований коммуникации, любая организация в различных сферах деятельности понимается как социальный объект, который создается и функционирует в процессе взаимодействия, трансакций индивидов. На основе понимания коммуникации как центрального процесса в организации К. Уэйком (К. Weick)¹⁴ существует концепция, в рамках которой коммуникация определяется как основание для создания сообществ.

Т.Б. Щепанская использует понятие культуры как знаковой системы, понимая культуру как систему, включающую в себя каналы коммуникаций (типы межличностных связей, структуры сообществ, формы общения, а также нормы – правила их организации) и средства коммуникации (знаки и символы как средства кодирования и временной трансляции коммуникативных структур), а субкультуру, соответственно, она рассматривает как коммуникативную систему, самовоспроизводящуюся во времени. Проводя анализ символики сообщества с точки зрения ее социальной прагматики (влияния на социальные процессы и структуры), автор разделяет процедуру на четыре этапа: символ – интерпретация – реакция – сообщество. Символ служит сигналом к взаимодействию или отказу от него, что отражается на состоянии межличностных связей и вносит изменения в структуру

¹⁴ Weick K.E. Sensemaking in organizations. Sage, 1995; *Idem*. Organizing Improvisation: 20 Years of Organizing // *Communication Studies*. 1989. Vol. 40..

сообщества, в частности может повлечь за собой создание или разрыв связи либо изменить конфигурацию данной связи (вертикальная – горизонтальная, длительная – эфемерная и др.).

В работе были применены следующие общенаучные методы. Описательный метод позволил раскрыть тенденции развития субкультуры ролевых игр и обратиться к конкретным примерам. Системный подход дал возможность выявить особенности структуры ролевого сообщества, его развития, ритуальных и фольклорных практик. С помощью сравнительно-исторического метода были выделены два этапа в развитии субкультуры ролевых игр. Был проведен кросс-культурный анализ российских и зарубежных сообществ участников ролевых игр, особенностей подхода к ролевым играм в различных странах. Кроме того, из общенаучных методов были также применены методы дедукции, индукции, анализа, синтеза.

Новизна и практическая значимость работы. Субкультура ролевых игр в России впервые исследована с использованием методов социальной антропологии, включая этнографию. Работа позволяет определить особенности формирования и развития субкультуры ролевых игр в России и в странах Западной Европы и Скандинавии в рамках диалога субкультуры и базовой культуры. Ритуальные и фольклорные практики российской субкультуры ролевых игр впервые проанализированы в рамках настоящей работы. Впервые рассмотрен процесс социализации сообщества участников ролевых игр, уникальный тем, что охватывает всю субкультуру в целом, а не отдельного индивида. Понимание основополагающих характеристик субкультуры ролевых игр в России и за рубежом создает предпосылки для выяснения причин возникновения данной субкультуры и объяснения ее востребованности среди молодежи в различных странах.

Апробация работы. Подход к организации как к коммуникативной системе был обоснован автором в научных публикациях, а также на двух международных научных конференциях («Организационная коммуникация-2005» и «Информация-Коммуникация-Общество-2005»). Исследование субкультуры ролевых игр было апробировано автором на Международной научной конференции «Фольклор малых социальных групп: традиции и современность» в 2006 г. (в рамках выступления на тему «Фольклор ролевой молодежной субкультуры как коммуникативная система»), а также в дискуссиях с зарубежными исследователями данной субкультуры. Анализ фольклора ролевых игр был проведен в докладе «Репрезентация фольклора ролевого

движения в виртуальном пространстве» на научной конференции «Folk-art-net: новые горизонты творчества» в 2007 г. Особенности ритуалов и ритуализированных практик были рассмотрены в статье «Ритуализированные практики в субкультуре ролевых игр» (2009 г.). Проблема социализации личности в рамках субкультуры ролевых игр была проанализирована в статье «Социализация личности в субкультурном сообществе (на примере субкультуры ролевых игр)» (2008 г.).

Основные положения диссертации были отражены в публикации «Ролевые игры: пример «социализации» субкультуры» в журнале «Этнографическое обозрение» (2008 г.), а также нашли выражение в докладе «Субкультура ролевых игр: особенности социализации» на Восьмом конгрессе этнологов и антропологов России (Оренбург, 2009 г.). Всего по теме исследования опубликовано 15 статей автора общим объемом около 7 а.л. (см.: Список работ, опубликованных по теме диссертации).

Кроме того, ключевые моменты работы получили апробацию во время доклада автора в Государственном республиканском центре русского фольклора (апрель 2008 г.) и последовавшей за ним дискуссии, в которой приняли участие лидеры мнений субкультуры ролевых игр.

Структура работы. Диссертация состоит из Введения, 3 глав, Заключения, Списка использованных источников и литературы, а также Приложения 1, которое содержит краткий толковый словарь сленга субкультуры ролевых игр.

II. ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во *Введении* обосновываются актуальность, новизна и практическая значимость работы, представлена степень изученности темы и историография, определяются объект, предмет, цели и задачи исследования, обосновывается выбор источников и методологии, характеризуются степень апробации и структура работы. В главе первой – «Субкультура ролевых игр» - рассматривается социокультурный феномен субкультуры ролевых игр в России и зарубежных странах. Даны характеристики структуры ролевых сообществ в России и в зарубежных странах; представлены особенности формирования и развития субкультуры ролевых игр в России; выделено два основных этапа в развитии субкультуры.

Глава включает два параграфа. В первом параграфе – «*Сущность субкультуры ролевых игр*» - обосновывается, что сообщество участников ролевых игр характеризуется собственной субкультурой, обладая своей четкой символикой и синхронными и диахронными каналами коммуникации. Ролевые игры служат общей практикой, общим символом консолидации субкультуры, что отразилось в самоназваниях носителей субкультуры: «ролевики», «ролевое сообщество», «ролевое движение». Первые игры проводились по книгам Дж. Р. Р. Толкиена, поэтому в качестве первого самоназвания употреблялся термин «толкиенисты», впоследствии перешедший на страницы центральных и региональных СМИ и используемый до сих пор для идентификации носителей субкультуры ролевых игр базовой культурой. В то же время, в настоящее время носители субкультуры считают толкиенистами научных исследователей или любителей творчества Дж. Р. Р. Толкиена, образующих отдельные замкнутые сообщества в рамках субкультуры ролевых игр. А в качестве основы для игр в ролевом сообществе могут выступать самые различные литературные произведения, фильмы, компьютерные игры либо конкретные исторические события.

Установить точную численность ролеви́ков в России не представляется возможным: пока индивид не занимается собственно ролевой игрой, его трудно выделить из общей массы. При сопоставлении баз данных заявок на игры и другие мероприятия получается цифра в 20000-30000 человек, однако среди самих ролеви́ков имеют место и оценки в 100000 участников.

Для сравнения, в Норвегии данная цифра составляет примерно 1000 человек или, по другим оценкам, 2000 человек; в Дании и Финляндии колеблется от 2000 до 5000 человек, а в Швеции приближается к 10000 человек.

Проведена типологизация ролевых игр живого действия по месту их поведения. Наиболее показательными являются полевые, полигонные игры. Они проводятся с мая по сентябрь на природе. Выделяется три типа полевых игр: игра на результат (на «выигрыш»), игра на процесс (на «отыгрыш»), игра на состояние. Игры на результат, а также игры на процесс можно разделить по сюжетам и тематике. Они могут моделировать различные исторические периоды, могут быть посвящены фэнтези-тематике, могут моделировать современные события или содержать научно-фантастический сюжет. Игры на состояние, как правило, проводятся по произведениям Дж. Р. Р. Толкиена. Кроме полевых ролевых игр, термин «ролевые

игры живого действия» включает в себя кабинетные ролевые игры (проводятся в помещениях) и городские ролевые игры (проводятся в городских условиях).

Представлен аналитический обзор характеристик ролевых сообществ (численность, внутренняя структура) и ролевых игр в различных странах: в Финляндии, Швеции, Норвегии, Дании, Италии, Бельгии, Великобритании, Ирландии, США, Канаде, Бразилии, Израиле, Эстонии. По своей структуре сообщества участников ролевых игр в данных странах представляют собой сетевое атомарное общество, характеризующееся высокой степенью гетерогенности, и в его рамках могут выделяться сообщества с различными подходами к ролевым играм и с различными предпочтениями по тематике ролевых игр, однако участники осознают свое единство.

Второй параграф – «*Формирование и развитие субкультуры ролевых игр*». В основу традиций субкультуры ролевых игр в целом легли самые разнообразные источники, среди них феномен настольных ролевых игр и клубы исторической реконструкции. В России среди важнейших источников выделяются клубы любителей фантастики (уникальное для нашей страны явление), туристическое движение, движение хиппи, военно-исторические клубы, коммунарское движение, характерное своими сюжетно-ролевыми играми для детей, клубы самодеятельной песни.

Базируясь на материалах включенного наблюдения и экспертных интервью с носителями субкультуры ролевых игр, в развитии субкультуры можно условно выделить два этапа. Первая ролевая игра (первые «Хоббитские игры» по фэнтези-трилогии Дж. Р. Р. Толкиена «Властелин колец») на территории России состоялась в августе 1990 г. на реке Мане под Красноярском и собрала около 130 человек, в основном представителей клубов любителей фантастики. Поэтому первый этап начинается, собственно, с 1990 г. Ролевые игры характеризовались новизной, но воспринимались не как необычное хобби, а как возможность «пожить» в мире фэнтези. В 1994-1998 гг., последовало широкое распространение ролевых игр, имели место поиски и эксперименты. Для середины 1990-х гг. характерна дифференциация сообщества участников ролевых игр, дифференциация клубов по профилю деятельности. Начиная с 1994 г., знаковые игры стали проводиться не только по произведениям Толкиена.

Носители субкультуры ролевых игр стремились к репрезентации знаково-символьной атрибутики не только в игре, но и в повседневной жизни: они могли приходить на традиционные в различных городах места встреч ролевиков в фэнтезийной одежде или с фэнтезийным оружием, что служило знаком идентификации, выделения «своих».

Если на первом этапе символы и знаки служили консолидации субкультуры, то на втором этапе развития субкультуры ролевых игр, с 1998 г. и по настоящее время, они демонстрируются исключительно в игровом и околоигровом пространстве - на ролевых играх и других ролевых мероприятиях. Репрезентация знаково-символьной атрибутики субкультуры ролевых игр, выраженная в повседневной жизни, в настоящее время отступает на второй план. Иначе говоря, в обыденной жизни, не связанной с ролевыми играми, участники ролевых игр склонны вести себя как «обычные» люди; реалии игр на повседневную жизнь они не переносят, однако возможен обратный процесс. Допустимый вариант субкультурной символики, демонстрируемый ролевиками в повседневном пространстве – это значки и футболки с эмблемой игр или с цитатами из ролевого фольклора. Ролевики также могут использовать в повседневном пространстве ролевой фольклор и сленговые слова.

В 2001-2002 гг. распространение Интернета и рост его доступности привели к формированию единого информационного пространства, и различные сообщества существуют в рамках единой субкультуры ролевых игр. Коммуникация, опосредованная Интернетом, наряду с межличностной коммуникацией, стала преобладающей в ролевом сообществе. Традиционные места встреч ролевиков в различных городах перестали использоваться как коммуникативное пространство.

На настоящий момент на территории бывшего СССР ролевые сообщества в рамках субкультуры ролевых игр существуют на обширном пространстве от Украины до Дальнего Востока, наиболее выражено они представлены в странах, тяготеющих к западным культурным образцам - в России, Украине, Белоруссии, Латвии, Литве и Эстонии.

Исследование не выявило явных признаков влияния этнических и религиозных факторов на российское сообщество участников ролевых игр. По наблюдениям автора, соотношение ролевиков мужского и женского пола в России составляет примерно 1:1. Эти темы требуют специального исследования.

Количественный рост российского сообщества участников ролевых игр нашел свое выражение на игре по миру фэнтези «Ведьмак: нечто большее», состоявшейся 4-7 августа 2005 г. в Подмосковье. Игра собрала около 3000 человек и стала одной из самых многочисленных ролевых игр в мире, а также самой большой монокультурной игрой (т. е. игрой, рассчитанной на участие граждан одной страны).

В рамках российской субкультуры ролевых игр выделяются различные сообщества, однако она является единой. Выявленные основные характеристики структуры ролевых сообществ в зарубежных странах совпадают с особенностями российского сообщества участников ролевых игр. По структуре сообщество участников ролевых игр в России также представляет собой сетевое атомарное общество, характеризующееся высокой степенью гетерогенности. Существуют термины, обозначающие социальные роли и статусные позиции в сообществе. Во-первых, это «давние» носители субкультуры – элита, хранители и творцы символики. Они могут являться мастерами игр, но могут и ограничиваться высказыванием личного мнения. Они выступают в качестве «теоретиков», идеологов субкультуры и лидеров мнений. В средний слой входит базовая часть сообщества, из них формируются как игроки, так и мастера; на периферии располагаются новички либо случайные люди.

Среди участников ролевых игр ведутся острые дискуссии о сущности ролевых игр. Ролевая игра понимается как: вид самостоятельного искусства; способ самореализации, возможность попробовать себя в разных сферах и стихийная форма дополнительного образования; разновидность досуга и хобби; тренинг на продажу или образовательная технология; способ ухода от реальности; «духовная практика»; способ конструирования будущего. Несмотря на разногласия, преобладает точка зрения, что ролевые игры – ядро субкультуры, позволяющее ее носителям поддерживать свою идентичность. Ролевая игра – это интеллектуальное развлечение, творчество.

На данном этапе развития ролевого сообщества произошло не только количественное, но и качественное изменение его состава: наблюдается тенденция к росту числа молодых успешных специалистов среди носителей субкультуры. Они проявляют повышенное внимание к материальной стороне игры, т. е. к качеству костюма, оружия, построек, к достоверности образа. Поднимаются вопросы о росте «потребительского отношения» к ролевым играм. Внутри субкультуры четко обозначилась бинарная оппозиция «социально успешные – социально неуспешные»,

что выразилось в появлении сниженной сленговой лексики, маркирующей «социально неуспешных». Однако перечисленные тенденции на настоящий момент не приводит к расколу гетерогенной по своей природе субкультуры, и представители различных взглядов регулярно встречаются на ролевых играх. Помимо ролевых игр, выполняющих консолидирующую, цементирующую социум функцию и являющихся главным каналом коммуникации и коммуникативным пространством, эту же функцию выполняет пласт социальных и знаковых аспектов субкультуры, носящих околорольевой характер. Ролевики регулярно проводят конвенты в разных городах; выпускается ролевая пресса.

Таким образом, количественные и качественные изменения в ролевом сообществе приводят к тенденциям, отмеченным во второй главе.

Глава вторая – «*Особенности современного развития субкультуры ролевых игр*» - состоит из трех параграфов и посвящена различным тенденциям социализации сообщества участников ролевых игр. Здесь это уникальное явление для субкультуры в целом (а не для отдельной личности) понимается как сотрудничество с обществом в различных формах. То есть, понятие «социализация» подразумевает стремление субкультуры ролевых игр к диалогу с базовой культурой. Термин используется самими участниками ролевых игр, поэтому был выбран автором.

В первом параграфе «*Социализация сообщества участников ролевых игр в России*» проанализированы три тенденции развития сообщества, в которых выражается его социализация. Социализация сейчас наиболее четко прослеживается в европейской части России; на Урале она менее заметна, а меньше всего выражена среди сибирских участников ролевых игр. Среди ролевики существует два крайних взгляда на социализацию ролевых игр и на подход к ролевой игре как к хобби. Приверженцы первой точки зрения считают, что игра или конвент – это сервис, который должен постоянно улучшаться, а их критики считают, что социализация нивелирует идею свободного творчества, на которой основана ролевая игра, и приравнивают социализацию к потере идентичности и самобытности ролевого сообщества. Однако большинство участников ролевых игр придерживается точки зрения, что, во-первых, формируется круг потребителей игр с качественной организацией, обеспечивающей участникам комфорт. Во-вторых, прослеживается тенденция к коммерциализации игр.

Показано, какие предпосылки к социализации были выражены в конце первого этапа развития субкультуры, а далее поясняется, в чем именно она проявляется.

Во-первых, средний возраст участников ролевых игр приближается к 25 годам, но по мере «взросления» опытные игроки остаются в рамках субкультуры, являясь лидерами мнений для неофитов. Известные мастерские группы стремятся поддерживать диалог: согласовывать между собой время крупных игр, договариваться о «тарифной сетке», совершать взаимообмен удачными технологиями, осуществлять взаимную информационную поддержку. Однако на «рынке» ролевых игр имеет место конкуренция, и для привлечения игроков мастера фактически применяют некоторые бизнес-методы - рекламируют свои игры на ролевых сайтах и форумах, в ролевой прессе; на конвентах, чтобы привлечь игроков, они распространяют полиграфическую продукцию с информацией об игре, делают презентации игр и проводят викторины. Начали появляться концептуальные игры, основанные на необычных сюжетах из книг или фильмов: ролевые игры развиваются в сторону массовых, с одной стороны, и авторских и оригинальных, с другой. Таким образом, растет специализация игроков: они знают, какая мастерская группа транслирует не только интересные темы игр, но и созвучные им ценности и мироощущение, и таким образом выбирают для себя игру.

Второе направление социализации сообщества участников ролевых игр – это развитие «сектора услуг», тесно связанное с ростом требований игроков к комфорту на ролевых играх. Первая отрасль, где коммерциализация имеет место, это производство реквизита и «антуража» для ролевых игр (ателье по пошиву игровой одежды, мастерские по изготовлению игрового оружия). У некоторых мастеров-изготовителей это является единственным или основным источником дохода. Как следствие, реквизит стал качественнее, и достать его стало проще.

Поднимаются вопросы дифференциации взносов, платного сервиса на играх. Кроме того, мастера игр могут предоставлять транспорт от станции до полигона, организуют централизованный завоз материалов для игровых строений, осуществляют централизованный завоз продуктов в игровые «кабаки», что решает проблему питания в лесу. На играх появляются все новые технические элементы. Есть прецеденты игр, на которых работало электричество от генераторов.

Многие игры 2007 г., знакового в этом плане, были нацелены на антураж, на моделирование культурных особенностей и быта определенной эпохи, а не на

развитие сюжета: например, на ролевой игре «О, Париж!» (август 2006 г., Москва) в лесу работали кофейни, в «Парижской опере» шли концерты, а в лесу была проведена телефонная сеть. Сами игроки также способствуют развитию сервиса на ролевых играх: делают настоящие кофейни и булочные, устраивают магазины по продаже украшений и парфюмерии.

Третье направление социализации сообщества участников ролевых игр состоит в том, что ролевые игры начинают пониматься не столько как искусство исполнения своей роли, сколько как воссоздание внешней атмосферы конкретного игрового мира. Создаваемый игровой мир приближается по степени правдоподобия к миру реальному. Это выражается в моделировании игрового пространства. Создатели игровых строений стремятся к их достоверности. Ролевую «команду» начинают уважать за размер и достоверность домов и крепостей, построенных ею ради нескольких дней игры.

Вместо демонстрации знаково-символьной атрибутики ролевой субкультуры в целом, имеет место моделирование культурно-исторических реалий, соответствующих тематике конкретной игры. Моделируется историчная одежда. Ролевой костюм продолжает совершенствоваться и приближается к точной реконструкции, хотя допускается, что швы могут быть сделаны по-современному. На играх может использоваться пища, соответствующая моделируемому периоду. При этом для игры используются этнические, религиозные и культурные стереотипы, наиболее известные для моделируемой страны.

Ролевики четко осознают свою общность и самоидентифицируют себя как носителей субкультуры ролевых игр. Одновременно они осознают себя и как носителей базовой культуры. Случаи, когда индивид осознает себя исключительно в рамках субкультуры ролевых игр, являются редкими. Хотя критики социализации считают, что она приводит к потере идентичности ролевого сообщества, приверженцы второй точки зрения считают, что общий символ и практика субкультуры – ролевая игра – позволит ролевикам сохранить свою идентичность.

Второй параграф – «*Трансляция ролевых знаний*» – посвящен другому, более позднему смыслу социализации сообщества участников ролевых игр. Во-первых, тенденция трансляции ролевых знаний выражается в создании и функционировании организаций, нацеленных на накопление и трансляцию ролевых знаний (механизмов управления игрой, юридического оформления игр и др.) в рамках субкультуры

ролевых игр. Во-вторых, ролевики стремятся наладить диалог с представителями образовательных, общественных и политических организаций.

На ролевых конвентах акцент переместился с вопросов создания игр на обсуждение практических способов моделирования игрового мира, стратегии общения с журналистами или юридически грамотного оформления «полигона» в лесу для ролевой игры. Были созданы проекты «Академия Ролевых Искусств» (2007 г.) и «Университет Игры» (2008 г.) для унификации знаний по ролевым играм. Создаются организации, призванные способствовать развитию ролевых игр; идет диалог и обмен опытом между носителями субкультуры ролевых игр и организаторами коммерческих деловых игр.

Трансляция ролевых знаний идет не только в рамках ролевого сообщества – предпринимаются попытки трансляции на внешнюю аудиторию: например, проводятся игры для широкой не-«ролевой» аудитории. Наблюдается тенденция к использованию ролевых игр, предложенных представителями ролевого сообщества, в коммерческих, общественных и политических организациях, а также в высших учебных заведениях. Здесь ролевое сообщество подчеркивает свою аполитичность: ролевая игра выступает лишь в качестве продукта на заказ для других организаций. Посредством трансляции субкультурных ценностей во внешнюю среду ролевые игры превращаются в социально признанную форму досуга. На смену неформальным субкультурным нормам и правилам приходят общепринятые социальные нормы.

В третьем параграфе – *«Тенденции развития субкультуры ролевых игр в различных странах»* - подчеркивается, что в настоящее время российское сообщество участников ролевых игр стремится наладить диалог с аналогичными сообществами в других странах. Случаи, когда на российские ролевые игры или конвенты, чтобы обменяться опытом, приезжали люди, для которых русский язык – иностранный, практически единичны. Однако наблюдается противоположная тенденция – российские ролевики принимают участие в зарубежных ролевых играх и конвентах. Также они поддерживают диалог с русскоязычными ролевыми сообществами вне России – к примеру, в США, Израиле, Латвии.

В рамках развития субкультурных сообществ участников ролевых игр в различных странах между ними начинает налаживаться диалог. В Скандинавии с 1997 г. ежегодно в одной из стран проводится конвент-конференция Knutepunkt. Скандинавская школа ролевых игр отличается глубокой проработкой теоретической

базы применительно ко всем областям, связанным с ролевыми играми – создание и разработка игр, критика игр, научные исследования. Скандинавский стиль игры заимствуется ролевыми сообществами других стран, например Бельгии. На играх при коммуникации между ролевыми из различных стран, носители субкультуры учитывают как особенности различных культур, так и особенности субкультуры ролевых игр в каждой из стран. Некоторые мультикультурные ролевые игры специально посвящены проблеме межэтнического взаимодействия. Так, в Норвегии в 2001 г. состоялась организованная группой «Weltschmerz» ролевая игра «Еуропа» («Европа») (24-28 февраля, Осло). На ней моделировался лагерь мигрантов. Цель игры заключалась в том, чтобы показать проблематику этнических конфликтов.

Тенденции социализации характерны не только для российского сообщества участников ролевых игр – в частности, они имеют место в скандинавских странах и в Германии. К примеру, в 2006 г. в Германии состоялась ролевая игра «Drachenfest» («Дракенфест» - Праздник Драконов), среди участников которой кроме, собственно, немцев, были англичане, итальянцы, голландцы, австрийцы, швейцарцы и др., а также и российские ролевики. На ней моделировался фэнтезийный мир, и моделированию быта способствовали реальные, неигровые торговцы, на игровой территории предлагавшие участникам предметы «антуража» (под данным сленговым словом ролевики понимают костюмы, предметы интерьера, декоративные украшения, оружие, походный инвентарь, соответствующие миру игры) и походные принадлежности, а также продукты, вплоть до свежей выпечки. На предыдущих сериях игры они размещали свои лавки вне игровой территории, теперь же были созданы декорации реальной торговли.

В третьей главе диссертации – «Символика субкультуры ролевых игр» - характеризуются ритуальные и фольклорные практики, присущие субкультуре ролевых игр.

В первом параграфе – «Ритуал в субкультуре ролевых игр» - сделан вывод, что в рамках субкультуры ролевых игр выделяется два типа ритуалов и ритуализированных практик. Ритуалы, применяемые в повседневной жизни, в реальном мире, в настоящее время почти не употребляются. Раньше, в период становления субкультуры, использовались ритуалы наречения имени, ритуалы «удочерения» или «усыновления». Однако ритуальная составляющая, связанная с «виртуальным пространством» игры, сейчас существует и развивается, порождая

различные ритуалы и ритуализированные практики, имеющие место в рамках игровой и околоигровой коммуникации. На игре имеют место различные ритуалы: кроме «парада», имеющего посвященческую функцию, это календарные, переходные, окказиональные ритуалы. Они основаны на чтении исторической или фэнтези-литературы и моделируются в соответствии с ней. Акцент делается на их максимальной зрелищности. Отдельно следует выделить погребальную обрядность, т. к. она затрагивает не только персонаж, но и игрока, позволяя ему выйти из пространства игры, чтобы затем вновь в него вернуться в новой роли.

Кроме того, согласно вторичной интерпретации ритуалов, можно выделить ритуал второго порядка, или метаритуал. На ролевой игре имеет место двойной метаритуал, включающий в себя несколько ритуалов и ритуализированных практик. Вначале, перед игрой, идет обряд перехода из повседневной реальности в игровую, «виртуальную». В него входят подготовка к игре (придумывание личной легенды своего персонажа-«квенты», обсуждение будущей игры с другими игроками, чтение правил и литературы, подготовка костюма). Практикуются коллективные действия, в частности доигровые собрания команд игроков, которые будут в одной «локации» (под данным термином ролевика понимают моделируемое поселение на игре - деревню, замок, город, - игроки которого взаимодействуют между собой). Затем следует дорога на игру и изготовление игровых строений, а сама игра начинается с т. наз. парада, на котором все мастера и игроки знакомятся между собой, а игроки получают «удостоверения личности» своих персонажей – на ролевом сленге, «аусвайсы». Далее в «виртуальное пространство» игры выходят уже не игроки, а их персонажи. После окончания игры имеет место обратный процесс. Он также коллективен и способствует переходу участников игры из игровой реальности в повседневную, в реальный мир. После игры проводятся общие сборы игроков, на которых мастера рассказывают об итогах игры. Участники размещают на форуме игры либо в личных интернет-блогах свои игровые отчеты, позволяющие обмениваться впечатлениями и коллективно переживать запомнившиеся моменты игры и возвращение в неигровое пространство.

Второй параграф, «*Фольклор в субкультуре ролевых игр*», обращает внимание: особенности фольклора субкультуры ролевых игр демонстрируют, как социализация в творческих продуктах субкультуры проявляется в рамках диалога между субкультурой и базовой культурой.

Литературное творчество в субкультуре ролевых игр как по авторскому замыслу, так и по ориентации на определенный круг читателей имеет тенденцию к выходу за рамки ролевого сообщества. Оно публикуется в «самиздатовских» брошюрах одного автора, в сборниках и в альманахах, однако в связи с процессом социализации сообщества участников ролевых игр оно основано уже не только и не столько на толкиенистских и ролевых реалиях. Тем не менее, пока приобрести эти издания можно в большинстве случаев лишь на околоролевых мероприятиях, например на конвентах. Если в первой половине 1990-х гг. появлялись анонимные произведения, которые можно было причислить к фольклору, то сейчас литературное творчество является преимущественно авторским.

В связи с появлением новых технологий развиваются новые для ролевиков возможности для творчества – в кино и фотографии. Однако, как и литературное творчество, они преимущественно не фольклоризируются и демонстрируют диалог между субкультурой и базовой культурой. Фольклор ролевого сообщества проявляется в ролевой песне, «байках», быличках и анекдотах и с игр.

Наиболее подробно анализируется ролевая песня как фольклорный жанр субкультуры ролевых игр. Она обладает общими признаками фольклора (устность, анонимность, вариативность, коллективное авторство и импровизация). Даны особенности вариативности ролевой песни, упоминается взаимовлияние атрибутов базовой культуры и ролевого фольклора на примере его песен. Предложена классификация ролевой песни по содержательным характеристикам: песня-рассказ о ролевой игре, тема личного опыта в игре, песня об историческом или фантастическом событии, тема дороги на игру, общефилософские размышления на средневековом или фантастическом материале, проблема несоответствия реальной жизни ожиданиям и эскапизм в ролевой игре, феномен любителя ролевых игр и особенности его личности. Фольклоризируются, как правило, песни первых двух типов. Они выполняют коммуникативную функцию поддержания целостности и воспроизведения субкультуры.

Ролевое сообщество обладает высоким уровнем теоретической рефлексии, поэтому сами участники стремятся размещать фольклор с игр на ролевых Интернет-сайтах. Былички о сверхъестественных событиях на игре имеют хождение лишь среди неофитов – на границах и на периферии ролевого сообщества. Затем носители субкультуры четко разграничивают игровую и повседневную реальность.

Отчеты, которые участники составляют после игры, позволяют проследить вариативность анекдотов и «баек». Она обусловлена тем, что, как правило, на ролевой игре существует несколько поселений-«локаций», в каждой из которых есть свои ключевые моменты игры. Поэтому при рассказе о ключевых моментах, произошедших в другой «локации», рождаются разные версии событий. Они переходят в «байки» и анекдоты, порождая вариативность послеигрового фольклора. Анекдоты могут быть посвящены как «физической», но околоигровой реальности, так и «виртуальной» реальности игры. Кроме того, субкультура ролевых игр обладает собственным сленгом, и по появлению различных вариантов толкования сленговых слов можно проследить этапы развития субкультуры.

В ролевом кино и фотографии игра выступает как центральная практика, в фольклорных жанрах субкультуры – как центральная практика и центральный символ субкультуры ролевых игр. Обширный пласт фольклорных текстов позволяет проследить социализирующую, посвятельную, интегрирующую и идентифицирующую функции ролевого фольклора.

В *Заключении* диссертации подведены итоги и представлены общие выводы. Сообщество носителей субкультуры ролевых игр всё больше теряет черты «неформального объединения молодежи» и превращается в сообщество людей, объединенных единым хобби-практикой ролевой игры, и единым жизненным стилем, проявляющимся исключительно в рамках игровой и околоигровой коммуникации. Сообщество участников ролевых игр переживает своеобразный процесс социализации, который проявляется в таких характеристиках ролевого сообщества, как его структура, тенденции развития, ритуальные практики, фольклор. В процессе социализации находит свое выражение диалог субкультуры ролевых игр с базовой культурой. Российское сообщество участников ролевых игр стремится наладить коммуникацию с аналогичными сообществами в Скандинавии и Западной Европе. Для них так же характерен процесс социализации, и ролевые игры распространяются в контексте глобализации массовой культуры.

Список работ, опубликованных по теме диссертации:

1. **Статья в журнале по списку ВАК: Ролевые игры: пример «социализации» субкультуры // Этнографическое обозрение. 2008. № 1. С. 8-18.**
2. Субкультура ролевых игр: особенности социализации // VIII Конгресс этнографов и антропологов России. Оренбург, 2 – 5 июля 2009 г. Тезисы докладов. Оренбург, 2009. С. 273.
3. Ритуализированные практики в субкультуре ролевых игр // Молодежные субкультуры Москвы / Отв. ред. М.Ю. Мартынова. М.: ИЭА РАН, 2009. С. 322-343.
4. Социализация личности в субкультурном сообществе (на примере субкультуры ролевых игр) // Становление личности в современном изменяющемся мире: Сборник материалов межвузовской научно-практической конференции. М. : Орехово-Зуево: МГОПИ, 2008. С. 123-127.
5. Фольклор ролевой молодежной субкультуры как коммуникативная система // Фольклор малых социальных групп: Традиции и современность: Сборник научных статей. М.: Государственный республиканский центр русского фольклора, 2008. С. 157-174.
6. Понятие «субкультура» и его трансформация в постмодернистском проекте // Актуальные проблемы коммуникации и культуры: Международный сборник научных трудов. Вып. 5. М. : Пятигорск: Пятигорский государственный лингвистический университет, 2007. С. 62-67.
7. Формирование и развитие молодежной субкультуры как коммуникативной системы // Науки о культуре в новом тысячелетии: Материалы I Международного коллоквиума молодых ученых. М. : Ярославль: ЯГПУ, 2007. С. 62-66.
8. Коммуникация как фактор изучения культуры организаций // Науки о культуре – шаг в XXI век: Сборник материалов ежегодной конференции-семинара молодых ученых. М.: РИК, 2007. С. 472-481.
9. Роль организационной коммуникации в функционировании организаций // Коммуникативные технологии в образовании, бизнесе, политике и праве XXI века: Человек и его дискурс – 3. М. : Волгоград: ПринТерра, 2007. С. 179-184.
10. Организационная коммуникация как основополагающий фактор устройства организации // Современные гуманитарные исследования. 2006. № 4 (11). С. 312-320.
11. Прагматика культурных практик в коммуникативных структурах организаций // Информация-Коммуникация-Общество: Материалы VI Международной научной конференции. СПб.: Санкт-Петербургский государственный электротехнический университет (ЛЭТИ) им. Ульянова (Ленина), 2005. С. 148-149.

12. Тенденции развития коммуникаций // Организационная коммуникация: Материалы первой Международной конференции / Под ред. Розиной И. Н. Ростов н/Д.: ИУБиП, 2005. С. 75-76.
13. Герменевтика коммуникативного лидерства / Аксенова Е. Н., Писаревская Д. Б. // Коммуникация: концептуальные и прикладные аспекты: Материалы второй Международной конференции «Коммуникация: концептуальные и прикладные аспекты («Коммуникация-2004»»). Ростов н/Д.: ИУБиП, 2004. С. 101-102.
14. Репрезентация фольклора ролевого движения в виртуальном пространстве // Фольклор и Интернет: Сборник научных статей. М.: Государственный республиканский центр русского фольклора, 2009. (0,5 пл.л., *в печати*).
15. Образ игры в субкультуре ролевиков: развитие авторского начала в фольклоре // Образный мир традиционной культуры: Сборник научных статей. М.: Государственный республиканский центр русского фольклора, 2010. (0,8 пл.л., *в печати*).