

# Номинанты на премию “Дюрандаль”

за освещение РИ-сообщества  
в средствах массовой информации

Выбор СМИ, достойных номинации за освещение ролевой тематики, не слишком сложен – в первую очередь, из-за дефицита кандидатов. В «Подшивке Лэймара» собраны сейчас под тысячу статей о Толкиене, толкиенизме, ролевых играх и фильме Джексона, однако те из них, что вышли за последний год и посвящены именно ролевому движению, можно пересчитать по пальцам.

Поэтому публикацию достоверной и интересной информации о ролевом движении нужно поощрять и активно стимулировать – иначе ошибочные стереотипы, сложившиеся в обществе под влиянием массы некачественных публикаций, так никогда и не удастся искоренить.

Об авторе: Лэймар (Денис Локтев) - Хранитель “Арды-на-Куличках”, создатель крупнейшей коллекции публикаций о Толкиене, толкиенизме и ролевых играх. Профессиональный журналист. С 2001 года живёт в Лионе (Франция), работая на международном телеканале EuroNews.

# В лесах Свердловской области завелись хоббиты и орки

Осипова Инна — НТВ, 7.8.2004



Телесюжет информационной программы одного из крупнейших российских телеканалов.

Хотя автор, ограниченная коротким хронометражем и типичной для информационных сюжетов поверхностностью, не смогла рассказать о сущности ролевых игр более подробно, доброжелательная интонация и необычный, зрелищный видеоряд сюжета наверняка заинтересовали многих зрителей.

Учитывая особенный дефицит таких передач на российском телевидении и воздавая должное автору, добившейся появления этого “несерьезного” сюжета в эфире, рекомендую обратить внимание на эту кандидатуру при выборе победителя.

В лесах Свердловской области поселились сказочные монстры. Более тысячи человек, увлеченных творчеством писателя Джона Толкиена, на целую неделю перевоплотились в хоббитов и гоблинов. За битвами толкинистов на Урале наблюдала корреспондент телекомпании НТВ Инна Осипова.

Хоббиты, эльфы, гномы и орки на неделю обосновались в лесах Свердловской области. Здесь собралась целая армия поклонников творчества Джона Толкиена со всей России и ближнего зарубежья – около тысячи человек. В течение нескольких дней они будут сражаться, колдовать, добывать сокровища и вообще жить так, как завещал великий Толкиен, то есть ни дня без подвига.

Сложнее всего приходится оркам – это у Толкиена их миллионы, а в Уральском Средиземье желающих быть плохими героями набралось немного.

У каждого волшебного народа своя территория и свои национальные черты характера. Гномы здесь самые хозяйственные и запасливые – у них всегда есть консервы.

Хоббитские игры в России проводятся уже в 15-й раз. Требования к желающим провести каникулы по-средиземски с каждым годом становятся все более строгими, особенно это касается оружия. Внешне оно должно выглядеть как настоящее, но при этом быть абсолютно безвредным, поэтому перед началом боя каждый меч и стрела проходят спецосмотр.

И все же без синяков и ушибов бои между добром и злом не обходятся. Более серьезных травм пока не было. Однако на всякий случай все участники сражений официально застрахованы. Лечить с помощью заклинаний здесь еще не научились.

# Ролевики открыли сезон активного роения

Ковалева Алина — УТРО, 14.5.2004

Статья популярного интернет-издания объясняет читателям, что такое «ролевое движение» и защищает его от распространённых «предрассудков и сплетен».

Материал, явно написанный представительницей московской тусовки - неплохой ликбез, который благодаря своей доступной форме может привлечь внимание множества молодых читателей.

Недавно концертом в CDK МАИ открылся новый сезон... «Сезон чего?» — спросите вы. Ролевого движения, для которого наступил период активности! Ничего общего с автомобильным и прочими видами перемещения в пространстве это движение не имеет. Напротив, ролевики предпочитают передвигаться пешком, а теперь, когда по всему Подмоскovieю начались ролевые и полевые игры — еще и на электричках. Внешне ролевики мало отличаются от обычных дачников-туристов: выдают их разве только рукояти мечей, торчащие из под свернутой палатки, иногда рядом — копье, лук или щит; аромат трубочного табака, на который падки молодые люди, принадлежащие к данной субкультуре, и речи, непонятные простому смертному. Мелькор, Рокот, сальмариллы, Изенгард, Игдрассиль — этими таинственными имяреками ролевики перебрасываются так же легко и свободно, как и другими, более близкими современной молодежи словечками: пиво, сессия, тусовка, Манежка и пр.

В то же время и в метро, ближе к станции «Октябрьская»-кольцевая, теперь нетрудно встретить девушку в расшитой сорочке и плаще а ля эльфийская накидка, иногда — с невероятной красоты фибулой, не иначе как найденной на дне прабабушкиного сундука; молодого человека в меховой безрукавке, алой косоворотке, вооруженного могучим топором. Топор ненастоящий, происхождение бойца — скорее всего, «гнома» или «орка» — тоже, но выглядит все изумительно! Правда, последнее время появляться в окрестностях Нескучного сада в таком виде стало небезопасно.

Знаменитый памятник прямо перед станцией «Октябрьская» в определенных кругах давно получил прозвище «поганище». Вокруг него теплыми летними вечерами собираются количество панков, каких-то пьяных пэтэушников и прочей «гопоты». И отсюда же берет свое начало дорога на знаменитый Эгладор — сборище ролевиков в Нескучном саду. Надо сказать, что само название «ролевик» окутано тайной и мраком, а для прочности еще и оплетено сетью предрассудков и сплетен.

Так, во-первых, неверно считать всех ролевиков «толкинистами», т.е. поклонниками мэтра фэнтези Джона Толкиена. Разумеется, в любой ролевой тусовке довольно девочек, восторженно перечисляющих свою эльфо-хоббо

и даже орочью биографию, но есть там и люди, серьезно увлекающиеся славянской и балтийской мифологией, отечественной и зарубежной «космической» фантастикой. И уж точно нет среди ролевиков настолько невежественных индивидуумов, что знают только одного-двух писателей-фантастов, тем более – вообще одного Толкиена.

Во-вторых, неверно путать настоящих ролевиков с обычными «гопниками». Как ни странно, пьяным панкам, рядовым дебоширам и прочим нарушителям спокойствия достается гораздо меньше, чем молодым людям – культурным и трезвым – рискнувшим надеть дорожный плащ и опоясаться мечом. Собрания в Нескучном саду нередко оканчиваются приходом «людей в сером», которые предлагают собравшимся разойтись. Тем, кто пытается узнать, что именно нарушил, объяснения дают уже в отделении и не всегда на словах. И все-таки странно, что молодые люди не пытаются дать отпор и все-таки вступить за свои права. Характерно, что подобная тема стала часто мелькать на ролевых форумах. Но, в то же время, постоянные препятствия со стороны властей приводят к тому, что настоящие ролевики – фанаты движения, прошедшие на полигонах, с мечом или посохом мага в руке, несколько лет – отходят от активного проявления своих пристрастий, участвуя все больше в серьезных играх и мероприятиях, а Эгладор, Мандос и другие сборища, как сорной травой, зарастают «пивной» молодежью.

Также несправедливо думать, что ролевики в массе своей – недоучившиеся студенты, пэтэушники и вообще, бездельники и лоботрясы. Как раз среди ролевиков процент аспирантов, студентов московских вузов (МГУ, МГПИ, РГГУ) весьма велик. В основном, это учащиеся гуманитарных факультетов и – почему-то физматов. А еще ролевики – люди творческие: пишут и исполняют песни, рукодельничают.

Наконец, в отношении ролевиков существуют и прямо-таки чудовищные слухи: мол, все они сатанисты, собак режут, жертвы приносят и чуть ли голышом на своих сборищах не пляшут. Разумеется, тут тебе и содомский грех, и винопитие, и чревоугодие! Вероятно, весь этот бред черпает силы из разделения ролевиков «по расам» на светлых и темных, а так же из того, что поклонники древне-славянской культуры зачастую провозглашают себя язычниками. Но язычники и сатанисты – далеко не одно и то же! А сатанистов, к тому же, намного больше в обыденной жизни, – среди поклонников готик-рока, металла, – чем ролевиков и «славянистов» вместе взятых! Что же до темных и светлых, то правильнее (вернее, полнее) называть их: темные и светлые эльфы, темные и светлые гномы, темные и светлые маги и пр. После этого говорить, что ролевики нападают на христианскую церковь, проповедуют насилие и межрасовые войны – это, как минимум, вообще не понимать данной субкультуры.

Что касается сексуальных извращений, чуть не в пропаганде которых последнее время тоже стали обвинять ролевиков, то здесь все дело, очевидно, в элементарном психологическом различии между юношами и девушками. В любом случае, если девушки любят рядиться в кольчуги, брать в руки меч и

именовать себя воителем или наследным принцем угасающего эльфийского дома, то молодых людей, подбирающих шлейф бального платья и томно обмахивающихся веером найти практически невозможно. Такие изыски встречаются только на играх, где «убитому» персонажу предстоит какое-то время восполнять свободные социальные ниши.

Теперь, в связи с открытием сезона, многие люди просто обречены выдумать себе таинственно-многосложное имя, королевское происхождение, заказать или самому соорудить меч (или любое другое холодное оружие – вплоть до боевой сковородки), выбрать игру по душе и отправляться на подмосковный полигон в поисках впечатлений и приключений, которые, наверняка, не заставят ждать.

# Немодные. Если не устраивает этот мир, создай свой

Венгерова Евгения — Вечерняя Москва (Москва), 27.11.2003

Статья в массовой московской газете изображает ролевиков людьми, которых “не устраивает этот мир”, а толкиенистов - “бледными нечёсанными существами с деревянными мечами”.

Тем не менее, автор попыталась передать романтику ролевых игр, вкратце изложить его историю и даже представить комментарий женщины-психолога, которая, в отличие от своих коллег из других статей, вовсе не считает ролевиков больными (благо сама к ним относится).

Приятно также упоминание “Зиланткона” в заключительной части статьи.

До них с самого начала никому не было дела. Причина простая: «ролевики» (т. е. участники ролевых игр) никогда всерьез не противопоставляли себя социуму, как хиппи и панки. Не дебоширили, как футбольные фанаты или скинхеды. На них невозможно делать деньги, как на любителях адреналина с дорогушим спортивным инвентарем, да и вообще никакого модного стиля или нового музыкального течения они не создали: вся их бурная творческая энергия обращена в более или менее далекое прошлое. Каждое лето тысячи этих людей, бросив самое необходимое в рюкзак, отправляются через полстраны, чтобы неделю прожить в образе воина из племени Барса или могущественной ведьмы, которая кончит жизненный путь на одном из костров Столетней войны. И им плевать, насколько современно или модно их увлечение.

## ВЛАСТЕЛИНЫ РОЛЕЙ

«Ролевое движение» — мощная субкультура с мощными традициями, постоянно развивающаяся, осмысляющая себя и при этом едва ли не хуже всех прочих известная «внешнему» миру, то есть нам. В народе более-менее слышаны только о толкиенистах — бледных нечесаных существах с деревянными мечами из Нескучного сада, променявших полноценную жизнь на мир мечты по мотивам автора «Властелина колец». Но это всего лишь побочная ветвь ролевого мира, их там недолюбливают и за пафос называют с насмешкой «дивными».

Правда, если честно, история ролевых игр в России действительно ведет свое начало от Толкиена: в 1990 году состоялась первая масштабная ролевая игра на сюжет его книг, организованная клубами любителей фантастики. Тогда участвовали 130 человек. С тех пор утекло много воды, и сейчас ролевое движение похоже на свое начало, как птичий

базар — на семейку птеродактилей. Игры разделились на жанры — по потребностям: кому-то важнее имитация средневековой битвы, мечи и кольчуги, кому-то — метания духа и творческий поиск. Некоторые игры стремятся достоверно отразить конкретный исторический период, в других среди персонажей встречаются ангелы и прочие потусторонние силы. Устроители ролевых игр называются «мастерами», это своеобразная элита движения, они на играх собаку съели и по мере сил и вдохновения месяцами готовят для рядовых участников «полное погружение в иную реальность» — чтобы каждый прочувствовал.

## ЖИЗНЬ — ИГРА

Не стоит путать ролевую игру с театром, хоть иные участники, досконально изучив историю костюма, и щеголяют в нарядах, которым позавидует любая костюмерная. Главное отличие в том, что в игре сценарий не пишут заранее: даются только «вводные данные» — от экономики до климата, персонажи получают социальную позицию и (иногда) характер. А дальше — полная свобода. Начинается игра, где любой может стать героем или предателем, победить или погибнуть. Тех, кого постигла игровая кончина, мастера судят по их игровым грехам и дают сообразно им новое игровое воплощение. Жесткие требования, во-первых, к технике безопасности: на игре обязательно присутствует врач, есть запрещенные виды оружия (оно, хоть и бутафорское, бывает тяжелым). Во-вторых, к «неигровому поведению»: если рыцарь вдруг скажет своему королю: «Ты, Вася, странно как-то вырядился», могут удалить.

Искусственная реальность так притягивает, что часто у близких друзей и даже родственников не хватает времени пообщаться «вне игры»! Это, впрочем, никого не пугает, и самые рьяные за сезон (с майских праздников до середины сентября) объезжают несколько игр подряд, едва успевая передохнуть и помыться в перерывах. В чем секрет, лучше спросить у самих ролевиков.

- Во-первых, игры — это активный отдых и общение на природе, — объясняет Маша Иванова, психолог и ролевик с многолетним стажем, - возможность для каждого побыть актером и режиссером, что большинству в повседневной жизни малодоступно. Во-вторых, в игре можно прожить и решить собственные психологические проблемы и ситуации, не состоявшие в реальной жизни: здесь, как в детстве, все, что сыграно понарошку, переживается всерьез. Поэтому ролевики обычно хорошо знают, на что они способны, устойчивы в типичных социальных ситуациях и сами по себе — многогранные личности. Есть, конечно, и такие, для кого игра полностью заслоняет собой реальную жизнь, — они-то обычно и отпугивают постороннего наблюдателя. И все же в обычной жизни ролевики вполне успешны, неплохо зарабатывают, среди них немало представителей творческих профессий. Когда-то ролевые игры помогли им найти себя,

теперь они приезжают сюда «по старой памяти» и стараются приобщить к движению своих друзей, а также младших сестер-братьев и детей, у кого они есть.

## РЫЦАРЬ НА ТРИ ДНЯ

В межсезонье ролевая жизнь не замирает, участники летних игр оттягиваются на всевозможных «конвентах», они же фестивали. Самый популярный и один из самых старых — «Зиланткон», который уже 13 лет подряд проводится в Казани в ноябрьские праздники. «Зилант» — это местное пригородное чудище. В этом году к нему в гости съехалось больше 1500 участников из более чем 100 городов — от Камчатки до Германии. В Казани это единственное массовое молодежное мероприятие, и местные власти всячески поддерживают начинание: помогают с помещениями, охраной. Устроители втискивают в программу мероприятия на все вкусы. Семинары по теории и практике игр (как вам темка «История католической церкви как мастер-класс для начинающих инквизиторов?»). Вручение премий писателям-фантастам, а в этом году — даже местному милиционерскому начальнику: «за многолетнюю помощь и содействие!» Костюмированные балы и турниры на мечах. На этот раз даже показали рок-оперу в двух актах: на сцене Жанна д'Арк спасала Францию, а из зала на нее смотрели мушкетеры и дамы в кринолинах, ведьмы и рыцари на три дня — те, кто с детства мечтал над книжками о собственном подвиге и оказался в мире, где подвиг никому не нужен.



# Не только по Толкиену

Степанишин Сергей — День (Киев),  
2.9.2003

Украинская газета с энтузиазмом рассказывает о ролевых играх, ставя в пример толкиенистское общество, созданное в одной из школ при поддержке преподавателей.

Статья, приводящая убедительные доводы в пользу школьных ролевых игр, может дать многим классным руководителям идею организации подобных клубов.

Сегодня вряд ли можно точно установить, откуда пришла в Украину мода на ролевые игры. Хотя, если быть до конца откровенными, для подавляющего большинства их участников это уже далеко не мода, а образ жизни. Причем времени, когда можно будет отвлечься от проблем сегодняшнего дня и стать любимым героем, все участники ожидают с нетерпением и тщательно готовятся к этому — шьют костюмы, готовят боевое снаряжение...

На Ровенщине в летнее время несколько раз в год небольшой лесной массив возле села Колоденка, рядом с областным центром, превращается в мир непревзойденного английского мастера фэнтези Джона Толкиена, фильмы по эпопее «Властелины колец» которого недавно с большим успехом прошли по мировым и украинским киноэкранам. Хотя с определенными коррективами. Ведь не мог популярный фантаст предвидеть, что рядом с его Средиземьем возникнет древнеславянский Муром, и обитатели этих двух «стран» — участники обеих команд, участвующих в игре, — будут соревноваться между собой в фехтовании, ремеслах и т. п. Пока решат, что лучше жить в мире и будут обменивать средиземские снадобья на муромское оружие.

Старинный мир реальной истории Муромы и волшебной английской легенды, населенной гоблинами, хобитами, магами и рассказанный Толкиеном, воплощают в жизнь сторонники общества «Русич» возникшего несколько лет назад в общеобразовательной школе № 15 города Ровно, когда ученики одного из ее старших классов увлеклись творчеством английского писателя-фантаста. К счастью, их классный руководитель Светлана Кухарук не усмотрела в увлечении своих подопечных «побега от реалий сегодняшнего дня», а всячески поддержала школьников. Тогда и возник «Русич», в котором ныне не только школьники, но и выпускники того самого класса, который начал «толкиенскую» ролевую игру — братья Кирилл и Глеб Капустины, Дмитрий Потехин, Александр Хабаров и другие. Что касается удовольствия от самого «процесса», участники единодушно называют такой плюс как непосредственное общение с природой. При этом «русичи» после себя не только не оставляют мусора, но и вообще не причиняют никакого вреда лесу. Возможно,

потому, что во время игры ни один из них не употребляет «горячительных» напитков — разве что немного пива. Второй плюс — усовершенствование знаний по истории и фольклору. Но самое главное, что собрания «Русича» давно уже вышли за рамки просто детской игры — мир Толкиена теперь воспроизводят не только подростки, но и те, кому уже исполнилось 30-40 лет. И этот веселый и здоровый мир, по словам участников игры, вдохновляет их полноценно жить до следующего лета.

# Фантастика и фэны

Кузнецова Алла — Знание-Сила  
(Москва), 1.10.2003

Серьезная и подробная статья в научно-популярном издании, рассматривающая не одно ролевое движение, а весь феномен российского «фэнства».

Для многих читателей станет открытием то, что фэны не предаются исключительно весёлому времяпрепровождению, а занимаются некоторыми вполне серьёзными вещами.

Кто такие фэны? Согласно Толковому словарю русского языка конца XX века (академическому словарю языковых изменений 1998 года выпуска), - это «страстный поклонник» чего-либо. Но примеры словоупотребления из того же словаря позволяют уточнить дефиницию: это люди, у которых существенную часть их жизни — мыслей, чувств, времени — занимает ЭТО (объект его фэнения). Причем фэн — это человек, который что-то делает, как-то проявляется, участвует в какой-то деятельности. Если он просто тихо сидит, читает и наслаждается, сообщество не признает его хотя бы потому, что не узнает о нем. Называют члены этого сообщества себя «фэны», а не «фананы». Потому что изначально термин происходил не от «фанат», а от англоязычного словечка «fan», или «фэн», которое восходит к «fantasy». В дальнейшем словоупотребление стабилизировалось желанием иметь самоназвание, дистанцированное от «фанов». Ну, которые в цветных шарфах, понимаете?

Что может делать фэн — член сообщества? Он может обмениваться мнениями о прочитанном и переживаниями и обсуждать их как живую, так и в Сети. Когда в 60-е годы в СССР возникло фэнство, оно концентрировалось в КЛФах, клубах любителей фантастики, а переписка шла, естественно, по обычной почте. С приходом в 1988 году в СССР сети FIDO (FIDONet, Фидо и т.д. — написание пока не устоялось) фэны начали использовать ее. Тем более что половозрастной состав фэнов и фидошников неплохо коррелировал друг с другом. Обсуждения могут длиться часами. А уж если некто неосторожно употребил по поводу какой-либо книги выражение «мастдай» или, напротив, «рулес», то провода вообще начинают плавиться.

Однако разговоров не может хватить на годы, а членами сообщества люди продолжают быть годами. Значит, они что-то делают, применяют литературу, чтобы что-то делать, и это становится важной частью их жизни. Вариантов действий имеется несколько. Первый — это исследования или переводы. Филологи ухитряются одну строчку одного стихотворения анализировать на пяти страницах — представляете, как можно погрузиться в несколько тысячечелюстной корпус текстов не самого плодовитого писателя? А как увлекательно

переводить, скажем, того же Толкина, видеть эволюцию его взглядов на Средиземье, способствовать «открытию его творчества в России» и — last, but not least — при возможности потопырить пальцы на ширину плеч, заметив какому-нибудь новичку: «Да, поначалу и сам Толкин так считал. Но вот в 10-м томе «Истории Средиземья»... Нет, на русском нет. Пока. Я в оригинале читал, а сейчас вот перевожу...» (а еще лучше, намекнув на некое высшее знание, непосвященным недоступное). Но фэну-исследователю, кроме всех этих мегабайтов, нужно еще одно — быть влюбленным в текст. Однако и это не все, ибо влюбленные в текст исследователи Пушкина есть, а его фэнов нет. И нет их потому, что Пушкин вполне поглощен системой.

Второй вариант — до- и переписывание. Эти же события — взгляд с другой стороны; эти же события — взгляд другого героя; события, которые не описаны, но происходили попутно; наконец, события, которые происходили до или после, или события, которые не происходили, но могли бы произойти... Например, «1984 год»: от имени Уинстона, от имени Джулии, работа Министерства любви изнутри; 1983 или 1985 год (NB — из трех текстов, бытующих под названием «1985», продолжением «1984» является только один). Ни одному исследователю Пушкина не придет в голову так надругаться над святыней. Поэтому классика не может быть объектом фэненья. Впрочем, над классикой успешно надругаются авторы сокращенных вариантов, золотых сочинений, тестов, шпаргалок, пособий и вообще все, кому не лень, но при чем здесь любовь? Это опостылевшая работа за хорошие деньги, политый потом нелегкий хлеб наемного убийцы... (здесь уронить слезу).

Включенность в систему не всегда мешает фэнскому движению — важно, что это за система, какова в обществе традиция и норма взаимодействия с ней. В становлении фэнского движения в СССР заметную роль играла пограничность фантастики для системы. Она не запрещалась (как правило), но демонстративно оттеснялась на периферию. Ни о каком фэнском движении по Галичу речи быть не могло, но Стругацкие как раз и балансировали на нужной грани не без помощи редакторов (вот простой пример: исследователь их творчества Ю. Флейшман определил количество отклонений опубликованного текста «Обитаемого острова» от авторского - вдохните — 896; прописью писать будем или так поверите?) Литература, включенная в систему, была обезопасена от «этих». Например, существовало фэнское сообщество вокруг «Мастера и Маргариты». Теперь этот текст включен в школьную программу (см. выше насчет тестов, сочинений и т.д.), и это — вот наш прогноз — уничтожит сообщество фэнов Булгакова.

На Западе такого противостояния нет, и вполне лояльное отношение образовательной системы к Толкину не мешает его фэнам. А бизнес этот фанатизм, натурально, только рад использовать. К слову сказать, коммерциализация ролевых игр в России не будет успешна именно поэтому: исчезает привкус самостийности, «self-made fan». КЛФы в СССР были

объектом постоянных подозрений и попыток «введения в рамки» (когда же «введение в рамки» не удавалось, ибо КЛФы не без оснований подозревали, что проблем от сотрудничества с властью будет существенно больше, нежели выгод, следовали репрессии, пик которых по забавному, с нынешней точки зрения, совпадению пришелся как раз на 1984 год; статьи той поры о КЛФ читаются «захватывающе», прямо как «страшилки» о, скажем, нынешних «происках олигархии» или «мировой закулисы»). А сейчас, заметим, как только КПСС стала маргинальной, всякого рода окологосударственной и псевдокоммунистическая деятельность стала популярна среди молодежи.

Наконец, третий вариант — играть. Так сказать, осуществлять театрализованное действие. Играть можно почти по любому произведению — раз есть театр абсурда, то почему не может быть театра по абсурду? Но играют по фантастике, а не по соцреализму — может быть, его антураж трудно дается? Или в нем не хватает чего-то другого.

Только у фантастики есть фэны. Их наличие — важный признак фантастики и позволяет выделить некоторые ее особенности. Фэнам нужна увлекательность текста и его способность поддержать действие.

Для этого необходимы определенная степень проработанности изображенного мира и определенная степень связи с реальностью. Слишком малая проработанность не дает материала для изучения и развития, слишком большая исключает развитие и делает неувлекательным изучение. Слишком большая связь с реальностью делает изучение и развитие неинтересным, слишком малая — произвольным, то есть предъявляющим очень высокие требования к собственному творчеству. Где-то посередине на этих двух шкалах гнездятся и фантастика, и ее фэны.

# Битва гномов на Бородинском поле

Черных Александр — Парламентская  
газета (Москва), 22.8.2003

Эта длинная статья хоть и не отличается гармоничной структурой или захватывающим текстом, тем не менее весьма информативна. В ней подробно рассказывается о разных “видах” ролевиков и перечисляются некоторые фестивали и конвенты.

Навряд ли депутаты Государственной думы будут внимательно вникать в эту публикацию их “Парламентской газеты”, однако для региональных руководителей само появление такой статьи в официальном издании может стать сигналом о благоприятном отношении Москвы к ролевому движению, что могло бы помочь многим клубам “перейти на легальное положение” или получить поддержку местной администрации.

Для игры это слишком серьезно. Для правды — слишком игриво. Но факт остается фактом: россияне, которым обрыдла реальность, бегут из нее в мир иллюзий, придуманный английским чудаком-профессором.

Прошедшая перепись населения преподнесла немало сюрпризов. Одним из самых громких стало появление в нашей стране новых, не существовавших до того народов. «Эльф», «гном», «хоббит» — именно так заполняли сотни опрашиваемых графу «национальность», не обращая внимания на опешивших переписчиков. К удивленным взглядам эльфы давно привыкли — именно так реагируют прохожие, когда видят на улицах городов людей в средневековых костюмах и даже доспехах. Кто-то крутит пальцем у виска, кто-то задает вопросы, кто-то просто смотрит, но равнодушным не остается никто. Тем не менее после выхода на экраны нашумевшего «Властелина колец» многие понятливо кивают: «А-а-а... толкиенисты... ничего особенного...»

Да, действительно, во всем виноват (сам того не желая) оксфордский профессор-филолог Толкиен, потративший большую часть жизни на создание фантастического мира, послужившего основой для одного из самых известных и читаемых романов прошлого столетия. Его действие разворачивается в волшебной стране — Средиземье. Как и во всякой сказке, там есть «плохие» и «хорошие». Носителями добра являются эльфы, гномы, хоббиты и часть людей. Им противостоят орки, тролли, нежить и другая часть людей. Главные герои обладают могущественным Кольцом Всевластия. Этот амулет дарует невероятные силу, магическую мощь и удачу, разрушая при этом душу. Кольцо необходимо уничтожить, если оно попадет к Саурону, воплощению зла, то мир погибнет. Но сделать это можно только в самом центре страны Темного Властелина.

В конце концов хорошие побеждают, но большой ценой. Впрочем, магия и сказочные существа во «Властелине колец» — всего лишь мастерски выписанные декорации, с помощью которых глубоко религиозный консерватор хотел напомнить миру о вечных ценностях. Герои романа делают нелегкий выбор между добром и злом, верностью и предательством, надеждой и отчаянием. Все вместе

обеспечило книге невероятную популярность, огромное количество поклонников — от «Битлз» до Сартра с Камю, миллионные тиражи... А попутно профессор Толкиен запустил моду на Средневековье, драконов, волшебников и прочий фольклор. Кельтская музыка, к примеру, стала столь популярна именно благодаря «Властелину колец». Но на Западе мода на Толкиена понемногу затихает (хотя недавно вышедший фильм, естественно, вернул на некоторое время популярность роману).

В России — наоборот. Книги жанра «фэнтези» (фантастика с уклоном в волшебство и Средневековье) по продажам лишь немного уступают вездесущим детективам в мягких обложках — причем произведения не зарубежных, а наших авторов. Таких, скажем, как Ник Перумов, общий тираж книг которого превысил 3 миллиона экземпляров (первой известной его работой, кстати, стала трилогия «Кольцо Тьмы» — история Средиземья триста лет спустя после описываемых Толкиеном событий). Появился даже жанр «славяно-киевской фэнтези», использующий языческие легенды Древней Руси и вообще языческую эстетику.

Причем это не подражания, а вполне серьезные, самобытные произведения. Книги мастеров жанра — Марии Семенович или Юрия Никитина — поражают достоверностью событий; зачастую это настоящие исторические романы, только с лешими, домовыми, валькириями и прочими персонажами славяно-скандинавского фольклора. С деятельными поклонниками Средневековья и фантастики в России тоже все в порядке. Отечественное движение любителей фэнтези приобрело массовый характер около пятнадцати лет назад, но оно не прекращает развиваться, и в нем уже выделилось несколько групп.

Самая известная — собственно толкиенисты, они же ролевики. Впрочем, они давно используют не только книги Толкиена, а многим вообще не нравятся его произведения. Основное их занятие — ролевые игры. Игра — это попытка создать на время свой мир и прожить в нем жизнь совершенно иного существа. Игры создаются мастерскими командами, которые находят «полигон» (место для проведения игры), выбирают мир — из легенд, книг, фильмов, компьютерных игрушек, а то и создают сами. Пишут «вводную» — расстановку сил до начала игры. Они же составляют правила, касающиеся костюмов, боев, способов имитации магии, возведения крепостей и тому подобных вещей.

Из-за сурового климата игровой сезон в России невелик — он длится всего лишь несколько теплых месяцев. Но в остальное время толкиенисты не сидят на месте, вспоминая летние подвиги. Они ездят на фестивали любителей фантастики (самый крупный — Зилант-Кон в Казани — собирает несколько тысяч человек), пишут книги (толкиенистка Ниеннах, например, написала один из самых лучших отечественных фантастических романов — «Черную книгу Арды», альтернативный взгляд на Средиземье Толкиена), песни (такие барды, как Йовин, Лора Московская или Сергей Калугин известны всему русскоязычному сообществу и на их

концерты бывает трудно достать билет).

Московские толкиенисты из фонда «Жители Средиземья» помогают детским домам и выпускают журнал «Средиземье». А в Казани 1500 ролевиков поставили уникальную оперу по книге Толкиена «Сильмариллион». В общем, ролевое движение становится все более популярным. Практически в каждом крупном городе есть место, где в определенный день можно найти эльфов и гномов, сражающихся на мечах. В Москве это — Царицынский и Битцевский парки, в Питере — Черная речка. Россия, похоже, соскучилась по чудесам...

Существует огромное количество клубов, занимающихся восстановлением определенных времен. Наиболее известные — «Серебряный волк», «Бран», «Паладин», «Коло», «Дружина Аркона». Кроме создания костюмов, там могут учить древние языки, танцы, играть фольклорную музыку, заниматься народными единоборствами. Одна из главных целей любого клуба — разыграть какую-нибудь значимую битву своего времени. Такие представления похожи на театр, все расписано буквально по шагам — тем не менее, они необычайно зрелищны. А лучшие бойцы клубов регулярно встречаются на турнирах со звучными названиями.

Самые главные — «Меч России», «Удаль молодецкая» проходят в Москве, хотя и на провинциальные ристалища приезжает народ со всей страны. Видеть же практически все крупные клубы можно на ежегодном празднике, осенью, под Бородином. Незабываемое зрелище — крестоносец и викинг, помогающие идти пьяному римскому легионеру...

Оружие реконструкторов более опасно, чем деревянные или дюралюминиевые мечи толкиенистов, поэтому случаются и довольно сильные травмы. А уж сломанные пальцы — дело обычное. Впрочем, без надежного доспеха, полностью соответствующего историческому аналогу, не допустят даже к простому, не турнирному поединку. Историческое фехтование, кстати, очень дорогой вид спорта. Стоимость обычного костюма может составлять несколько тысяч долларов, плюс оружие, плюс различные безделушки и украшения... Но любителей адреналина цена не пугает.

Толкиенисты и реконструкторы недолюбливают друг друга. Первые совершенно справедливо указывают на отсутствие самовыражения и видят скорее вред в слепом копировании прошлого, вторые вполне резонно смеются над деревянными мечами и неумело пошитыми плащами эльфов и хоббитов. Тем не менее их объединяет любовь к прошлому. Третью, самую молодую группу оно не волнует — их прельщает будущее, на худой конец — настоящее.

Они называют себя техногенщиками. Они тоже устраивают ролевые игры, но их приоритеты — научная фантастика и модели вполне современного оружия (а то и оружия из будущего). Обычно это китайские пистолеты-автоматы-ружья, продающиеся на любом рынке и довольно неплохо работающие (первые два-три месяца). Иногда мастера разрешают использовать пневматические пистолеты и винтовки (на таких играх повышенные требования к костюму и без надежной защиты для глаз вас туда просто не пустят).



Из украшенных микросхемами и проводками водяных пистолетов и автоматов, заряженных подкрашенной водой, получаются прекрасные бластеры и прочие лазеры.

Активно используются самодельные дымовые шашки и гранаты, изготавливаемые из петард в пенопластовой оболочке (разлетающийся на приличное расстояние пенопласт играет роль осколков). Игры проводятся в самых разных местах — в лесу, в заброшенных деревнях или военгородках, даже в черте города — в недостроенных или разваливающихся домах. В Москве, например, техногенщики практически каждые выходные собираются, на территории давно законсервированной стройки недалеко от центра города! Самые крупные также тянутся неделями — «Апокалипсис» под Вяткой или «Киберпанк», проходящий недалеко от Санкт-Петербурга. Для таких техногенных игр создаются модели танков и БМП — старые автомашины, обшитые листами железа. Требования к костюмам тоже есть — мутант или инопланетянин должны быть узнаваемы с первого взгляда, как и робот или киборг.

Если это война двух реально существующих государств — флаги на камуфляже (в идеале — настоящую военную форму страны). Сюжеты для игр — Вторая мировая война, научная фантастика типа «Звездных войн» или «Матрицы», культовые компьютерные игры типа «Doom» «Fallout», «Counter-Strike», мир после ядерной войны... Во многих городах техногенные ролевые игры значительно потеснили модный, но несерьезный пейнтбол — солидным бизнесменам больше понравилось бегать несколько суток по настоящему лесу в настоящем камуфляже и спасать планету, отражая атаки инопланетян. Или, приняв фронтовые сто граммов, с гранатой и криком «За Родину, за Сталина!» штурмовать базу «фашистов», в которой засел конкурент.

С появлением фильма «Властелин колец» число жителей сказки и легенд в России начало увеличиваться в геометрической прогрессии. «Важнейшее из искусств» сумело по-своему выразить очарование произведений старого профессора — гигантские армии, потрясающие компьютерные спецэффекты, волшебная музыка... Появившуюся массовую популярность можно продемонстрировать огромным количеством переизданий книг Толкиена, в продаже появляется даже его биография. Конечно, для большинства сказка закончится зимой, с выходом на экран третьей, заключительной серии. Но для многих путешествие в Средиземье продолжится...