

Событиям Октябрьской революции 1917 года посвящен форум в Лондоне // ТАСС [Электронный ресурс]. URL: <http://tass.ru/obschestvo/4591861> (дата обращения: 17.10.2017).

Сыч А. И. Октябрь 1917 года: переворот или революция? // Историческое пространство. Проблемы истории стран СНГ. М., 2008. № 1–4. С. 108–120.

Траба Р. Польские споры об истории в XXI веке // Полит.ру [Электронный ресурс]. URL: <http://polit.ru/article/2010/02/03/traba/> (дата обращения: 18.10.2017).

Что принесла Октябрьская революция?.. // Левада-Центр [Электронный ресурс]. URL: <http://www.levada.ru/2004/11/08/chto-prinesla-oktyabrskaya-revolutsiya/> (дата обращения: 16.09.2016).

Яковенко И. Г. Мышление революцией // Общественные науки и современность. 2017. № 3. С. 87–96.

УДК 94(47).084.3/.084.6:378

М. А. Славко

ОЦЕНКА СОБЫТИЙ ГРАЖДАНСКОЙ ВОЙНЫ В РОССИИ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖЬЮ: НА МАТЕРИАЛАХ ИГР ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ

Статья посвящена источникам, позволяющим оценить восприятие современным обществом истории Гражданской войны в России через ролевые игры живого действия. В ней рассматриваются наиболее значимые проекты, посвященные Гражданской войне, которые были осуществлены в последние годы в рамках российского движения ролевых игр, дается анализ постигровых материалов.

К л ю ч е в ы е с л о в а: ролевые игры живого действия, источники, Гражданская война в России, восприятие истории.

В современном российском обществе как никогда назрел вопрос знания и понимания собственной истории не только научными кругами или в рамках школьного и вузовского обучения, но и различными социальными слоями и группами населения. Для более полного и объективного восприятия истории используются как классические методы познания, так и такие нововведения, как, например, ролевые игры живого действия.

Ролевые игры живого действия – это процесс, участники которого существуют и взаимодействуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером персонажа, его логикой и правилами игрового пространства. Ролевые игры могут выступать как современное искусство, развлечение, хобби, быть площадкой для диалога, способом самопозна-

ния и др. [см.: Первый раз...]. Игровое пространство может базироваться не только на вымышленных мирах, но и брать за основу различные периоды реальной человеческой истории. Игра всегда проводится по определенным правилам, которые структурируют отыгрываемый мир, моделируют те или иные процессы, регулируют отношения между участниками. Создателей и организаторов игры живого действия называют мастерами (мастерской группой), а непосредственных участников – игроками.

В последнее время ролевые игры живого действия все больше включаются в процесс образования, в том числе и исторического. Они рекомендованы для использования на уроках истории в школах и вузах, так как игра сочетает в себе эмоциональный и рациональный виды познавательной деятельности, позволяет пережить сложный эмоциональный опыт, погрузиться в иную социокультурную среду, мотивирует освоить дополнительный материал. Одной из целей ролевой игры в рамках уроков истории ставится «создание игрового состояния, специфического эмоционального отношения к исторической действительности» [см.: Ролевые игры...].

Как хобби и вид искусства ролевые игры живого действия распространены на всей территории России, а также ближнего и дальнего зарубежья. Несмотря на то, что зародились они на Западе, в нашей стране на данном этапе представлен наиболее широкий диапазон жанров, подходов и форматов к ролевым играм живого действия [см.: Первый раз...]. Участниками игр являются представители самых разных возрастных групп, хотя наибольшее количество – это молодежь и люди среднего возраста (до 45 лет). Большинство из них имеют высшее образование, многие работают в сферах, связанных с творчеством, созданием и обработкой информации, занимаются информационными технологиями, менеджментом, образованием, наукой и т. д.

Игры на историческую тематику начали проводиться с самого раннего периода деятельности ролевого сообщества в России, который пришелся на начало 1990-х гг. Это были игры, затрагивающие значимые исторические события, например, игра «Осада Монсегюра» (1994, Екатеринбург) посвящена Альбигойским войнам 1209–1229 гг.; история конкретных стран и регионов, например, «Волки Одина» (1998, Санкт-Петербург), базировалась на моделировании Северной Европы X в. и т. д. Следует отметить, что игры данного периода были посвящены прежде всего Средневековью как историческому периоду. К концу 1990-х гг. тематика исторических игр постепенно становится шире, они начинают захватывать более древние (например, Античность) и более поздние (Новое время) периоды.

В начале 2000-х гг. у ролевиков постепенно просыпается интерес к российской истории Нового и Новейшего времени, в том числе периоду революций 1905 и 1917 гг. и Гражданской войны. Начиная с этого момента, было реализовано несколько больших (более 300 участников) и малых (до 50 человек) проектов, посвященных этим историческим событиям.

Среди проектов следует отметить прежде всего игры, затрагивающие период 1919–1921 гг.: «На той Гражданской» 2008 г. и «Красный террор в Петрограде» 2017 г. Обе игры входили в серию игр, посвященных предреволюционному и революционному периодам истории России. «На той Гражданской» была частью игрового проекта-диалогии «Ушедшая Россия. 1913, 1919» (игры проводились в 2007 и 2008 гг.), а «Красный террор» – серии игр «Сны о Революции», включающей четыре уже прошедшие за 2015–2017 гг. игры и четыре запланированные, среди которых «Красный террор» была самой крупной [см.: Журн. *belyi_sneg*]. Их создатели-мастера не ставили своей целью точную реконструкцию событий, для них было важно отражение эпохи, характеров и конфликтов того времени. Специально планировалась сериальная последовательность игр. В диалогии «Ушедшая Россия» первая игра отражала время до революции, а последующая – после. В рамках проекта «Сны о Революции» первая игра называлась «Корниловский мятеж», а последняя – «НЭП. 1925», что примерно определяет временной период всей серии. Делалось это для того, чтобы лучше осознать переломность, непохожесть и трагичность разных, не так далеко отстоящих друг от друга периодов.

Поднимая столь сложные и до сих пор неоднозначные для российского общества темы, мастера ставили следующие задачи. Прежде всего, это попытка «...взглянуть на этот период... с позиции простых граждан, обычных людей. Их жизни не вошли в историю, но отнюдь не потому, что были менее трудными и драматичными. Именно поэтому места, где произойдут события наших игр, удалены от основных центров “великих свершений”, а среди действующих лиц не будет ни одного персонажа, хоть сколько-нибудь известного историкам» [см.: Проект...]. Кроме того, это попытка проникнуть в историю, исследовать, ознакомиться с разными точками зрения, понимать их или хотя бы стремиться к этому. Как следует, например, из отзыва одного из мастеров: «Гражданская война – время большой боли. Время выбора. Время перелома. Мне невыносимо хочется понять людей, которые жили и делали свой выбор в тех обстоятельствах» [см.: Отзыв мастера]. Формат ролевой игры подходит для реализации таких задач наилучшим образом, так как позволяет поднимать непрос-

тые проблемы в контролируемом пространстве игры, ставить человека перед выбором в конкретных игровых ситуациях, помогает вжиться в реалии прошлого.

Для анализа итогов игры, ее последствий и воздействия на участников следует привлечь в качестве источника материалы послеигровых отчетов (отзывов). Эти документы обычно выкладываются на сайте, посвященном конкретной игре, в ее сообществах в социальных сетях, ролевых форумах, личных блогах игроков и других тематических интернет-ресурсах. Отчеты бывают нескольких разновидностей – отчеты членов мастерской группы, отчеты игроков и отчеты от имени персонажей. По обоим играм опубликовано на сайте игры [см.: Постигровое] и в тематических сообществах в социальных сетях (по соответствующему тегу) [см.: Сны о Революции] некоторое количество отчетов их участников.

Отчеты членов мастерской группы обычно посвящены целям и замыслам игры и тому, как они реализовались. Также там содержатся благодарности коллегам и игрокам, принявшим участие в проекте. Зачастую упоминаются те или иные проблемы, возникавшие на этапе подготовки и при проведении игры. Мастерские отчеты могут использоваться как источник для изучения процесса построения игры. Они отражают первоначальный замысел мастеров и его практическое воплощение в игре.

Следует отметить, что в рамках ролевой игры живого действия принято разделять игрока и персонажа. И хотя грань эта зачастую является трудноопределимой, отчеты игроков и отчеты игрока от имени персонажа являются отдельными разновидностями данного источника. В некоторых случаях игрок может считать действия своего персонажа неэтичными или эгоистичными, он может говорить о том, что поступки, мнения и ценности персонажа могут отличаться от тех, которых придерживался бы в подобной ситуации игрок. Как указано в одном из постигровых отчетов: «Когда мы придумываем себе вводные истории персонажей, мы часто специально закладываем в них конфликты, ситуации сложного морального выбора, драматические переживания» [Неигровые мысли...].

Отчеты персонажей больше относятся к литературным произведениям, написанным в жанре мемуаристики от имени персонажа, которого исполнял игрок, и того, что с этим персонажем происходило. Они могут быть стилизованы под язык персонажа или под тот или иной литературный жанр (воспоминания, эссе, стихи и т. д.). Данные источники представляют ценность для исследований в области филологии, лингвистики, психологии и т. д. Также они могут выступать в качестве иллюстративного материала, дополняющего другие источники.

В отзывах игроков содержится хронология игровых событий, значимые для игрока происшествия, впечатления и переживания, благодарности, адресованные мастерам и другим игрокам. Все это позволяет исследовать целый пласт проблем различного характера. Кроме того, в пост-игровых отчетах излагаются претензии к мастерам и другим игрокам, высказывается мнение по тем или иным вопросам, описываются проблемы, возникшие как с точки зрения игрового пространства, так и по управлению игрой. В отчете О. С. Лутина, написанном после игры «Красный террор», подробно рассмотрены такие аспекты игры, как административно-хозяйственное обеспечение игры, правила, сюжет игры и работа с игроками со стороны мастеров [см.: Лутин].

Как вид источника отчеты с игр появились вместе с самими играми. Первоначально они носили устный характер, передавались в устном общении внутри групп на встречах или на межгрупповых мероприятиях. По мере развития письменной культуры ролевого сообщества (появление разовых печатных листков и регулярной прессы, посвященной ролевым играм) отчеты стали фиксироваться в письменном виде. Уже с первой официальной игры – «Хоббитские игрища», прошедшей в 1990 г., остались отчеты участников [см.: Кучма]. Отчеты от имени персонажа в тот период носили весьма причудливые формы, зачастую превращаясь в отдельные литературные произведения.

С появлением сети Фидо отчеты стали публиковаться в электронных конференциях (чатах), посвященных ролевым играм. Это расширило возможности для распространения постигровых отчетов, что в том числе послужило одним из средств продвижения ролевых игр живого действия и ролевого движения в целом.

С появлением широкого доступа в интернет послеигровые отчеты окончательно переходят в электронную форму. Они публикуются на форумах, посвященных той или иной игре, на тематических ресурсах. На сайтах, форумах и сообществах в социальных сетях создаются специальные темы, предназначенные для выкладывания послеигровых отчетов. Предусматривается возможность комментирования со стороны мастеров и других игроков, и обсуждение игровых и организационных вопросов вызывает дискуссии. Например, на сайте игры «На той Гражданской» есть раздел «Постигровое», где размещены по подразделам «Отчеты персонажей», «Отчеты игроков», «Отзывы об игре» (содержащий отчеты игроков, изложенные в более краткой форме), «Творчество персонажей и документы с игры» и «Фотографии с игры» [см.: Постигровое].

Несмотря на то, что отчеты от имени персонажей являются историческими источниками, в которых происходит субъективное отражение моделируемой реальности, с их помощью можно исследовать в том числе явления объективного мира. Например, насколько игрок отделяет собственную личность от субличности персонажа, какие события для него имели наибольшее значение и почему. Отдельным вопросом является анализ языковых и стилистических особенностей отчетов от имени персонажа. В основном они представлены в форме прозаических текстов (мемуары, дневники, записки и т. д.), реже – в виде стихов. Например, отчет от имени персонажа «Ольга Лаговская (сестра милосердия, агент белых)» был написан в виде письма неизвестному другу, отчет «Елены Валенской (владелицы газеты “Глас Державина” и агента красных)» – в форме литературных записок, а «Екатерины Волковой (сотрудница редакции газеты “Глас Державина”)» – в виде дневника [см.: Постигровое].

Как и у любого источника цифрового происхождения, у отчетов остро стоит проблема сохранности. Многие отчеты публикуются в рамках личных блогов, и если журнал удаляется, то пропадают в том числе записи, содержащие отзывы по той или иной игре. Большая сохранность обеспечивается, если тексты отчетов выкладываются непосредственно в сообщество игры. Однако в этом случае могут возникнуть вопросы с доступностью, так как вход в сообщество в социальной сети и возможность чтения документов могут быть ограничены администраторами ресурса. Еще одной проблемой является сам поиск нужной информации. Использование поисковых систем сети интернет тут ограничено, поскольку не все тексты отзывов могут индексироваться и включаться в результаты.

Довольно часто отзывы игроков пишутся «по горячим следам» и содержат только отрывочную эмоциональную информацию и благодарности. Обычно такой отзыв заканчивается обещанием позже опубликовать более подробный и логически выверенный отчет. Однако значительная часть игроков других отчетов впоследствии так и не выкладывает.

Для выявления степени воздействия игры на восприятие истории конкретным участником в наибольшей степени подходят отзывы игроков.

В ряде отчетов звучала тема страха перед Гражданской войной как социальным явлением: «Ужасно знать, что люди, с которыми ты встречалась на улицах, которым ты улыбалась, которых ты расспрашивала о чем-то, среди которых ты жила, могут быть в той или иной степени причастны к смерти твоих близких» [см.: Айквен]. Некоторые писали о трагедии разрушения прежнего мира и причинах неудач по его спасению: «Мы не могли победить. Когда на руководящих постах находятся

анархисты, изменники, да и просто пофигисты – шансов нет... Невзирая на личный героизм отдельных представителей этого общества, что есть сил пытающихся заткнуть пробоины в корабле... Все было так, поскольку иначе быть не могло» [см.: Гражданка].

Немаловажным фактором является и то, что игрокам приходилось отыгрывать персонажей, находящихся по разные стороны баррикад. В проекте «Ушедшая Россия» это подчеркивалось еще и тем, что на игре были представлены два города, один из которых находился под властью красных, а второй – белых. Сюда же относится и трагедия предательства, разочарование в идеалах и другие моральные дилеммы, которые приходилось решать в рамках ролевой игры. Это особенно ярко отражено в отчете от имени персонажа «Маруся Алексеева», где показана ее судьба, сложившаяся за две игры серии «Ушедшая Россия» [см.: Маруся Алексеева], по накалу сравнимая с художественной прозой, но отражающая события, произошедшие на игре.

Практически в каждом отчете, посвященном играм по Гражданской войне, отмечается ценность прикосновения к истории своей страны, проживания судьбы конкретного человека того времени, знакомство с историческими трудами и источниками. Например, «“Красный террор” стал историей, длиною в жизнь, пройдя которую я многое понял про самого себя и мое отношение к тем судьбоносным для нашей страны временам» [см.: Бойко], «Игра была невероятно ценна для меня возможностью (и мотивом) прикоснуться к истории. Я к этой игре прочитала много всякого, и было очень круто, что многие реалии нашли в игре свое отражение» [см.: На то особый отдел...].

В рамках ролевой игры можно говорить прежде всего про осознание эгоистории, истории отдельного человека, его восприятия всего происходящего вокруг. Контролируемый мир игры смягчает и в определенной степени идеализирует окружающую реальность, поскольку все участники осознают условность и временность созданного ими мира. Тем не менее, воссоздание этого исторического периода оставляет значимый психологический след. По словам одного из мастеров: «Игра вышла не такой, какой была изначально в моей голове. Не про террор правящей власти, а скорее про то, как все было на самом деле, как жили люди в сломавшемся мире – а сломался он для всех – как с воодушевлением одни строили новое, другие старались выжить, а третьи уходили вслед за исчезнувшей Россией» [см.: Слово Главмастера].

Таким образом, материалы ролевых игр живого действия, посвященные периоду Гражданской войны, позволяют более полно и объективно

воспринимать исторические процессы на уровне микроистории и эгоистории, чувствовать причастность к прошлому своей страны, ощущать преемственность с утерянными поколениями.

Айквен. О «Той Гражданской» // Савешник [Электронный ресурс]. URL: <http://aicwen.livejournal.com/326349.html> (дата обращения: 20.02.2018).

Бойко А. Третий закон Ньютона // Сны о Революции [Электронный ресурс]. URL: <http://belyj-sneg.livejournal.com/87312.html> (дата обращения: 20.02.2018).

Гражданка // Tengwë Laellinwa [Электронный ресурс]. URL: <http://laellin.livejournal.com/202835.html> (дата обращения: 21.02.2018).

Журн. belyj_sneg [Электронный ресурс]. URL: <https://belyj-sneg.livejournal.com/profile> (дата обращения: 21.02.2018).

Кучма Е. (Азог, Балрог-90). Правда о Великой битве // Архивы Минас-Тирита [Электронный ресурс]. URL: <http://www.kulichki.com/tolkien/arhiv/games/xi90/azog90.txt> (дата обращения: 21.02.2018).

Лутин О. С. Товарищ Фролов // allrpg.info/ [Электронный ресурс]. URL: <https://www.allrpg.info/report/769/> (дата обращения: 22.02.2018).

Маруся Алексеева (чекистка) // На той Гражданской [Электронный ресурс]. URL: <http://cwar.holdgold.ru/page.php?id=177> (дата обращения: 21.02.2018).

На то особый отдел... // Графомана кусок [Электронный ресурс]. URL: <http://r-ray.livejournal.com/688762.html> (дата обращения: 20.02.2018).

Неигровые мысли и способы // Мастерская группа «Hold & Gold» [Электронный ресурс]. URL: <https://hold-gold.livejournal.com/62066.html> (дата обращения: 20.02.2018).

Первый раз на игру? // Ролевые игры живого действия [Электронный ресурс]. URL: <http://www.rpg.ru/newb/> (дата обращения: 20.02.2018).

Постигровое // На той Гражданской [Электронный ресурс]. URL: <http://cwar.holdgold.ru/page.php?id=159/> (дата обращения: 21.02.2018).

Проект «Ушедшая Россия» // Мастерская группа Hold&Gold [Электронный ресурс]. URL: <http://holdgold.ru/russia/concept.html/> (дата обращения: 12.02.2018).

Ролевые игры на уроках истории как средство приобщения учащихся к культуре разных исторических эпох // korilkaurokov.ru – сайт для учителей. URL: <https://korilkaurokov.ru/istoriya/prochee/rolievyye-ighry-na-urokakh-istorii-kak-sriedstvo-priobshchieniia-uchashchikhsia-k-kul-turie-raznykh-istorichieskikh-epokh/> (дата обращения: 12.02.2018).

Слово Главмастера // Сны о Революции [Электронный ресурс]. URL: http://belyj-sneg.livejournal.com/90436.html?utm_source=vksharing&utm_medium=social (дата обращения: 12.02.2018).

Сны о Революции [Электронный ресурс]. URL: <https://belyj-sneg.livejournal.com> (дата обращения: 21.02.2018).

Отзыв мастера // Сны о Революции [Электронный ресурс]. URL: <http://belyj-sneg.livejournal.com/90135.html> (дата обращения: 24.02.2018).