

АНАСТАСИЯ РУСЛАНOVNA ЧЕПИЛЬ

аспирант Института филологии и межкультурной коммуникации, Северный (Арктический) федеральный университет им. М. В. Ломоносова (г. Архангельск)
chip29ru@mail.ru

НАТАЛЬЯ ВАСИЛЬЕВНА ДРАННИКОВА

доктор филологических наук, профессор Института филологии и межкультурной коммуникации, Северный (Арктический) федеральный университет им. М. В. Ломоносова (г. Архангельск)
navad@atknet.ru

УСТНЫЕ РАССКАЗЫ О ВСТРЕЧЕ РОЛЕВИКА И ЦИВИЛА, БЫТУЮЩИЕ В СРЕДЕ РОЛЕВОГО ДВИЖЕНИЯ ГОРОДА АРХАНГЕЛЬСКА

Работа посвящена исследованию устной повествовательной традиции представителей субкультуры ролевого движения города Архангельска. Героями данных текстов являются типизированные персонажи – ролевик и обычай. Исследуются дискурсивные особенности рассказов и их связь с жанрами традиционного фольклора.

Ключевые слова: субкультура, устные рассказы, повествовательная традиция, дискурсивный анализ, анекдот, бытовая сказка

Объектом исследования в нашей статье является фольклор ролевой субкультуры города Архангельска; предметом исследования – устные рассказы о столкновениях жителей города и представителей ролевого движения. Мы ставим перед собой следующие задачи: указать основные мотивы данных рассказов, исследовать их дискурсивные особенности и показать взаимодействие данных текстов с традиционными жанрами фольклора, в частности с бытовой сказкой и анекдотом. Источниковую базу работы составляют материалы, собранные во время полевых исследований в городе Архангельске. Для этого использовался метод включенного наблюдения за жизнью субкультуры, беседа по опроснику, а также интервью с представителями ролевого движения. Метод включенного наблюдения позволил зафиксировать устные тексты в естественной среде их бытования.

Нами были опрошены представители ролевого движения в возрасте от 17 до 31 года (большая часть информантов имела так называемый *игровой стаж*, то есть большой опыт участия в ролевых играх и других мероприятиях, связанных с жизнью субкультуры). В результате работы было собрано более 50 текстов с различными сюжетами, из которых 40 посвящены встрече ролевика (представителя ролевого движения) и цивила (человека, не причастного к ролевому сообществу), состоявшейся во время ролевой игры или иного мероприятия, организованного членами субкультуры.

О трансформации традиционных фольклорных жанров в современной культуре пишут С. Ю. Неклюдов [5], [6], И. С. Веселова [2], Н. В. Дранникова [1; 41–42]. Они говорят о фольклоре как о явлении непрерывном, пишут о том, что трансформация фольклорных жанров с те-

чением времени и изменением социальной среды порождает новые формы, области существования и даже способ передачи фольклорных текстов, однако связь между источником и современным явлением остается [6; 3–7]. И. С. Веселова делает вывод: «В современном городе в модифицированном виде практикуются известные способы трансляции общего знания: ритуальные (индивидуальные и общественные), обрядовые, вербальные» [2].

Обратимся к распространенным в среде ролевого движения устным рассказам, называемым внутри субкультуры *игровыми анекдотами* или *байками*. Это небольшие по объему прозаические тексты, представляющие собой занимательные истории о представителях ролевого движения и передающие жизнь субкультуры. Тексты, имеющиеся в нашем распоряжении, соответствуют таким критериям фольклора, как вербальность, коллективность, анонимность, вариативность. В статье мы будем пользоваться следующими синонимичными терминами: устный рассказ, игровой анекдот, байка, история.

Основным событием в жизни ролевика является *игра*, в которой могут принимать участие более ста человек. Она происходит следующим образом: участники в заранее выбранной местности воспроизводят сюжет игры литературного произведения, фильма или исторического события. Игроки разбиваются на более мелкие группы: *города, команды* и т. п. Активное игровое время по правилам должно быть непрерывно, поэтому паузы заполняются бытовыми заботами и общением (многие участники путешествуют по полигону). Устные рассказы, бытующие на полигоне, получают широкое распространение, респонденты зачастую не могут указать пол или примерный возраст своих собеседников, и уста-

новить первоисточник анекдота становится невозможно.

Обратимся к основным мотивам исследуемых нами текстов. Под мотивом мы вслед за А. Н. Веселовским будем понимать «простейшую повествовательную единицу», основным свойством которой является ее неразложимость [4; 495]. Мотив является составной частью сюжета, «его эмбриональной формой»; мотив «парадигматичен», и «семантическая структура мотива инвариантна по отношению к множеству своих текстовых реализаций» [7; 240, 245]. Исходя из такого понимания мотива и сюжета в устных рассказах, сюжетом которых является встреча *ролевика* и *цивила*, можно выделить следующие мотивы: «*ролевики* пугают *цивилов* (случайно или намеренно)» (№ 3, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 14); «*ролевики* эпатируют окружающих людей необычным поведением (случайно или намеренно)» (№ 2, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12); в меньшей степени представлены игровые анекдоты с мотивом «*ролевик* получает помощь от *цивила*, который знаком с особенностями субкультуры *ролевиков*» (№ 1). В текстах первых двух типов *цивилы* предстают глупыми и недалекими людьми, которые пугаются ролевиков (залезают от страха на дерево, врезаются в ствол дерева, падают в грязь и т. п.), блуждают по полигону, задают неуместные вопросы и т. д. Данные тексты имеют интегрирующую функцию: с помощью этих рассказов неофит погружается в среду ролевого сообщества, в тексте освещаются реалии, понятные и доступные только членам группы, – истории способствуют развитию групповой идентичности. *Ролевик* в *байке* противопоставлен *цивилу* – рассказы обладают этнодифференцирующей функцией, которую мы называем функцией размежевания микрогрупп [1; 47].

Во время фиксации устных текстов мы уделяли внимание дискурсивному аспекту акта рассказывания, или ситуации общения, поведению слушателей и рассказчика. *Байки* рассказываются в *нештурмовое время*, вечером или ночью, однако специального времени для рассказывания нет: они исполняются тогда, когда есть слушатели. Типовая ситуация рассказывания – это общий костер, вокруг которого собираются игроки разного возраста и игрового стажа. Подразумевается, что все присутствующие должны быть настроены на восприятие рассказов, осуждаются посторонние разговоры. Однако в это время разрешаются бытовые занятия, такие как приготовление пищи, ремонт одежды и т. п. Поводом к исполнению *байки* может являться обмен впечатлениями между игроками о происходящих событиях, повествователь перед началом ее исполнения проводит некую аналогию между событиями, о которых пойдет речь, и обсуждаемой темой. Рассказывание *байки* направлено на поддержание общения внутри группы,

истории обладают функцией установления и поддержания контакта в акте коммуникации [1; 57]. Уже известная история может быть рассказана: а) по просьбе какого-либо игрока (лично для него); б) для неофитов; в) для человека, только что присоединившегося к беседе, во время которой может исполняться несколько вариантов одного и того же сюжета. Сюжет обрастает новыми деталями, например, появляется диалог героев: «Ну, ты представь себе, идет нежить по полигону, а тут такой кусочек лакомый, они ему: “Ты кто?”, а он им: “Человек”» (№ 14); в текст включаются паремии. После знакомства с игровыми анекдотами неофит узнает скрытую иерархию сообщества и условный кодекс поведения ролевика, что позволяет говорить о том, что данные рассказы имеют дидактическую функцию.

Рассказ превращается в коллективное событие, регламентируемое внутренними правилами поведения игрового сообщества. *Байка* выделяется из коммуникативного акта самим рассказчиком с помощью вводных конструкций: «*мне рассказывали*» (№ 1, 2); «*рассказывали*» (№ 4, 8); «*слышала, наверное*» (№ 7); «*я такую слышал историю*» (№ 9) и т. п. Ее исполнение происходит как полilog, при этом каждый анекдот может быть дополнен другим собеседником. Рассказывание может происходить по очереди, и тексты в этом случае чаще всего объединены общей темой.

Исполнение *байки* требует выполнения определенных условий: в первую очередь наличия группы или хотя бы одного слушателя. Атмосфера беседы должна быть доверительно-уважительной, рассказчик должен иметь статус, позволяющий ему руководить беседой, среди слушателей должны находиться неофиты. Во время общения рассказчик активно использует возможности интонации, мимики, жестикуляции, имитирующие действия и эмоции персонажей.

Действующим лицом *байки* является *универсальный ролевик*, обладающий определенными чертами, выраженными в повторяющихся словесных формулах: *в прикиде, в полном игровом (прикиде)*, то есть в игровой одежде (№ 2, 3, 7, 9), в руках у него – *макет оружия*, на лице – *грим* (№ 3, 9, 10), он *грязный, небритый, неделю не мылся* и т. п. (№ 2, 3, 4, 11). Несмотря на то что в процессе игры участники соблюдают личную гигиену, для этих рассказов типичен образ грязного, неумытого и непричесанного героя-ролевика. Образ *цивила* типизирован, как и образ *ролевика*. Им чаще всего является мужчина средних лет (грибник, рыбак или охотник), сектанты в ритуальной одежде, компания отдыхающих молодых людей и т. п.

Образ *бусика* (неопытного ролевика) довольно аморфный и не наделен речевой стереотипией. Частые контакты между жителями поселков, находящихся поблизости от игровых зон, и *ро-*

левиками способствуют тому, что данные населенные пункты и их обитатели включаются в ролевую среду. Это отражается в использовании притяжательных форм местоимений *наши / наши и свои / свой* в их описании. Появляются тексты, *описывающие встречу бусика и местного жителя*, хорошо знающего жизнь субкультуры (№ 1). В роли *местного* чаще всего выступает пожилой человек, проживающий в близлежащем поселке или деревне.

Типовой сюжет имеет экспозицию (описание обстоятельств встречи героев и героя-*ролевика*), завязку (встреча героев), комическую кульминацию и развязку, которая подводит смысловой итог байки. Наряду с полными сюжетами часто встречаются редуцированные. В них возможно сокращение экспозиции и отсутствие развязки. Рассказы могут существовать в форме мемората или исполняться от третьего лица, со ссылкой на некий обобщенный источник, который невозможно указать. Необходимо отметить высокую вариативность подобных текстов. Например, в устном рассказе о встрече *ролевиков* и грибника, забравшегося от страха на дерево, *ролевики* были загrimированы под разные фантастические существа: *орков* (№ 3), *нежить* (№ 14); мужчина сидел на дереве от *одного часа* (№ 3) до неопределенного количества времени; *сколько он там сидел не знаю, но смеркалось* (№ 14).

Во время рассказа *байки* большое значение имеет актерская игра исполнителя, что сближает ее с традиционным анекдотом. Анекдот должен рассказываться (не читаться!), тогда его комизм проявляется гораздо ярче [11; 26]. *Байка*, как и анекдот, рассчитана на слушателя, подготовленного к ее восприятию. Внимание повествователя должно быть сконцентрировано на процессе рассказывания, а внимание слушателей – на повествователе. Рассказчик интонационно выделяет определенные эпизоды: описание внешности *ролевика*, передача эмоций *ролевика* и *цивила*. Интенция *байки* состоит в том, что слушатель должен проникнуться атмосферой *байки*, ее сюжетом. Композиция анализируемых текстов включает в себя инициальные и финальные формулы достоверности (*я слышал, мне рассказывали, говорят, это было на...*).

Комический эффект *байки* возникает из-за столкновения двух персонажей – *ролевика* и *цивила*, каждый из которых действует согласно логике своего сообщества. Умение *ролевика* переключаться с общекультурного кода на код субкультуры и рождает абсурд, создающий комический эффект. Логика абсурда является смыслообразующим фактором в традиционных анекдотах. Персонажи анекдотов, как отмечает В. В. Химик, «носят прецедентный характер, то есть являются известными, узнаваемыми фигурами-пародиями национальной культуры либо мифологизированными этническими типами

жами». В анекдоте реализуются стереотипы поведения и восприятия, комический эффект создается за счет нарушения этих стереотипов [11; 25]. Отличие ролевого анекдота от традиционного состоит в том, что он рассчитан на более узкий круг слушателей: понять и оценить его комизм может только член *ролевого сообщества*.

Ролевой анекдот, как и бытовая сказка, имеет развлекательную функцию. Ю. И. Юдин отмечает, что герой бытовой сказки представляется особой фигурой, он «*дурак или шут*», являющийся носителем смехового начала, «*субъект и объект смеха в бытовой сказке*» [12; 203]. Поведение *ролевика* в байке сходно с поведением *дурака* в бытовой сказке: его восприятие мира искажено. *Дурак* делает все иначе, чем обычный человек: орехи колет ножом; кисель берет горстями; блины облупливает, как яйца; полушибок мажет маслом; овцу вешает на вешалку (СУС 1696 В). *Дурак* часто не может найти словесного контакта с другим человеком (СУС 1698 АА 2008*) – речь *ролевика* также непонятна *цивилам* (№ 2, 3, 5, 7, 8, 10, 13, 14). Так, *ролевик* называет автомобиль или поезд *драконом* (№ 8, 13), гитару – *лютней*, мобильный телефон – *магическим камнем*. Мир сказочного простака и глупца не соответствует реальному: он принимает бочку с маслом за смерть (СУС 1314), большое дерево – за змею (СУС 1315), мельницу – за церковь (СУС 1322) и т. п. На появление *дракона* или *змея*, поезда или автомобиля и т. п. *ролевик* реагирует, как и положено в сказочном мире: он пугается их или пытается с ними сразиться (№ 5, 8). Он ведет себя неадекватно: удивляется в магазине вентилятору, сражается с автомобилем (№ 8, 13). В качестве *шути* он выступает, когда находится в своей среде (в процессе ролевой игры), где *глупцом* и *дураком* выступает *цивил*. К *ролевику* можно отнести слова Ю. И. Юдина, сказанные им о *дураке* и *шуте*: «Он не знает самых обычных вещей и поставлен как бы вне жизни» [12; 203].

Подведем некоторые итоги. *Ролевик* представляется нам тем же фольклорным типом, что и *дурак* из бытовой сказки (СУС 1200–1349). *Ролевик*, как и герой сказки, поставлен вне общества, его поведение, одежда и логика отторгаются обществом и высмеиваются им.

Можно говорить о связи *байки* с известными нам жанрами традиционного фольклора – бытовой сказкой и анекдотом. Герой игровых анекдотов – фольклорный тип, во многом заимствованный из бытовой сказки, но трансформировавшийся под влиянием изменившейся культуры, адаптированный согласно требованиям закрытой социальной группы. Герой ролевой *байки* для представителей субкультуры одновременно и прецедентная фигура, высмеивающая обывателя-цивила, и *дурак*, стоящий вне общества. Мы можем наблюдать созданную

в ролевых байках пародию на образ жизни своей группы, которая *непосвященному* будет казаться действительностью. Сюжеты об этих персонажах способствуют формированию и под-

держанию групповой идентичности ролевой субкультуры. Игровые анекдоты учат новичков правилам поведения и требованиям, существующим внутри группы.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Игровые анекдоты и байки, использующиеся в статье

1. Мне рассказывали про нелепого *бусика*, который на полигоне заблудился. Блуждал, блуждал по лесу, пока бабульку местную не встретил. Он ей, значит, объясняет: «Бабушка, Вы не знаете, где тут такие ребята с мечами в доспехах живут, ну понимаете, они тут в палатах...» Бабулька говорит: «*Ролевики*, что ли, давай провожу, тебе в какой лагерь надо?» И довела его прямо до нужного лагеря. Местные вообще хорошо полигон знают.

2. Когда народ с игры едет домой или просто в магазин, – людям бесплатное развлечение. Мне рассказывали, что на какой-то игре ролевые *дедушки* (игроки, обладающие большим опытом игр) в магазин зашли, как есть в прикиде, небритые, грязные, неделю не мылись, волосы торчком во все стороны, ну живописные такие фигуры. Зашли, увидели телевизор, встали и смотрят на него минут пятнадцать. А потом один другого в бок толкает и мечтательно так протягивает: «*Цивилизация...*» А продавщицы молоденькие, неопытные в таких делах, тоже стоят и на них смотрят. Картина маслом, в общем...

Анастасия (№ 2)

3. Мне подруга рассказала такую историю, она ее от кого-то слышала: идут по лесу *орки** в полном игровом – лица зеленые, в руках мечи, орут. А навстречу им – мужик какой-то, ну в камуфляже, небритый. *Орки* подумали, что он тоже играет. Побежали к нему, а он от них на дерево влез. Сидит мужик на дереве, а *орки* вокруг дерева внизу стоят и спрашивают: «Ты кто?» Он им отвечает, я, мол, человек. А они ему: «Ну все, человек, убивать будем, слезай!» А он час или два не слезал, пока *мастера*** не пришли и не прогнали *орков* и мужику не объяснили все.

* фантастическая раса.

** организаторы ролевой игры, которые также следят за порядком игрового процесса.

4. Рассказывали, как *ролевики* в магазин пришли после игры, грязные, голодные, а в магазине еда лежит, колбаска, сыр, мороженое... Они встали и смотрят, глаз не могут отвести. А люди на них смотрят, тоже глаз не отводят... Видимо, решили, что психов распустили из больницы...

5. Самоходные повозки, это да! Это когда после игры автомобиль видят, постоянно так орут, пугают народ.

6. А еще народ детей как-то напугал, подходят к ним такие черные мохнатые, а дети от них убегают.

Александра Типаева (№ 16)

7. Слышала, наверное, про *ролевиков*, которых все время за сатанистов принимают. Мне рассказывали, что одна бабулька в лес приехала и напоролась на отряд в доспехе, с мечами, со стягом, на котором эмблема была отряда – зверь какой-то. Ну, она и давай кричать: «Сатанисты, сатане поклоняйтесь», – они ей объясняли, объясняли, а она все равно орет, испугалась и слушать не стала, бегом почти убежала.

8. Рассказывали, как народ с игры в поезде ехал – девчонки, которые кикимор отыгрывали, прямо в балахонах ехали, с водорослями и зелеными волосами. Ходили по поезду, прикалывались, а грибники с кузовками и бабки пальцами тыкали в них. Да и вообще народ весь пыльный, грязный, куча *снаряги** с собой, и орут: «Мы в брюхе железного дракона!», – а *цивили* не понимают, пальцами у виска вертят.

* то есть игрового снаряжения, в которое входит одежда, макеты оружия, аксессуары и проч.

Евгений Кожин (№ 9)

9. Я такую слышал историю. Была игра, *историчка**, и там какой-то орден, вроде тевтонцы или еще кто, по лесу шли. В полном доспехе кованом, мечи там и все такое. Выходят на поляну из ку-

стов, а там стоит народ в черных балахонах и типа сатане молятся. Ну, наши подумали, что это тоже играют, типа сектантов изображают. Ну, они и выбежали с криками: «Святая инквизиция! Смерть еретикам!» Ну а эти давай бежать, двое бежали – один запнулся, другой в дерево врезался, остальные просто в обмороке легли. Оказалось, это реальные сатанисты были...

* *ролевая игра*, посвященная историческому событию.

10. Нас-то уже не боятся, раньше, говорят, приезжие от кустов шарахались, думали, что по лесу сумасшедшие бегают или черти, я вот тоже себя в зеркале увидел бы в гриме, тоже бы подумал: адский демон, да еще в игровом* своем, не то что цивилы, а сейчас ходят, снимают.

* то есть в одежде для ролевой игры, в гриме или доспехах.

Александр (№ 5)

11. В магазин приходят *ролевики*, грязные, немытые, волосы сальные, борода отрастать начала, лица черные. Стоят в очереди... А в магазине все белое-белое, вентилятор работает, продавщицы чистенькие, люди пахнут нормально. Стоят они и думают: «Вот это жизнь!..»

12. Мы постоянно местных пугаем, рассказывали, что даже кого-то на дерево загнали, рассказывали, что сатанистов по лесу гоняли, много историй ходит. Просто приезжают в лес часто всякие люди, мешают игре, ничего не понимают, вот и получаются всякие истории.

13. А когда автомобиль заехал на полигон, его атаковать пытались, орать стали: «Дракон! Дракон! Самоходная повозка!»

Антон (№ 4)

14. Про мужика на дереве могу рассказать, слышал такой, его *нежить** на полигоне загнала на дерево и съесть пообещала, ага, сколько он там просидел не знаю, но смеркалось, а *нежить* его покараулила, да и ушла. *Мастера* потом сняли. Ну, ты представь себе, идет нежить по полигону, а тут такой кусочек лакомый, они ему: «Ты кто?», – а он им: «Человек». А все знают поговорку «Человек, один хит», верь мне», так и загнали.

* фантастическая раса.

** количество хитов – условное обозначение количества урона, которое необходимо нанести игроку, для того чтобы он считался убитым; один хит – минимальное возможное количество для игрока, такой игрок наиболее уязвим.

Антон (№ 3)

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Дранникова Н. В. Локально-групповые прозвища в традиционной культуре Русского Севера. Функциональность, жанровая система, этнопоэтика. Архангельск: Поморский университет, 2004. 431 с.
2. Веселова И. С. Жанры современного городского фольклора: повествовательная традиция: Автореф. дисс. ... канд. филол. наук. М., 2000.
3. Веселова И. С. Прагматика устного рассказа // Современный городской фольклор. М.: РГГУ, 2007. С. 534–543.
4. Веселовский А. Н. Историческая поэтика. Л.: Худож. лит., 1940. 648 с.
5. Неклюдов С. Ю. После фольклора // Живая старина. 1995. № 1. С. 2–4.
6. Неклюдов С. Ю. Фольклор: типологический и коммуникативный аспекты // Традиционная культура. 2002. № 3. С. 3–7.
7. Неклюдов С. Ю. Мотив и текст // Язык культуры: семантика и грамматика. К 80-летию со дня рождения академика Никиты Ильича Толстого (1923–1996) / Отв. ред. С. М. Толстая. М.: Индрик, 2004. С. 236–247.
8. Мелетинский Е. М. Сказка-анекдот в системе фольклорных жанров // Историческая поэтика новеллы. М.: Наука, 1990. С. 8–28.
9. Разумова И. А. О междисциплинарном подходе в изучении и собирании устных нарративов // Комплексное собирание, систематика, экспериментальная текстология. Вып. 2: Материалы VI Междунар. школы молодого фольклориста (Архангельск, 22–24 ноября 2003 г.) / Отв. ред. В. М. Гацак, Н. В. Дранникова. Архангельск, 2004. С. 19.
10. Разумова И. А. Несказочная проза провинциального города // Современный городской фольклор. М.: РГГУ, 2007. С. 544–559.
11. Химик В. В. Анекдот как уникальное явление русской речевой культуры // Анекдот как феномен культуры. Материалы круглого стола 16 ноября 2002 г. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2002. С. 17–31.
12. Юдин Ю. И. Дурак, шут, вор и черт. Исторические корни бытовой сказки. М.: Лабиринт, 2006. 336 с.