

DOI 10.31250/2618-8619-2026-1(31)-135-149

УДК 930.2

Маргарита Андреевна Славко

Выборгский филиал Российской академии народного хозяйства
и государственной службы при Президенте РФ
Санкт-Петербург, Российская Федерация
ORCID: 0000-0003-2520-6032
E-mail: melihin@yandex.ru

Песенное творчество участников ролевого движения в России как исторический источник (1990–2024)

АННОТАЦИЯ. Статья посвящена ролевым песням как одному из значимых элементов городской субкультуры, появившейся в России в начале 1990-х гг. и существующей по настоящее время. Песни, возникшие в ролевой среде, рассматриваются как важнейший источник по истории становления и развития движения ролевых игр в России, раскрывая его сущность и социальную значимость (особенно для молодежи). Приводятся описания ролевой игры живого действия и ролевого движения в целом, а также краткий историографический обзор отечественной и зарубежной литературы по теме. Поскольку возникновение ролевого песенного творчества связано с фольклорным жанром, оно анализируется как песенный фольклор. В статье на широком материале дается классификация песен, рассматривается проблема авторства и определяется значение ролевых исполнителей (менестрелей). Научный анализ песен как исторического источника предполагает исследование места и цели их создания, авторства (если оно установлено), особенностей хранения, выявления и др. Также характеризуются информационные ресурсы, содержащие коллекции песен. Автор вводит понятие «филк-песня», которая представляет собой одну из форм песен-переделок, и отмечает переход менестрелей от песен к большим музыкальным формам — мюзиклам. В заключение подчеркивается значение ролевых песен как источника для изучения широкого спектра проблем, связанных с историей движения ролевых игр в России.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: движение ролевых игр, ролевые менестрели, городской фольклор, авторская песня, источниковедение

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ: Славко М. А. Песенное творчество участников ролевого движения в России как исторический источник (1990–2024). *Кунсткамера*. 2026. 1 (31): 135–149. DOI: 10.31250/2618-8619-2026-1(31)-135-149

Margarita Slavko

Vyborg Branch of the Russian Presidential Academy
of National Economy and Public Administration
St. Petersburg, Russian Federation
ORCID: 0000-0003-2520-6032
E-mail: melihin@yandex.ru

Song Creativity of Role-Playing Movement Participants in Russia as a Historical Source (1990–2024)

ABSTRACT. This article is devoted to role-playing songs as one of the most important elements of the urban subculture that emerged in Russia in the early 1990s and continues to exist today. Songs originating in the role-playing environment are examined as a crucial source for studying the history of the formation and development of the role-playing movement in Russia, its essence, and its social significance, particularly for young people. The paper provides a description of live-action role-playing (LARP) and the role-playing movement as a whole, along with a brief historiographical review of Russian and foreign literature on the subject. Since the emergence of role-playing song creativity is linked to the folklore genre, it is analyzed as song folklore. Based on extensive material, the article proposes a classification of the songs, addresses the issue of authorship, and defines the role of role-playing performers (minstrels). The scientific analysis of songs as a historical source includes justifying their origin and purpose, authorship (if applicable), informational content, storage methods, identification, and other aspects. The study also characterizes the informational resources where song collections are concentrated. The author introduces the concept of “filk songs” as a form of parody songs and notes the transition from songs to larger musical forms, such as musicals. The conclusion emphasizes the role of role-playing songs as a source for studying a wide range of issues related to the history of the role-playing movement in Russia.

KEY WORDS: role-playing movement, role-playing minstrels, urban folklore, bardic song, Source studies

FOR CITATION: Slavko M. Song Creativity of Role-Playing Movement Participants in Russia as a Historical Source (1990–2024). *Kunstkamera*. 2026. 1 (31): 135–149. (In Russian). DOI: 10.31250/2618-8619-2026-1(31)-135-149

Ролевые игры как массовое творческое движение появились в России в 1990 г., когда состоялись первые «Хоббитские игрища» (в Красноярском крае), и существуют до сих пор. Ролевое движение распространено по всей стране, оно довольно многочисленно, активно и популярно во многих странах, в том числе в России. По данным международной переписи 2014–2015 гг., ролевые сообщества существуют в 84 государствах¹. Хотя в основу движения положены ролевые игры, оно представлено и другими направлениями: конвентами (фестивалями), боевыми состязаниями (турнирами), костюмированными балами, песенными концертами и конкурсами и т. д. В них принимает активное участие не только молодежь, но и представители старшего поколения. Движение ролевых игр представляет собой многокомпонентную систему, включающую этические и эстетические воззрения, модели поведения, лексические наборы, понятийный аппарат, духовную и материальную культуру.

Для понимания ролевого песенного наследия необходимо дать определение ролевой игры. Это игра, участники которой действуют в рамках выбранных ролей, руководствуясь характером персонажа, его логикой и правилами игрового пространства. Создатели и организаторы игры называются мастерами, участники — игроками, а все члены ролевого сообщества — ролевиками (это люди, регулярно принимающие участие в различных ролевых мероприятиях). Ролевая игра живого действия подразумевает непосредственное физическое взаимодействие и отыгрыш. Именно такие игры являются основообразующими для ролевого движения в России, что позволяет использовать в статье понятия «ролевая игра» и «ролевая игра живого действия» как синонимы.

С точки зрения современных исследователей, ролевая субкультура относится к городской (с присущей ей спецификой). А. Ю. Лосинская отмечает наличие у ролевого движения «собственной системы норм и ценностей, выраженных в артефактах и символах» (Лосинская 2012: 45). Под артефактами автор понимает не только характерные элементы материальной культуры, но и результаты творчества, которое включает устные варианты и то, что создано в Сети. Представляет интерес классификация интернет-источников как устного творчества, поскольку общение в социальных сетях и чатах носит характер устного общения, включая описание субъективных ощущений собеседников. Кроме того, как пишет Лосинская, «отнесение их к устной, а не письменной речи объясняется их сиюминутностью, ненацеленностью на сохранение во времени» (Там же).

В статье А. В. Абукаевой 2007 г. толкинистско-ролевая субкультура определяется как молодежная, что в тот момент объяснялось средним возрастом участников. Автор описывает ее как сложную и многоуровневую, что обусловлено разнообразием видов деятельности ролевиков. Абукаева отмечает, что большая часть письменного фольклора ролевиков создается в электронной форме. Подобное творчество отражает «преломление таких основополагающих категорий фольклора, как устность, безличность, традиционность, вариативность, синкретизм, полифункциональность и др.» (Абукаева 2007).

В монографии Д. Б. Писаревской «Субкультура ролевых игр в современном обществе» ролевому фольклору отведен отдельный раздел. Автор выделяет виды фольклора (ролевая песня, байки, былички и анекдоты) и описывает основные функции ролевого фольклора (социализирующую, просветительскую, интегрирующую и идентифицирующую). Приводит классификацию ролевых песен по содержанию: «...песня-рассказ о ролевой игре, тема личного опыта в игре, песня об историческом или фантастическом событии, тема дороги на игру, общеполитические размышления на средневековом или фантастическом материале, проблема несоответствия реальной жизни ожиданиям и эскапизм в ролевой игре, феномен любителя ролевых игр и особенности его личности» (Писаревская 2011: 28).

Некоторые работы посвящены творчеству ролевых менестрелей. Например, в статье Н. С. Разницыной «Литературные персонажи в творчестве Йовин» (2013) анализируются произ-

¹ Международная ролевая перепись 2014–2015 гг. Результаты // LARP Census. URL: <https://larpcensus.org/results/ru> (дата обращения: 25.01.2025).

ведения Л. Воробьевой, одной из ведущих ролевых исполнительниц, известной под псевдонимом, взятым из книги Дж. Толкина «Властелин колец». В статье Т. А. Вороновой «Словесный образ Тиля Уленшпигеля в стихотворениях Е. Евтушенко и Л. Бочаровой» (2013) произведения, посвященные одному персонажу, сравниваются с точки зрения не только проблематики, но и эпохи, к которой относится каждый из авторов.

Популярность ролевых игр и творчества их участников обусловила значительный интерес к ним со стороны иностранных исследователей.

Зарубежные ролевые игры живого действия (Live Action Role-Playing, LARP) рассматривают в своей работе А. Петерсон и А. Ванек. Отвечая на вопрос «Так что же такое ролевая игра живого действия?», они дают определение: «LARP — это использование мастерства и воображения для создания эстетического опыта» (Peterson, Vanek 2016: 224), — и называют три столпа ролевых игр живого действия: 1) каждый является одновременно участником и зрителем; 2) участники ролевой игры не описывают свои действия, а выполняют их на самом деле или заменяют иными действиями, моделирующими те, что невозможно воплотить в реальности; 3) все участники постоянно переосмысливают свой воображаемый мир и все, что в нем есть (Ibid.: 224, 225). Сравнивая ролевые игры с театром как наиболее близким видом искусства, Петерсон и Ванек приходят к выводу, что одно искусство не может превосходить другое и любое творчество представляет собой способ самовыражения. К положительным сторонам ролевых игр они относят эмпатию и особый контролируемый художественный опыт участников (Ibid.: 233).

В зарубежной литературе, посвященной ролевым песням, широко используется понятие «филк», которое отражает их природу как песен-переделок, имеющих отношение к фантастическим мирам и сообществу любителей фантастики. Отечественные ролевики не используют этот термин, а в научной литературе он применяется по отношению к произведениям фанфикшн. Тем не менее в российском ролевом творчестве существует значительный пласт песен-переделок, соответствующих этому понятию.

С. Чайлдс-Хелтон в статье «Фолк-музыка в цифровую эпоху: ценность личного общения в музыке филк» определяет филк в широком смысле «как традиционную народную музыку и связанное с ней сообщество любителей фантастики и фэнтези» (Childs-Helton 2016). Ценности филка, по мнению автора, включают самовыражение, игру и создание совместного творческого опыта. Это высказывание характеризует и ролевое сообщество как смежное с любителями фантастики. Исполнение песен-переделок популярных композиций повышает уровень сплоченности и вызывает положительные эмоции. Интерес представляют выводы автора, согласно которым в цифровую эпоху взаимодействие осуществляется не только непосредственно, но и с помощью информационных технологий.

Г. Грейс в статье «Это неправильно для Филка (потому что это кажется таким правильным)» (Grace 2025) отмечает проблемы, свойственные филк-творчеству: выбор мелодии, которую трудно петь без аккомпанемента; написание текста, положенного на оригинальную музыку; при выборе мелодии необходимо убедиться в ее узнаваемости; публика должна понимать, о чем песня, и др. В связи с этим автор считает, что материал должен вызывать у аудитории эмоциональный отклик, а выступление — погрузить ее в соответствующее эмоциональное состояние. Помимо этого, зрители должны видеть, слышать и понимать представление.

В зарубежной историографии подчеркивается не только творческий характер ролевых игр живого действия, но и важность песенного творчества для подобных сообществ, что подтверждается и нашим исследованием.

Как следует из краткого историографического обзора, ролевой песенный жанр является объектом изучения в рамках музыкального творчества участников ролевого движения. Вместе с тем следует отметить, что до сих пор отсутствуют исследования, посвященные ролевой песне, в том числе в историческом аспекте.

Цель статьи — проанализировать ролевые песни как исторический источник и определить его значение для изучения ролевой субкультуры в истории движения ролевых игр. Материалом

для статьи послужили ролевые песни, написанные за весь период ролевого движения. В качестве методов использовались историко-сравнительный и типологический подходы, а также включенное наблюдение. Отбор ролевых песен предполагал выявление основных комплексов песенного творчества в зависимости от типологии. Отдельные песни привлекались в качестве иллюстративного материала для демонстрации тех или иных тенденций и закономерностей, присущих ролевому песенному жанру на протяжении всех лет существования движения ролевых игр в России.

Ролевой фольклор — это неавторизированное творчество ролевиков, затрагивающее события ролевых игр и межигрового взаимодействия, в том числе с неигровым пространством. В связи с этим его можно определить как творчество ролевиков во внеигровой ролевой среде, отражающее взаимосвязь ролевого и внеигрового сообществ и относящееся к действиям игровых персонажей.

Таким образом, ролевой фольклор представляет собой устную традицию (истории, передаваемые в общении при встречах, у костра, в поездках) и письменные свидетельства, с определенного времени создаваемые онлайн. Характерной чертой ролевого фольклора является отсутствие авторского источника. Название «фольклор» используют сами ролевики применительно к своему творчеству. В первое десятилетие существования движения они позиционировали свои песни как ролевой фольклор. Поэзия и неотделимое от нее сообщество фанатов (песенный фэндом) в ролевом движении возникли в начале 1990-х гг. и развивались внутри него.

Обширная песенная культура ролевиков формировалась в том числе под влиянием клубов самодельной и бардовской песни (Славко 2007: 50–64). Творческое самовыражение через поэзию и жанр авторской песни — одна из черт субкультуры ролевых игр живого действия в России. Широкое распространение таких песен связано со спецификой игр — пребыванием на природе, отдыхом у костра и т. д. Ролевых авторов внутри субкультуры называют менестрелями.

С начала существования ролевого движения менестрели стали неотъемлемой частью этой субкультуры, имеющей, в отличие от массовой культуры, специфические признаки, присущие ролевому сообществу. Сложно подсчитать общее количество созданных песен, репертуар отдельных авторов исчисляется десятками и даже сотнями произведений. Постоянно проводятся концерты ролевых групп и авторов-исполнителей, которые пользуются успехом у публики. На концертах, помимо концертов, проходят конкурсы менестрелей, в которых принимают участие десятки исполнителей. Песни звучат во время ролевых игр и являются частью дневных событий и вечерних посиделок, что сближает их с традиционной бардовской песней.

Ролевые песни можно разделить на произведения о вымышленных мирах и ролевом движении и ролевиках. Согласно другой классификации, существуют песни драматические, лирические и юмористические. Выделяются песни оригинальные и переделки известных музыкальных произведений, базирующиеся на их мелодии и/или тексте. Отдельно стоит отметить песни о фантастических вселенных (Дж. Толкина, Дж. Мартина, А. Сапковского, «Звездные войны» и др.). Ролевая песня может быть написана от имени автора или лирического героя — персонажа.

Менестрели выступают как под своими именами, так и под псевдонимами, принятыми внутри ролевого движения. В статье мы указываем реальное имя автора или исполнителя, а в скобках — его ролевой псевдоним (если реальное имя неизвестно, только псевдоним).

Ролевые песни подразделяются на авторские и народные. Чем популярнее песня, тем большему количеству авторов она может приписываться. При этом авторство ролевых песен не всегда известно исполнителям, таким образом, произведения становятся безымянными и принадлежат ролевому сообществу в целом. Например, композицию «Джон Бэксворд» известного ролевого исполнителя Евгения Сусорова (Эжена д'Альби), написанную в первой половине 1990-х, некоторые ролевики считали народной английской песней, о чем заявляли в том числе самому автору песни. Более того, в интернете, например на ресурсе «Ответы Mail.ru»², встречаются утверждения,

² Кто такой сэр Джон Бэксворд? // Mail.ru. Ответы. URL: <https://otvet.mail.ru/question/41561695> (дата обращения: 08.10.2022).

что это старинная английская баллада. Группа «Мельница», исполняющая ее, опровергла различные версии происхождения песни и назвала имя настоящего автора:

Песня «Сэр Джон Бэксворд», записанная группой «Мельница» для сборника «Археология-4», НЕ ЯВЛЯЕТСЯ песней на стихи Роберта Бёрнса! Автор песни — Евгений Сусоров, известный под псевдонимом Эжен д'Альби. Официально песня называется «О пользе шотландского эля»³.

Учитывая огромный объем произведений стихотворного и песенного ролевого творчества, проблема авторства и превращения песен в народные является одной из актуальных для исследователей. На разных интернет-ресурсах выложено большое количество ролевых песен, созданных за весь период существования ролевого движения в России. Многие произведения сосредоточены на авторских или тематических (ролевых или музыкальных) сайтах, чаще — в музыкальном исполнении (песен, гитарных аккордов, нотных записей), реже — в виде текста. Здесь тоже возникает проблема авторства, так как одна и та же песня может быть выложена с указанием разных авторов. Например, известная ролевая песня «Файтер, клирик, маг и вор», она же «Неистовый квартет», она же «Гимн приключенцев», на разных ресурсах приписывается С. Калениченко (Гакхан 1995) и Д. Благодирову (Деметриус 1997), последний является ее исполнителем. Популярная песня Н. Некрасовой (Иллет) «В зеленых роханских полях» на многих сайтах указана за авторством дуэта Айрэ и Саруман (Иллет 1998).

Первый сборник стихов и песен ролевиков «Огонь и камень» был издан в Казани в 1992 г. (Огонь и камень 1992) и посвящен созданному Дж. Толкином миру с акцентом на одном из народов Средиземья — гномах. Большая часть стихов изначально создавалась как песни и была положена на музыку. Сборник открывает стихотворение Л. Смеркович «Поезд в Средиземье» (1992), посвященное эмоциям, пережитым по дороге на игру и в ходе нее, а заканчивает произведение К. Смирнова «Вот и все. Вот и кончилось жаркое лето» — об окончании сезона полевых игр в лесу. Стихи и песни разбиты на рубрики: «Поезд в Средиземье» (о ролевых играх вообще), «Разбужен мелодией странной» и «Храм Махала» (лирика и драма от имени народа гномов), «А пели они, что твои короли» и «Восточные ворота» (юмор), «На всеобщем языке» и «Почему грустят люди» (стихи от имени других народов мира Толкина). Интересен тот факт, что Людмила Смеркович в сборнике представлена как под своим реальным именем, так и под ролевым — Скади. Она до сих пор является активным ролевиком и сочиняет песни, будучи одним из руководителей вокального коллектива «Скади и Локи»⁴. Среди песен сборника встречаются перепевки, например «Изгиб катаны острой» — переделка песни «Изгиб гитары желтой» О. Митяева, причем тема первой существенно отличается от оригинальной, так как в ней в юмористическом ключе рассказывается о сражении гномов и дракона и приводятся разные варианты рефрена «Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались» (Гакхан 1992).

Еще один сборник ролевого стихотворного творчества был издан в начале 1994 г. в Новосибирске — «Песни Арды» (Песни Арды 1994). В нем собраны стихи, авторские песни и переделки (перепевки) авторов из разных регионов. Некоторые из них до сих пор активно участвуют в ролевом движении. Авторы публикуются в сборнике как под своими реальными именами (А. Николаев, А. Сафонов, Е. Волкова и др.), так и под ролевыми псевдонимами (Лалайт Лорендэль, Стеф, Шмендра и др.). Керим одновременно является реальным именем (Керим Джемилев) и ролевым прозвищем. В одном случае ролевое имя дублируется реальным — Машка (М. Шефер).

Разнообразна тематика стихотворений сборника «Песни Арды». Это и авторская лирика, посвященная миру Дж. Толкина, например произведения Лалайт Лорендэль, стихи апокрифического по отношению к миру Толкина характера («В времена глухие, седые...» А. Николаева), произ-

³ Мельница // ВКонтакте. URL: <https://vk.com/melnitsafan> (дата обращения: 12.04.2018).

⁴ Скади и Локи // ВКонтакте. URL: <https://vk.com/skadyiloki> (дата обращения: 22.12.2024).

ведения о реалиях игры («Полуторный срок» Керима, «Памяти майской ролевушки, погребенной под снегом» Е. Волковой, А. Селивановой (и др.)). Многие стихи и песни в сборнике представляют собой переделки известных композиций групп «Наutilus Помпилиус», «Аквариум» и др., песен из советских кино- и мультипликационных фильмов и т. д. Некоторые из них до сих пор исполняются при выезде на полигонные ролевые игры, т. е. существуют в культурном пространстве уже более 30 лет.

В последующие годы ролевые стихи и песни публиковались в прессе и на различных интернет-ресурсах. Особый интерес представляют персональные сайты ролевых менестрелей и их страницы в социальных сетях. В качестве примера приведем сайт известного ролевого исполнителя, автора песен и мюзиклов Ларисы Бочаровой (Лоры Провансаль)⁵, на котором представлено ее творчество: стихи, песни с аккордами, арии из мюзиклов и т. д.

С 2006 г. реализуется проект «Песни, ролевые и не только». Идея создания архива записей и его пополнения принадлежит М. Фриду и Д. Чвакову. Проект создавался с целью сохранения песен, записанных на старых кассетах. На сайте⁶ представлена обширная коллекция записей начиная с 1990-х и заканчивая 2020 г. (квартирный концерт). Последний раз он обновлялся в 2023 г. Здесь выложены альбомы наиболее известных ролевых менестрелей 1990-х гг., переведенные в цифровой формат, записи концертов с ролевых конвентов («Зиланткон-94, 95, 97», «Сибкон-94», «Веркон-96»). Создатели сайта по возможности дают ссылки на владельцев записей и их разрешение на публикацию материалов. К сожалению, большая часть записей плохого качества, так как звук фиксировался непрофессионально.

Раздел, посвященный менестрелям 1990-х, есть и на сайте «Арда-на-Куличках» — это «Музыкальная комната», где выложены записи и тексты отдельных ролевых авторов-исполнителей⁷.

Еще один сайт — «Песни менестрелей»⁸ — посвящен творчеству Елены Вологодской (Хисимэль). Примечательно, что контент сайта регулярно пополняется: публикуются новости о концертах автора и других исполнителей в жанре фолк, представлены аудио- и видеозаписи Е. Вологодской, список соавторов песен с их фотографиями. Автор отмечает:

Ролевыми песнями считаются авторские песни ролевиков — участников ролевых игр, — обычно исполняемые в тусовке ролевиков и на ролевых конвентах. К ролевым можно отнести песни, созданные в жанре фэнтези-фолк. Ролевыми, безусловно, являются песни, написанные по мотивам ролевых игр. Песни по произведениям Толкина, Перумова, Олди и других мастеров литературного жанра фэнтези также справедливо причисляют к ролевым песням (Ролевые песни... 2015).

Ролевые песни широко представлены в интернете. На запрос «ролевые песни», «ролевые менестрели» в поисковой системе выпадает множество релевантных результатов. Это не только тематические сайты, блоги и группы в социальных сетях, но и сайты, специализирующиеся на публикации музыкальных композиций разных направлений, востребованных у слушателей, что говорит о популярности ролевого песенного фольклора. В том числе ролевые исполнители представлены на ресурсах «Яндекс Музыка» и «Музыка» в соцсети «ВКонтакте».

Последние полтора десятилетия песни в основном аккумулируются на персональных страницах ролевых менестрелей, что осложняет их выявление и описание, так как часто они не содержат сведений, позволяющих определить время их создания и отнесенность к игре. Для выявления таких песен необходимо знать имена (реальные и псевдонимы) конкретных ролевых исполнителей и их персональные ресурсы, что не всегда удается выяснить.

⁵ Частный сайт Лоры Бочаровой. URL: <https://www.treismorgess.ru> (дата обращения: 29.12.2024).

⁶ Песни, ролевые и не только. URL: <https://music.larp.ru> (дата обращения: 25.12.2024).

⁷ Каминный зал | Музыкальная комната // Арда-на-куличках. URL: <http://www.kulichki.com/tolkien/kaminzal/music.html> (дата обращения: 05.05.2021).

⁸ Песни менестрелей. URL: <https://hisimel.ucoz.ru> (дата обращения: 25.02.2025).

С ролевым движением связаны и некоторые профессиональные группы, раскрывающие в своем творчестве ролевою или средневековую тематику. Прежде всего здесь стоит отметить группу «Мельница», вокалистка и автор песен которой Наталья О`Шей (Хелависа) начинала свой творческий путь как менестрель и знаток эльфийских языков мира Дж. Толкина⁹. Интересным примером является и песня «Остров» петербургского исполнителя и руководителя фолк-группы The Dartz Ди Куртцмана, в которой отражены ностальгические воспоминания о ролевых играх 1990-х (эта песня не относится напрямую к ролевой субкультуре, но демонстрирует влияние ролевых игр на творчество конкретного исполнителя):

Помнишь, мы играли в поиски Грааля
 На острове среди любимых книг?
 Порванные струны, придуманные руны,
 Жизнь была похожа на фанфик (The Dartz 2021).

Песни-переделки, в том числе филк (придуманная, псевдофольклорная музыка), и музыкальные пародии составляют значительную часть ролевого песенного жанра. Это могут быть юмористические песни, как, например, «Куплеты принца Корвина» А. Свиридова, являющиеся пародией на песню «Страна Лимония» группы «Дюна» (Свиридов 1997а), или «Эльфийская наплевательская» Кара, переделанная из песни Арамиса из советского кинофильма «Три мушкетера». Часть переделок имеет драматический сюжет. Интересный пример — «Орочья» К. Джемилева, в которой обыгрывается песня разбойников из мультфильма «По следам бременских музыкантов», содержащая при этом героический посыл (Джемилев 1996). На сайте «Песни, ролевые и не только» творчество Джемилева представлено переделками песен В. Высоцкого, С. Никитина, Г. Gladkova, И. Николаева, А. Розенбаума и др.

Переделки ролевиков по характеру близки к студенческой пародийной песне (например, группы «Куперит»¹⁰), вошедшей в российскую студенческую культуру, что, с одной стороны, подтверждает отнесение ролевого фольклора к городскому, а с другой — свидетельствует о влиянии ролевых игр на творчество конкретного исполнителя, хотя эта песня не относится напрямую к ролевой субкультуре. По таким песням можно анализировать не только ролевой культурный контекст, но и наиболее популярные композиции, подвергшиеся переделке, в основном восходящие к детству и юности ролевиков и являющиеся неотъемлемой частью российской культуры.

Значительную часть ролевых песен-переделок (филк-песен) можно анализировать в контексте популярных в тот или иной период фантастических произведений и музыкальных композиций. Например, среди выложенных на одном интернет-ресурсе в 2002 г. песен-переделок три были основаны на композиции «Мое сердце остановилось» группы «Сплин» (2001), что говорит о ее популярности, в том числе среди ролевиков (Песни-переделки 2002). Филк-песни зачастую представляют собой народное коллективное творчество, и их авторы могут быть неизвестны. На одном из ресурсов, содержащем большую коллекцию песен-переделок по миру Дж. Толкина, написанных в 1990–2002 гг., авторство указывается крайне редко (Там же). Филк-песни подразумевают коллективное исполнение и вызывают положительные эмоции, навеянные любимой, широко известной песней, наполненной реалиями не менее любимого фантастического мира.

В ролевом песенном творчестве можно выделить отдельные темы и мотивы. Например, в 1990-е гг. была популярна тема трагической судьбы менестрелей, которая раскрывалась с разных сторон: гибель менестреля во время сражения, когда ему приходилось делать выбор между лютней и оружием (Тэм Гринхилд 1997); убийство певца после выступления перед властителем (Некрасова 1995) и др. Подобные песни получили широкое распространение, что в ролевой среде вызвало

⁹ Хелависа // Википедия. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Хелависа> (дата обращения: 28.12.2024).

¹⁰ Группа Куперит // Информационный портал шансона. URL: <https://russianshanson.info/catalog/1443> (дата обращения: 06.01.2025).

дискуссию, выразившуюся как в публицистических высказываниях в прессе, так и в песенной пародийной форме. В произведении Л. Бочаровой «Песня об убитых менестрелях» раскрываются ее основные мотивы: «Много сгнуло их даром под рукою королей... Исключительно за правду — прямо деспоту в глаза»; «Очень много их сложилось за прекрасную любовь»; «А еще их убивают, когда бой идет лихой». В последних куплетах подводится итог сложной судьбы персонажей ролевых песен:

Их тела в тюрьме на нарах, их тела на мостовой,
Из окошек будуаров они валятся толпой,
В буйном вереске они же останавливают взгляд —
А печальные глазищи прямо в душу вам глядят!

Раз живого менестреля я в полях остановил,
Струн на лютне половина, пальцы тонкие в крови,
Я спросил: «Упал, наверно?» Он лишь дернул головой:
«Просто я играю нервно, гордый жребий мой такой!» (Бочарова 1995).

Следует выделить довольно широкий пласт сатирических ролевых песен, в которых рассматриваются проблемы ролевого движения. Такие песни позволяют анализировать особенности, характерные для различных видов ролевой деятельности и разных временных периодов развития движения.

В качестве примера приведем произведение «Песня об игровом гостеприимстве» (Свиридов 1997с) известного менестреля 1990-х гг. Алексея Свиридова (С. О. Рокдевятого), в котором описана специфика выездов в лес в первое десятилетие движения, когда все необходимое, в том числе продукты, ролевикам приходилось нести на себе, а выезд мог длиться неделю. Лирический герой, которого зовут так же, как и автора, приходит в гости к друзьям из другой локации в лесу в разные дни — первый, третий, седьмой — и в момент возвращения с полигона на электричке. И если в первый день его угощают разной пищей, привезенной из дома, то в последующие рацион более скудный: на третий день — подгоревшая перловка, на седьмой — спитой чай, а в электричке выясняется, что съеден даже лавровый лист (Свиридов 1997б). Все это представлено в шуточной манере. Действительно, в 1990-е гг. у ролевиков не было возможности завозить на полигон продукты на несколько дней из-за отсутствия транспорта, недостатка денег и магазинов.

Еще одно творение А. Свиридова — «Песня посредника ХИ-95» — отражает будни профильного мастера ролевой игры, который обеспечивает процесс и моделирование фэнтезийного мира. Пока игроки наслаждаются красотой вымышленной реальности, мастер-посредник (мастер-региональщик в данной игре) занимается подсчетом чипов (минимальной неделимой единицы игрового ресурса для моделирования экономики, демографии, медицины и др.), следит за соблюдением правил ролевой игры и т. д. Этот мотив подчеркивается с помощью музыки. Часть песни, посвященная игрокам, сопровождается лиричной музыкой И. Цветкова из песни «Золушка», а часть про мастера-посредника — авторской мелодией с быстрым и резким ритмом, где нет места мечтательности (Свиридов 1995). Заканчивается песня фразой:

И когда посредник этот помогал готовить плов,
Не тушенку в рис он сунул, а листок мясных чипов (Свиридов 1995).

Проблема «мастерения» игр до сих пор является актуальной для ролевых певцов. Например, в 2024 г. группа авторов написала и исполнила песню «Мастер Сюжетник», в которой не только раскрывается роль сюжетника в подготовке и проведении игры и упоминаются используемые для

построения игры инструменты (интернет-ресурсы, Join.rpg, НИМС¹¹), но и делается акцент на творческой составляющей «мастерения»:

Сюжетника надо любить и лелеять,
Он мир создает из любви и идеи,
Так все происходит на нашей планете,
Само Мироздание — мастер-сюжетник! (Гибадулина 2024).

Наследниками сатирического творчества А. Свиридова можно назвать ролевой дуэт «Поем мы — стыдно вам». Во второй половине 2010-х гг. они написали авторские песни (с оригинальной музыкой и словами), в которых отразили наиболее актуальные проблемы российских ролевых игр. Среди них стоит отметить песню «Я сливаюсь с игры» (Поем мы... 2016), в которой отражена проблема «недозаезда» (когда игрок заявляется на мероприятие, но не приезжает на него). В куплетах рассматриваются разные причины, по которым игроки отказываются приезжать на игру, а в припеве от имени мастеров дается ответ:

Но мы и тебе замену найдем.
Открыт еще *(далее указывается срок, оставшийся до игры, — полгода, месяц, пара дней)* заявок прием.
Каждый мастер на этом свете
Скажет тебе — это жизнь.
Братуха, держись, не верю я, чтоб игроки не нашлись (Поем мы... 2016).

Интересен перечень причин «недозаезда»: боязнь роли, невозможность представить себя на конкретной игре, разочарование и нежелание играть; внешние факторы, такие как призыв в армию, необходимость ухода за ребенком, выгорание (непреодолимая усталость) из-за большого количества дел; отсутствие достойного костюма; параллельные неролевые мероприятия, которые выбирает игрок; внезапные финансовые траты; забывчивость и необязательность игрока; нежелание играть с конкретными людьми; позиционирование себя как человека, ушедшего из ролевого движения и передумавшего в него возвращаться даже на одно мероприятие; нежелание жить во время игры в лесу и выбор в пользу комфортной игры на базе; несогласие с мастерской концепцией и правилами; сомнения в контингенте игроков; региональные и другие отличия между играми; загруженность на собственном ролевом или неролевом проекте и пр. Эта песня вызвала большой резонанс среди ролевиков и стала особенно популярна у мастеров ролевых игр, постоянно сталкивающихся с данной проблемой.

Одна из песен дуэта «Поем мы — стыдно вам», «Швея», посвящена проблеме пошива костюмов на игру, где излагаются история неудачного заказа и диалоги клиента и швеи, которая обещает сшить костюм вовремя, но в итоге доделывает его уже в лесу (Поем мы... 2018). Подобные проблемы поднимаются и в другой песне, прозвучавшей на шоу фестиваля «Комкон» в 2018 г., где среди трудностей, которые преодолел игрок на пути к полигону, была такая: «Мы костюм пошили, напав швею» (Соберись... 2018).

Широкий пласт песенного творчества составляют произведения, написанные до или после игр. До события песни сочиняются с целью создания атмосферы, настроения и информационного наполнения (рис. 1, см. вклейку). В качестве примера можно привести песни Д. Благодарова (Деметриуса), которые он сочинил к игре по миру Дж. Мартина «Железный трон» в 2018 г. В общей сложности автор написал девять песен, посвященных как регионам, представленным на игре («О, сладкий Дорн», «Харренхольское проклятие» и др.), так и особенностям мира («Вся

¹¹ НИМС («Настольный инструмент мастера-сюжетника») — редактор для написания сюжетов для ролевых игр.

правда о смене династии», «Песня о славе» и др.). Среди них присутствуют не только авторские, но и переделки популярных песен, например, группы «Ленинград» — «Тиреллов битъ» (Деметриус 2018). Эти песни автор исполняет до сих пор и в своем блоге выкладывает видеозаписи.

Ролевой менестрель И. Федченко (Этайн) пишет песни к играм как для души, так и по просьбе мастеров. В 2023 г. она сочинила песню «Осень» к игре «Сказки Муми-Дола». Ее произведения можно послушать на персональной странице в социальной сети «ВКонтакте»¹².

Многие песни (и даже целые альбомы) создаются по мотивам впечатлений от ролевых игр. Они описывают фантазийный мир, т. е. пишутся от имени персонажа, а не игрока. Например, Л. Бочарова после игры «Осада Монсегюра» в 1994 г. написала песни, вошедшие в альбом «Пепел Монсегюра» (Бочарова 2000). И. Федченко после игры «Тайны острова Инишмор» 2024 г. сочинила песню «Ирландия», где впечатления от игры выражены в лирическом тексте и музыке (Федченко 2024).

К песням о ролевых играх примыкают авторские, созданные по мотивам литературных произведений, прежде всего посвященные творчеству Дж. Толкина («Сильмариллион», «Властелин колец» и др.). Авторы не только раскрывают основные сюжеты и истории главных героев, но и дополняют мир, созданный писателем. Это своего рода сотворчество, создание вселенной, где первоначальные произведения становятся основой для последующих. У Л. Смеркович есть драматико-героическая песня, на создание которой ее вдохновила короткая сцена из кинотрилогии П. Джексона «Властелин колец» (Смеркович 2025). Песни ролевиков соотносятся с широким списком книг и фильмов, созданных в жанре фантастики: «Гарри Поттер», «Звездные войны», «Ведьмак», «Дюна» и др., а также с историческими романами и определенными периодами. На разных этапах развития ролевого движения популярность авторов и сеттингов менялась, но неизменным оставалось увлечение Дж. Толкином, ставшее стержневым для ролевого творчества (рис. 2, см. вклейку).

Довольно быстро менестрели от песен перешли к большим формам. Первый опыт написания юмористических филк-опер, где композиции, базирующиеся на известных мелодиях, связаны общим сюжетом, относится к середине 1990-х. Например, в филк-рок-опере «Звезда и смерть Феанора», созданной и записанной в 1996 г. в Екатеринбурге, использовались мелодии оперы «Кармен» Ж. Бизе, оперетты «Принцесса цирка» И. Кальмана, романсов и советских песен 1930-х (Бочарова, Сусоров 1996).

Уже в начале 2000-х появились авторские мюзиклы, которые привели к созданию любительских музыкальных театров со своим репертуаром. Наиболее известны мюзиклы «Тампль», «Финрод-зонг», «Последнее испытание» и др. Все они написаны авторами-ролевиками, поставлены ролевыми коллективами и пользуются популярностью не только в ролевой среде, но и за ее пределами. Авторы этих мюзиклов — известные ролевые исполнители Л. Бочарова, Л. Воробьева (Йовин), Е. Ханпира и др. В ходе постановки мюзикла «Тампль» был создан одноименный театр¹³. В основу мюзиклов положены сюжеты из истории средневековой Европы (уничтожение тамплиеров, жизнь Жанны Д'Арк) и произведения в стиле фэнтези (Дж. Толкин и серия книг «Сага о Копье»). Премьеры многих мюзиклов были представлены на фестивале фантастики и ролевых игр «Зиланткон» в Казани. Интересен любительский театр «Волки Мибу», актерский коллектив которого состоит исключительно из женщин¹⁴.

Промежуточное звено между ролевой песней и мюзиклом — песни (в основном филк-песни), представляемые на шоу ролевых конвентов. Например, на шоу «Комкон» (Московская обл.) ежегодно исполняются песни-переделки, посвященные актуальным проблемам ролевого движения.

¹² Ирина Федченко // ВКонтакте. URL: <https://vk.com/chiiiry> (дата обращения: 22.02.2025).

¹³ Музыкальный театр «Рок-орден “Тампль”» // Культура.РФ. URL: <https://www.culture.ru/institutes/10897/muzykalnyi-teatr-rodorden-tampl> (дата обращения: 18.02.2025).

¹⁴ Волки Мибу. Женский музыкальный театр. URL: <http://volki-mibu.ru/> (дата обращения: 15.02.2025).

В 2021 г. одна из них под названием «Игры в зуме» отразила последствия ковидных ограничений 2020 г. и появление нового формата игр — онлайн-конференции.

В качестве примера можно привести песню «Полигон бескрайний» (шоу «Комкон» 2018 г.), в которой мастер и игрок излагают свои чаяния и сомнения относительно будущей игры, но тем не менее решают заняться совместной подготовкой к ней, поскольку это сулит много впечатлений. Показана разница между размышлениями мастера как организатора и игрока как участника.

Приведем куплет, который поется от имени игрока:

Снова вижу я анонсы, что же,
Ехать или же не ехать,
Но игра как для меня.
Самым лучшим рыцарем я буду,
Но пугает меня Мастер,
Ведь о нем не слышал я.
Каждая игра, уж из года в год,
Из меня всегда кровь и соки пьет.
Не поехать ли мне на тысячник?
Я хочу решить.

У мастера другие проблемы:

Меня влечет давно одна идея,
Смею [так в источнике. — *Примеч. ред.*] или не сумею
Людей на тысячник собрать.
Знаю, сложно будет, но я верю,
Роли, правила и цели
Для этой сказки написать.
Мастерить игру я смогу, народ,
Опыта полно за плечами, но
Только разум мне холодно поет:
«А сумеешь ли?»

Завершается песня совместным припевом:

А в глазах, как всегда, полигон бескрайний
И за престол война идет.
Вот бы меч свой достать, в путь отправиться дальний,
Ну так вперед! Что же нас ждет? (Скрипкина 2018).

Таким образом, ролевые песни — яркий пример городского фольклора и авторского творчества, относящегося к субкультуре ролевых игр живого действия. Это явление насчитывает уже более 35 лет и существует не только в узком кругу, но и в массовой культуре.

Ролевые песни позволяют изучать широкий спектр вопросов, в том числе:

- изменение проблематики, связанной с историей ролевого движения;
- отражение в песнях от имени персонажа исторических периодов и фантастических миров;
- анализ социальных, управленческих и других особенностей движения ролевых игр по песням от имени игроков;
- исследование терминологии, раскрывающей специфику ролевой субкультуры;
- вклад ролевых менестрелей в песенное творчество (ролевой фольклор).

Ролевые песни представляют собой массовое явление, воплощающее творческую сторону ролевой деятельности. Они популярны как среди исполнителей, так среди и слушателей. В целом ролевая песня отражает творческую направленность этого движения, что подчеркивает специфику ролевой субкультуры как креативного массового социального явления в российской действительности последних десятилетий.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

- Бочарова Л.* Про убитых менестрелей. 1995 // Тексты песен. URL: <https://teksty-pesenok.pro/11/Lora-Bocharova/tekst-pesni-Pro-ubityh-menestreley> (дата обращения: 09.02.2025).
- Бочарова Л.* Альбом «Пепел Монсегиора». 2000 // Частный сайт Лоры Бочаровой. URL: <https://www.treismorgess.ru/?p=675> (дата обращения: 03.04.2023).
- Бочарова Л., Сусоров Е.* Звезда и смерть Феанора. 1996 // YouTube. Ingris. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qf6dGMIXSos> (дата обращения: 19.01.2025).
- Гакхан (С. Калениченко).* Изгиб катаны острой. 1992 // Guiters Songs. URL: <https://guitersongs.club/song/108346> (дата обращения: 19.07.2020).
- Гакхан (С. Калениченко).* Гимн приключенцев. 1995 // Сборник мыслей. URL: <https://dan-savvy.livejournal.com/12784.html> (дата обращения: 20.12.2024).
- Гибадулина О.* Мастер Сюжетник. 2024 // ВКонтакте. URL: https://vk.com/wall145503281_12745 (дата обращения: 16.12.2024).
- Деметриус.* Файтер, клирик, маг и вор. 1997 // ВКонтакте. URL: https://vk.com/topic-237616_25638582 (дата обращения: 22.12.2024).
- Деметриус.* Песни к ПРИ «Железный трон». 2018 // ВКонтакте. URL: https://vk.com/wall-196451408_189 (дата обращения: 18.09.2024).
- Джемилев К.* Орочья. 1996 // Песни, ролевые и не только. URL: <https://music.larp.ru/index.php?searchType=play-album&searchField=97> (дата обращения: 06.01.2025).
- Иллет.* В зеленых роханских полях. 1998 // Творческое сообщество. URL: https://www.beesona.pro/songs/illet/v_zelenih_rohanskih_polyah.php (дата обращения: 13.01.2025).
- Некрасова Н. (Нуэнна).* Песня на пиру. 1995 // Живой журнал URL: <https://haspar-arnery.livejournal.com/9311.html> (дата обращения: 18.01.2025).
- Огонь и камень: сборник стихов и песен / сост. А. Ермолаев, Л. Смеркович [и др.]. Казань: ТАН, 1992. 48 с.
- Песни Арды: сборник стихов и песен. Новосибирск: Студия Дизайн Инфолио, 1994. 80 с. // Лаборатория фантастики. URL: <https://fantlab.ru/edition410077> (дата обращения: 19.03.2020).
- Песни-переделки. 2002 // Хеннет-Аннун. URL: <https://www.henneth-annun.ru/forum/archive/index.php/t-470.html> (дата обращения: 09.02.2024).
- Поем мы — стыдно вам. Я сливаюсь с игры. 2016 // 911pesni. URL: <https://911pesni.pro/15/Поем-мы---стыдно-вам/tekst-pesni-Ya-Slivayus-s-igry> (дата обращения: 17.12.2024).
- Поем мы — стыдно вам. Швея. 2018 // VK Видео. URL: https://vk.com/video-92565561_456239107 (дата обращения: 18.12.2024).
- Ролевые песни, тексты и аккорды. Фэнтези-фолк. 2015 // Песни менестрелей. URL: <https://hisimel.ucoz.ru/index/texts/0-4> (дата обращения: 25.02.2025).
- Свиридов А. (С. О. Рокдевятый).* Песенка посредника. 1995 // Песни, ролевые и не только. URL: <https://music.larp.ru/index.php> (дата обращения: 04.12.2024).
- Свиридов А. (С. О. Рокдевятый).* Куплеты принца Корвина. 1997а // Dwarvenhendge. URL: <https://belovlas.ru/minstrel/swiridov-49th.html#Korvin> (дата обращения: 05.01.2025).
- Свиридов А. (С. О. Рокдевятый).* Песня об игровом гостеприимстве. 1997б // Арда-на-куличках. Каминный зал. Музыкальная комната. URL: <http://www.kulichki.com/tolkien/music/sviridov/svirid1.mp3> (дата обращения: 02.02.2020).
- Свиридов А. (С. О. Рокдевятый).* Песня об игровом гостеприимстве. 1997в // Арда-на-куличках. Каминный зал. Музыкальная комната. URL: <http://www.kulichki.com/tolkien/music/sviridov/svirid2.mp3> (дата обращения: 02.02.2020).
- Скрипкина Е.* Соберись. 2018 // ВКонтакте. Екатерина Скрипкина. URL: https://vk.ru/wall2064611_6621 (дата обращения: 12.02.2018).

Скрипкина Е. Полигон бескрайний. 2018 // Allmp3.su. URL: <https://allmp3.su/music/комкон2018> (дата обращения: 25.02.2025).

Смеркович Л. (Скади). Поезд в Средиземье. 1992 // Скади и К°. URL: <https://skady.narod.ru/text/int001.html> (дата обращения: 18.08.2020).

Смеркович Л. (Скади). Осгилиат. 2025 // Башня Скади: Telegram-канал. URL: https://t.me/skady_tower/1055 (дата обращения: 20.02.2025).

Тэм Гринхилл. Последний пир (Когда менестрель берет в руки клинок). 1997 // AmDm.ru. Возьми правильный аккорд. URL: https://936.amdm.ru/akkordi/tehm_grinhill/93597/posledniy_pir_kogda_menestrel_beret_v_ruki_klinok/ (дата обращения: 22.02.2025).

Федченко И. Тайны острова Инишмор. 2024 // ВКонтакте. URL: <https://vk.com/chiiry> (дата обращения: 22.02.2025).

The Dartz. Остров. 2021 // Musixmatch. URL: <https://www.musixmatch.com/lyrics/The-Dartz> (дата обращения: 10.01.2025).

Абукаева А. В. Вербальное творчество посттолкинистско-ролевой субкультуры как явления постфольклора // Вестник Чувашского университета. 2007. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/verbalnoe-tvorchestvo-posttolkinistsko-rolevoy-subkultury-kak-yavlenie-postfolklor> (дата обращения: 27.12.2024).

Воронова Т. А. Словесный образ Тиля Уленшпигеля в стихотворениях Е. Евтушенко и Л. Бочаровой // Научный вестник Воронежского государственного архитектурно-строительного университета. Сер. «Лингвистика и межкультурная коммуникация». 2013. № 10. С. 71–75.

Лосинская А. Ю. Формы фольклора в ролевой субкультуре // Вестник Челябинского государственного университета. 2012. № 22 (276). Философия. Социология. Культурология. Вып. 27. С. 45–48.

Писаревская Д. Б. Субкультура ролевых игр в современном обществе. М.: ИЭА РАН, 2011. 271 с.

Разицына Н. С. Литературные персонажи в творчестве Йовин // Русская рок-поэзия: текст и контекст. 2013. № 14. С. 337–344.

Славко М. А. Ролевое движение в России в 1990–2006 годах. Тверь: ТвГУ, 2007. 196 с.

Childs-Helton S. Folk music in a digital age: The importance of face-to-face community values in filk music // The Journal of Fandom Studies. 2016. Vol. 4, no. 2. P. 159–174.

Grace G. It's not wrong to filk ('cause it feels so right) // Academia. URL: https://www.academia.edu/12249469/Its_not_Wrong_to_Filk_Cause_it_Feels_So_Right (дата обращения: 08.02.2025).

Peterson A., Vanek A. Live action role-playing (LARP): Insight into an underutilized educational tool // Learning, Education and Games / ed. by K. Schrier. Pittsburgh: ETC Press, 2016. Vol. 2: Bringing Games into Educational Contexts. P. 219–240.

REFERENCES

Abukaeva A. V. [Verbal creativity of the post-Tolkien role-playing subculture as a post-folklore phenomenon]. *Vestnik Chuvashskogo universiteta* [Bulletin of the Chuvash University], 2007, no. 1. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/verbalnoe-tvorchestvo-posttolkinistsko-rolevoy-subkultury-kak-yavlenie-postfolklor> (accessed: 27.12.2024). (In Russian).

Childs-Helton S. Folk music in a digital age: the importance of face-to-face community values in filk music. *The Journal of Fandom Studies*, 2016, vol. 4, no. 2, pp. 159–174. (In English).

Grace G. It's not wrong to filk ('Cause it feels so right). *Academia*. Available at: https://www.academia.edu/12249469/Its_not_Wrong_to_Filk_Cause_it_Feels_So_Right (accessed: 08.02.2025). (In English).

Losinskaya A. Yu. [Forms of folklore in role-playing subculture]. *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Chelyabinsk State University], 2012, no. 22 (276), pp. 45–48. (Filosofiya. Sociologiya. Kul'turologiya; Iss. 27). (In Russian).

Peterson A., Vanek A. Live action role-playing (LARP): Insight into an underutilized educational tool. *Learning, Education and Games*. Pittsburgh: ETC Press, 2016, vol. 2: Bringing games into educational contexts, pp. 219–240. (In English).

Pisarevskaya D. B. *Subkul'tura rolevykh igr v sovremennom obshchestve* [The role-playing subculture in modern society]. Moscow: Institut etnografii i antropologii RAN Publ., 2011, 271 p. (In Russian).

Raznitsyna N S. [Literary characters in the works of Jovin]. *Russkaya rok-poeziya: tekst i kontekst* [Russian rock poetry: text and context], 2013, no. 14, pp. 337–344. (In Russian).

Slavko M. A. *Rolevoe dvizhenie v Rossii v 1990 – 2006 gody* [The role-playing movement in Russia in 1990–2006]. Tver: Tverskiy gosudarstvennyy universitet Publ., 2007, 196 p. (In Russian).

Voronova T. A. [The verbal image of Till Eulenspiegel in the poems of E. Evtushenko and L. Bocharova]. *Nauchnyy vestnik Voronezhskogo gosudarstvennogo arhitekturno-stroitel'nogo universiteta* [Scientific bulletin of the Voronezh State University of architecture and civil engineering], 2013, no. 10, pp. 71–75. (Ser. “Linguistics and Intercultural communication”). (In Russian).

Submitted: 12.03.2025

Accepted: 20.04.2025

Published: 10.04.2026



Рис. 1. Музыкальная презентация ПРИ Нуменор на Челябинском конвенте ролевых игр (Челкон-2016), Челябинская обл., 2016 г. URL: https://vk.ru/expellearmus_lb (дата обращения: 19.03.2015)

Fig. 1. Musical presentation of the LARP Numenor PRI at the Chelyabinsk Role-playing Game Convention (Chelkon-2016), Chelyabinsk Region, 2016. URL: https://vk.ru/expellearmus_lb (accessed: 19.03.2015)



Рис. 2. ПРИ Хоббитские игры — 97, команда эльфов и ролевой менестрель Э. Воробьева (Йовин). Республика Марий Эл. 1997 г. Личный архив Т. Шалман (Fangorn-video)

Fig. 2. LARP Hobbit Games — 97, elf team and the role-playing minstrel E. Vorobyova (Yovin), Mari El Republic. 1997. Personal archive of T. Shalman (Fangorn-video)