

Д. В. Балаев,  
старший научный сотрудник  
Харьковского исторического музея,  
организатор исторического фестиваля «Игорев Полк»

## ИСТОРИЧЕСКИЕ ФЕСТИВАЛИ И ЛИТЕРАТУРНО- ИСТОРИЧЕСКИЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК СОВРЕМЕННЫЙ СПОСОБ СУЩЕСТВОВАНИЯ ТРАДИЦИОННОЙ КУЛЬТУРЫ

Предмет нашего разговора – исторические (этноисторические) фестивали и так называемое «движение исторической реконструкции». Реконструкция известна нам как метод исторического исследования и популяризации исторических знаний. Но в «движении исторической реконструкции» оно реально означает скорее способ идентификации участников движения, критерий иерархии в его среде и форму допуска к участию в мероприятиях – здесь это понятие теряет свой прямой смысл, так же, как зачастую и понятие аутентичности применительно к фольклорным фестивалям. Что же касается ролевых игр, то они первоначально существовали как методика воспитательной, просветительной работы, социальной терапии – в целом как способ освоения и погружения в ту или иную культурную традицию. Именно этот их аспект был востребован, когда ролевые игры стали социально значимым массовым увлечением в нашем обществе.

Длительное время в среде его участников ведётся дискуссия, является ли сообщество исторической реконструкции и ролевых игр общественным движением. Ответ в целом отрицательный: движение подразумевает общую цель участников, а реконструкция и игры – это методики, средства и способы организации досуга. Но на деле в нашем обществе они оказались очень тесно связаны с такими его основами, как образ жизни и ценностная система – вплоть до смысла жизни. И именно в нашем обществе они не только

распространены, но и структурно интегрированы, обусловлены спецификой его нынешнего состояния.

Таким образом, речь идёт об общественном явлении, но какова его природа?

Предлагаю рассмотреть его в первую очередь как способ самоидентификации и самореализации в избранном сообществе, что особо значимо для тех, кто стремится к ценностям традиционной культуры и не приемлет атомизм индивидуумов гражданского общества. В таком качестве оно появилось и на Западе, но у нас кризис идентификации был ещё более острым и зачастую искусственным, сознательным разрушением национально-культурной идентификации – например, посредством печально известной кампании по «дегероизации истории», в первую очередь Великой Отечественной войны.

Интересный вопрос: почему превращению ролевых игр в общественное явление послужили именно далёкие от реальных этнокультурных связей образы произведений Дж. Толкиена? Видимо, они сыграли роль «лаборатории» культурной идентификации, в условиях которой можно было соотносить себя с фантастическими этносами, чья культура, тем не менее, создана автором в тесной связи с реальными культурно-историческими традициями. Так создавались условия для последующего возвращения к реальным культурно-историческим корням, реальным историческим традициям, которые по аналогии с высокими образами фиктивного мира очищались от профанного, будничного, сакрализировались и вновь обрели привлекательность.

В чём различие ролевых игр и исторических фестивалей? Игра подразумевает временное отождествление участника с образом его персонажа, экспромт-театр и психологическую лабораторию – то есть дистанцию между реальностью и предметом игры. Реконструктор не отождествляет себя с образом, который он фактически воссоздаёт на уровне материальной (костюм, вооружение, предметы быта, навыки их эксплуатации) и отчасти духовной (поведенческой) культуры. Зато он прямо отождествляет себя с определённой культурно-

историчекою традицією, с миссией – например, хранителя рыцарских традиций или славы русского оружия в современном обществе. При этом игры позволяют обращаться к более широкой тематике, тогда как реконструктор вынуждено работает с узким кругом тем.

Общее у тех и других то, что они связывают себя с традиционной культурой и её отдельными этноисторическими моделями, с её ценностями и мировосприятием в целом – в частности, с общественной солидарностью, ощущают себя, хотя не всегда осознанно, хранителями связи времён. Таким образом, исторические фестивали и ролевые игры для определённой социально значимой части населения – давно уже не только молодёжи! – фактически стали одним из способов существования традиционной культуры в современном урбанистическом мире и «информационном обществе».

---