

УДК 394(470.11) (045)

**ЧЕПИЛЬ Анастасия Руслановна**, аспирант кафедры литературы института филологии и межкультурной коммуникации Северного (Арктического) федерального университета имени М.В. Ломоносова. Автор 3 научных публикаций

## **ПЕРСОНАЖ-ТРИКСТЕР В ФОЛЬКЛОРЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ РОЛЕВОГО ДВИЖЕНИЯ г. АРХАНГЕЛЬСКА И АРХАНГЕЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ**

Работа посвящена исследованию устной повествовательной традиции представителей субкультуры ролевого движения города Архангельска. Автор исследует устные тексты, в основе сюжета которых лежит трюк. В центре внимания сюжет и функциональные особенности данных текстов.

**Ключевые слова:** субкультура, устные рассказы, повествовательная традиция, трикстер, трюк, мифологизация.

Объектом исследования в нашей статье выступает фольклор субкультуры ролевого движения города Архангельска. Цель данной работы – рассмотреть рассказы о трикстере, бытующие в устной традиции представителей ролевого движения города Архангельска и Архангельской области. Источниковую базу исследования составляют тексты, собранные во время полевых исследований в городе Архангельске, методом включенного наблюдения за жизнью субкультуры, а также интервью с представителями ролевого движения и бесед по опроснику. Нами были опрошены представители ролевого движения в возрасте от 17 до 31 года, имеющие опыт участия в ролевых играх и других мероприятиях, связанных с жизнью субкультуры.

В работе мы обращаемся к распространенным в среде ролевого движения устным

текстам, называемыми внутри субкультуры игровыми анекдотами, или байками. Это занимательные истории небольшого объема, повествующие о представителях ролевого движения и передающие жизнь субкультуры.

Тексты, которые мы используем, соответствуют таким критериям фольклора, как вербальность, коллективность, анонимность, вариативность. В статье используются следующие синонимичные термины: устный рассказ, *игровой анекдот*, *байка*, *история*. В данной статье мы рассматриваем *байки*, героем которых становится персонаж, напоминающий трикстера.

Наблюдение за жизнью игрового сообщества позволило установить особенности репрезентации данных текстов: они являются неотъемлемой частью общения опытных ролеви́ков с новичками, играя роль своего рода инициации,

однако распространяются и среди опытных игроков (при появлении нового текста, не являющегося вариантом или контаминацией других сюжетов).

Под героем-трикстером в науке чаще всего понимается герой, который достигает желаемого при помощи трюка-уловки для обмана антагониста. К образу трикстера обращались такие исследователи как П. Радин, Е.М. Мелетинский, В.Н. Топоров, Ю.Е. Березкин и др.

В.Н. Топоров отмечает характерную для трикстера *инаковость* поведения, которая строится на нарушении привычного порядка действий<sup>1</sup>. Ю.Е. Березкин отмечает, что в образе трикстера сочетаются такие противоречивые категории, как *свой/чужой* и *сильный/слабый*, что отделяет его от других персонажей *плутов*<sup>2</sup>.

Сюжет о трикстере строится на столкновении двух фигур: героя и антагониста, где последний становится жертвой трюка, однако возможна и иная ситуация, когда действия трикстера блокируются антагонистом, так Е.С. Новик пишет о схеме *трюк – контр-трюк*, где происходит поражение трикстера<sup>3</sup>.

История трикстерства имеет глубокие архаичные корни: трикстер наряду с культурным героем является персонажем мифа, легенды, предания. Персонажи, имеющие природу трикстера, встречаются так же в сказочных сюжетах. Ю.И. Юдин пишет: «Разнообразные мотивы сказок о шутах покоятся на двух структурных элементах: а) уловке, к которой прибегает шут, чтобы обмануть своих недоброжелателей, и б) обмане на их основе, жертвами которого становятся доверчивые простаки»<sup>4</sup>.

А.В. Конева в работе «Анекдот как феномен социального воображения» обращается к образу трикстера в современном городском фольклоре на примере персонажей анекдотов<sup>5</sup>. Трикстерство, как основу поведения рассматривает Л.А. Абрамян в статье «Ленин как трикстер», где пишет о мифологизированном образе В.И. Ленина в народной традиции и массовой культуре<sup>6</sup>.

Герой-трикстер характеризуется способностью достичь желаемого за счет трюка – дей-

ствия, нарушающего общепринятую норму поведения; именно эту способность мы берем как главный критерий для выявления героя-трикстера в *байках*, бытующих в среде ролевого движения города Архангельска. Предметом исследования в нашей статье, таким образом, становятся тексты, центральным событием которых является использование трюка для победы над антагонистом.

Е.С. Новик в ходе анализа работ Е.М. Мелетинского о трикстере выделяет следующие способы реализации трюка: *мнимая угроза*; *мнимая приманка*; *коварный совет*; *подстрекательство*; *раздраживание*; *мнимая смерть*; *мнимое родство*; *мнимая слабость*<sup>7</sup>.

Прежде, чем приступать к анализу текста, следует пояснить специфику организации ролевого движения. Центральным событием исследуемой нами субкультуры является ролевая игра: в оговоренной заранее местности воспроизводится сюжет литературного произведения, фильма или исторического события. Основным документом, регламентирующим поведение игроков, являются *правила*, в которых оговариваются фантастические элементы *игровой реальности* (в том числе и *магия* – возможность изменять *игровую реальность* словом или действием), устанавливается *хитовка* (количество единиц здоровья игрока, потеря которых заканчивается смертью персонажа) и др. специфические особенности данной *игровой реальности*.

В среде ролевого сообщества существует корпус текстов, описывающий не установленные в правилах (т. е. *инаковые*) модели поведения при использовании игроками своих возможностей. Действующим лицом таких текстов становится фигура, напоминающая трикстера. Так, например, в одном из сюжетов герой, имеющий *иммунитет к игровым ядам*, предлагал игрокам отхлебнуть из своей фляжки, где содержалась *отравленная* (согласно *правилам игровой реальности*) жидкость (реализация трюка *коварный совет*), а его спутница получала деньги за *излечение отравленных*.

Чаще всего в *байках* ролевики о героях-трикстерах реализует трюк *мнимая угроза*.

Обратимся к тексту, записанному от Максима Болгова (1986 г. р.):

«Я не помню, когда там *друиды* (класс персонажей игры, наделенный *магией*) были. Идет *друид* по лесу... <...> Навстречу ему идут воины... <...> Он выходит вперед, размахивается (показывает, как размахивается) посохом, ударяет им (имитирует удар), и громко кричит: «Стоять!». Ребята и замерли, а *друид* пошел мимо... <...> А ребята правил не читали, и не знали, что такого заклинания (*стоять*), нет, вот и замерли».

Сходная история была записана от другого информанта (Антон 1990 г. р.): «Когда на одной из игр обилие магии сильно подзадолбало, было несколько раз применено замечательное заклинание (не установленное *правилами*) – *Стоямба...*». Далее в тексте описываются сходные события, в которых игроки использовали *мнимую угрозу*. Однако респондент отмечает, что трюк быстро перестал быть действенным из-за частого использования. Применение *несуществующего заклятья*, является одним из способов борьбы трикстера с антагонистом.

От исполнителя Влада Пустовара (1979 г. р.), был записан текст об одурачивании героя-трикстера. Персонаж, охарактеризовавший свою *хитовку* словами: «*Пока не сяду*» (трюк *раздраживание*: использование оружия приносило вред нападавшему), – был посажен на землю при помощи щитов (не являющихся оружием). Схожая история была записана от Антона (1990 г. р.), где персонажа, от касания к которому игрок *умирал*, победили, сбив его на землю при помощи щитов. Таким образом, можно говорить о наличии сюжета о поражении трикстера в результате контр-трюка.

Если обратиться к герою рассказов о трикстере, то можно убедиться, что он претерпевает процесс мифологизации, который прослеживается при сравнении вариантов данных текстов. Евгения Оганезова (1986 г. р.), рассказала историю с похожим сюжетом: герой выдал спичечный коробок за оружие для безопасного передвижения среди антагонистов, назвав автора трюка, в других вариантах этого текста речь идет о безымянном герое.

Фигура реального человека, ставшая прецедентной, трансформируется. В ходе этой трансформации персонаж обезличивается, конкретное время событий, связанных с ним, размывается (*Я не помню, когда там друиды были*), конкретное место становится условным (*идет друид по лесу*). Происходит мифологизация центрального героя данных текстов.

Отдельно необходимо сказать о дискурсивных особенностях *игровых анекдотов* о трикстере. Они передаются чаще всего опытными игроками новичкам, хотя практически любой представитель субкультуры может воспроизвести один или несколько сюжетов. Рассказывание данных историй обычно представляет собой цепочку текстов, связанных между собой тематически, это монолог одного, или полилог нескольких участников. Воспроизведение текста не требует особого повода, но подразумевает присутствие менее опытного игрока. Рассказывание происходит в атмосфере увлеченного слушания, в противном случае рассказчик, как правило, прерывает текст.

Исходя из этого, мы можем говорить об инициальном характере подобных историй. А. ван Геннеп, обращаясь к обрядам перехода, неоднократно упоминает, что во время инициации неофиту передаются сокровенные знания сообщества<sup>8</sup>, рассказы о трикстере могут выполнять эту функцию, т. к. представляют собой своеобразные легенды и мифы сообщества.

Таким образом, в некоторых устных рассказах, бытующих в среде ролевого движения, главный герой приобретает черты, характерные для героя-трикстера архаического фольклора, что отчасти это связано с условиями самой игры, которая представляет собой модель бинарную мира, сходную с легендарной или сказочной.

Трикстеры, подобные *Ворону* в палеоазиатском фольклоре или *Койоту* в североамериканских мифологиях действуют, основываясь на своей выгоде или выгоде своей общности, мотивация героев ролевых историй сходная – личная выгода или помощь своим соратникам. Хитрости героя-ролевика соотносимы с трюками трикстера. Герой представленных в данной работе текстов, использует те же трюки, что

и архаический трикстер: он обманывает противника, используя выдуманные заклинания, дает ложный совет, провоцирует антагониста на действия, которое причинят последнему вред. Однако он может быть обманут или побежден при помощи контр-трюка.

Трикстер в фольклоре ролевого движения предстает как легендарный персонаж, наделенный опытом всего игрового сообщества, что подтверждается тенденцией к обезличиванию и мифологизации героя.

Подводя итоги вышесказанного, можно говорить об особом типе текстов, существующих в фольклоре ролевого движения, которые являются аналогом анекдота о трикстере и характеризуются широкой пространственностью. В данных историях сохраняется и репрезентируется игровой опыт всего сообщества, а их частотность объясняется необходимостью передать накопленные знания и обеспечить непрерывность традиции.

### Примечания

<sup>1</sup>Топоров В.Н. Образ трикстера в енисейской традиции // Традиционные верования и быт народов Сибири. XIX – начало XX в. Новосибирск, 1987.

<sup>2</sup>Березкин Ю.Е. Трикстер как серия эпизодов // Труды факультета этнологии. СПб., 2003. С. 97–164.

<sup>3</sup>Новик Е.С. Структура сказочного трюка // От мифа к литературе. Сб. в честь 75-летия Е.М. Мелетинского. М., 1993. С. 145–160.

<sup>4</sup>Юдин Ю.И. Дурак, шут, вор и черт. Исторические корни бытовой сказки. М., 2006. С. 197

<sup>5</sup>Конева А.В. Анекдот как феномен социального воображения // Анекдот как феномен культуры. Материалы круглого стола 16 ноября 2002 г. Санкт-Петербургского философского общества. СПб., 2002. С. 70–77

<sup>6</sup>Абрамян Л.А. Ленин как трикстер // *Abrahamian L. Lenin As a Trickster // Anthropology & Archeology of Eurasia*. 1999. V. 38. № 2. P. 7–26. Режим доступа: URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/abramyan1.htm>

<sup>7</sup>Новик Е.С. Структура сказочного трюка // От мифа к литературе. Сб. в честь 75-летия Е.М. Мелетинского. М., 1993. С. 145–150

<sup>8</sup>А. ван Геннеп Обряды перехода. Систематическое изучение обрядов. М., 1999. С. 64–107

***Chepil Anastasia Ruslanovna***

Postgraduate Student, Institute of Philology and Cross-Cultural Communication,  
Northern (Arctic) Federal University named after M.V. Lomonosov  
(Arkhangelsk, Russia)

### TRICKSTER CHARACTER IN THE FOLKLORE OF ROLE-PLAY GAMERS OF ARKHANGELSK AND THE ARKHANGELSK REGION

The article is devoted to the oral tradition of the Arkhangelsk role-play movement subculture. The author studies oral texts with a trick as the key subject of their plot. The focus of attention is on the plot and functional features of these texts.

**Keywords:** *subculture, oral stories, narrative tradition, trickster, trick, mythologization.*

Контактная информация:  
e-mail: [chip29ru@mail.ru](mailto:chip29ru@mail.ru)

Рецензент – Дранникова Н.В., доктор филологических наук, профессор кафедры истории русского языка и диалектологии института филологии и межкультурной коммуникации Северного (Арктического) федерального университета имени М.В. Ломоносова