Санкт-Петербургский Государственный Технологический Институт (Технический Университет)

Кафедра социологии

Учебная дисциплина: Социология

Курсовая работа

Тема: «Молодежная субкультура. Толкиенисты»

Студент: Лебедев Р.В.

Санкт-Петербург

2010 г.

Содержание

Введение

Глава I

§1 История

§2 Немного об авторе

Глава II

§1 О ролевиках

§2 Ролевые игры

§3 Письмена и языки

Заключение

Список используемой литературы

Введение

В ходе этой работе мы постараемся разобрать субкультуру толкиенистов. Объект исследования – молодежная субкультура. Предмет – молодежная субкультура толкиенистов в социологии.

Цель данной работы: подробно разобрать структуру толкиенистского движения и рассмотреть его влияние как субкультуры на молодежь.

Задачи: необходимо дать определение молодежной субкультуры, ввести в суть толкиенистского движения, привести примеры, рассказать про основателя (автора) движения, рассказать о последователях, рассмотреть историю развития.

Начнем с определения культуры и субкультуры. Слово "культура" происходит от латинского colere, что означает культивировать, или же возделывать почву. В средние века слово стало обозначать прогрессивный метод возделывания зерновых (возник термин agriculture - искусство земледелия). Но уже в XVIII - XIX оно приобрело новое значение - его стали употреблять по отношению к людям, имея в виду их начитанность, изящество манер и т.д. Однако тогда этот термин применялся в основном к аристократам - "культурным", чтобы отделить их от "некультурных". В наше время термин еще более преобразился - теперь мы ассоциируем культуру с чтением классики, любовью к классической музыке, посещением театров и т.п.

В широком плане под субкультурами в социологии обычно понимают те социальные образования внутри общества, которые отличаются от преобладающей и нормативной культуры по некоторым культурным признакам: обычаями, нормами, ценностными ориентациями, стилем поведения, а иногда и институтами. Существование субкультур является неизбежным следствием культурной дезинтеграции, ситуации, когда каждый может - и вынужден - относительно свободно выбирать из множества вариантов правил мышления и поведения.

В настоящее время в мире существует огромное множество различных субкультур, самые популярные из них: эмо, панки, готы, скинхеды, анимешники и другие. Всех их объединяет то, что эти люди выделяются из толпы, и встретив такого человека в метро, можно с большой вероятностью определить к какой субкультуре он относится. Но с толкиенистами дело обстоит иначе. Внешне такие люди ничем не отличаются от всех остальных, и даже поговорив с таким человеком, нельзя сказать однозначно толкиенист он или нет. Так чем же они отличаются от обычных людей?

Во-первых, ни один толкиенист не является таковым, если не прочел бессмертное произведение Дж. Р.Р. Толкиена «Властелин Колец». Особо продвинутые личности должны читать «Сильмариллион» и даже цитировать его.

Во-вторых, толкиенисты устраивают ролевые игры на природе (о них мы поговорим чуть позже), где, одевшись как мифические персонажи, игроки отождествляют себя с оными и ведут себя соответствующим образом.

В-третьих, каждый выбирает для себя, кем он будет: орком, эльфом, человеком или магом. Придумывает себе новое имя, в основном имена берутся из Книги. И наконец создает соответствующую атрибутику для своего персонажа (одежда, меч, лук, кольца, подвески и пр.)

Термин «молодежная субкультура» не подходит в данном случае, так как этим увлекаются не только молодежь. Есть очень много взрослых людей, которых смело можно назвать толкиенистами, хотя скорее они и являются истинными носителями этой субкультуры. Толкиену удалось создать полноценным мир, в который поверили миллионы людей. Этот мир позволяет уйти от реальности и погрузится в волшебство, сказку. Профессор (так называют писателя ролевики) создал так же несколько полноценных языков, но которых некоторые могут говорить и писать.

Как и любой другой субкультуре, ей присуще свои песни, шутки, поговорки и даже молитвы. Так, например музыкальная группа Эпидемия внесла весомый вклад в развитие течения. Для привлечения удачи, продвинутый толкиенист возносит молитву Светлой Владычице:

A Elbereth Gilthoniel, silivren penna míriel o menel aglar elenath! Na-chaered palan-díriel o galadhremmin ennorath, Fanuilos, le linnathon nef aear, sí nef aearon!

Для полного соответствия выбранному образу толкиенист изучает искусство владения мечем, делает себе доспехи, плетет кольчугу. Чтобы показать себя и посмотреть на других такие люди собираются в группы и устраивают турниры, порой уровень таких мероприятий настолько высок, что для реалистичности строятся крепости, возводятся палаточные городки.

Разберем все сказанное более подробно.

История

Впервые толкиенисты появились в Америке и Европе в середине 60-х. Тогда народ просто заболел книжками английского профессора, но главными фанатами стали, конечно, школьники и студенты.

Считается, что фэнтэзимания стала способом бегства от реального мира. Западная молодежь того времени устала от ценностей "общества всеобщего благоденствия" и естественным путем бегства из мира излишнего рационализма и прагматизма стал "путь в сказку", где жизнь проще и понятнее - мир героев и врагов, где каждый может стать героем.

Исследователи считают, что можно даже установить точное время начала толкиеномании: лето 1965 года, когда американской аудитории не хватило миллионного тиража "Властелина колец". Студенты Гарварда обзавелись значками: "Да здравствует Фродо!", "Гэндальфа - в президенты!", и т.д. Это было время, когда даже в газетах встречались названия статей типа "Еще немного Мордора!" - и люди это понимали! В пике толкиеномании даже президент США - Рональд Рэйган, спускаясь с борта самолета, называет СССР "shadowland" и "Land of Mordor" (эпитеты из книги, упомянутые именно потому, что они могли быть поняты населением США - а эти слова транслировались на всю страну!).

Возможно и это, и нападки самого Толкиена - в последних главах - обусловило столь резкое неприятие этой культуры советской властью. Волна толкиенизма прокатилась по всему миру, но в нашу страну проникла только в конце 80-х.

Полные переводы Толкиена появились впервые в России только в начале девяностых. Именно тогда начали появляться в России первые толкиенисты. Но массовость это явление получило только в середине нашего десятилетия. Тогда только немногие ходили на игры в лес. Под Санкт-Петербургом в Заходском проходили РХИ (Региональные Хобитские Игры), участники которых разбивались на несколько лагерей и жили как хиппи, кто хотел сражался, кто-то просто отдыхал, не обошлось и без алкоголя, но дух ролевой игры витал повсюду.

С другой стороны, среди почитателей ролевых игр - о них позже, сейчас же только об их истории - существует такое мнение, что ролевые игры начинались не с Толкиена. В свое время в Америке получили широкое распространение так называемые ролевые игры, предложенные населению в качестве метода психологической реабилитации, но очень скоро переросшие первоначальную задумку, ибо спустя некоторое время в недрах массового движения толкиенистов родилось историческое решение провести игру по Толкиену. Только тогда и началась горячка "ролевух", как их называют наши игроки.

После 97г атмосфера ролевых игр сильно изменилась. Пришли новые игроки, которые главной задачей ставили выделиться из толпы и помахать мечем. Компании стали собираться не только в лесах, но и в городе.

Немного об авторе

Джон Ро́нальд Руэл То́лкин был оксфордским профессором англосаксонского языка (1925—1945), английского языка и литературы (1945—1959). Ортодоксальный католик, вместе с близким другом К. С. Льюисом состоял в литературном обществе «Инклинги». 28 марта 1972 года Толкин получил звание Командора Ордена Британской империи от королевы Елизаветы II.

После смерти Толкина его сын Кристофер выпустил несколько произведений, основанных на заметках и неизданных рукописях отца, в том числе «Сильмариллион». Эта книга вместе с «Хоббитом» и «Властелином колец» составляет единое собрание сказок, стихов, историй, искусственных языков и литературных эссе о вымышленном мире под названием Арда и его части Средиземье. В 1951—1955 годах для обозначения большей части этого собрания Толкин использовал слово «легендариум».

Многие авторы писали произведения в жанре фэнтези и до Толкина, однако из-за большой популярности и сильного влияния на жанр многие называют Толкина «отцом» современной фэнтези-литературы, подразумевая, главным образом, «высокое фэнтези»

Ещё в детстве Джон со своими товарищами придумали несколько языков, чтобы общаться между собой. Эта страсть к изучению существующих языков и конструированию новых осталась с ним на всю жизнь. Толкин является создателем нескольких искусственных языков: квенья, или язык высоких эльфов; синдарин — язык серых эльфов. Толкин знал несколько десятков языков, новые языки составлял, во многом руководствуясь красотой звучания. Сам он говорил: «Никто не верит мне, когда я говорю, что моя длинная книга — это попытка создать мир, в котором язык, соответствующий моей личной эстетике, мог бы оказаться естественным. Тем не менее, это правда».

Он посвятил себя научной карьере: сначала преподаёт в Университете Лидса, в 1922 году получил должность профессора англо-саксонского языка и литературы в Оксфордском университете, где стал одним из самых молодых профессоров (в 30 лет) и скоро заработал репутацию одного из лучших филологов в мире.

В это же время он начал писать великий цикл мифов и легенд Средиземья (англ. Middle-Earth), который позже станет «Сильмариллионом». В его семье было четверо детей, для них он впервые сочинил, рассказал, а потом записал «Хоббита», который был позже опубликован в 1937 году сэром Стэнли Ануином. «Хоббит» пользовался успехом, и Ануин предложил Толкину написать продолжение; однако работа над трилогией заняла длительное время и книга была закончена только в 1954 году, когда Толкин уже собирался на пенсию.

Трилогия была опубликована и имела колоссальный успех, что немало удивило автора и издателя. Ануин ожидал, что потеряет значительные деньги, но книга лично ему очень нравилась, и он очень хотел опубликовать произведение своего друга. Для удобства издания книга была поделена на три части, чтобы после публикации и продажи первой части стало понятно, стоит ли печатать остальные.

О ролевиках

Во всей субкультуре обычно выделяют фанатов - ярых толкиенистов и ролевиков, но необходимо также сказать и о фэнах, которые к субкультуре хотя и не принадлежат, но имеют к ней отношение.

Кто такие фэны? Люди, которым нравится погружаться в небывалые миры. Люди, которым фантазия писателя помогает вырваться из обыденности будней, рождает сладкий трепет в душе, помогает жить. Фэны читают все: Стpyгацких и Ефремова, Толкиена и Говарда, Гаррисона и Хайнлайна. Читают и не-фантастикy. Даже в самых безнадежных книгах они отыскивают зеpна фантазии и домысливают несказанное, ненаписанное, непpидyманное. Поpой они начинают писать сами. Поpой становятся писателями. Им просто нравится этот странный процесс - "чтение". Hе смешивая реальный мир и мир книжный они работают, отдыхают, и читают, читают, читают...

Кто такие фанаты? Бывает так - одна книга, один автор задевает в душе какие-то особые струны, и тогда человек отказывается от всех остальных и посвящает себя Единственной. И появилась для Них такая "Библия" - "Властелин колец". Библия была дана, и появились толкиенисты. Вначале им просто было хорошо вместе. Они нашли свою книгу и читали ее вновь и вновь. Дpyгие книги были уже не нужны - слишком простые краски (серые, белые, красные, зеленые, черные...), слишком странное, нелогичное поведение персонажей. Хотелось говорить и говорить о Единственной и Hеповтоpимой.

Потом, конечно, захотелось собраться отдельно от фэнов - которые продолжали интересоваться чем-то еще, собраться тесной группой единомышленников: на природе - как любимые герои. С мечами - как они, родимые. И не просто поговорить - а еще и побегать по лесу, придумав правила игры. Сpазиться с мерзкими оpками (как ни странно, многие захотели быть оpками!), швырнуть кольцо в Оpодpyин. Так возникли хоббитские игрища - так был перейден Рубикон. Толкиенисты стали воплощать свою библию в жизнь.

В чем была (и есть) цель толкиенистов? Рискну предположить, что, в первую очередь, - в приобщении. Ролевая игра по Толкиену не просто позволяет "продлить пространство книги", к великому сожалению дочитанной, перечитанной, и выученной наизусть. Hе только в очередной раз встретиться с дpyзьями-товаpищами, главное - можно почувствовать себя равным автору. Фэны читают все и знают все. Они могут судить о любом авторе - зато времени на подобные исследования у них не остается. Толкиенисты взяли на вооружение иной подход: сокращение числа книг до одной (это, конечно, в крайних случаях) они компенсировали академическим подходом и препарированием живого текста книги. Толкиен не разработал "как надо" эльфийский язык - а вот мы разработаем и начнем на нем говорить. Толкиен не уточнил, в каком строю и какими мечами дрались орки - а мы узнаем...

Кто такие ролевики? Толкиенистов роднила любовь к одному миру. Они могли вести бесконечные исследования одной-единственной книги и читать ее всю жизнь. Писали подражания, продолжения и пародии. Ролевиков же породила та ситуация, что вписаться в мир толкиенистов становилось все труднее и труднее. Славные прозвища были разобраны, громкие звания расхватаны, по всем сложным вопросам лексики и генеалогии имелись специалисты - трудно стало завоевать авторитет. И чья-то мудрая мысль нашла выход. Кто-то вспомнил о существовании других книг, пусть не столь великих, как книга ПРОФЕССОРА - но ведь и на их основе можно было устроить хорошую "pолевyхy"! Попрыгать с мечом, покричать громким голосом, взять то или иное славное имя.

Таких книг оказалось много. "Конан", драконы всяческих времен года, да и ряд отечественных авторов постарался - родились книги, отвечающие требованиям ролевиков. Им уже позволительно не знать тонкостей "Сильмаpиллиона". Они домысливают иные миры - куда более простые, а посему гораздо более легкие в плане приобщения. Число их быстро переросло число толкиенистов. Те, по крайней мере, вынуждены были помимо Толкиена читать иную литературу. Высокий уровень "Библии" не позволял расслабиться, заставляя заниматься самообразованием - пускай и для довольно странных исследований. "Библии" ролевиков серьезной работы ума уж совсем не требовали - они словно были предназначены для того, чтобы по ним играли...

Теперь обратимся к самой тусовке.

Настоящего толкиениста от всех других любителей фэнтэзи отличает очень многое:

Эти люди очень хорошо сознают свою отличность от прочих своих сограждан, так, что для соотечественников, не входящих в систему (а это все нормативное общество) порой нелегко понять и внедриться в нее;

Бережное отношение к игре, к литературе фэнтези, вплоть до филологического интереса к изучению эльфийских языков, большой интерес к истории, преимущественно раннего средневековья, боевые искусства, фехтование и пр.

Жизненное мировосприятие в сочетании с весьма юмористической оценкой собственных занятий (человек способен горячо, с жаром и на полном серьезе спорить о родословных хоббитов, но спустя минуту те же хоббиты станут объектом его насмешки - вообще плох тот толкиенист, который всегда относится к себе серьезно);

Для значительной части свойственны символы удивительной готовности верить при минимуме оснований для веры (вера в магию и т.д.). Например, встречаются такие, которые считают себя атеистами, но не сомневаются в существовании эльфов.

Сами толкиенисты выделяют в структуре своей тусовки несколько типов людей, пришедших сюда, в соответствии с причинами, приведшими в толкиенизм.

Во-первых, это люди, которые по какой-либо причине не сумели утвердить себя в большом мире, либо сумели, но то, что у них получилось, им не нравится. Они держатся за новый мир, как полярники за радиостанцию, поскольку потеря означает окончательное крушение жизни. Со временем такие люди составляют элиту толкиенизма; они замыкаются в своем узком кругу, и тут уже действительно вырастает религия, но направленная внутрь - потому крайне нежелателен приток новой паствы, ибо система герметична, свежая кровь может её погубить.

Другая часть толкиенистов - это те, кому просто нравится играть. Ролевая игра позволяет человеку оказаться в шкуре другого, оставаясь в то же время собою - а это интереснейший эмоциональный опыт. В отличие от театра, игра дает практически неограниченную возможность для действия. В большинстве своем такие индивидуумы ведут нормальную "цивильную" жизнь, а игры рассматривают как хобби, средство отдохнуть от суровых будней.

Третья категория - те, кому надо ощутить свою инаковость. В самом деле, толкиенист с его причудливыми костюмами, мечами подмышкой, средневековым стилем поведения действительно привлекает внимание. Как правило, подобные личности увлекаются параллельно еще уймой вещей и недолго, в целом, задерживаются в толкиенистском обществе.

Тусуются они преимущественно в двух местах: в Нескучном саду (Эгладор) и Царицыно (Мандос). Мандос обычно место боевое, Эгладор - более лиричное. Рассмотрим более подробно Эгладор.

Согласно толкиеновскому "Сильмариллиону" Эгладором звалась местность, где находилось потаенное королевство Тингола, закрытое от внешнего мира магической завесой Мелиан, "Эгладор" - по-эльфийски это значит "земля забытых" (именно таково официальное имя, дарованное "толкиенутыми" Нескучному саду).

Вообще в Эгладоре встретить можно кого угодно: и толкиенистов, и желязнутых (поклонников еще одного мэтра фэнтези - Роджера Желязны), и облегуиненных (есть фанаты и у Урсулы Ле Гуин).

Вступая в неформальный клуб, толкиенисты выбирают себе имя (в основном из книг Толкиена, например, Фангорн, Фагот, Галадриэль) и расу, то есть могут быть хоббитами, троллями, орками, гномами, эльфами, людьми и т.п. Выбранная раса иногда не предполагает никаких внешних признаков, поэтому в тусовке при знакомстве очень популярно выражение "существо". Между существами часто заключаются браки и другие родственные отношения - усыновления, удочерения, "уматерения" и т.д. Браки заключаются в зависимости только от личных симпатий, а не от рас, с чем было строго в книгах Толкиена (там, например, эльфийка, выходя замуж за человека, автоматически лишалась бессмертия). Многоженство в тусовке не возбраняется.

Любое существо может иметь как одну или две квэнты (собственные истории или легенды), так и более. Например, по одной это светлый дракон, а по другой - темный орк. Интересно, что "темных" (апологетов Тьмы) на Эгладоре встречается не меньше, чем "светлых". При всем уважении к Толкиену многие имеют свой собственный взгляд на события, описанные во "Властелине колец".

Так, например, широкий резонанс и, можно сказать, раскол среди толкиенистов вызвала книга Ника Перумова (Николай Данилович Перумов - известный петербургский писатель в стиле фэнтэзи) "Кольцо Тьмы", где он воспользовался миром Толкиена и написал сиквел "Властелина колец". Автор посмел ПРОСТО ПИСАТЬ КHИГУ! Он не вел доскональных исследований темы, не играл в СОУЧАСТHИКА процесса, не бегал по лесу с мечом - а взял и написал. Да еще и как много! И как быстро! Это было "оскорбление" профессора. Это было оскорбление всех тех, кто потратил годы на "тонкости эльфийского" и готов был отдать всю жизнь - за полчаса в мире Средиземья. Увидеть Мордор - и умереть... А тут Hик Перумов взял да и написал книжку - без дрожи в руках и преклонения перед темой. Как такое простишь... и не простили. Hавеpное, это был первый случай, когда "эльфийская" этика столкнулась с человеческой.

Сейчас немалой популярностью пользуется "Черная книга Арды", написанная в первоначальном варианте Ниенной и Иллет (в этой книге события "Сильмариллиона" - истории Средиземья - описаны с точки зрения тех, кто у самого Толкиена выступают в роли "темных". В этом варианте почти все "злые" толкиеновские персонажи оказываются более человечными, а конфликты возникают, в основном, из-за непонимания).

Обычно толкиенисты выделяются из толпы экзотическими нарядами. Многие ходят в плащах, некоторые - в средневековых нарядах. Здесь весьма популярны хайратники (ленты вокруг головы, прихватывающие волосы). Диапазон - от простых до плетеных из ниток с бисером. Почти обязательный атрибут - меч. Мечи - деревянные или текстолитовые - не пустое украшение. Поединки (или, как их называют, маньячки) занимают едва ли не центральное место в жизни Эгладора. Некоторые "существа" предпочитают другие виды оружия - копья, луки, кистени, кинжалы и т.д. Все оружие - самодельное или купленное у местных мастеров. В арсенале также щиты, кольчуги и доспехи. Хорошая кольчуга стоит недешево - до нескольких тысяч рублей. Изготовить ее можно и самостоятельно, раздобыв достаточное количество шайб или проволоки.

Толкиенисты часто встречаются на концертах. Концерты устраивают толкиенистские певцы - менестрели. Как правило, они исполняют собственные песни, аккомпанируя себе на гитарах. Иногда попадаются студийные записи. Темы песен, как и интересы исполнителей, разнообразны. Одни из них связаны с литературными произведениями, другие - с историческими событиями, третьи затрагивают насущные темы.

Много информации о питерском ролевом движении, а значит и толкиенистах, можно узнать из произведения «Сказки Темного Леса». Вот что пишет автор Джонни:

«По сравнению с 93-м, к началу 96-го года питерское ролевое движение увеличилось свою численность едва ли не втрое. Появились новые «мастерские группы» (о которых еще пойдет речь) и, конечно же, новые игроки. Некоторые из них были из числа «сорокоманов» и «перумистов», массовая экспансия которых началась в тусовку еще в прошлом году.

Словно соль из раствора, эти люди стали кристаллизоваться вокруг тех «центров движения», которые пришлись им больше всего по душе. И я бы ни в коем случае не похвалил этих людей за их выбор. Часть из них попала к таким «учителям», как Княжна, Кот-Фотограф или Толмуд, навсегда погрязнув в «биоэнергетике», «колдовстве» и «астральных путешествиях». Большинство из них лишились из-за этих практик ума, в кратчайшие сроки превратившись в чванливых ничтожеств, очарованных обещаниями невиданного могущества.

Другие ушли к Эрику в его «Школу Игрока», чтобы выйти оттуда с головами, забитыми тысячами болезненных «этюдов» и «театральных техник», и с руками, раз и навсегда приученными «правильно останавливать удар». Две трети из них мнили себя величайшими бойцами в истории (ну как же, мы ведь занимались у САМОГО Эрика), и очень злились, если кто-нибудь их в этом разочаровывал. Такие люди не умели (да и откуда бы им?) терпеть боль и начинали орать при каждой малейшей ссадине. Дескать, недоучки, не умеющие «останавливать удар», взяли и «покалечили их вроде как ни за что».

Третьи начали создавать собственные «мастерские группы» и писать новые правила, поражающие воображение даже опытных игроков. В этих правилах они назначали себя не меньше, чем властителями или богами, и требовали от окружающих соответствующего к себе отношения. Именно тогда слово «мастер» утратило первоначально свободное, почти булгаковское толкование и стало значить то, что оно испокон веков означает в английском — то есть просто «хозяин». Не доверенный устроитель, а полноправный Хозяин игры. Человек, облеченный властью отбирать у людей оружие, выгонять с полигона неугодных ему игроков, требовать к себе и своим помощникам ОСОБОГО уважения. Вольный составлять «черные списки», куда будут внесены все, кто хоть в чем-нибудь провинится перед всемогущими слугами «нового режима»».

Ролевые игры

Любопытно, но считается, что свой вклад в дело становления ролевиков в России внесла светлой памяти пионерско-комсомольская игра "Зарница". Первая всесоюзная (!) игра по "Властелину колец" прошла летом 1990 года под Красноярском. И с тех пор пошло-поехало! В настоящий момент только московских региональных игр проходит до десяти в год.

Ролевики занимаются организацией и проведением игр - как по Толкиену, так и по другим авторам. Их можно условно подразделить на мечемашцев, которые приходят в основном ради того, чтобы помахать разнообразным оружием, и Мастеров - собственно, тех, кто игры организует.

Проходят игры следующим образом: большая группа участников - с оружием, обязательно в костюмах - едет куда-нибудь в лес. Там, согласно сюжету, придуманному мастером (или мастерами-устроителями игры) распределяются роли. Игры проводятся по книгам, историческим эпохам или по придуманной мастером ситуации. Ролевухи могут идти от нескольких часов до несколько дней. За это время можно прожить целую жизнь, или даже несколько - жизнь героя или предателя, короля, менестреля или воина. Однако сценария в ролевых играх не бывает. Сюжет представляет собой только вводную информацию и более или менее определенные задачи у игроков - команд или отдельных личностей. Игра включает не только боевые действия, но также экономику и магию.

По правилам игры-Нуменорки игрок обязан иметь на одежде кусок ткани, цвет которой указывает на принадлежность к одному из народов Средиземья: синий - эльфы, красный - люди, зеленый - гномы, коричневый - орки. В каждой команде по несколько крестьян и бойцов (файтеров), а также ремесленники - ткачи, кузнецы и т.д. и, как минимум, один аристократ и, возможно, маг. У всех свои функции.

Для нормальной жизни все они нуждаются в определенном количестве чипов (от английского chip) - игровых эквивалентов еды и питья. Если в "стране" развито сельское хозяйство, то чипы выдает Мастер команды, если же нет, чипы покупают у соседей. Например, если в деревне гномов есть только огороды, а условия для содержания скота отсутствуют, то мясные чипы могут достаться в качестве платы за услуги умелого гномьего кузнеца - хотя бы за "усиление" доспеха. По окончании цикла каждый игрок обязан сдавать Мастеру необходимое количество чипов, подтверждающих, что он не умер с голода. В случае голодной смерти (или гибели на поле брани) игрок отправляется в Мандос (в просторечии мертвятник), где проводит три часа, а затем возвращается уже другим персонажем - каким именно, решают Мастера по согласованию с игроком.

У каждого участника игры определенное количество хитов (от английского hit) - жизней. Доспехи и уровень воинских навыков увеличивают их число. Оружие должно удовлетворять жестким требованиям безопасности и иметь сертификат Мастера. Каждый вид оружия обладает оговоренной в правилах поражающей силой и при нанесении удара снимает некое число хитов. Игрок считается убитым, если все хиты с него сняты и ему нанесен еще один удар.

Любое магическое умение также должно быть заверено сертификатом на бланке. Например, весьма полезный дар - так задавать вопросы, что отвечающий обязан говорить правду. Правда, другие игроки могут потребовать предъявить сертификат. Поверить на слово - возможное право, но блеф не запрещен.

Особое место, и очень важное, в играх занимают бои. Драки бывают трех видов: стенка, когда в ратном бою сходятся две группы товарищей, поединок один на один и, наконец, волчарник. Это когда собираются больше двух человек и "мочат" друг друга, при этом каждый сам за себя. Девушки в стенках и волчарниках участвуют редко, разве что самые грозные. Но от поединков между собой не отказываются. Серьезные увечий, как правило, никто никому не наносит. Самое страшное - это травма пальца с последующим синяком: в тусовке действует святое правило - "По голове не бить".

На ролевых играх в девяностых годах пользовался популярностью напиток, имя которому «Элебертовка». Все в той же книге «Сказки Темного Леса» автор раскрывает нам секрет этого напитка.

«Чтобы его приготовить, необходимо взять мед (примерно две жмени, т.е. пригоршни), лучше всего гречишный или липовый, и положить его в кастрюльку, куда уже налито немного - чуть меньше полулитра холодной воды. Под кастрюлькой зажигают небольшой огонь, и так мед томят, пока он не разойдется в воде весь, без остатка. Туда же кидают порезанные на четыре части два апельсина, пять разбитых на части грецких орехов, семь соцветий гвоздики. Когда кидают гвоздику, говорят: “ A Elbereth Gilthoniel!”, взывая к светлой Владычице - тогда Элберетовка получится особенно нажористой и хорошей. Если этого обычая избегать, удачи в этом деле не будет, а по пьяни обязательно случится какая-нибудь. Мускатным орехом с силой проводят по терке над смесью один раз. Мяту (а если есть, то лучше мелиссу) добавляют последней, несколько листочков. Сироп томят еще минут пять-десять, а потом процеживают и заливают в скороварку. Если скороварки нет, берут простую кастрюльку, которую ставят на паровую баню. В таком случае шов между стенками кастрюльки и крышкой нужно будет заделать тестом. Туда же льют спирт из расчета литр спирта на пол-литра приготовленного сиропа. Затем крышку скороварки (кастрюльки) закрывают и ставят смесь на малый огонь, на пять-десять минут. После этого скороварку (кастрюльку), не открывая, ставят в ледяную воду и держат, пока она полностью не остынет. Тогда крышку снимают и скороварку (кастрюльку) ставят в холодильник открытой еще на один час, чтобы отошел свободный спирт, после чего Элберетовка к употреблению готова. Её пьют маленькими стопочками. Не следует затыкать клапан скороварки посторонними предметами (проволокой или спичками), опасаясь, что через него выйдут спиртовые пары. Из-за этого может произойти взрыв скороварки, и тогда спиртовые пары выйдут все сразу, воспламенятся и будет еще один взрыв - как это произошло однажды дома у Слона. »

Стоит так же рассказать о мастерстве владения мечем. На ролевках есть много людей, для которых меч это дополнение к костюму, но были среди них и истинные мастера:

«В вечной заботе о том, чтобы на игре «никого не ушибли», Эрик разработал систему тренировок, при которой боец приучается умышленно задерживать свою руку. Для этого приходится тормозить клинок, начиная с середины ударной траектории, из-за чего из динамики пропадает самое главное — хлесткость. При длительной практике вырабатывается мышечная память, и нанести по-настоящему хороший удар становится практически невозможно. Но не все смотрели на мир подобно косорукому Эрику. Люди из Берриной тусовки ввели в обращение пластиковое вооружение (дефицитный на тот момент текстолит, считавшийся меж людьми признаком определенного положения) и взяли на себя труд научиться работать такими клинками. Они сплавили воедино спортивное фехтование и сабельный бой, породив красивую и в то же время достаточно гуманную технику. Требующий профессионализма и хорошей реакции, их стиль быстро стал подлинным украшением боев между одиночками и небольшими группами игроков».

Существует множество разновидностей боя в ролевых играх, например искусство владения двумя мечами:

««Пара» — это обоерукие люди, двигающиеся в бою, словно облака текучего дыма. Это мгновенные связки и комбинации разнонаправленных ударов, бесконечное марево танцующих в воздухе клинков. Это — подлинный blade dance, самая красивая и одна из самых эффективных техник мечевого боя. И в то же время одна из самых сложных.

В коллективе у Эйва так обучали основам этого мастерства. Небольшую картонку кидают у дерева, а на нее, спиною к стволу, встает человек. В руках у него зажаты пара черенков от лопат, а трое его товарищей обступают дерево и начинают изо всех сил колошматить его другими тремя черенками. Стартовое время — минута, потом участники меняются местами, и все начинается опять. Через несколько занятий покрытое синяками тело начинает опережать в своих движениях разум — и тогда деревянные черенки неожиданно оживают. Человек все еще находится на картонке, но попасть по нему становится непростым делом — его берегут от бед призрачные, смазанные сумасшедшим движением клинки.»

Или копьями:

«Следующий способ, разработанный в нашей собственной банде — метод «лориэновских копий», иначе говоря, бой тяжелыми кольями. Он сочетает в себе как тычковую, так и ударную технику, с огромным количеством подлых ударов обратной стороною кола. Это совершенно не похоже на общепринятую систему боя копьем и больше напоминает использование алебарды, принятое в исторической реконструкции. Такой бой — словно горная река, расшвыривающая посреди прибрежных скал оглушенных и перешибленных её бурным течением пловцов. Использование кольев имеет еще один существенный плюс: их можно вырезать на месте, что освобождает от необходимости волочить «военный скарб» из города и обратно».

Были и другие способы: бой с помощью меча и даги, бой топором, кистенем, глефой и т. д. Эти методы не нашли командного применения, выражая предпочтения отдельных умельцев. Некоторые из них вознесли свое любимое оружие на недосягаемую высоту, украсив таким образом немало боев. На общем небосклоне их труд полыхнул подобно холодным и чистым зарницам, породив бесконечное количество отсветов — небольших «традиций», «техник» и «школ». Их слишком много, чтобы о каждой из них говорить.

Языки и письмена

Толкин разработал несколько искусственных языков и алфавитов для них. Причем в его произведении встречается около полусотни различных стихов и песен на этих языках. Продвинутые толкиенисты владеют некоторыми языками, поэтому имеет смысл о них рассказать.

Языки эльфов. Всего существует три языка Синдарин, Квенья и Аварин. Последние два основаны на кельтском и финских языках, и имеют свои письмена. Вот они:

Древние языки. К ним относится Валарин и произошедший из него всеобщий язык Вестрон и Талиск. В произведении он представлен в виде немного измененного староанглийского языка.

Гномий язык. Кхуздул был создан на основе семитских языков и проработан не достаточно подробно, поэтому разговаривать на нем нельзя и писать пока что тоже. Но тем не менее он отлично вписался в описание некоторых имен, надписей и названий.

Черное наречие. Оно было модификацией древнего эльфийского языка, и как видно из названия использовалось темными персонажами.

Язык энтов (деревьев). Отличается медлительностью, поскольку долгоживущие энты имеют достаточно времени, чтобы все обсудить не торопясь. Пример фразы "Лаурелиндоренан линделорендор малинорнелион орнемалин" переводится так: "Только за пределами Лаурелиндоренана (Лотлориэна), по моему листья падают чаще"

Вот что пишет Олег Изюменко в свое статье «К вопросу о языках Средиземья…» компьютерного журнала «Компьютерра»:

«Роскошь изучать нечто реально не существующее могут позволить себе немногие. Проблемы влияния эльфийского наречия на многочисленные языки людей Третьей Эпохи могут волновать лишь тех, у кого есть крыша над головой, обед на столе, интересная и неплохо оплачиваемая работа и при всём при этом - масса свободного времени. И даже при наличии всех названных «компонентов» никогда не помешает спросить себя: «А может, стоит заняться чем-то ещё?» И только в том случае, если вы - преуспевающий банкир/врач/адвокат, свободно владеющий английским/французским/немецким, если вам уже приелись гольф/поло/сафари, если вы не можете прожить года без того, чтобы не перечитать «Властелина Колец»/«Хоббита»/«Сильмариллиона», тогда можете смело погружаться в выписывание поэм из вышеназванных произведений, изучение манускриптов Профессора и его переписки с коллегами и читателями, пробовать писать только рунами и работать над произношением kh и th (совершенно непохожих на немецкое ch и английское th!) - пригодится при общении с гномами на их языке Khuzdul! А если серьёзно, то всем вышеперечисленным занимаются в основном лишь профессиональные лингвисты и совсем уж «безнадёжные» фанаты творчества Толкиена».

Заключение

Таким образом можно сделать вывод, что Толкиенизм как субкультура имеет право на существование и оказывает огромнейшее влияние на современную культуру и молодежь. Мы рассмотрели убеждения, выразительные средства и ценности толкиенистов. Сложно не заметить, как сильно влияет на современный мир эта культура, ведь она породила множество других произведений как печатных, так и кинематографических и музыкальных, что в свою очередь повлияло на умы людей, воспитав несколько поколений людей.

Многие члены общества и общественные организации уже объективно не могут не признавать существование толкиенизма. Недавно даже православная церковь высказала свое отношение к толкиенизму (интервью одного подмосковного священника в газете "Православная Москва"):

«Сказки, написанные Толкиеном, имеют право на существование... Они могут быть даже полезны, ведь смысл их сводится к борьбе сил добра и зла. Это, может быть, приведет некоторых к поискам смысла жизни, к вопросу о бытии Бога. Если же использовать эти произведения только как повод потусоваться, тогда и говорить не о чем....

В играх я тоже ничего не вижу дурного. Даже человек верующий, серьезный не чужд игры, особенно в юности. Правда, здесь есть некоторые нюансы, на которые следует обратить особое внимание. Дети вживаются в роль, чаще всего злую. Это проще, ведь пробуждение в себе сил добра требует воли. Иногда молодые люди идентифицируют себя с темными силами - с девятью злыми героями - и даже называют друг друга этими именами. Заигравшись, они могут и в жизни оставаться в этой роли. Трудно и тяжело порой бывает вернуть их в реальный мир...»

Но тут есть и некоторые проблемы. Как и многие субкультуры, толкиенизм изменяется с приходом новых членов. Множество молодежи приходит сейчас к этой культуре, следуя все более простым и "низким" побуждениям, и создается угроза вырождения толкиенизма, но основания для оптимизма все равно остаются.

Список используемой литературы

1. Б.С. Ерасов "Социальная культурология" (2006, I) Изд. «Феникс»

2. Л.Г. Ионин "Социология культуры" (2007) г. Санкт-Петербург, Изд. Дом «Питер»

3. Н. Смелзер "Социология" (2005) г. Москва, Изд. Дом «Нова Пресс»

4. С.С. Фролов "Социология" (1999), г. Санкт-Петербург, Изд.

5. Материалы Internet (www.olmer.ru - некоторые абзацы из монографии Олмера)

6. Djonny «Сказки Темного Леса» Mushroom Elves Press (2007), 452с, г. Санкт-Петербург, Иллюстрированное интернет издание.

7. Иллюстрации и языки были взяты из Свободной Энциклопедии – «Википедия» и поисковой системы Google