

РОЛЕВОЕ СООБЩЕСТВО В СОВРЕМЕННОЙ РОССИИ

САВЧЕНКО Татьяна Николаевна – кандидат психологических наук, ведущий научный сотрудник Института психологии РАН (t_savchenko@yahoo.com); ТЕСЛАВСКАЯ (Ольгина) Оксана Игоревна – аспирант того же Института (teslavskaja@gmail.com). Обе – Москва, Россия.

Аннотация. В статье описаны результаты социологического опроса, проведенного в 2015–2016 гг. Анализ современной ролевой субкультуры и ее динамики (с 2002 по 2016 гг.) показал возрастающую ее привлекательность для лиц старше 30 лет. В составе данной субкультуры отмечено преобладание интеллектуальной, творческой и бизнес-интеллигенции. Помимо малых и больших ролевых игр живого действия, ролевики участвуют в настольных и видеоиграх, а также прочих формах ролевого моделирования, таких как балы, театрализованные бои и сражения, городские квесты, турниры, маневры. Участие в них воспринимается ролевиками как хобби со значимым социальным компонентом. Их привлекает также возможность реализовать эскапистские интенции к погружению в субъективно-альтернативную реальность и смены образа “Я” с реального на игровой. При этом две трети участников ролевых игр живого действия отмечают их позитивные эффекты и высокий тренинговый потенциал. Деятельность ролевого сообщества в настоящий момент в отличие от большинства других субкультурных объединений не утрачивает своей актуальности и достаточно органично вписана в современный российский социальный ландшафт.

Ключевые слова: ролевое движение • ролевая субкультура • ролевое сообщество • ролевые игры живого действия • ролевые конвенты • фестивали фантастики • ролевые игры

DOI: 10.7868/S0132162517110150

Интерес к ролевой субкультуре высок на протяжении всего ее существования. Движение толкиенистов, которое позднее трансформировалось в субкультуру ролевигов, распространилось на территории СССР в конце 1980-х гг. Своим появлением оно обязано трилогии “Властелин колец” Д.Р.Р. Толкиена, предоставившей читателю возможность выйти за рамки обыденности при помощи погружения в фэнтезийную реальность. Эпос Толкиена обладал феноменальным социогенерирующим потенциалом, реализация которого привела к зарождению очагов толкиенизма в Европе, а затем и в нашей стране, где очень быстро ролевое движение приобрело романтико-эскапистскую специфику [Сергеев, 1998; Куприянов, Подобин, 2003; Луков, 2007]. В ситуации резкого распада экономических, социальных и идеологических отношений, когда объективные обстоятельства поставили под угрозу удовлетворение глубоких мотивов и потребностей личности, люди осуществляли эскапистскую деятельность, поскольку увидели в этом единственный способ разрешения возникших морально-ценностных дилемм. Воссоздание идейно наполненных мифологизаций Толкиена в ходе ролевых игр живого действия с возможностью временной смены идентичности позволило вновь обрести культурные и ценностные образцы, удовлетворить потребности в идеологии, утраченной в связи с распадом СССР [Сергеев, 1998].

С момента зарождения ролевого движения прошло уже несколько десятилетий, но его деятельность до сих пор не утратила своей актуальности. Этот факт особенно поразителен на фоне бурного развития онлайн-игр, вытесняющих многие виды “традиционных” офлайн-увлечений и видов творческой активности молодежи. Самое

крупное российское сообщество сети ВКонтакте, “Ролевые игры живого действия | RPG.ru”, насчитывает более 22,3 тыс. подписчиков – пользователей, заинтересованных в “живом участии” в мероприятиях ролевого сообщества. В календаре портала allrpg.info на сезон 2017 г. заявлено свыше 250 игр с участием более 25 тыс. игроков¹. Круглогодично проводятся фестивали фантастики и ролевых игр, имеющие статусы официальных городских мероприятий. Деятельность ролевого движения по-прежнему актуальна и востребована, успешно развивается.

На начальных этапах она стала для советского/российского обывателя новым и достаточно неординарным явлением, в первую очередь благодаря облику самих ролевиков. Люди, одетые в странные средневековые одежды с мечами и доспехами, бегающие в лесах и произносящие фразы на неизвестном языке. С 1990 по 2002 г. в каждой четвертой публикации в СМИ они характеризовались как личности, занимающиеся игрой из-за неспособности к реальной жизни. Несмотря на отсутствие фактических актов делинквентного поведения в ролевой среде, в отличие от других, более агрессивных субкультур, высказывались опасения по поводу психического здоровья играющих, вплоть до прямых обвинений в “ненормальности” и девиациях [Медведев, 2004: 17].

По мере более глубокого и объективного научного изучения данного феномена с начала 2000-х гг. прослеживается смена исследовательских мнений, появляется тенденция изучать ролевое движение в нейтрально-позитивном ключе [Куприянов, Подобин, 2003; Медведев, 2004; Славко, 2007; Писаревская, 2008; Орлов, 2009]. Отмечается, что в большинстве своем ролевики бегут не от действительности или собственных проблем (хотя это тоже встречается), а от рутины и обыденности [Куприянов, Подобин, 2003: 47]. Ролевое движение на протяжении всего существования представляет собой пример субкультуры высокого уровня социальной компетентности, не имеющей аналогов среди неформальных объединений за счет высокого уровня рефлексии, толерантности и социальной открытости [Орлов, 2009], а ролевая игра живого действия обладает мощным педагогическим потенциалом и может служить эффективным воспитательным инструментом [Куприянов, Миновская, 2002; Герлах, 2008]. Даже в публикациях, рассматривающих игропрактику живого действия как один из видов реализации проблемного “социального эскапизма”, в настоящий момент отмечается наличие позитивной оценки, а в некоторых ситуациях и “явного одобрения” деятельности данной субкультуры со стороны общественности [Окладникова, 2014: 75].

При анализе деятельности ролевого движения исследователи используют методы анкетирования в сочетании с включенным наблюдением; часть работ базируется на данных, полученных в ходе полуструктурированных либо развернутых интервью с ролевиками, которые дополняются вторичным анализом результатов опросов в Интернете [Славко, 1996–2006; Писаревская, 2005–2009; Орлов, 2009]. Дополнительно осуществляется контент-анализ текстового фольклора ролевой субкультуры по материалам, публикуемым самими ролевиками (анекдоты, сайты, статьи, обсуждения на форумах) [Орлов, 2009], либо анализируются данные о ролевиках, публикуемые в СМИ [Медведев, 2004]. В то же время данные по динамике изменений в составе ролевого движения за последние 15 лет (с начала 2000-х гг.) отсутствуют. Недостаточно исследованы взгляды ролевиков на различные виды активности в рамках движения, составляющие ядро их субкультурной идентичности, и предпочтительность тех или иных ее видов. В связи с этим представляется крайне актуальным сбор новых данных об основных характеристиках ролевиков и интенсивности их участия в проектах сообщества.

Для решения данных задач в ноябре 2015 – январе 2016 г. исследовательским коллективом Института психологии РАН при поддержке организаторов российского фестиваля фантастики и ролевых игр “Зиланткон” было проведено изучение современного ролевого движения.

¹ Ролевой календарь на 2017 г. (система заявок и хостинг). URL: <http://calendar.allrpg.info/> (дата обращения: 06.03.2017).

Сбор данных осуществлялся методом онлайн-анкетирования на платформе VirtualExs. Достоверность полученных данных обеспечивалась за счет следующих условий: 1) наличие в социальной сети “ВКонтакте” механизма верификации пользователей (подтверждение личности с помощью указания персональных данных и проверки по номеру мобильного телефона); 2) наличие реальных контактов респондентов (e-mail), позволяющих провести контрольный ретест; 3) отслеживание динамики прохождения опроса и стражиц, с которых респондент перешел на опросную форму; 4) наличие шкалы коррекции (из опросника социально-психологической адаптации Роджерса-Даймонда); 5) отсев респондентов по IP-адресу с целью исключения повторного заполнения анкеты одним и тем же лицом; 6) строгий отбор кейсов после формирования итогового массива исследования.

В опросе приняли участие респонденты, участвующие в популярном тематическом сообществе социальной сети “ВКонтакте” “Ролевые игры живого действия | RPG.ru”, и других онлайн-групп ролевых игр в крупнейших городах России (выборка – стихийная, определялась активностью самих респондентов, согласившихся принять участие в анкетировании). На этапе проверки массива было исключено 37% анкет: частично заполненные (22,7%), с завышенным значением показателя по шкале социальной желательности (12,3%). Из числа респондентов, чьи анкеты успешно прошли проверку, большинство (87,6%) сообщили, что за последние три года имеют неоднократный опыт участия в мероприятиях ролевого сообщества – в малых и/или больших играх живого действия или фестивалях (конвентах); также у них была выявлена актуальная самоидентификация с “ролевыми” (утвердительный ответ на вопрос: “Считаете ли вы себя в настоящий момент частью ролевого сообщества?”). Таким образом, целевая выборка участников ролевого движения составила 290 чел.: 42% – мужчины и 58% – женщины в возрасте 18–52 года (средний возраст – 28 лет), проживающих в крупных городах Центрального (39%), Северо-Западного, Сибирского (17 и 16% соответственно), Приволжского (14,5%), Уральского (6%), Южного (3,5%), Дальневосточного (1%) округов и других стран (Украина, Казахстан, Беларусь – 3%).

Полученные в ходе опроса эмпирические данные в соотношении с данными анкетирования, проведенного коллективом авторов в 2002 г. на выборке участников крупнейшего ролевого фестиваля фантастики и ролевых игр “Зиланткон”, позволяют сравнить характеристики представителей ролевого движения [Куприянов, Подобин, 2003: 5–11]. Для корректного сравнения при анализе их динамики из общей выборки отбирались анкеты ролевиков, посетивших конвент “Зиланткон” в 2011–2016 г. ($N=132$), а из результатов 2002 г. исключены несовершеннолетние респонденты и произведен соответствующий пересчет, поэтому значения могут на 1–2% отклоняться от значений, приводимых в опросе 2002 г.

При анализе динамики характеристик представителей ролевого движения подтверждается вывод авторов анкетирования 2002 г. о привлекательности участия в деятельности этого движения как для молодежи, так и для относительно зрелых лиц (старше 30 лет). Обращает на себя внимание увеличение их доли – с 17% в 2002 г. до 30% в 2011–2016 гг. В настоящее время это почти треть всего ролевого сообщества. Практически в два раза (с 34 до 60%) возросло количество ролевиков с высшим образованием; на 12% снизилось количество студентов и на 8% лиц, имеющих среднее профессиональное образование. В отличие от 2002 г., когда соотношение учащихся и работающих было примерно равным, в 2011–2016 г. девять из десяти отмечают, что имеют полную трудовую занятость или совмещенную с учебой.

Тем не менее соотношение профессий внутри ролевого сообщества, практически не изменилось: незначительно снизилась доля занятых в производстве и образовании (на 5% в обоих сферах). Возросло количество участников занятых бизнесом (на 6%). Ситуация с представителями научных и творческих специальностей осталась прежней. Их доля составляет 13,5 и 14,5% соответственно. Более четверти – это преподаватели, репетиторы, научные сотрудники и студенты вузов. 18% сотрудники сферы IT и инженеры. Каждый десятый ролевик работает в сфере культуры, искусства, дизайна. Еще 8% занимаются

финансовой аналитикой, бухгалтерским учетом и юриспруденцией. Среди остальных игроков представители рабочих специальностей (маляры, слесари, монтажники и т.д. – 6%), менеджеры по продажам (6%), редакторы и переводчики (5%), частные предприниматели и фрилансеры (5%), медики (4%), маркетологи и специалисты по PR (3%).

Анализ личных характеристик участников ролевого движения показал, что данное субкультурное образование отличается устойчивостью и постоянством состава. Это подтверждается и данными опроса: доля ролевиков со стажем участия в движении от пяти лет и выше составляет три четверти (76%). Каждый пятый – “ветеран ролевого движения” с более чем 15-летним стажем участия. Основная масса (55%) примкнула к сообществу в 2001–2010 гг. Представляет особый интерес тот факт, что четверть – “новички”, которые участвуют в ролевом движении с 2011 г.

Специфика ведущей деятельности данной субкультуры – ролевая игропрактика живого действия, которая представляет собой виртуальное удвоение жизненных сюжетов, “отключение” от реального мира и погружение в субъективно-альтернативную реальность. Она предоставляет возможность участникам в каждой новой игре выбирать персонаж и играть роль согласно своим предпочтениям и потребностям [Орлов, 2009]. Атмосфера романтики обеспечивает погружение участников игры в моделируемый мир и ориентацию на получение эстетического и эмоционального удовольствия. Она создается за счет антуража, художественного оформления и костюмов, максимального соответствия внешнего вида и поведения каждого участника особенностям исторического контекста игры. Шанс побыть внутри литературного произведения или воссоздаваемой эпохи, стремление побыть кем-то другим, прожить другую жизнь, отдохнуть от самого себя, иными словами, возможность смены образа “Я” с реального на игровой вдохновляет около половины респондентов. При этом собственно игровая составляющая – соревновательность и ориентация на результат (стремление проявить лидерские качества) привлекает гораздо меньше – только пятую часть опрошенных. Участники ролевых игр живого действия твердо убеждены в их полезности. На две трети ролевиков участие в играх оказало значимые изменения. Эти данные согласуются с предыдущими опросами, показавшими, что участие в играх прибавило им жизненного опыта, знаний партнеров по игре и природы человека вообще, умение действовать в критических ситуациях, ужиться с несправедливостью реального мира [Медведев, 2004: 20].

Данные исследования показывают, что в последнем пятилетии ролевые игры живого действия выполняют преимущественно досуговую функцию, воспринимаются как увлечение или хобби: трое из четырех ответили, что игра позволяет им хорошо провести время, возможность пообщаться со знакомыми. По мнению каждого второго ролевика, участие в играх развивает или дает возможность проявить творческие способности. Таким образом, как и в более ранних исследованиях среди основных причин привлекательности ролевого движения можно выделить потребность в аффилиации, приятное времяпрепровождение и общение, причастность к романтике [Славко, 2007; 19].

Ролевые игры живого действия – ключевые мероприятия-площадки, объединяющие представителей движения на регулярной основе и организующие их жизнь. Они выполняют цементирующую функцию, являются главным пространством коммуникации [Медведев, 2004: 6; Писаревская, 2008:10]. В зависимости от среды, в которой моделируется игровой мир и отыгрываются действия самих участников (по аналогии с таксономией смешанной реальности) [Milgram, Kishino, 1994], можно выделить ролевые игры живого действия, игры дополненной реальности и виртуальности (компьютерные или онлайн)². В ролевом движении центральную роль выполняют *большие и малые ролевые игры живого действия* (Live Action Role-Playing Games, LARP). Большие игры (БРИГи) – центральные мероприятия, вокруг которых сосредотачивается жизнь современного ролевого

² Согласно таксономии Милграма и Кишино также могут быть выделены *игры дополненной реальности* (PokemonGo), однако статистики по ним у нас нет, т.к. сбор данных проводился раньше, чем была выпущена официальная версия данной игры.

движения – в них участвуют 9 из 10 человек. Наиболее крупные игровые проекты (Вархаммер, Хоббитские игры – ХИ, и т.д.) длятся от 2–3 дней до недели и больше и насчитывают от ста до нескольких тысяч участников и занимают обширную территорию, как правило, в отдалении от населенных пунктов. Самой многочисленной игрой в мире стала российская игра “Ведьмак: нечто большее” (2005 г.), собравшая около 3 тыс. человек.

В настоящий момент две трети ролевиков выезжают на БРИГ, участвуя в одной игре за календарный сезон. 13% играют чаще – почти каждый месяц и столько же (12,5%) – реже 1 раза в год. Каждый десятый признал, что приостановил или полностью прекратил участие в играх. Среди наиболее частых причин отмечают нехватку свободного времени (“женился”, “родился ребенок”, “не успеваю совмещать с учебой”), материальные затраты. Также у участников ролевого движения популярны малые игры (МИГи), которые проводятся в небольшом помещении для 25–35 человек и длятся около 3-х часов. В них участвуют 59% респондентов.

Рассмотрим оставшиеся категории ролевых игр. В *игры дополненной виртуальности* попадают настольные (класса D&D), а также словесные, в которых участники видят друг друга и могут общаться между собой, однако все игровое взаимодействие происходит на виртуальном игровом поле. *Виртуальные (онлайн) (RPG и MMORPG)* – категория игр, в которых взаимодействие между игроками и сам процесс происходит исключительно в интернете. Это однопользовательские (RPG) и многопользовательские (MMORPG), текстовые и форумные ролевые игры – в них вовлечено чуть менее половины участников.

Помимо собственно игр живого действия в современном ролевом движении по-прежнему присутствуют другие *формы реального моделирования*. Виды активности, направленные на максимальное воссоздание исторической эпохи, в которых редуцирован соревновательный компонент – балы и костюмированные представления, театрализованные сражения, антуражные турниры можно объединить термином “историческая реконструкция”. По нашим данным, около трети ролевиков принимают участие в балах и костюмированных представлениях, каждый шестой – в театрализованных боях и сражениях (например, реконструкция Бородинского сражения под Можайском). К противоположному виду моделирования, когда участники максимально настроены на победу, относятся городские игры и игры-квесты – в них участвует примерно четверть ролевиков. Третья, специфическая форма ролевого моделирования – сражения (бугурты, боевые турниры, маневры) для демонстрации навыков фехтования и боя на различных видах оружия – привлекает почти каждого четвертого опрошенного.

Помимо больших игр на протяжении почти всей истории проводятся фестивали или конвенты ролевых игр. Наиболее известные из них – Зиланткон, ВолК, Комкон, Сибкон, Блинкон – длятся по несколько дней и могут объединять до нескольких тысяч человек на одной площадке. В отличие от больших ролевых игр живого действия, фестивали интересны не только непосредственно ролевикам, но и широкой аудитории за счет большого разнообразия мероприятий. На них организуются ярмарки и концерты, красочные турниры и балы, ремесленные и танцевальные мастер-классы, просветительские лекции по истории костюма, оружейного мастерства, выступления писателей-фантастов.

Выводы. Результаты исследования свидетельствуют об очевидной привлекательности ролевого движения как для молодежи, так и для лиц более зрелого возраста. Ядро современного ролевого движения составляет интеллектуальная, творческая и бизнес-интеллигенция, а жизнь данной субкультуры поддерживают идейные вдохновители, стоявшие “у его истоков”, которые продолжают организовывать ролевые игры и мероприятия для привлечения новичков.

Среди основных причин привлекательности ролевого сообщества можно выделить возможность приятно и интересно провести время в кругу единомышленников, специфическую атмосферу романтики и героизма воссоздаваемых игровых сюжетов. Самими ролевиками участие в деятельности современного движения воспринимается как хобби. Возрастающий интерес к методологии и методике конструирования, организации и проведения ролевых игр со стороны наиболее активных представителей

движения, в первую очередь ведущих больших игровых проектов, дает основания полагать, что в рамках ролевого движения активно происходит процесс трансформации игры из досугово-развлекательной деятельности в психолого-педагогический инструмент – “ролевую игровую технологию”.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Герлах И.В. Воспитательный потенциал молодежных общественных организаций: сущность, средства и условия развития в контексте ролевого движения молодежи. М.: Международная академия наук педагогического образования (МАНПО), 2008.
- Луков В.А. Особенности молодежных субкультур в России // Социологические исследования. 2002. № 10. С. 79–87.
- Луков В.А. Молодежные субкультуры в современной России // Гуманитарное знание: тенденции развития в XXI веке: В честь 70-летия Игоря Михайловича Ильинского / под общ. ред. Вал. А. Лукова. М.: Изд-во Нац. ин-та бизнеса, 2006. С. 478–505.
- Куприянов Б.В., Миновская О.В. Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростков субъектности во взаимодействии / Под ред. И.И. Фришман. Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2002.
- Куприянов Б.В., Подобин А.Е. Очерки общественной педагогики: ролевое движение в России. Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2003.
- Медведев Е.А. Субкультура участников ролевых игр и методы исследования ее воздействия на личность. Автореф. дис. ... канд. социол. наук. М., 2004.
- Окладникова Е.А. Социальный эскапизм современной российской городской молодежи: факторы, практики, следствия // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Сер.: Социальные науки. 2014. № 3 (35). С. 74–83.
- Орлов Д.В. Субкультура ролевиков в современном российском обществе. Дис. ... канд. соц. наук. Саратов, 2009.
- Писаревская Д.Б. Ролевые игры: пример “социализации” субкультуры // Этнографическое обозрение. 2008. № 1. С. 8–18.
- Писаревская Д.Б. Феномен субкультуры ролевых игр в современном обществе. Дис... канд. ист. наук. Москва, 2009.
- Сергеев С.А. Молодежные субкультуры в республике Татарстан // Социологические исследования. 1998. № 11. С. 25–30.
- Славко М.А. Ролевое движение в России в 1990–2006 годы. Дис. ... канд. ист. наук. Чебоксары, 2007.
- Филиппова Т.В. Интернет-технологии в социологическом исследовании // Информационное общество. 2000. № 2. С. 13–16.
- Krantz J.H., Dalai R. Validity of Web-based Psychological Research // Psychological Experiments on the Internet / Ed. by M.H. Birnbaum. San Diego: Academic Press, 2000. P. 35–57.
- Milgram P., Kishino F. A taxonomy of mixed reality visual displays. IEICE Transactions on Information Systems // IEICE Trans, on Information and Systems (Special Issue on Networked Reality) E77-D (12). P. 1321–1329.

Статья поступила: 09.03.17. Финальная версия: 01.06.17. Принята к печати: 20.07.17.

ROLE COMMUNITY IN MODERN RUSSIA

SAVCHENKO T.N.*, TESLAVSKAIA (OLKINA) O.I.*

*Institute of Psychology, Russian Academy of Sciences, Russia

Tatiana N. SAVCHENKO, Cand. Sci. (Psychol.), Leading researcher, Institute of Psychology, Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia (t_savchenko@yahoo.com); Oksana I. TESLAVSKAIA (OLKINA), post-graduate student, Institute of Psychology, Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia (teslavskaia@gmail.com).

Acknowledgements. This research was supported by the Russian Foundation for Basic Research (Section of humanities and social sciences) via grant № 16-06-01085.

Abstract. The findings of online sociologic survey (2015–2016) among members of the LARP subculture ($N = 290$) are presented. The analysis of basic demographical data and its dynamics (2002–2011–2016) shows that the LARP movement

is becoming increasingly popular with elder Russians (after 30), most of whom are representatives of brainpower, creative and business social classes. The stability and consistency of LARP subculture all over its history has also been found – 21% of respondents have been members of the LARP movement for more than 15 years, with total 3 out of 4 surveyed persons more than 5 years' being a LARP members. Two key events unify all LARP members – 'great' games providing a continuous event-driven fullness of the LARP movement life for its 'major' members, and festivals of fantastic and RPGs, which function refers to as presenting the subculture's activities to the outer society. In addition to it, LARP members participate in 'minor', board (e.g. D&D, etc.) and videogames; as well as in the role modeling – dances, costume plays, staging battles, jousts, quests etc. LARP members perceive their participation in these activities and events as hobby, and also are attracted by the opportunity to realize their escapist intentions to submerge into subjectively alternative reality for changing their self-image from real one to game. 2 out of 3 LARP members feel positive changes in their lives after participating in these kinds of games. Generally, despite the active development of MMORPG online communities, the LARP movement is well-incorporated into nowadays Russian social landscape, and has not lost its relevance.

Keywords: LARP movement, LARP subculture, LARP community, LARP players, live action role-playing games, LARP convents, festivals of fantastic, role-playing technology, internet survey, online survey.

REFERENCES

- Filippova T.V. (2000) Internet-technologies in sociologic research. *Informacionnoe obshchestvo*. [Informational society]. No. 2: 13–16. (In Russ.)
- Frishman I.I., ed. (2002) *Situational Role-Playing Game as a Tool of Development a Sense of Subjectness in Interaction for Adolescents*. Kostroma: KGU im. N.A. Nekrasova. (In Russ.)
- Gerlah I.V. (2008) *Educational Potential of Youths' Social Organizations: Essence, Tools and Conditions for Development in a Context of the Role-playing Movement of Youths*. Moscow: Mezhdunarodnaya akademiya nauk pedagogicheskogo obrazovaniya (MANPO). (In Russ.)
- Krantz J.H., Dalal R. (2000) Validity of Web-based Psychological Research. In: *Psychological Experiments on the Internet*. Ed. by Birnbaum M.H. San Diego: Academic Press: 35–57.
- Kupriyanov B.V., Podobin A.E. (2003) Essays of Social Pedagogic: LARP Movement in Russia. Kostroma: KGU im. N.A. Nekrasova. (In Russ.)
- Lukov V.A. (2002). Youth subcultures specific in Russia. *Sociologicheskie issledovaniya*. [Sociological studies]. No. 10: 79–87. (In Russ.)
- Lukov V.A. (2006). Youths' subcultures in Modern Russia. *Humanitarian knowledge: tendencies of development in XXI century: In the honour of 70-th anniversary of I.M. Ilyinskiy*. Moscow: Izd-vo Nac. in-ta biznesa: 478–505. (In Russ.)
- Medvedev E.A. (2004) *Subculture of Role Players and Research Methods of its Effects on Personality*. Diss. cand. in sociol. Moscow. (In Russ.)
- Milgram P., Kishino A.F. (1994). *Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays*. *IEICE Transactions on Information and Systems*. E77-D (12): 1321–1329.
- Okladnikova E.A. (2014) Social escapism of contemporary Russian urban youths: factors, practice, consequences. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo. Ser.: Socialnye nauki*. [Bulletin of Lobachevsky State University of Nizhni Novgorod]. No. 3 (35): 74–83. (In Russ.)
- Orlov D.V. (2009) *Role Playing Subculture in a Modern Russian Society*. Diss. cand. In Sociology. Saratov. (In Russ.)
- Pisarevskaya D.B. (2008) Role playing games: the example of subculture's 'socialization'. *Etnograficheskoe obozrenie*. [Ethnographic review]. No. 1: 8–18. (In Russ.)
- Pisarevskaya D.B. (2009) *The Phenomenon of LARP Subculture in a Modern Society*. Diss. cand. in hist. Moscow. (In Russ.)
- Slavko M.A. (2007) *LARP Movement in Russia in 1990–2006*. Diss. cand. in History. Cheboksary. (In Russ.)
- Sergeev S.A. (1998). The youths' subcultures in the Republic Tatarstan. *Sociologicheskie issledovaniya*. [Sociological studies]. No. 11: 25–30. (In Russ.)

Received: 09.03.17. Final version: 01.06.17. Accepted: 20.07.17.