

# ТРАДИЦІЙНЕ ТА МОДЕРНЕ В КУЛЬТУРНИХ ЦІННОСТЯХ МОЛОДІ УРБАНІЗОВАНОГО СЕРЕДОВИЩА УКРАЇНИ: МОЛОДІЖНІ СУБКУЛЬТУРИ (ЗА МАТЕРІАЛАМИ ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСІВ)

Ольга Поріцька

УДК 316.334.56–053.6:316.723(477)“312”

Демократизація суспільства від часу проголошення Україною незалежності повною мірою позначилася на становленні сучасної молоді — трансформації традиційних уявлень про місце молоді людини в суспільстві, гендерних стосунках та функціях у молодіжному середовищі, творенні нових стереотипів поведінки — позитивів, спрямованих на творчий пошук свого місця в суспільстві, та девіантної поведінки. Новим, принесеним, явищем є поява значної кількості різноманітних молодіжних субкультур, які, зокрема, розглядаються в пропонованій статті. Ідеться про молодіжні субкультури, що за зовнішніми ознаками продовжують традиції карнавалізації молодіжного дозвілля, а саме: косплеїв, толкі(є)ністів та ролевиків. Дослідження показує, що такі субкультури популярні серед студентської молоді міста, а в сільському середовищі поширення не набули. Це явище потребує подальшого відстеження та визначення його ролі у формуванні світогляду молоді.

**Ключові слова:** молодіжна субкультура, косплей, ролевики, толкі(є)нізм.

Since independence of Ukraine was proclaimed in 1991 democratization of local society played its full role in formation of modern young - transformation of mainstream concepts of youth's niche in society, gender relations and functions in young surroundings, creation of new manners positively aimed at finding the right place in society and negatively associated with the deviational behavior. Newly introduced phenomenon is precipitation of a bulk of different youth subcultures some of which are subject to group treatment in present article. Focus is made on youth subcultures with outward signs of persisting traditions of «carnavalization» of youth leisure, namely: cosplay (costumed play), talkinism and role games. Our analysis shows that young people subcultures become popular with the city students and at the same time do not expand into the rural areas. The phenomenon needs further tracking and determination of its significance in formation of young people visions.

**Keywords:** Traditional and modern, cultural values, youth urbanized communities, youth subcultures, deviational behavior, traditions of "carnavalization".

Демократизація суспільства від часу проголошення незалежності України повною мірою позначилася на становленні сучасної молоді. Так, трансформувалися традиційні уявлення про місце молоді людини в суспільстві, гендерні стосунки та функції окремої особи в молодіжному середовищі, сформувалися нові стереотипи поведінки — як позитиви, спрямовані на творчий пошук свого місця в суспільстві, так і девіантна поведінка.

В умовах соціально-економічних і політичних змін відбувається тотальна руйнація традиційних соціально-регулятивних механізмів, порушення погодженості соціальної взаємодії. Цей процес тривав і в умовах тоталітарного радянського суспільства, однак нині він прискорився, що загалом властиво періоду зламів, руйнації різних соціально-економічних укладів. Після падіння

«залізної завіси» Україну захопив бурхливий потік інформації, найсприятливішою до якого виявилася молодь. І за умов тоталітарного режиму деякі течії молодіжної культури проникали в суспільство, проте вони повсякчас піддавалися осуду з боку державних структур, тому мали латентну форму. Те, що діється в Україні сьогодні, європейські та північноамериканські суспільства пережили значно раніше — упродовж перших десятиріч після закінчення Другої світової війни. Таким чином, нинішні зміни в суспільстві можна вважати об'єктивним процесом.

Окрім віяння дослідники вважають конструктивними — вони чи не в першу чергу проявилися в музичній сфері. Це, зокрема, російський рок, який представляли переважно неросіяни (В. Цой, Ю. Шевчук, К. Кінчев), український рок («Брати Гадюкіни», «ВВ» та ін.), — явища,

які готували свідомість суспільства до радикальних змін. Інші були деструктивними, як-от: субкультури панків, реггі тощо<sup>1</sup>.

Слід зазначити, що чи не найбільш заангажована субкультурами молодь належить до середнього класу. Її вік коливається у межах 15–23, максимум 30 років. Це час, коли молоді люди закінчують школу та є студентами вищих навчальних закладів. Вступивши у доросле життя, людина починає перейматися проблемами кар'єрного зростання, створення сім'ї, а інтерес до участі в субкультурних об'єднаннях зазвичай зникає (минає своєрідна «хвороба зростання»). Представники нижчих класів змушені йти працювати чи на військову службу (юнаки), діти із заможних родин здобувають освіту переважно за кордоном, тому про них не маємо достатньо інформації, а діти батьків із середнім достатком стають студентами і, маючи більше чи менше вільного часу, можуть витратити його на специфічні розваги.

Молодіжним субкультурам сучасності властиве переважання відпочинково-рекреативної спрямованості та значно меншою мірою (або не реалізується зовсім) пізнавальна функція; відпочинкові орієнтації підкріплюються впливом теле- та радіопередач. Також тенденцією стала вестернізація (американізація) культурних потреб та інтересів: цінність національної культури — як класичної, так і народної — витісняють стереотипи масової культури, орієнтовані на поглиблення пріоритетів «американського» способу життя в його примітивному відтворенні. На жаль, превалюють споживацькі орієнтації.

Проте з'явилися й набули популярності течії, які певним чином взаємодіють із традиційними молодіжними забавами минулого. Ідеться про продовження карнавальної традиції з її рядженнями, входженнями в нові ролі, дистанціюванням від реальної дійсності. До таких можна віднести об'єднання толкі(є)ністів, косплеїв, ролевиків, історичних реконструкторів (останні, щоправда, деякими дослідниками ще не визнаються сформованою субкультурою). Усі ці субкультури пов'язані зі зміною власної зовнішності, входженням у роль певних вигаданих (як у косплеїв,

толкі(є)ністів) чи реальних персонажів (наприклад, в історичних реконструкторів). Їх можна кваліфікувати як трансформацію традиційного обрядового рядження, маскування, властивого всім культурам на первісних, архаїчних етапах їхнього існування. З кінця 1980-х — на початку 1990-х років, прийшовши з-за кордону, ці субкультури набули певної своєрідності на пострадянському просторі. На відміну від течій відверто деструктивного характеру, їхні адепти задля входження в образ повинні докласти певних зусиль, пошити специфічний одяг для репрезентації свого персонажа, більш заангажовані — не тільки дізнатися детальніше про відтворювану епоху чи фантастичне середовище, а представити сюжети за мотивами відомих літературних чи екранізованих творів (вони називаються «фанфіки»: від англ. *fanfiction* — «фантазії, вигадки фанів»). Така практика поширена переважно серед толкі(є)ністів, яких громада згодом приймає до розігрування. Молодіжні субкультури, про які йтиметься нижче, об'єднує ідея карнавалізації свого, якщо не способу буття, то принаймні хобі.

**Косплеї.** Назва походить від англійського словосполучення *costume play* — «костюмована гра» — форма втілення дії на екрані. Виник сучасний косплей в Японії в середовищі японських фанатів аніме (японські мультиплікаційні фільми, розраховані переважно на підліткову й дорослу аудиторію) та манги (японські комікси, які набули свого сучасного вигляду під сильним західним впливом уже після Другої світової війни), тому зазвичай основним прототипом дії є манга, аніме, відеоігри, токусатсу (дослівно з японської означає «спеціальні ефекти»; фактично позначає науково-фантастичний фільм чи фентезі з обов'язковими супергероями, наявність яких, щоправда, передбачена і в раніше згаданих жанрах) чи історичний фільм про самураїв. Іншими прототипами можуть також бути *j-rock*-*j-pop*-гурти, представники *Visual Kei* тощо. Учасники косплею ототожнюють себе з якимось персонажем, називають себе його іменем, носять подібний одяг, використовують притаманні йому мовні звороти. Під час косплею можуть розіграватися ролеві ігри. Костюми до цих ігор учасники зазвичай го-

тують собі самі, хоча можуть замовляти їх майстрам чи придбати готові (в Україні це рідкісне явище, а от на батьківщині — в Японії — бізнес виробництва костюмів та аксесуарів для косплею дуже поширений)<sup>2</sup>. Своєрідністю побутування цієї субкультури в Україні є «програвання» своєї ролі не тільки шляхом демонстрації костюма, а й сюжетних ігор, які фактично наслідують сюжетні лінії відомих японських анімаційних фільмів.

На сайті Coswave<sup>3</sup> розміщено інформацію про те, що український косплей перебуває в стадії зародження, але значна кількість відеоматеріалів із різних міст України (Києва, Харкова, Львова, Хмельницького та ін.) засвідчує швидке поширення цієї субкультури серед української молоді. Нині косплей існує на рівні самоорганізованої самодіяльності, коли ентузіасти власними зусиллями підбирають і виготовляють собі костюми й аксесуари (до речі, учасниками косплеєрних об'єднань є переважно особи жіночої статі). Сучасний український косплей становить розрізнену діяльність окремих ентузіастів, рідше — груп зацікавлених. Однак у жовтні 2009 року в Києві відбувся Форум Всеукраїнського фестивалю японської анімації російських та українських косплеєрів у залі Києво-Могилянської академії (організатори були з Москви)<sup>4</sup>. Показові, до речі, імена ведучих шоу: Усагі, СоНік, Воспі, СямПу, Таосу, Див, Рубіус<sup>5</sup>. Вважаємо, однак, що значного розвою, принаймні в Україні, цей рух не набуде. Сьогодні він має «бально-маскарадний» характер, але подальший розвиток малоймовірний. Постійно зменшується сюжетна база, адже японські аніматори планують скорочувати виробництво мультиплікаційних фільмів, сюжети яких стають темами розігрування учасниками косплею. Попри це, за наявності бажання і високого рівня майстерності учасників, косплей може розгорнутися в серйозні ігрові постановки, а в подальшому — у масштабні ігри просто неба. Відносно поширення цього явища в українській молодіжній культурі пов'язане, на нашу думку, з екзотичністю самої забави, незвичайністю персонажів. З другого боку, косплей — це переважно пасивне наслідування відомого мультиплікаційного чи коміксного сюжету, яке дає мало

можливостей для виявлення індивідуальності та водночас не примушує напружуватися для вигадання сюжетів.

**Толкі(є)ністи.** Більшість толкі(є)ністів вивчають творчість Дж. Р. Р. Толкієна, якого в 1965 році почали називати Професором. Його фентезі-романи засновані на англійських, ірландських та інших міфах, а також на власних вигадках письменника. Учасники таких груп прихильників присвоюють собі імена персонажів книг Толкієна або вигадують власні, послуговуючись мовами світу Толкієна — Середзем'я. Вони називають себе представниками різних рас, описаних письменником (люди, гноми, енти, орки, гобліни, хоббіти, ельфи тощо) і доповнюють свої образи візуальною естетикою через нанесення відповідного гриму, виготовлення своєрідних костюмів, макетів зброї<sup>6</sup>. Найбільш заангажовані учасники руху вивчають вигадані Толкієном мови ельфів (Синдарин чи Квенья), людей (Адунаїк) та орків. Захоплення толкі(є)нізмом почало поширюватися ще в Радянському Союзі в кінці 1980-х років, а на початку 1990-х стало популярним у пострадянських республіках, особливо в Росії та Україні. З 90-х років ХХ ст. за ініціативою москвичів почали проводити «Гоббітські<sup>7</sup> ігри». У 1990 році було навіть проведено перші всерадянські гоббітські ігри, які відбувалися ще й упродовж кількох наступних років<sup>8</sup>. Розпад СРСР та організаційні проблеми спричинили розформування всесоюзного руху на регіональній, при цьому одним із найпотужніших регіонів толкі(є)ністичного руху стала Україна<sup>9</sup>.

Серед толкі(є)ністів є фанати, які вважають, що світ, описаний письменником, дійсно існував, вони навіть нібито «пам'ятають» його і вірять, що втілюються в ньому, іноді переконані, що самі є не людьми, а ельфами<sup>10</sup>. Зазвичай це не заважає їм чітко усвідомлювати, що вони є насправді людьми. Вплив літературних фантазій на молодь виявився настільки потужним, що під час перепису населення в Росії у 2002 році багато толкі(є)ністів вказали в графі «національність» «ельф» або «хоббіт»; найбільше «етнічних» ельфів було зафіксовано в Пермі<sup>11</sup>.

Рух толкі(є)ністів дає поштовх до творчої реалізації частини його учасників: це виявляється в написанні т. зв. фанфіків — літературних творів, які або продовжують і розвивають сюжети самого Толкієна, або можуть вступати в протиріччя з ідеями письменника. Автори таких творів об'єднуються під гаслом «Професор був не правий»<sup>12</sup>.

В Україні рух толкі(є)ністів помітно поширився з 1992 року, у Києві — з 1993—1994 років. Згодом він почав ділитися на фантастичні ігри з перевдяганням у відповідні строї, описані Толкієном, або уявно відповідні до тих подій, з відомими персонажами (ельфами, гоблінами, лицарями, чарівниками тощо) та історичні ігри, де за основу брався певний історичний факт, готувався сценарій, який потім і розігрувався учасниками<sup>13</sup>. К. Нестеренко подає інформацію про правила, згідно з якими проводили ігри: історична гра відбувається за задалегідь написаним сценарієм, який може написати будь-який досвідчений толкі(є)ніст. У правилах обов'язково вказується кількість хітів (життів), які розподіляються залежно від чину або роду (до речі, чини переважно розігрують на турнірах, т. зв. поєдинках за приз), час розвитку подій розписується вельми оригінальним способом: один день — це один рік (ніч — зима, ранок — весна, день — літо, вечір — осінь)<sup>14</sup>. Вік учасників толкі(є)ністських забав коливався в межах 12—45 років. Зараз, за нашими спостереженнями, верхня межа знижена до 30—35 років. Показовим є одяг учасників таких ігрищ: для дівчат це сукні з плащами, залежно від сторіччя, про яке йдеться, «жінка-воїн» носить чорні штани, білу сорочку, жилетку і має при собі свою зброю — лук. У чоловіків все значно складніше: вони вдягають обладунки, кольчуги й завжди носять при собі різноманітну зброю. Улюблені місця проведення лицарських турнірів у Києві — парк Дружби народів, Лиса гора, за умови дозволу влади — Андріївський узвіз.

Течії молодіжної субкультури, про які йшлося вище, мають наслідувальний характер. Окремі індивіди включаються у «продовження» творчості улюбленого письменника через написання фаноріків, решта учасників, хоча й беруть участь

у створенні костюмів, розучуванні ролей, проте фактично залучені до імітації чужої культури.

Спорідненою з косплеєм та толкінізмом є субкультура ролевиків.

**Ролевики** — це самоназва молодіжної субкультури, метою якої є проведення заходів, під час яких імітують умови існування фантастичних або історичних світів. Переважну більшість ролевиків становлять студенти, хоча у відсотковому співвідношенні їх кількість незначна — від 1% до 3 % від загальної кількості української молоді<sup>15</sup>. Учасники ролевого руху наполягають на тому, щоб їх не плутали з толкі(є)ністами. Насправді, можна вести мову про те, що захоплення костюмованими імітаціями фантастики чи реальності відоме людству з давніх-давен. Рух ролевиків має широку географію поширення: достеменно відомо про їхню діяльність у Європі, Північній та Південній Америці. Прикметно, що клуби ролевиків з різних країн часто контактують між собою з метою проведення організованих ігор з реконструкції певних історичних подій (у цьому напрямі більше діють т. зв. реконструктори — учасники руху ролевиків, які скеровують свою діяльність власне на відтворення реальних історичних подій). Серед груп ролевиків, як і в будь-якій іншій соціальній групі, існує внутрішня ієрархія: вони діляться на майстрів і гравців, тобто на «режисерів» та «акторів»<sup>16</sup>. Перші визначають тип гри (військова, політична, економічна чи змішаного типу), створюють легенду чи сценарій, за яким буде розвиватися дія. Легенда включає також і біографії персонажів. Далі вже гравці розподіляють ролі, вигадують імена, готують (переважно власноруч) костюми і, провівши відповідну підготовку, розігрують сюжети. Гра супроводжується поєдинками, боями, гонитвами, обрядами тощо, умови проживання учасників наближені до бойових (наприклад, ночівля у наметах). Учасники діляться на команди, результат гри виноситься на суд майстрів, які оцінюють якість підготовки гри, звертають увагу на досягнення та недоліки, яких у майбутньому треба намагатися уникати.

На думку дослідників, учасники таких молодіжних рухів — інтелектуально досить розвинені

молоді (переважно) люди, які, однак, розвиваються «вглиб», оскільки цікавляться переважно тільки тим, що безпосередньо стосується їхніх ігор: одяг, головні убори, обладунок, зброя відповідного періоду, міфологія, пов'язана з часом відтворюваних подій.

Кількість ігор, конвентів, фестивалів, які проводяться в Україні, чимала. На переконання дослідників цього руху М. Михальченко, Ш. Маньонка, можна виділити кілька міст, які стали центрами руху ролевиків зі своїми колективами і традиціями. Це перш за все Київ, Харків, Донецьк, Маріуполь, Дніпропетровськ, Одеса<sup>17</sup>.

Намагаючись підтримати захоплення сучасної молоді, деякі вищі навчальні заклади розробляють спецкурси, які б поєднали пізнання української історії з прагненням студентів долучитися до руху, театралізації, навіть хизування (демонстрації) одного перед одним. Наприклад, у Чернігівському педуніверситеті студенти таким чином здавали залік зі спецкурсу «Рольові ігри у вивченні історії», розігравши поховання князя Чорного. Для підготовки до задачі такого заліку і відтворення історичних подій студентам довелося вивчити особливості та символіку давньоруського язичницького поховального обряду, специфіку одягу тієї епохи, навіть своєрідні риси місцевої тогочасної говірки<sup>18</sup> (в останньому, можна припускати, достовірності було найменше), етикету. Історики відновили обряд поховання знатного руса, скориставшись для цього максимальною кількістю історичних джерел — від середньовічних писемних хронік мандрівників-арабів, зокрема описання обряду поховання знатного руса Ібн-Фадлана, до археологічних знахідок зі знаменитої чернігівської Чорної могили, розкопаної наприкінці XIX ст. професором Дмитром Самоквасовим. Ритуал відбувався так, як це було тисячу років тому. Урешті-решт, тіла князя та наложниці замінили манекенами, які й було спалено під ридання «родини та ближніх померлого»<sup>19</sup>.

На форумах неформалів натрапляємо і на такі оцінки субкультури ролевиків: «Рівень знизився, з'явилися пиятики і люди, яким би тільки мечем порозмахувати, а не пограти, порозігравати. Не шийються такі красиві одяги. Не пишуться такі

красиві легенди...» (Ольга 'CrazyMouse', гравець)<sup>20</sup>.

Узагальнюючи подані відомості, доходимо певних висновків. Одним з індикаторів успішності трансформаційних процесів може бути соціальна поведінка людей, тобто закономірність вияву позитивних, тобто соціотворчих, і негативних, або соціально відхилених, стереотипів соціальної поведінки. Як засвідчує науковий аналіз і реальне життя, ще не розроблено концепції поєднання національної ідеї та соціальних програм, що могло б стати суттєвим консолідуючим чинником економічного, політичного та духовного відродження, на базі якого відбувається процес формування самосвідомості українського народу, у тому числі й молоді<sup>21</sup>. Проаналізовані в загальних рисах молодіжні субкультури, хоча й не складаються з великої кількості учасників (їх чисельність становить від 3% до 4% від загальної кількості молоді України, точних підрахунків ніхто, мабуть, не проводив), однак є припадками для багатьох, особливо з погляду видовищності. З-поміж відомих субкультур описані у цій розвідці вирізняються тим, що вимагають від учасників певних зусиль у вивченні специфіки епох, яких стосуються їхні проекти (незалежно від того, чи це косплей, толкі(є)ністи чи ролевики), літературних творів; найбільш заангажовані не тільки вивчають літературні, іконографічні джерела, але й стають авторами сценаріїв, фанфіків тощо, що розвиває їх як особистостей. Приготування костюмів, спорядження обладунку потребують творчого підходу, що для молоді людини, яка формується, є лише позитивним аспектом. Це одна перевага — реалізація подібних проєктів просто неба (на полігоні, у парку тощо); тренування також нерідко влаштовують за межами приміщень. Однак, коли аналізуємо, що ж слугує основою розігрування, доходимо сумного висновку, що вітчизняна історія та культура найменше задіяні і вкрай рідко стають об'єктом відтворення в молодіжних субкультурних групах. У цьому легко переконатися, переглянувши календарі із зазначеними подіями<sup>22</sup>. З багатьох описаних ігор лише одна присвячена українській тематиці — «Між орлами і півмісяцем», запланована

на липень 2010 року на Київщині. Домінуюча мова — російська (окрім львівських, тернопільських молодіжних клубів). Значною мірою те, що простежуємо в перелічених субкультурах, — це відхід від реальності, відсторонення від власної культури, хоча і у ній можна знайти немало можливостей для реалізації і фантастичних, й історичних проєктів. За визнанням дослідників, на пострадянському просторі українські ролевики, толкі(є)ністи виробили навіть власний стиль, методики, якими вони можуть поділитися з колегами з колишніх радянських республік, коли збираються на спільні фестивалі, навіть виголошують наукові доповіді на улюблені теми. Попри

це, національного характеру ці рухи не набули, що можна, на наш погляд, пояснити відсутністю цілеспрямованої консолідувальної національної ідеї, залежністю від зовнішніх впливів, наслідуванням зразків. Важко уявити, щоб аналогічні молодіжні клуби Польщі, Німеччини, Угорщини послуговувалися чужою мовою (якщо це не стосується «міфологічної» мови, якою можуть спілкуватися фантастичні персонажі). Подібні субкультури є суто міським явищем, ніде нам не вдалося натрапити на інформацію про залучення сільської молоді до косплейських, ролерських або толкі(є)ністських забав.

<sup>1</sup> Давиденко П. Молодіжні субкультури в Україні // <http://www.ukrnationalism.org.ua/publications/?n=1081>.

<sup>2</sup> Див.: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Косплей>.

<sup>3</sup> Див.: <http://www.coswave.net/content/view/2/31>.

<sup>4</sup> Див.: <http://anime-festival.com.ua/2009/cosplay.php>.

<sup>5</sup> Див.: <http://anime-festival.com.ua/2009/cosplay.php>.

<sup>6</sup> Див.: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Толкинисты>.

<sup>7</sup> Хоббіти (гоббіти) в романах — гібрид людини та кроля.

<sup>8</sup> Пехник А. Герої меча і магії: втікачі від реальності чи останні лицарі? // 2. — 2001. — Ч. 2 // <http://www.ji.lviv.ua/n24texts/pekhnyk.htm>.

<sup>9</sup> Там само.

<sup>10</sup> Див.: <http://www.mhpi.ru/projects/subculture/other/tolkienists>.

<sup>11</sup> Там само.

<sup>12</sup> Див.: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Фанфики\\_o\\_Средиземье](http://ru.wikipedia.org/wiki/Фанфики_o_Средиземье).

<sup>13</sup> Нестеренко К. Толкієніст при повному параді // День. — 1998. — № 152 // <http://www.day.kiev.ua/122374>.

<sup>14</sup> Там само.

<sup>15</sup> Серавин А. Психологія ролевого движенья // Almanach militarystyczny słowiańsky. — 2005. — Лютий. — С. 30–39.

<sup>16</sup> Див.: <http://www.dialogi.lv/article.php?id=44&t=0&rub=1>. — С. 13.

<sup>17</sup> Див.: <http://top.ax-sport.com.ua/index.php?cat=60>.

<sup>18</sup> Галчин О. Ритуальне поховання замість лекції // Україна молода. — 2009. — № 246.

<sup>19</sup> Там само.

<sup>20</sup> Див.: <http://www.dialogi.lv/article.php?id=44&t=0&rub=1>.

<sup>21</sup> Окремим завданням є проаналізувати проблему соціальної поведінки, особливості механізмів формування їх впливу на процеси реформуван-

ня соціуму в цілому, а також окремих соціальних структур.

<sup>22</sup> Програма ролевих ігор 2010 року в Україні (подаємо російською мовою, як у джерелі): «Мафия. Великая Депрессия». Киевская городская ролевая игра с элементами страйкбола по историческим событиям в Америке 1930-х годов (апрель-май); «Испания. Наука войны» (май); по мотивам событий Кубинской революции 1959 г. Столкновение мировоззрений и борьба за свободу. Жаркие ритмы румбы, аромат сигар, рома и легкое дуновение морского бриза. Вторые майские, база отдыха на Азовском море; «Хроники Нарнии», Игра по «Хроникам Нарнии», К. С. Льюиса. конец июля, Полигон под Полтавой; «Пятиградие». Эпизод 5. Герцогство Юга «Пограничный конфликт» Альтернативная историческая игра. 01.07–04.07. Скелева балка, Донецкая область; «Між орлами і півмісяцем». Исторична гра по Україні початку 17 століття. 22.07–24.07, теоретично — Київщина; По мотивам пост-ядерной RPG Fallout. 4.07–26.07, Харьковская обл.; «Пятиградие». Эпизод 6. Безлюдный центр империи «Начало Экспансии». Скелева балка, Донецкая область; «Третья Эпоха. Время Людей». Полигонная ролевая игра по мотивам ВК. Концептуальная игра о Людах Третьей Эпохи. Август, предположительно Киевская обл.; «1899. Первая алмазная война». События англо-бурской войны. 22.08–24.08, Донецкая обл.; «20 лет спустя. Возращение». Традиция Дюма, Господа, легенды, костюмы, шпаги и пистолы, никаких доспехов, человек без костюма — голый. Харьков, Украина. Август предпоследние выходные, предположительно Синельниково // <http://forum.eldar.com.ua/viewforum.php?f=458>.