

Кирилл Королев

«ПЕРЕДАЙТЕ ЭТО ГАРРИ ПОТТЕРУ, ЕСЛИ ВДРУГ ЕГО ВСТРЕТИТЕ»: ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ФАН-ФИКШН КАК ПОСТФОЛЬКЛОР ИНТЕРНЕТ-ЭПОХИ

Статья посвящена анализу текущей ситуации в так называемой «сетературе», где, наряду с распространением жанров «романтического фэнтези» и произведений по мотивам компьютерных ролевых игр («Лит-РПГ»), активно заявляет о себе направление фан-фикшн — любительская беллетристика, созданная по мотивам популярных произведений современной массовой культуры (книг, фильмов, сериалов, аниме, компьютерных игр и т. д.). Как особый поджанр любительского творчества фан-фикшн возникла в англоязычной культуре в 1930-е гг., появление интернета способствовало ее распространению и дальнейшему развитию, в 1999–2000-х гг. сформировался русскоязычный сегмент фан-фикшн, значительный по объему и разнообразный по тематике. В статье рассматривается генезис этого направления сетературы и раскрывается постфольклорный характер современной фан-фикшн, дается определение фан-фикшн как специфического явления современной массовой культуры, характеризуются особенности фан-фикшн как предмета научных исследований, приводятся некоторые количественные характеристики корпуса русскоязычной фан-фикшн, предложена периодизация развития фан-фикшн в России, намечены перспективы дальнейшего изучения.

Ключевые слова: Постфольклор, детская литература, фэнтези, фантастика, массовая культура, фан-фикшн, сетература, коммуникация.

Кирилл Михайлович Королев
Историко-культурный центр «Патрия»
Санкт-Петербург
cyril.korolev@gmail.com

DOI: 10.31860/2304-5817-2021-1-19-281-300

Когда в 1990-х гг. был введен в научный оборот термин «пост-фольклор», под этим определением предлагалось понимать современные формы народного творчества, опосредованные технической коммуникационной средой — через фотографию, звукозапись, кино и телевидение [Неклюдов 2003]. Но стремительное развитие Интернета и возникновение новых — сетевых — дискурсивных практик потребовало существенного расширения терминологических границ; в результате сегодня наблюдается достаточно заметная смысловая неопределенность, когда к «постфольклору» относят и речевые жанры урбанистической культуры, фиксируемые технически, и разнообразные сетевые жанры, бытующие в пространстве Всемирной Сети, отчасти продолжающие, а отчасти возрождающие устную (фольклорную) традицию. В последнем случае, как правило, исследовательское внимание обращается, помимо прочего, на относительную анонимность сетевых текстов как на один из признаков, роднящих их непосредственно с фольклором. Но, на мой взгляд, среди сетевых жанров имеется как минимум один авторский, который следует причислять к постфольклорным. Это жанр фан-фикшн, обоснованность его отнесения к постфольклору будет рассмотрена далее.

Оговорюсь сразу, что предмет настоящего исследования является не фан-фикшн как таковая¹ (Об этом см. [Прасолова 2008], [Федорова 2014], [Васильева 2006]), а отдельный сегмент этого обширного сетературного поля, который можно обозначить как любительскую фантастику, созданную по мотивам «канонических» для современной массовой культуры литературных и кинематографических образцов или компьютерных игр, будь то романы Дж. Роулинг о Гарри Поттере, киносaga «Звездные войны» Дж. Лукаса или компьютерная вселенная Warhammer². Такой фокус рассмотрения объясняется следующими причинами: на мой взгляд, именно фантастическая фан-фикшн носит выраженный постфольклорный характер (в отличие, от «романтической фэнтези», где больше литературности и заметно меньше «фольклорности»³, то есть взаимодействия автора с тем современным коллективным знанием, которое и составляет суть постфольклора). Кроме того, фантастическая фан-фикшн значительно популярнее у авторов и у читателей, если судить, например, по тематике и количеству текстов, размещенных на специализированном портале Ficbook.net⁴, и следовательно в ней должны нагляднее проявляться все те постфольклорные приемы, к которым прибегают авторы — далеко не всегда осознанно — в своих сочинениях. Если отталкиваться от автор-

ской возрастной статистики на порталах Ficbook.net, «Самиздат», «Проза.ру» и аналогичных им (разумеется, если указание на возраст имеется и если оно достоверно), и от авторской стилистики текстов, то в большинстве случаев вполне возможно с высокой точностью определить, к какому поколению принадлежит по возрасту автор того или иного фанфика. Очевидно, что фантастическую фан-фикшн пишут (и читают) в основном представители молодого поколения, что, на мой взгляд, является дополнительным поводом для исследовательского интереса к данному жанру. Сложившаяся ситуация позволяет проследить механизм инструментализации постфольклора как способа формирования аудитории и взаимодействия с аудиторией: отбор самих произведений, по которым пишутся фанфики, служит здесь возрастным (и отчасти гендерным) маркером. Выбор какого-либо фантастического «канона» для авторской интерпретации с немалой степенью вероятности означает, что автор этого фанфика сравнительно молод — ведь и «канонические» образцы для подражания адресованы преимущественно молодежи как основному потребителю, — а общий с читателями культурный багаж, наряду с коммуникативными сетевыми практиками, в известной мере анонимизирует автора и делает его текст близким к фольклорному.

Сузив таким образом поле исследования, мы сталкиваемся с необходимостью определить понятие «фантастический», поскольку эта дефиниция чрезвычайно широка. Споры о том, что такое фантастика и каковы ее границы, продолжаются на протяжении многих десятков лет. Безусловно, существует некое интуитивное понимание границы между фантастикой (вымыслом) и реальностью, но далее начинаются разногласия. Применительно к нынешней фантастической литературе представляется важным различать собственно фантастику (научную фантастику во всем многообразии ее вариантов, от фантастики «ближнего прицела», экстраполяции тех или иных научных теорий наших дней на ближайшее будущее, до той, что обращена к далекому грядущему) и фэнтези. В этой связи позволю себе привести пример, который показывает многозначность определения «фантастический».

На одном из заседаний литературного семинара Б. Н. Стругацкого в Санкт-Петербурге во второй половине 1990-х годов обсуждались перспективы фантастики, и Борис Стругацкий на правах мэтра заявил, что испытывает серьезные опасения — мол, читатель все заметнее отдает предпочтение фэнтези, а научная фантастика как «литература мысли» перестает пользоваться популярностью⁵.

Тогда это суждение показалось алармистским, однако литературная ситуация двадцать лет спустя доказывает, что мэтр опасался не напрасно.

Если проанализировать доступную статистику крупнейших российских книжных интернет-магазинов («Литрес», «Озон», «Буквоед», «Лабиринт») и изучить данные из отчетов Российской книжной палаты за последние пять лет, сразу бросится в глаза, что под рубрикой «Фантастика» здесь фигурируют преимущественно те жанровые направления, которые относятся к фэнтези в широком толковании термина. Это, прежде всего, любовно-романтическая фантастика, так называемое «Лит-RPG» (исходно представляющее собой новеллизацию компьютерных игр, затем — конструирование самобытной игровой «реальности», куда перемещается герой), «альтернативная история» — перемещение персонажей в минувшие исторические эпохи ради изменения хода истории (обычно для «улучшения» исторических судеб России) и классическое фэнтези формата «меч и магия».

Так, согласно отчету Российской книжной палаты за 2019 г., под рубрикой «Русская фантастика и мистика» было опубликовано 1723 наименования общим тиражом 3899,49 тыс. экз⁶. При этом, по статистике интернет-магазина «Озон», лидирующие позиции в читательских предпочтениях среди отечественных авторов занимали квазифантастические произведения Д. Глуховского, фэнтезийные «Дозоры» С. Лукьяненко и романы из цикла «Тайный город» В. Панова, а в десятку лучших входили произведения в жанрах любовно-романтической фантастики и «Лит-РПГ».

Схожая, если не более наглядная картина наблюдается при анализе контента многочисленных сетевых библиотек (наподобие сайта «Самиздат» и пр.), куда загружают свои произведения авторы-любители — и откуда эти произведения стараниями не только самих авторов, но создателей и кураторов сетевых библиотек широко расходятся по Рунету. Если до появления Интернета этот обильный поток непрофессиональных сочинений регулировался редакционной политикой издательств и литературных журналов, то сегодня автор-amateur избавлен от необходимости преодолевать подобное сопротивление, и в результате налицо расцвет «любительского письма» или «наивной словесности»⁷. Жанровые приоритеты авторов-любителей, тяготеющих к фантастике, также демонстрируют массовую популярность перечисленных выше направлений, да и отнесение к «научной фантастике» других (куда менее многочисленных) произведений в ряде случаев выглядит произвольным,

поскольку нередко они «научны» разве что в духе голливудской киносаги «Звездные войны» — присутствуют звездолеты и другая техника будущего, но этот футуристический антураж лишь маскирует сугубую фэнтезийность топики, и корректнее будет говорить в данном случае о поджанре «science fantasy», то есть о фэнтези, приукрашенном псевдонаучностью⁸.

Направление фантастической фан-фикшн практически не представлено в официальном писательско-издательском дискурсе⁹. Мы должны учитывать то обстоятельство, что сегодня под фантастикой чаще всего понимается фэнтези, а отдельные исключения, к примеру, фанфики на основе сеттинга научно-фантастической компьютерной игры «Eve Online»¹⁰, лишь подтверждают это правило. Для любительской среды это внимание к «незамысловатым чудесам» фэнтези в ущерб научной фантастике (см. об этом [Moskowitz, Sanders, 1994]) свойственно в наибольшей степени.

Итак, современная фантастическая фан-фикшн — это сетевая литература (сетература) преимущественно в жанре фэнтези, сочиняемая и читаемая в основном молодыми людьми, которые имеют общий культурный багаж. Интернет во многом возвращает тексту пластичность формы и общее авторство (когда исходно авторский текст обсуждается с единомышленниками и корректируется прямо в процессе написания по советам тех, кто более сведущ в теме, и тех, к чьему мнению автор прислушивается), что, как уже было сказано выше, позволяет усматривать в типе производства текста признаки постфольклора. Безусловно, фанатские сообщества такого типа — явление далеко не новое: можно вспомнить, к примеру, литературные группы, стихийно возникавшие в США вокруг любительских журналов (фэнзинов) с 1930-х годов¹¹. Но именно Интернет предоставил подобным сообществам удобную площадку для общения, достоинства которой очевидны: мгновенная публикация, отсутствие редакционно-издательского «фильтра», быстрая, содержательная и в целом доброжелательная обратная связь, обширный, пусть и виртуальный, круг единомышленников и т. д. Все это в совокупности привело к широкому распространению фантастических сетературных сообществ и, как следствие, к настоящему валу публикуемой в сети фан-фикшн, а также фан-арта (графика, комиксы и пр.).

До недавнего времени исследователи пренебрегали такого рода «вторичными текстами»¹², но в конце концов масштаб фанатства как социокультурного явления фактически вынудил обратить на себя внимание. Изучению подвергается сама культура фанатства,

социальные и гендерные особенности фэндома, создание «вторичных текстов» рассматривается в потенциальной связи с дискурсом протеста, постепенно разрабатывается новая аналитическая оптика на стыке социальной антропологии, cultural studies, лингвистики и литературоведения¹³. «Вторичные тексты» помещаются в жанровую матрицу официальной литературной индустрии и соотносятся с конвенциями современной массовой литературы; здесь обнаруживается любопытный факт, релевантный для настоящей статьи: в общей массе фан-фикшн отчетливо выделяются преобладающие направления «формульной литературы» (Дж. Кавелти) — любовный роман, детектив¹⁴ и фантастика.

Считается, что о российских фанатских сообществах такого рода и о создаваемых ими «вторичных текстах» следует говорить со второй половины 1990-х гг. [Самутина 2013, 165], когда эти сообщества и тексты стали появляться в публичном поле — опять-таки, благодаря развитию Интернета. Если на Западе заметные фанатские сообщества возникали первоначально вокруг научно-фантастических (при всей условности этого определения) культовых произведений, таких, например, как телесериал «Звездный путь» (1966) Дж. Родденбери, то на отечественной почве в качестве канона¹⁵ исходно выступали уже произведения, лишенные былых притязаний на научность — преимущественно фэнтези («Властелин колец» Дж. Толкина, цикл романов о Гарри Поттере, японские и корейские аниме, «Сумерки» С. Майер, фэнтезийные компьютерные игры и др.). Научно-фантастическая стадия производства «вторичных текстов» фанатами могла бы прийти на расцвет противостояния «физиков» и «лириков», при условии, что подобное вообще было бы допущено властью¹⁶ и при широкой публичной трансляции научной фантастики, как в США в 1960-е и 1970-е гг., но по известным социально-политическим обстоятельствам этого не случилось, а потому несколько не удивительно, что постсоветская субкультура творческого фанатства ориентировалась уже на образцы романов-фэнтези, которые начали массово публиковаться на русском языке с конца 1980-х гг. (Дж. Толкин, К. С. Льюис и др.)¹⁷.

Применительно к становлению и развитию творческого фэндома в России можно выделить несколько этапов, связанных с культурной апроприацией тех или иных оригинальных образцов. Конечно, предлагаемая ниже периодизация выглядит достаточно произвольной, но, по моему мнению, она позволяет обозначить важнейшие вехи в генезисе «творческой рецепции», свойствен-

ной отечественной фанатской среде, и потому может быть принята как рабочая гипотеза. Кроме того, данная периодизация относится сугубо к фантастическому направлению фан-фикшн; для любовно-романтического направления, к примеру, она будет другой и хронологически, и содержательно (см. об этом в упоминавшейся работе Н. В. Самутиной [Самутина 2013]). Тем не менее четко прослеживается ряд общих признаков (первоначальный «трансграничный импульс», полученный в 1990-х гг., наличие широко известных и популярных книжных образцов, последующий фокус на медиа), следовательно, мы вправе утверждать, что предлагаемая периодизация отражает наиболее существенные характеристики любительской «творческой рецепции» фантастических канонов в современной России.

Пожалуй, самые известные российские фантастические «вторичные тексты» периода раннего фанатства — это роман «Кольцо Тьмы», «свободное продолжение» «Властелина колец» авторства Н. Д. Перумова, известного под псевдонимом «Ник Перумов». Черновой вариант «Кольца Тьмы» распространялся в самиздате еще в конце 1980-х гг., а в 1993 г. отредактированный текст был опубликован в печати и вскоре переиздан массовым тиражом. Примерно в те же годы, в начале 1990-х гг., в компьютерной сети Фидонет стала распространяться «Черная книга Арды»¹⁸ авторства Иллет и Элхе Ниэннах (Н. В. Некрасовой и Н. Э. Васильевой), еще одно любительское произведение по мотивам творчества Толкина, на сей раз написанное от имени темных сил толкиновского мира. Затем сочинения такого рода начали множиться едва ли не в геометрической прогрессии¹⁹. В результате сегодня в базе данных авторитетного сетевого портала фан-фикшн Ficbook.net насчитывается почти 300 фанатских текстов по «Властелину колец» и более 400 по «Сильмариллиону»²⁰, причем важно отметить, что этот портал — далеко не единственное хранилище произведений фан-фикшн в Рунете (конечно, многие тексты дублируются на разных порталах-агрегаторах, однако в целом можно смело утверждать, что общее количество русскоязычных любительских подражаний Толкину и вольных продолжений «Сильмариллиона», «Хоббита» и «Властелина колец» превышает 1000 единиц).

В 2000 г. российское фанатское сообщество получило мощнейший стимул к развитию — на русском языке вышел первый роман о Гарри Поттере. Публикация остальных романов цикла и последовавшие экранизации, имевшие изрядный коммерческий и символический успех («символический капитал» в терминологии П. Бурдьё

[Бурдые 2007]), лишь усугубляли «поттероманию» и, разумеется, чрезвычайно способствовали любительскому творчеству. По данным сайта Ficbook.net, общее количество русскоязычных фанфиков по романам Дж. Роулинг превышает на сегодняшний день 5000 (!) единиц²¹. В процессе апроприации мира Гарри Поттера российский творческий фэндом обрел зрелость и массовость: об этом позволяет судить и количество текстов, и разнообразие тематики произведений — последняя максимально широка, от прямых продолжений и дописываний романов Дж. Роулинг до оригинальных произведений, герои которых живут и действуют в вымышленном «поттеровском» мире²². Укажу также на многообразие топики этих текстов — от привычных читателям «Гарри Поттера» магии и политических интриг до сочинений эротического и даже порнографического толка, в которых фигурируют узнаваемые герои Роулинг.

Третий этап развития российского творческого фэндома, как представляется, начался с сериального бума 2010-х гг., когда произошло массовое приобщение зрителей к видеоконтенту в сети благодаря распространению широкополосного доступа в Интернет и появлению различных стриминговых сервисов и онлайн-кинотеатров. Технический прогресс в сочетании с новым продуктом — телесериалами²³ породил новую волну фанфиков, которую можно назвать «сериальной». Так, на сайте Ficbook.net сегодня представлено более 500 любительских текстов (только отечественных, а ведь у каждого из перечисляемых ниже сериалов имеется как минимум многочисленное англоязычное сообщество) по британскому фантастическому телесериалу «Доктор Кто», более 2000 текстов по американскому телесериалу «Сверхъестественное» и почти 500 текстов по недавнему американскому телесериалу «Игра престолов» (характерно, кстати, что любители пишут продолжения именно к сериалу, хотя литературная основа сериала — цикл «Песнь льда и пламени» американского писателя Д. Мартина — еще не завершена)²⁴.

Краткий обзор развития фан-фикшн в современной России будет неполным без упоминания о «вторичных текстах», основанных на сеттинге компьютерных игр. Этот сегмент книжного рынка, если рассматривать издательскую политику, формировался в конце 1990-х гг. — начале 2000-х гг. довольно вяло, за счет издания переводных романов по вселенным «Dragonlance», «Forgotten Tales», «Diablo», «Warcraft» и др.²⁵ В итоге данное направление так и осталось маргинальным в российском книгоиздании, в отличие от западного²⁶, зато в сети ежегодно публикуется множество русско-

язычных текстов по играм — как по существующим в действительности («Warcraft», «Warhammer» и др.), так и по вымышленным; в последнем случае подразумевается так называемое «Лит-РПГ», то есть произведения, в которых сознание героев посредством капсул виртуальной реальности (вымышленных устройств «полного погружения» в виртуальность) переносится в придуманный автором игровой мир «меча и магии» или значительно реже в такой же придуманный и условный научно-фантастический мир²⁷. На мой взгляд, «канонизация» компьютерных игр как основы для фан-фикшн является свидетельством нарастающего разрыва современной массовой культуры с ее предшествующей фазой, когда образцами для подражания становились книжные тексты: сегодня все чаще в качестве таких образцов используются аудиовизуальные артефакты кино-, теле- и компьютерного производства, но при этом, что любопытно, сама «творческая рецепция» в фанатских кругах остается преимущественно письменной — быть может, из-за нынешней простоты тиражирования подобных текстов в Интернете и вследствие простоты освоения навыка письма (через школьные сочинения, к примеру) по сравнению с иными навыками. Чтобы создать комикс, нужно уметь рисовать; чтобы разработать компьютерную игру по мотивам другой игры, нужно уметь программировать; а чтобы сочинить «вторичный текст», достаточно, упрощенно говоря, уметь составлять слова в предложения.

Последнее обстоятельство в немалой степени объясняет тот факт, что среди авторов-любителей в поле фантастики большинство составляют молодые люди в возрасте до 25 лет²⁸: школьное образование обеспечивает таким авторам базовую грамотность, тогда как детство, проведенное в окружении гаджетов, облегчает взаимодействие с сетью с точки зрения размещения и тиражирования своих сочинений и поиска единомышленников, а усвоение и присвоение канонов, распространяемых нынешней трансмедийной массовой культурой, в юности происходит существенно активнее, нежели в зрелые годы (собственно, масс-культурная индустрия наших дней и не скрывает своей адресации к молодежной аудитории [Storey 2006]). Для фанатских сообществ в целом характерно преобладание молодежи, о чем можно судить, например, по собраниям поклонников ролевых игр или встречам поклонников фантастики («конам»). Отмеченная возрастная граница для авторов фантастической фан-фикшн вполне укладывается в общую тенденцию. Этот фактор многое проясняет в авторских интенциях, свойственных любительским «вторичным текстам», в выборе тематики для про-

изведений, в повышенном внимании к эротической составляющей сюжетов, вне зависимости от жанрового направления²⁹.

Подверженность авторов-любителей влиянию массовой культуры проявляется не только в апроприации канонов. Современная фантастическая фан-фикшн как таковая выступает, образно выражаясь, формой «народного творчества» в его преимущественно сетевом изводе (netlore), и потому с учетом циркуляции сравнительно ограниченного набора сюжетов, клишированности стилистических приемов, обилия явных и скрытых цитат из канонов и фанонов, анонимности авторов (так, на портале Ficbook.net все авторы скрываются за псевдонимами) и свободного хождения этих «вторичных текстов» по сети (в сообществах по интересам, то есть среди своих, среди единомышленников и «соучастников»), допустимо, как представляется, относить подобную сетературу к синтетической постфольклорной культуре.

Этот тезис выглядит тем более обоснованным, что фан-фикшн в России нельзя считать исключительно заимствованным жанром. Отчасти она восходит к традициям лубочной литературы с ее «переосмыслением», «подновлением» и «улучшением» канонических образцов [Булдакова 2016], и тут просматривается очевидная преемственность — причем ни авторы, ни создатели сетевых библиотек ее не осознают, вследствие присущей массовой культуре «мимолетности» восприятия по принципу «здесь и сейчас», без погружения в историю, — преемственность авторских и издательских практик, которые обрели вторую жизнь в новой коммуникационной среде. Все перечисленное позволяет отнести фан-фикшн — во всяком случае, любительские произведения фантастической направленности — к фольклору интернет-эпохи, наряду с демотиваторами, мемами и прочими «открытыми текстами» (У. Эко), то есть к постфольклору.

Постфольклорное фанатское творчество демонстрирует наглядный пример культуры соучастия, на что обращал внимание, анализируя сообщества поклонников телесериалов, Г. Дженкинс, который, впрочем, называл авторов-любителей «текстовыми браконьерами» [Jenkins 2013]. Бескорыстная эмоциональная вовлеченность в творческие процессы, альтернативная пассивному потреблению массовой культуры, подразумевает постоянное взаимодействие, прямое и опосредованное (скажем, через обсуждение на сетевых форумах), с заинтересованным читателем, который, в свою очередь, нередко тоже становится автором. Благодаря этому обстоятельству «вторичные тексты» постепенно, через сотрудничество авторов-

читателей, утрачивают авторский и приобретают — в некоторой степени — коллективный характер, что еще сильнее роднит их с теми явлениями и практиками, которые принято относить к пост-фольклору. Тем самым фантастическая фан-фикшн, с точки зрения исследователя социального, не просто наделяется «видимостью», но легитимируется в качестве «поля» для антропологических исследований современной массовой культуры. Даже рассмотрение «в первом приближении» показывает значимость изучения такого способа самовыражения сегодняшнего молодого поколения для понимания той реальности, которую оно для себя конструирует.

Примечания

- ¹ В современном русском научном идиолекте регулярно встречается также написание «фанфикшн» (как производное от «фанфик» по правилам русского языка и по аналогии с «постфольклор» и др., когда первая часть заимствуемого слова понимается как приставка и потому не отделяется от «корневого» второго слова), Возможно, слитное написание со временем окончательно превратится в конвенциональную норму и будет зафиксировано, но на текущий момент лексическая норма еще не устоялась. По моему мнению, написание с использованием дефиса является более корректным, поскольку здесь важны обе морфемы как корневые, а не служебные, обладающие самостоятельными значениями, которые продуцируют новое, обобщающее значение. Поэтому в данной работе слово «фан-фикшн» употребляется с дефисом. Что касается грамматического рода, здесь пока тоже нет общепринятой нормы; в статье употребляется это слово в женском роде, поскольку фан-фикшн — это литература, сетература, то есть «она», но встречаются и примеры, когда это слово используется по-русски в мужском роде (и даже с добавлением гласных во втором корне, ср.: «Эволюция фанфикшена...» [Колпакова 2020]).
- ² О вселенной Warhammer см., например: [Baumgartner 2015].
- ³ См. о романтической фан-фикшн: [Самутина 2013], [Driscoll 2006].
- ⁴ Ficbook.net («Книга фанфиков») — сайт, где размещают свои тексты русскоязычные фик-райтеры. Создан в 2007 г., на текущий момент насчитывает свыше 2 500 000 текстов фан-фикшн.
- ⁵ Из личного архива. Позднее Б. Н. Стругацкий неоднократно возвращался к этой теме, в том числе в интервью прессе, и повторял, что «читатель предпочитает...незамысловатые чудеса» фэнтези в ущерб научной и социальной фантастике. См., например, интервью корреспонденту «Российской газеты» И. Толстому от 9 декабря 2010 г. под броским заголовком «Наука должна ответить за все» (электронная

- версия: <https://rg.ru/2010/12/09/strugackij.html>). См. также замечания писателя о фэнтези в его воспоминаниях [Стругацкий 2003].
- 6 См. Статистические показатели 2019 г. // Российская книжная палата (<http://www.bookchamber.ru/statistics.html>).
 - 7 Об этом и других обобщающих определениях любительских текстов см.: [Неклюдов 2001].
 - 8 О «фэнтезийности» сеттинга «Star Wars» см., например: [Guynes, Hassler-Forest, 2018].
 - 9 За исключением отдельных издательских проектов, примером которых может служить пятитомная антология «Время учеников» (1991–2015), когда более молодые авторы («ученики») писали тексты, развивающие сюжеты произведений братьев Стругацких.
 - 10 Об академическом осмыслении феномена «Eve Online» см.: [Gray Doc 2018]. Автор, скрываясь за игровым псевдонимом, характеризует себя как «ученого и игрока» (A university professor and writer, I enjoy gaming when I get the chance), а сама статья написана в академическом стиле.
 - 11 О лидирующих направлениях фан-фикшн, гендерной и возрастной стратификации авторов и читателей см.: [Самутина 2013], [Булдакова 2015].
 - 12 Как правило, проблема обсуждалась применительно к профессиональному писательскому сообществу: изучалась «творческая рецепция» («artistic recycling») какого-либо произведения другими авторами-профессионалами и эстетика интерпретации («креативное прочтение») этого произведения, но любительское творчество, по сути, игнорировалось. См. об этом: [Эко 1996], [Беньямин 2012].
 - 13 Подробнее см.: [Hellekson, Busse, 2006], [Jamison 2013]. О фанатстве как социальном явлении см.: [Глейзер, Фрааде-Бланар 2017].
 - 14 Стоит отметить, что среди детективов выделяется обособленное направление — холмсиана, которое по сей день привлекает не только любителей, но и профессиональных писателей; это направление развивается с конца XIX столетия, в том числе и в русской словесности (количество текстов исчисляется несколькими сотнями, а из сравнительно недавних публикаций можно упомянуть, например, повесть «Шерлок Холмс против марсиан» харьковского писательского дуэта, работающего под псевдонимом «Г. Л. Олди»). О любительских фанфиках, посвященных герою А. Конан Дойла, см. прим. 24.
 - 15 «Каноном» в фан-фикшн считается медиаисточник, который, собственно, создает вымышленную вселенную и излагает «официальный» ход событий. Его противоположностью является «фанон», то есть художественное пространство самих фанатских текстов, включающее воспроизведение полюбившихся «любительских» сюжетов.
 - 16 В СССР научная фантастика одобрялась, пусть и с оговорками, но о широкой ее популяризации и поощрении низовых инициатив, ведущих,

- собственно, к возникновению фанатского движения, речи не шло. Подробнее об этом см.: [Королев 2020, 29–32], [Булычев 2004].
- ¹⁷ Фанатские тексты «по Толкину» хранятся в архиве сайта «Арда-на-куличках» (<http://www.kulichki.com/tolkien/textrus.html>), в конце 1990-х — нач. 2000-х гг. самого популярного «толкиновского» сайта Рунета.
- ¹⁸ Первое книжное издание — 1995 г., окончательный вариант вышел в 2008 г., в двух томах.
- ¹⁹ См. подборку текстов на сайте «Арда-на-куличках» (<http://www.kulichki.com/tolkien/kaminzal/litera.html>).
- ²⁰ См.: https://ficbook.net/fanfiction/books/the_lord_of_the_rings, <https://ficbook.net/fanfiction/books/silmarillion>.
- ²¹ См.: https://ficbook.net/fanfiction/books/harri_potter.
- ²² Т. А. Колпакова на основе анализа материалов сайта Fanfics.me выделила 19 257 (!) текстов, «производных» от произведений о Гарри Поттере [Колпакова 2020].
- ²³ Телесериалы конца 2000-х гг. и более поздние принципиально отличаются от своих предшественников 1990-х гг., не говоря уже о более ранних, едва ли не во всем — по качеству «картинки», по визуальной стилистике, по сюжетному содержанию и по жанровой направленности (подробнее об этом на примере фантастико-мистического сериала «Остаться в живых» — «Lost» см.: [Broe 2019]).
- ²⁴ По данным сайта Ficbook.net, конкуренцию «вторичным текстам» по этим сериалам составляют произведения по японским и корейским аниме и манге, а также, что любопытно, тексты по британскому детективному телесериалу «Шерлок» / «Sherlock» (2010–2017) (более 1600 единиц), который сам представляет собой, по сути, фанфик на рассказы А. Конан Дойла о Шерлоке Холмсе. Столь заметное количество любительских произведений по «Шерлоку» — при наличии официальной холмсианы, — говорит, на мой взгляд, о появлении нового поколения зрителей-фикрайтеров, для которых каноном выступает кинематограф, а не лежащие в основе кинематографического прочтения литературные произведения (как и в случае с «Игрой престолов» или даже с «Гарри Поттером»). Это же явление характерно для любительских (а отчасти и для профессиональных) произведений в жанровой стилистике славянского фэнтези: из текстов очевидно, что авторы опираются не на фольклорные первоисточники, а на интерпретацию этих источников массовой культурой — в частности, советским и постсоветским сказочным кино [Королев 2015].
- ²⁵ По личным наблюдениям автора статьи, который в эти годы трудился в издательском бизнесе и сотрудничал с крупнейшими российскими книгоиздательскими концернами.
- ²⁶ О развитии «Лит-РПГ» на Западе см.: [Deterding, Zagal 2018].
- ²⁷ Применительно к российскому фэнтези феномен «Лит-РПГ» пока не получил осмысления, а среди западных исследований по этой тематике

можно отметить, к примеру, следующие работы: [Salter 2014], [Bolter 2014], [Wurth 2012].

- ²⁸ Сравнительный анализ выполнен автором настоящей статьи по биографиям писателей на сайтах Fanfics.me, «Самиздат», «Литрес» и «Лайвлиб» в феврале 2021 г. Портал Ficbook в этом отношении, к сожалению, совершенно неинформативен. На зарубежном материале подобные исследования с похожими результатами проводил, в частности, Ч. Сендлор [Sendlor 2011]. Также можно отметить исследование У. Болта [Bolt 2004] и сравнительно недавнюю любопытную публикацию К. Ола [Olah 2014], в которой авторское поле фан-фикшн измеряется методами математического анализа.
- ²⁹ Волне возможно, что этот сюжетный эротизм может быть истолкован, например, с точки зрения гендерных исследований и квир-дискурса, но для настоящего исследования данный фокус не представляется актуальным.

Литература

Источники

Булычев 2004 — Булычев К. Падчерица эпохи. М.: Международный центр фантастики, 2004.

Стругацкий 2003 — Стругацкий Б. Н. Комментарии к пройденному. СПб.: Амфора, 2003.

Исследования

Беньямин 2012 — Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости // Учение о подобии: медиаэстетические произведения. М.: Изд. центр РГГУ, 2012. С. 189–235.

Булдакова 2015 — Булдакова Ю. В. Анализ феномена фан-фикшн // Современное издательское дело: новое в теории и практике. Киров: Радуга-пресс, 2015. С. 114–129.

Булдакова 2016 — Булдакова Ю. В. Литературный лубок и фан-фикшн: трансформация текста в публикациях массовой литературы // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2016. № 6–1 (60). С. 14–18.

Бурдые 2007 — Бурдые П. О символической власти // Бурдые П. Социология социального пространства. М.: ИЭС; СПб.: Алетейя, 2007. С. 87–96.

Васильева 2006 — Васильева Н. И. Фольклорные архетипы в современной массовой литературе: романы Дж. К. Роулинг и их интерпретация в субкультуре «поттеристов» // Первый российский конгресс фольклористов: сб. докладов. Т 2. М.: Гос. республ. центр русского фольклора, 2006. С. 318–324.

Глейзер, Фрааде-Бланар 2017 — Глейзер А., Фрааде-Бланар З. Суперфэндом: как под воздействием увлеченности меняются объекты нашего потребления и мы сами. Москва: КоЛибри: Азбука-Аттикус; Киев: Махаон-Украина, 2017.

Колпакова 2020 — Колпакова Т. А. Эволюция фанфикшена с 2005 по 2020 гг. на примере фандома «Гарри Поттер» // Социальные и гуманитарные науки: теория и практика. 2020. № 1 (4). С. 85–101.

Королев 2015 — Королев К. М. «Изобретая традиции»: метаморфозы фольклорных сюжетов и образов в славянском фэнтези // Неизвестные страницы русской фольклористики / сост. А. Л. Топорков. М.: Индрик, 2015. С. 349–370.

Королев 2020 — Королев К. М. Поиски национальной идентичности в советской и постсоветской массовой культуре. Славянский метасюжет в отечественном культурном пространстве. СПб.: Нестор-История, 2020.

Неклюдов 2003 — Неклюдов С. Ю. Фольклор современного города // Современный городской фольклор / под ред. А. Ф. Белоусова, И. С. Веселовой, С. Ю. Неклюдова. М.: РГГУ, 2003. С. 5–24.

Неклюдов 2001 — Неклюдов С. Ю. От составителя // «Наивная литература»: исследования и тексты / сост. С. Ю. Неклюдов. М.: Московский общественный научный фонд, 2001. С. 4–14.

Прасолова 2008 — Прасолова К. А. Фанфикшн: литературный феномен конца XX — начала XXI в. (творчество поклонников Дж. К. Ролинг): дис. ... канд. филол. наук. Калининград: Рос. гос. ун-т им. И. Канта, 2009.

Самутина 2013 — Самутина Н. В. Великие читательницы: фанфикшн как форма литературного опыта // Социологическое обозрение. 2013. Т. 12. № 3. С. 137–194.

Федорова 2014 — Федорова В. Т. Социокультурный феномен фанфикшн // Книга в современном мире: проблемы чтения и чтение как проблема: Междунар. науч. конф., посвященная 150-летию Воронежской областной универсальной научной библиотеки им. И. С. Никитина. Воронеж, 2014. С. 276–279.

Эко 1996 — Эко У. Инновация и повторение: между эстетикой модерна и постмодерна // Философия эпохи постмодерна. Минск: Красико-Принт, 1996. С. 57–63.

Baumgartner 2015 — Baumgartner R. “In the Grim Darkness of the Far Future there is only War”. Warhammer 40,000, Transmedial Ludology, and the Issues of Change and Stasis in Transmedial Storyworlds // Image. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft. Themenheft „Media Convergence and Transmedial Worlds 3/3“, 2015. Issue 22. P. 36–53.

Bolt 2004 — Bolt W. The Hidden Authors: A Study and Survey of Fan Fiction Writers // Trace: Tennessee Research and Creative Exchange. University of

Tennessee Thesis Papers. 2004. Spring 5. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/268731405.pdf>.

Bolter 2014 — Bolter D. Turing's Man: Western Culture in the Computer Age. Chapel Hill: UNC Press, 2014.

Broe 2019 — Broe D. Birth of the Binge: Serial TV and the End of Leisure. Detroit: Wayne State Univ. Press, 2019.

Deterding, Zagal 2018 — Role-Playing Game Studies. A Transmedia Approach / Ed by S. Deterding, J. Zagal. New York; London: Routledge, 2018.

Driscoll 2006 — Driscoll C. One true pairing: the romance of pornography and the pornography of romance // Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays / Ed. by K. Hellekson, K. Busse. Jefferson, NC: MacFarland & Company, 2006. Pp. 79–96.

Gray Doc 2018 — Gray Doc. Eve Online goes to school // Сетево́й портал Imperium.news. URL: <https://imperium.news/eve-online-goes-to-school/>.

Guynes, Hassler-Forest 2018 — Star Wars and the History of Transmedia Storytelling / Ed. by S. Guynes, D. Hassler-Forest. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2018.

Hellekson, Busse, 2006 — Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays / Ed. by K. Hellekson, K. Busse. Jefferson, NC: MacFarland & Company, 2006.

Jamison 2013 — Jamison A. Fic: Why Fanfiction Is Taking Over the World. Dallas: BenBella Books, 2013.

Jenkins 2013 — Jenkins H. Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture. 2nd ed. New York; London: Routledge, 2013.

Moskowitz, Sanders, 1994 — Moskowitz S., Sanders J. The Origins of Science Fiction Fandom: A Reconstruction. Westport, CT: Greenwood Press, 1994.

Olah 2014 — Olah C. Fanfiction, Graphs, and PageRank // Cola's blog. 2014. July. URL: <https://colah.github.io/posts/2014-07-FFN-Graphs-Vis/>.

Salter 2014 — Salter A. What Is Your Quest? From Adventure Games to Interactive Books. Iowa City: UI Press, 2014.

Sendlor 2011 — Sendlor C. Fan Fiction Demographics in 2010: Age, Sex, Country // Fan Fiction Statistics — FFN Research. 2011. March. URL: <https://ffnresearch.blogspot.com/2011/03/fan-fiction-demographics-in-2010-age.html>.

Storey 2006 — Storey J. Cultural Theory and Popular Culture. 6th ed. Harlow: Pearson Education, 2006.

Wurth 2012 — Wurth K. Between Page and Screen: Remaking Literature Through Cinema and Cyberspace. NY: Fordham Univ. Press, 2012.

References

- Baumgartner 2015* — Baumgartner, R. (2015). “In the Grim Darkness of the Far Future there is only War”. Warhammer 40,000, Transmedial Ludology, and the Issues of Change and Stasis in Transmedial Storyworlds. Image. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft. Themenheft „Media Convergence and Transmedial Worlds 3/3“, 22, 36–53.
- Benjamin 2012* — Benjamin, W. (2012) Proizvedenie iskusstva v jepohu ego tehničkoj vosproizvodimosti [Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit]. In Uchenie o podobii: mediajesteticheskie proizvedenija (pp. 189–235). Moscow: RGGU Publ. (In Russ.)
- Buldakova 2015* — Buldakova, Ju. V. (2015). Analiz fenomena fan-fikshn [Analysis of the phenomenon of fan fiction]. In Sovremennoe izdatel'skoe delo: novoe v teorii i praktike [Modern publishing: new in theory and practice] (pp. 114–129). Kirov: Raduga-press.
- Buldakova 2016* — Buldakova, Ju. V. (2016). Literaturnyj lubok i fan-fikshn: transformacija teksta v publikacijah massovoj literatury [Literary popular print and fan fiction: transformation of text in publications of mass literature]. Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki, 6–1 (60), 14–18.
- Bourdieu 2007* — Bourdieu, P. (2007). O simvolicheskoj vlasti [About symbolic power]. In P. Bourdieu Sociologija social'nogo prostranstva [La distinction: Critique sociale du jugement] (pp. 87–96). Moscow: IJeS; SPb.: Aletejja. (In Russ.)
- Bolt 2004* — Bolt, W. (2004). The Hidden Authors: A Study and Survey of Fan Fiction Writers. Trace: Tennessee Research and Creative Exchange. University of Tennessee Thesis Papers, Spring 5. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/268731405.pdf>.
- Bolter 2014* — Bolter, D. (2014). Turing's Man: Western Culture in the Computer Age. Chapel Hill: UNC Press.
- Broe 2019* — Broe, D. (2019). Birth of the Binge: Serial TV and the End of Leisure. Detroit: Wayne State Univ. Press.
- Deterding, Zagal 2018* — Deterding, S., Zagal, J. (Eds.), (2018). Role-Playing Game Studies. A Transmedia Approach. New York; London: Routledge.
- Driscoll 2006* — Driscoll, C. (2006). One true pairing: the romance of pornography and the pornography of romance. In K. Hellekson, K. Busse (Eds.), Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays (pp. 79–96). Jefferson, NC: MacFarland & Company.
- Eco 1996* — Eco, U. (1996). Innovacija i povtorenje: mezhdu jestetikoj moderna i postmoderna [Innovation and Repetition: Between the Aesthetics of Modern and Postmodern]. In Filosofija jepohi postmoderna [Philosophy of the Postmodern Era] (pp. 57–63). Minsk: Krasiko-Print. (In Russ.)

Fedorova 2014 — Fedorova, V. T. (2014). Sociokul'turnyj fenomen fanfikshn [Socio-cultural phenomenon of fan fiction]. In *Kniga v sovremenno mire: problemy chtenija i chtenie kak problema: Mezhdunar. nauchno-praktich. konf. posvjashhennaja 150-letiju Voronezhskoj oblastnoj universal'noj nauchnoj biblioteki im. I. S. Nikitina* [Book in the modern world: problems of reading and reading as a problem: Mezhdunar. scientific. Conf., dedicated to the 150th anniversary of the Voronezh Regional Universal Scientific Library named after V. I. I. S. Nikitin] (pp. 276–279). Voronezh.

Glejzer, Fraade-Blanar 2017 — Glejzer, A., Fraade-Blanar, Z. (2017). Superfjendom: kak pod vozdejstviem uvlechenosti menjajutsja obekty nashego potreblenija i my sami [Superfandom. How our objects of consumption and ourselves change under the influence of passion]. Moscow: KoLibri: Azbuka-Attikus; Kiev: Mahaon-Ukraina.

Gray Doc 2018 — Gray Doc (2018). Eve Online goes to school. In *Imperium.news*. Retrieved from <https://imperium.news/eve-online-goes-to-school>.

Guynes, Hassler-Forest 2018 — Guynes, S., Hassler-Forest, D. (Eds.), (2018). *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press.

Hellekson, Busse, 2006 — Hellekson, K., Busse, K. (Eds.), (2006). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson, NC: MacFarland & Company.

Jamison 2013 — Jamison, A. (2013). *Fic: Why Fanfiction Is Taking Over the World*. Dallas: BenBella Books.

Jenkins 2013 — Jenkins, H. (2013). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (2nd ed.). New York; London: Routledge.

Kolpakova 2020 — Kolpakova, T. A. (2020). Jevoljucija fanfikshena s 2005 po 2020 gg. na primere fandoma “Garri Potter” [Evolution of fanfiction from 2005 to 2020. on the example of the Harry Potter fandom]. *Social'nye i gumanitarnye nauki: teorija i praktika*, 1 (4), 85–101.

Korolev 2015 — Korolev, K. M. (2015). “Izobretaja tradicii”: metamorfozy fol'klornyh szuzhetov i obrazov v slavjanskom fjentezi [“Inventing Traditions”: Metamorphoses of Folklore Plots and Images in Slavic Fantasy] In A. L. Toporkov (Ed.), *Neizvestnye stranicy russkoj fol'kloristiki* [Unknown Pages of Russian Folkloristics] (pp. 349–370). Moscow: Indrik.

Korolev 2020 — Korolev, K. M. (2020). Poiski nacional'noj identichnosti v sovetskoj i postsovetskoj massovoj kul'ture. Slavjanskij metasuzhet v otechestvennom kul'turnom prostranstve [Searches for national identity in Soviet and post-Soviet mass culture. Slavic metaplot in the domestic cultural space]. Saint-Petersburg: Nestor-Istorija.

Moskowitz, Sanders, 1994 — Moskowitz, S., Sanders, J. (1994). *The Origins of Science Fiction Fandom: A Reconstruction*. Westport, CT: Greenwood Press.

Nekljudov 2003 — Nekljudov, S. Ju. (2003). Fol'klor sovremennogo goroda [Folklore of the modern city]. In A. F. Belousov, I. S. Veselova, S. Ju. Nekljudov (Eds.), *Sovremennyj gorodskoj fol'klor* [Modern urban folklore] (pp. 5–24). Moscow: RGGU.

Nekljudov 2001 — Nekljudov, S. Ju. (2001). Ot sostavitelja [From the compiler]. In S. Ju. Nekljudov (Ed.), “Naivnaja literatura”: issledovanija i teksty [“Naive Literature”: research and texts] (pp. 4–14). Moscow: Moskovskij obshhestvennyj nauchnyj fond.

Olah 2014 — Olah, C. (2014). Fanfiction, Graphs, and PageRank. In Cola's blog. July. Retrieved from <https://colah.github.io/posts/2014-07-FFN-Graphs-Vis>.

Prasolova 2008 — Prasolova, K. A. (2008). Fanfikshn: literaturnyj fenomen konca XX — nachala XXI veka (tvorcestvo poklonnikov Dzh. K. Roling) [Fanfiction: a literary phenomenon of the late 20th — early 21st century (works of fans of J. K. Rowling)] (doctoral dissertation). Ros. gos. un-t im. I. Kanta, Kaliningrad.

Salter 2014 — Salter, A. (2014). What Is Your Quest? From Adventure Games to Interactive Books. Iowa City: UI Press.

Samutina 2013 — Samutina, N. V. (2013). Velikie chitatel'nicy: fanfikshn kak forma literaturnogo opyta [Great readers: fanfiction as a form of literary experience]. *Sociologicheskoe obozrenie*, 12 (3), 137–194.

Sendlor 2011 — Sendlor, C. (2011). Fan Fiction Demographics in 2010: Age, Sex, Country. In *Fan Fiction Statistics — FFN Research*. March. Retrieved from <https://ffnresearch.blogspot.com/2011/03/fan-fiction-demographics-in-2010-age.html>.

Storey 2006 — Storey, J. (2006). *Cultural Theory and Popular Culture* (6th ed). Harlow: Pearson Education.

Vasil'eva 2006 — Vasil'eva, N. I. (2006). Fol'klornye arhetipy v sovremennoj massovoj literature: romany Dzh. K. Rouling i ih interpretacija v subkul'ture “potteristov” [Folklore archetypes in modern mass literature: the novels of J. K. Rowling and their interpretation in the subculture of “potters”] In *Per-vyj rossijskij kongress fol'kloristov: sb. dokladov* [First Russian Congress of Folklorists: collection of articles. reports] (T. 2, pp. 318–324). Moscow: Gos. respubl. centr russkogo fol'klora.

Wurth 2012 — Wurth, K. (2012). *Between Page and Screen: Remaking Literature Through Cinema and Cyberspace*. NY: Fordham Univ. Press.

Cyril Korolev

The Patria Center for History and Culture, Saint Petersburg;
ORCID: 0000-0001-8831-2970

“TELL IT TO HARRY POTTER, WOULD YOU SUDDENLY MEET HIM”: SF&F FAN FICTION AS A POST-FOLKLORE GENRE OF THE WWW AGE

The article examines the current situation in the modern Russian net-literature, where, along with the predominance of romantic fantasy and the so-called Lit-RPG (stories based on computer role-playing games), there is a rise of fan fiction, i. e. amateur fiction based on milestones (literary and cinematic — books, films, TV series, anime, computer games, etc.) of popular culture. As a special subgenre of amateur creativity, fan fiction has emerged in the English-speaking culture in the 1930s, then the emergence of the Internet has contributed to its spread and further development, and in the 1999-2000s a Russian-speaking segment of fan fiction has been formed, significant in volume and diverse in topics. This work examines the genesis of this kind of net literature and reveals the post-folklore nature of modern fan fiction, defines fan fiction as a specific phenomenon of modern popular culture, characterizes the peculiarities of fan fiction as a subject of scientific research, and provides some quantitative characteristics of the corpus of Russian-language fan fiction. The article presents outlines and prospects for further study.

Keywords: Post-folklore, children's literature, fantasy, SFF, popular culture, fan fiction, net-literature, communication