

Библиографические ссылки

1. Белукова, В. Б. «Красный Паяц» Е. Н. Чирикова: рассказ, повесть, пьеса / В. Б. Белукова // Малоизвестные страницы и новые концепции истории русской литературы XX века : Материалы междунар. науч. конф. : Москва, МГОУ, 27–28 июня 2005 г. : в 2 ч. / Редактор-составитель Л. Ф. Алексеева. – М. : Водолей Publishers, 2006. – Ч. 1. – С.23–27.
2. Белукова, В. Б. Персонажи пьесы Е. Н. Чирикова «Красный паяц и белая Пьеретта» как маски commedia dell'arte / В. Б. Белукова // Вестник МГОУ. – 2012. – № 6. – С.46–49.
3. Чириков, Е. Н. Красный Паяц и белая Пьеретта (Любовь во дни террора): Драма в 3-х действиях с прологом и эпилогом / Е. Н. Чириков // Малоизвестные страницы и новые концепции истории русской литературы XX века : Материалы междунар. науч. конф. : Москва, МГОУ, 27–28 июня 2005 г. : в 2 ч. / Редактор-составитель Л. Ф. Алексеева. – М. : Водолей Publishers, 2006. – Ч. 1. –С. 161–196.

АКСИОЛОГИЧЕСКАЯ РОЛЬ ФАНФИКШЕНА В СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖНОЙ КУЛЬТУРЕ

М. С. Малусевич

Белорусский государственный университет,
факультет социокультурных коммуникаций,
ул. Курчатова, 5, 220108,
Минск, Республика Беларусь
e-mail:malusevich10@gmail.com

В статье рассматривается такой феномен массовой литературы, как фанфикшн, а также изучается его аксиологическая роль в современной молодежной культуре.

Ключевые слова: фанфикшн; массовая литература; молодежная культура.

AXIOLOGICAL ROLE OF FANFICTION IN CONTEMPORARY YOUTH CULTURE

M.S. Malusevich

Belarusian State University, Faculty of Social and Cultural
Communications,
Kurchatov str. 5, 220108, Minsk, Republic of Belarus
e-mail:malusevich10@gmail.com

The article considers the phenomenon of paraliterature as fanfiction, and studies the axiological role of fanfiction in contemporary youth culture.

Key words: fanfiction; paraliterature; youth culture.

Фанфикшн – уникальный и многогранный феномен массовой литературы, который существовал на протяжении многих веков, но лишь видоизменялся с развитием культуры и общества. Считается, что изначально фанфик существовал в устной форме, и ярким примером служат многочисленные интерпретации историй о короле Артуре и рыцарях Круглого стола.

Популярный российский лингвист Е. Н. Шагалова в своей книге «Самый новейший толковый словарь русского языка XXI века» предложила определение фанфика: «Фанфик (то же, что фанфикшн) – разновидность творчества поклонников популярных произведений искусства, производное литературное произведение, основанное на каком-либо оригинальном произведении, использующее его идеи сюжета и персонажей. Фанфик может представлять собой продолжение, предысторию, пародию, “альтернативную вселенную”, кроссовер (“переплетение” нескольких произведений)» [6, с. 329].

Само слово фанфик – популярное сокращение слова фанфикшн, которое происходит от английского словосочетания «fanfiction», то есть «литература фанатов», «фан-проза». Фанаты являются идеальным инструментом воздействия культуры с медиа. Когда, например, происходящие на экране события вызывают множество вопросов, фанат может интерпретировать и разыграть это по-своему, тем самым возникнет некий контроль над полученным сообщением, что поможет фанату персонализировать это сообщение и сделать его ближе конкретно для себя. И это касается не только кино. Фанаты могут создавать свои интерпретации на основе литературных произведений, театральных постановок, видеоигр. Обычно написанием фанфиков занимаются непрофессиональные авторы, которые не претендуют на коммерческую публикацию. В фанфике мы можем наблюдать наиболее удачное преобразование сообщения, взаимодействия фаната, культуры и медиа.

Фанфики в их современном понимании начали оформляться в 1960-е годы. В это время сложилась паратекстуальная основа фан-литературы, а также особая система жанров, которую каждый

современный фикрайтер знает, как самого себя. В странах запада, а также в странах СНГ, фанфики в своем традиционном виде возникли в среде любителей научной фантастики. Например, в сентябре 1966 года в США был начат показ научно-фантастического телевизионного сериала «Звездный Путь» (Star Trek), и уже в 1967 году образовавшийся фандом (англ. «группа фанатов») набирающего популярность сериала стал выпускать журнал Spokanalia. Было выпущено всего пять номеров журнала, и их основным материалом стали фанфики. Среди поклонников «Звездного Пути» данный журнал стал толчком к созданию собственных историй. Юные фанаты предпочитали написание фанфиков прогулкам на улице и урокам. После подобные журналы стали выпускать не только поклонники StarTrek, но и другие фанаты, испытывающие своеобразную зависть к первым. Подобные журналы стали называться «фанзинами» (от англ. fan – фанат и magazine – журнал). Они не были рассчитаны на широкую публику и распространялись среди фанатов либо на тематических встречах, либо в особой фан-среде.

Стоит отметить, что уже на этом этапе прослеживается аксиологическая роль феномена фанфикшна для молодежи. Ведь такое занятие, как написание литературного произведения, развивает у ребенка воображение, а также писательский навык. Для современного поколения карьера и признание являются одними из важнейших ценностей. Поэтому сейчас очень важно уметь грамотно излагать свои мысли «на бумаге». Для многих профессий это является главным пунктом при трудоустройстве. Если ребенок с детства занимается написанием различных историй, ему не стоит препятствовать. Быть может, в будущем можно будет увидеть работы этого самого ребенка на книжном прилавке в разделе «Бестселлеры». Подобные ситуации случаются все чаще, британская писательница Э. Л. Джеймс тому пример. Еще в подростковом возрасте девушка писала фанфик по книге Стефани Майер «Сумерки» и, получив достаточно много положительных отзывов, поняла, что может написать собственное произведение, способное покориť сердца читателей. Вскоре она создала одну из самых продаваемых и известный трилогий нашего века – «50 оттенков серого», которая позже получила не одну премию и не один раз была экранизирована.

С появлением Интернета также возросло количество читателей и писателей фанфиков. Некоторые люди до появления Интернета

даже представить себе не могли, что существуют писатели, предлагающие свои продолжения любимых произведений, свою любовную линию, свое видение проблемы. Благодаря Интернету фикрайтеры обрели признание: их работы стало замечать все большее количество фанатов, стали возникать обсуждения, читатели смогли обмениваться мнениями и информацией, а также давать оценку фанфику. Писателям фанатских произведений стало намного легче работать: теперь они знали, что именно вызывает интерес у читателей, на что стоит делать акцент, да и теперь появилась возможность узнать размер аудитории, для которой данные произведения пишутся. Писатели обрели возможность участвовать в литературных конкурсах, где в качестве приза может выступить как материальная ценность, так и публикация в популярном интернет-источнике. Благодаря участию в подобных конкурсах фикрайтеры обретают новых читателей, а соответственно, свежие взгляды на их работы.

Благодаря фикрайтерам фанаты сегодня могут прочитать о своих любимых персонажах пусть и выдуманную (хотя, читая некоторые работы, вспоминаешь всем знакомое «сказка ложь, да в ней намек»), но увлекательную историю в абсолютно разных жанрах. А также в своих работах фикрайтеры могут поднимать актуальные в наши дни вопросы, стараться найти на них ответы и помочь своим читателям как можно легче пережить их собственные трудности. К слову, фанфикшн обладает рядом характеристик, которые выделила Ю. В. Антипина в статье «Паратекстуальные особенности фанатских текстов». Это «указание на канон как общий, так индивидуальный, присущий исключительно этому тексту; жанровые особенности; герои и их отношения; возрастные ограничения для читателей; отказ от авторских прав; примечания автора» [1]. Также стоит добавить такие характеристики, как размер фанфика и направленность. В данной статье необходимо акцентировать внимание на такой характеристике фанфика, как направленность.

Сюжетную направленность фанфика определяют следующие категории: джен, гет, слеш, фемслеш. Под направленностью джен (General audience) мы понимаем фанфик, в котором не описываются или не упоминаются сексуальные отношения, или они не играют значимой роли. В подобном фанфике описываются дружеские отношения, сражения, философские размышления о смысле жизни и стихотворения.

Направленность гет (Heterosexual) описывает романтические и/или сексуальные отношения между мужчиной и женщиной. В фанфиках подобной направленности любовная линия находится в центре повествования.

Самой популярной направленностью является слэш (Slash). Направленность слэш имеют фанфики, описывающие гомосексуальные отношения и чувства. Термин слэш произошел от того, что члены фандомов предпочитали объединять персонажей мужского пола (чаще всего не канонических) наклонной чертой (слешем). Если персонажи канонические, в данном контексте гомосексуалисты в реальной жизни – для описания их отношений в фанфиках существует «поднаправленность» RPS (Real Person Slash). Соответственно, под направленностью фемслэш мы понимаем романтические и/или сексуальные отношения между женщинами. Фемлэш является второй по популярности направленностью.

Необходимо заметить, что самым важным в переходном возрасте для подростка является тема любви и взаимоотношений, принятия себя и своей сексуальной ориентации. Многие современные подростки, которые испытывают неуверенность в себе и не знают, как себя вести с человеком, который им нравится, бояться обратиться за помощью к родителям или к педагогам. Свой приют они находят в интернете и зачастую прибегают к чтению фанфиков. Фикрайтер подробно описывает не только сами отношения, но и их становление. Писатели могут рассказать историю, основанную на реальных событиях действующих лиц (героев книги, фильма, музыкантов и т. д.), а могут создать историю с теми же персонажами, но за основу возьмут собственный опыт и переживания, затем наделят ими действующих лиц и предоставят читателю возможность как можно ближе познакомиться с интересующей их темой.

С представителями сексуальных меньшинств ситуация выглядит несколько иначе. В наше время многие подростки испытывают трудности в самоопределении, и, боясь того, что их сексуальное влечение может быть «неправильным», «не принятым в обществе», зачастую замыкаются в себе, стараются подавить свое собственное Я, и что еще хуже, пытаются свести счеты с жизнью. Необходимо признать, что наше общество до сих пор не может смириться с тем фактом, что любовь не имеет гендера. Все вспышки ненависти по отношению к сексуальному меньшинству, страх стать «такими, как они»

– это настолько глупо и пугающе, что приходится невольно задумываться о том, в каком же веке мы сейчас живем. Для молодежи, запутавшейся в себе или испытывающей страх при принятии себя, существуют фанфики жанра слеш и фемслеш.

Стоит отметить, что существует огромное количество читателей-гетеросексуалов, предпочитающих вышеупомянутые направленности. Мы это выяснили, проведя опрос в рамках исследования, посвященного выявлению отношения современного поколения к фанфикам и актуальности данного феномена в настоящем и будущем.

Данный опрос был проведен онлайн, с помощью социальных сетей («ВКонтакте», Instagram, Twitter). В нем приняло участие 522 человека в возрасте от 14 до 30 лет.

Отвечая на вопрос о предпочитаемой направленности в фанфикшене, мы предложили обосновать свой выбор респондентам, предпочитающим слеш и фемслеш, и 238 человек дали довольно развернутые ответы.

Подробно проанализировав все поступившие ответы, хотелось бы выделить наиболее четкие мотивации: «Интересно наблюдать за развитием отношений не только в гетеросексуальных парах: как они справляются с развитой гомофобией вокруг себя, как принимают свою ориентацию, как они решаются на столь пугающий шаг, как признание... иногда как они переживают отказ»¹, «с детства была интересна эта тема, а именно почему она воспринимается так агрессивно и «запрещена» в нашем постсоветском пространстве»¹, «Вся литература в принципе гетеронормативна, повсюду контент, создаваемый гетеро-людьми о гетеро-людях для других гетеро-людей. Это порядком надоедает, особенно когда ты сама являешься представительницей ЛГБТ-сообщества. Фанфики же являются выражением большей творческой свободы, предоставляют возможность соотносить свой личный опыт с опытом персонажей. К тому же твои любимые герои из какого-либо фандома могут состоять в романтических отношениях в фанфиках, чего никогда не будет в каноне из-за того, что наше общество все еще слишком гомофобно и консервативно»¹.

1 Опрос, посвященный выявлению отношения современного поколения к фанфикам и актуальности данного феномена в настоящем и будущем. Был проведен 20.11.2019.

Исходя из этого, следует сделать вывод, что фанфикшен способен помочь принять многим подросткам свою ориентацию, перестать опасаться давления окружающих и не бояться делиться своей историей с такими же напуганными и запутавшимися людьми.

Продолжая тему внутренних составляющих фанфика, для фикрайтеров была создана определенная система предупреждений (около 185), с которой должен ознакомиться читатель перед тем, как перейти к прочтению фанфика. Чаще всего предупреждения имеют рейтинг 18+: нецензурная лексика, сцены сексуального характера, смерть персонажей, насилие, алкоголь, сцены жестокости, инцест и т. д. Понятно, что читательская аудитория включает в себя несовершеннолетних. Для того чтобы дети и в принципе взрослые читатели, не готовые к подобным сюжетным поворотам, смогли избежать фанфиков с подобными предупреждениями и не травмировать свою хрупкую психику, фанфикам принято давать рейтинг, то есть отмечать возрастное ограничение. Система рейтингов в фанфиках идентична рейтингам Американской киноассоциации (G; PG-13; R; NC-17; NC-21).

Рейтинг фанфика определяет сам фикрайтер и его «бета» – добровольный редактор текста, помогающий определить жанр, обозначить необходимые предупреждения.

Но, несмотря на то, что авторы указывают рейтинг, многие читатели просто-напросто не обращают на него внимания, так как в наши дни все фанфики находятся в публичном доступе. Дети, видя высокий рейтинг фанфика, чаще всего читают его, ведь в юном возрасте всегда хочется как можно быстрее прикоснуться к запретному. Именно этот момент в фанфиках и является недоработанным. Но что мы можем сделать? В наше время ребенка невозможно изолировать от интернета. Это можно приравнять к изоляции от общества. Осведомленные родители могут заблокировать на устройствах доступ к платформам с фанфиками, но это сделают не все. Один ребенок может показать другому ребенку тематические платформы, и уже тогда ребенок, чьи родители так усердно скрывали данные сайты, найдет лазейку, чтобы наслаждаться запрещенными работами.

Современная молодежь считает, что актуальность такого феномена как фанфикшн останется прежней, некоторые даже считают, что фанфики смогут вытеснить «обычную» литературу. Абсолютное большинство отмечает, что фанфики помогают многим подросткам

принять себя и свои недостатки, социализироваться в обществе. Часть респондентов в рамках проведенного нами опроса отметила, что фанфики существовали на протяжении всех веков и помогали своим существованием людям – они лишь видоизменялись в зависимости от развития культуры. Исходя из вышесказанного, необходимо сделать вывод, что степень популярности фанфикшена в будущем зависит исключительно от молодого поколения, от их интересов и образа жизни.

Библиографические ссылки

1. Антипина, Ю. В. Паратекстуальные особенности фанатских текстов / Ю. В. Антипина // Молодой ученый. – 2010. – № 12. – Т. 1. – С. 145–147.
2. Горалик, Л. Как размножаются Малфои. Жанр «фэнфик»: потребитель массовой культуры в диалоге с медиа-контентом / Л. Горалик // Новый мир. – 2003. – № 2. – С. 2–27.
3. Денисова А. И. Фанфикшн, как субкультура и феномен массовой литературы / А. И. Денисова // Аналитика культурологии, 2012 – № 24.
4. Книга Фанфиков [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ficbook.net/> – Дата доступа: 13.03.2020.
5. Прасолова К. А. Слэш: проблемы дефиниции / К. А. Прасолова // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. – 2008 – № 8. – С. 62–69.
6. Шагалова, Е. Н. Самый новейший толковый словарь русского языка XXI века / Е. Н. Шагалова. – М.: АСТ, 2011. – 765 с.

КАТЕГОРИЗАЦИЯ ОТНОШЕНИЙ НАРРАТИВА И ИГРОВОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ В ВИДЕОИГРАХ

А. Н. Краснова

Белорусский государственный университет,
факультет социокультурных коммуникаций,
ул. Курчатова, 5, 220108, Минск, Республика Беларусь
e-mail: alexasimcha5759@gmail.com

В статье рассматривается категоризация отношения нарратива и игровой составляющей или игровых механик в видеоиграх. Предложенные категории отталкиваются от исследования феномена лудонарративного диссонанса. Приведен сравнительный анализ между видеоиграми с лудонарративным диссонансом и играми, где данная проблема решена.