



Проблема авторства в фанатском творчестве. На примере текстов из русскоязычного сообщества поклонников книг о Гарри Поттере.

ЕКАТЕРИНА ГИЧКО

Европейский гуманитарный университет (г. Вильнюс, Литва)

Abstract: Пользователи (фанаты) и медиа – два полюса, которые не могут существовать друг без друга. Читатель фанатских текстов не просто участвует в интерпретации продукта массовой культуры, он продолжает эту цепочку сотворений и создает новые смыслы. В условиях реальности фандома хорошо видно, что сетевой гипертекст является самоорганизующимся культурным пространством с мобильным авторством. Но фаномный автор – в первую очередь читатель, и оценивать его творчество следует на уровне прочтения оригинального произведения. С целью измерения авторского присутствия в фанатском тексте разработана уникальная шкала оценки текста по его формальным признакам (на примере однородного блока фантекстов, созданных в рамках сообщества поттероманов). На шкале Автор — Интерпретатор в результате проведенного контент-анализа предлагается расположить любой фантекст, в зависимости от большего или меньшего присутствия в нем создателя протослова.

Данная работа, таким образом, не только способствует более глубокому пониманию фаномов и их места в системе новых медиа, но также предлагает уникальный способ оценки фанатских текстов по степени их приближенности к оригинальному автору.

Keywords: фандом, фанфикшн, Интернет, множественное авторство, читатель, контент-анализ, авторское присутствие.

Пользователи (фанаты) и медиа – два полюса, которые не могут существовать друг без друга. Фандом – прекрасный инструмент для изучения правил и приемов, по которым взаимодействуют социум и массовая культура, потребители и производители. Фактически каждый потребитель массовой культуры так или иначе интерпретирует канон,

получая посредством ТВ-шоу, книг, игр и др. некое сообщение. Он (потребитель) также проецирует свои переживания на героев и пытается смоделировать события следующих серий/книг/частей. Разница между таким потребителем и участником фандома лишь в том, что последний вербализирует и визуализирует свою интерпретацию, и тем самым осуществляет диалог с масс-медиа, дает свой ответ на директивно подаваемый сигнал.

Культура фандомов – сложная разветвленная система коммуникации между потребителем и производителем. Посредством активного участия в жизни любимой Вселенной (реальность книги или сериала) фандом не только влияет на курс, избираемый создателями, но и ведет диалог, интерпретирует события и углубляет канон. Помимо этого, он качественно репрезентирует состояние современной культуры. Фанфикшн же является своеобразной, текстуально выраженной эмоцией, видимым и осязаемым интерпретативным откликом потребителя массовой культуры на ее продукцию. «Это литература апроприации, при которой личное становится общим (читатели, отчуждая порождающий текст от исходного автора, сами принимают на себя роль «творцов» художественных произведений), а общее – изначально массовое, заниженное – приобретает огромную персональную значимость и обрастает в рамках сообщества слоями индивидуальных смыслов» (Прасолова 2009: 3).

Система фандомов сегодня являет собой малоизученное «белое пятно» на карте современной науки, и особенно это касается региона Восточной Европы. Фандом – поистине гигантская база текстов (и тут мы имеем в виду абсолютно все виды творчества), которая пополняется каждый день. Счет литературных произведений на сайте *fanfiction.net* идет на миллионы, а то и десятки миллионов. Объем фанатских текстов, произведенных так называемым «ру_фандомом» (наименование в первую очередь указывает не на родной язык, а, скорее, на культурно-географическую принадлежность фанатов), хоть и уступает англоязычному собрату за счет своей сравнительной молодости (около 10-15 лет против 30), но все же представляет собой явление достаточно значительное и важное для исследователя современных субкультур в Интернете. Тем не менее, изучение восточноевропейских фандомов (в частности, русскоязычного, как объективно наиболее обширного и популярного) носит довольно-таки разрозненный и фрагментарный характер. В связи с этим мне кажется абсолютно необходимым постепенное создание базы эмпирических исследований по теме. Именно тогда можно будет проводить полноценный сравнительный анализ с англоязычными фанатскими практиками и говорить об отличительных чертах сообществ, их преимуществах и недостатках.

В своем эссе я бы хотела затронуть проблему авторства и то, как понятие «создатель» трансформируется в современном мире, подстраиваясь под новые законы интерпретации и распространения информации.

Фактически медиа представляет традиционную схему коммуникации: «Отправитель → Получатель», где Отправитель является автором и владельцем текста, а Получателем – аудитория массмедиа. В таком виде позиции производителя и потребителя достаточно стабильны и нерушимы, чтобы мы могли четко обозначить роли. Культура фандомов разбивает эту определенность ролей, так как сама ее сущность подразумева-

ет стирание граней между производителем и потребителем. Идея состоит в том, что потребителю массовой культуры необходимо выдать свой собственный интерпретативный отклик на ее продукцию. И такой процесс, подразумевающий, что каждый может быть творцом, что больше нет понятия элитарности, наиболее ярко представлен в современном искусстве, чей основной постулат – «Каждый может быть художником».

Еще одно из нововведений современности, напрямую влияющее на авторитет *создателя* – нефиксированное множественное авторство. Оно представлено различными ресурсами, и самые известные из них, пожалуй, сервис Google Docs, система коллективного перевода Notabeno.com, популярная энциклопедия «Википедия». Похожие процессы совместного создания текста происходят и в фандоме. Мало того, что любая запись в открытом для кого-то, кроме себя самого, сообществе (группе), является одним из сегментов одного большого текста, так еще и фандомные авторы любят собираться командами, писать тексты по предложению, складывать все вместе и смотреть, что получилось (прародителем такого метода можно считать «автоматическое письмо» сюрреалистов, внесшее в свое время значительный вклад в дело десакрализации личности автора). Помимо этого достаточно широко распространена практика соавторства и со-переводческой деятельности (два-три автора, работающих в команде). Можно также упомянуть весьма распространенную практику командных конкурсов на заданную тему, что практически принуждает участников сотрудничать и пробовать себя в разных ролях. Множественное авторство также хорошо объясняется на примере так называемых «отыгрышей» (поведенческое соответствие своему персонажу в игре), особенно когда потом сырой материал переплавляется в фанфики. Таким образом, бывшее прежде фиксированным, авторство приобретает коллективный характер, так как сами технологии и сегодняшняя Интернет-массовость предлагают такую возможность и, даже более того, стимулируют подобный выбор.

В связи с размытостью категории авторства в современном мире вопрос присутствия автора в тексте особенно интересен и актуален. Классическая критическая традиция опиралась на представление о том, что наравне с тропами и фигурами речи следует учитывать и личный опыт автора, его биографию, обстоятельства жизни, могущие повлиять на произведение. Именно поэтому любой «школьный» отзыв предполагал краткую биографическую справку об авторе анализируемого текста. Ролан Барт в своем известном эссе «Смерть автора» пишет об этом явлении так: «...Объяснение произведения всякий раз ищут в создавшем его человеке, как будто в конечном счете сквозь более или менее прозрачную аллегоричность вымысла нам всякий раз «исповедуется» голос одного и того же человека – автора» (Барт 1994: 385). И вправду, очень часто мы склонны сводить творчество, например, Ван Гога к его психической болезни, что возносит личность автора на уровень недостижимого абсолюта. Однако гораздо целесообразнее судить текст лишь по его формальным признакам, вне биографических деталей жизни автора.

Каковы же формальные признаки фанатского текста? Конечно, нельзя все основные параметры произведения выразить в паре цифр, однако в фандоме существует более или менее надежный способ «числового» отображения всех значимых характеристик текста: так называемая «шапка».

«Шапки» по своим функциям сходны с аннотациями в книгах. Фандомные авторы предваряют свое творчество «шапкой», в которой прописываются все основные характеристики текста (будь то литературный текст или рисунок, или любое другое произведение). Шапка, например, содержит такие графы, как *автор*, *переводчик*, *бета* (*фандомный корректор*), *пейринг* (*любовные отношения*), *рейтинг* (*по системе рейтингов Американской киноассоциации*), *жанр*, *размер*, *саммари* (*аннотация*), *дисклеймер* (*отказ от прав на текст в пользу владельца оригинального произведения*) и *примечания*.

Илл.1. Пример шапки фанатского текста.

Название: Они сказали, что мы уже мертвы
Автор: adorkable
Беты: Captain Narcolepsy , мальчик из немецкой семьи , Мятный пунш , Бумажный кораблик
Фандом: Teen wolf
Пейринг: Питер Стайлз, Дерек Стайлз, Джексон Стайлз (броманс), Стайлз Лидия (односторонний)
Рейтинг: R
Жанр: джен, ангст, насилие, драма, дарк
Размер: миди (20 к.)
Саммари: Обратни захватили город.
Предупреждение: дарк ау. переплетение с каноном
Дисклеймер: не мое.
От автора: спасибо большое vesper , для которой, и без которой я бы не написала этот текст. и спасибо всем моим братанам, терпевшим меня все три недели написания. тут должно быть миллион алых роз для всех, кто помогал писать текст, но вы и без того все знаете. ❤️

Источник: Файл, предоставленный автором, 14.09.2012

Подобная система описания текста эффективно «отсеивает» тех читателей, кому данный текст может показаться неинтересным или даже неприемлемым, очерчивает поле смыслов для отдельно взятого произведения. Возможно, употребляя подобный метод «сортировки» читателя, фанатское творчество облегчает процесс выбора продукта, но тем самым ограничивает и «обучение» читателя. По словам Умберто Эко, «хорошо организованный текст <...> предполагает определенный тип компетенции, имеющей, так сказать, внетекстовое происхождение» и «сам способствует тому, чтобы создать – собственно текстовыми средствами – требуемую компетенцию» (Эко 2007: 20). Можно сделать вывод, что фандом менее активно создает требуемую компетенцию читателя, так как читатель потребляет лишь то, что соответствует его взглядам на хорошее и интересное произведение, и поэтому лишает себя внушительного блока текстов, могущих привнести что-то новое в его мировоззрение, но не отвечающих его запросам (высокий рейтинг, нелюбимый жанр и т.д.). Таким образом, текст создается не ради самого создания, а с расчетом на то, что его будут воспринимать и *понимать*, и это лишний раз подчеркивает коммуникационную природу подобного творчества.

Возвращаясь к проблеме авторства, можем с уверенностью сказать, что любой фанатский текст, как произведение, написанное «по мотивам» и являющееся стопроцентным интертекстом, не может не содержать в себе как минимум двух авторов: автора фантекста и автора протослова. Но именно последний интересен нам. Можно ли задать

параметры, определяющие степень присутствия оригинального автора в фанатском тексте? Как в принципе можно измерить подобную величину? Мы знаем, что оригинальный автор присутствует тут, как минимум, на уровне идеи и фундамента того мира, что фанат интерпретирует. Это и имена, и географические названия, и специфическая терминология (если мы говорим, например, о Гарри Поттере, серии книг Терри Пратчетта¹ или о любом тексте, написанном в жанре «фэнтези»). Также оригинальный автор часто идентифицируется во вторичном тексте на уровне стилистики.

Я же хотела бы предложить здесь попытку анализа формальных категорий фантекста в сравнении с оригиналом. То есть, тех заданных параметров, которые писатель фанфика четко обозначает в «шапке» фика, подобно техническим параметрам купленного компьютера. Такую «шапку» можно сделать и для протослова. Конечно, подобная классификация не может охватить абсолютно все заимствованные категории (например, такой подход не может учесть стилистические обороты, интертекстуальные отсылки и другие текстовые приемы), но существует возможность распределить тексты на шкале Автор → Интерпретатор в зависимости от того, насколько фанатский текст удален от оригинала.

Для анализа предлагается однородный блок текстов по одному фандому. В качестве наиболее репрезентативного выбран фандом семитомника Дж. Роулинг о Гарри Поттере. На данный момент он является не только одним из самых детально прописанных (особенно с открытием сайта Pottermore) и обширных канонов, но и одним из старейших и популярнейших в русскоязычном сообществе. «Гарри Поттер», как «демографически разнообразный, международный и чрезвычайно продуктивный фандом, сформировавшийся вокруг культового трансмедийного источника, являет собой великолепную – конвергентную по сути и репрезентативную по отношению к другим творческим сообществам – площадку для широкого спектра изысканий в самых различных областях...» (Прасолова 2009: 4). В указанном фандоме существуют устоявшиеся традиции и имена, которые можно считать в некотором смысле «классическими». Форум «Астрономическая башня» – источник текстов для нашего анализа – открылся осенью 2005 года, что делает его возраст достаточно солидным для русскоязычного фандома, который значительно моложе своего англоязычного собрата. Помимо этого, модераторы данной площадки с годами сумели завоевать авторитет читателей благодаря высокому профессионализму размещаемых текстов, а также частым фестивалям и конкурсам фанатского творчества. Например, за прошедший год с небольшим на данной площадке было проведено четыре конкурса и фестиваля. Общее количество выполненных работ – около 300, из них более половины – художественные тексты и переводы.

В анализе мы будем использовать тексты из прошедшего зимой 2012 года на «Астрономической башне» командного конкурса «Снейп vs Мародеры». Программное название ограничивает круг сюжетных возможностей: в любом произведении от команды главную роль должен играть либо Северус Снейп, если это команда Снейпа, либо четверка Мародеров (но возможны варианты: один или двое и т.д.), если речь идет о команде Мародеров соответственно.

¹ **Серии книг Терри Пратчетта** – имеется в виду серия «Плоский мир» (англ. Discworld), в юмористической манере повествующая о вымышленном 2D мире; выход 1-й книги цикла – 1983 г.

На оригинальной временной шкале Снейп и Мародеры принадлежат к одному поколению – тому, что предшествует поколению обучающихся вместе с Гарри Поттером волшебников. Тесная связь с главным героем семитомника обеспечивается запутанными отношениями со «старшими»: Снейп ненавидит Гарри Поттера за грехи его умершего отца, но всю жизнь любит его погибшую мать; Сириус Блэк является крестным отцом Гарри; Ремус Люпин его друг и преподаватель; Питер Петтигрю – предатель, по чьей вине Гарри осиротел. В оригинальном тексте все эти люди (включая Джеймса Поттера – за счет постоянного сравнения отца с сыном и основанными на такой параллели ненавистью или любовью) играют значительную роль в воспитании и становлении Гарри как личности. Суть конфликта между Снейпом и Мародерами строится на жестоком школьном противостоянии, о котором Гарри узнает из первых рук – от Снейпа – видя в его воспоминаниях, как отец с друзьями издеваются над будущим преподавателем Зельеварения. Таким образом, сюжет выбранного нами для анализа конкурса разворачивается как минимум в двух временных отрезках: прошлом (о котором нам известно только в общих чертах) и настоящем (которое хорошо прописано в каноне, но не свободно от «белых пятен»).

Помимо всего вышесказанного, данную систему текстов можно считать репрезентативной по той причине, что каждая команда насчитывает достаточно большое количество участников (25 и 20 для команд Снейпа и Мародеров соответственно, учитывая, что двое участников играют за обе команды). Это обеспечивает существенную разницу как в стилях и сюжетах, так и в опыте/профессионализме: наряду с очень известными никами в списке участников достаточно и новых, менее популярных, имен. Конкурс предполагает командную работу, и в многочисленных случаях один человек выполняет функции автора, переводчика и беты (корректора) для разных текстов. Таким образом, данный кейс может предоставить нам не только разные по уровню и стилистике тексты, но еще и наглядно продемонстрировать, как работает коллективный разум и система фандомного сотрудничества на примере одного из самых внушительных фандомов в русскоязычном Интернете.

Как уже упоминалось выше, мы будем опираться на данные, заключенные автором фантекста в шапке, а также и те формальные характеристики текста, которые можно выделить после его прочтения. Чтобы провести подобный анализ, требуется составить такую же шапку и для оригинала – семитомника «Гарри Поттер». Фактически это будет краткое «техническое» описание текста.

Название: Гарри Поттер (всего 7 частей: «Гарри Поттер и Философский Камень», «Гарри Поттер и Тайная Комната», «Гарри Поттер и Узник Азкабана», «Гарри Поттер и Кубок Огня», «Гарри Поттер и Орден Феникса», «Гарри Поттер и Принц-Полукровка», «Гарри Поттер и Дары Смерти»).

Автор: Дж. К. Роулинг.

Пейринги (указываются только релевантные для анализа отношения): Джеймс Поттер/Лили Эванс; Гарри Поттер/Джинни Уизли; Рон Уизли/Гермиона Грейнджер; Северус Снейп/Лили Эванс (односторонний); Луна Лавгуд/Рольф Скамандер; Петунья Эванс/Вернон Дурсль; Ремус Люпин/Нимфадора Тонкс.

Рейтинг (по системе рейтингов Американской киноассоциации): PG (1-3 части), PG-13 (4-7 части).

Жанр: приключения, детектив, юмор, романс², драма, ангст³.

Тип: джен⁴, гет⁵.

Размер: макси⁶ (каждая часть отдельно и вся серия вместе).

Предупреждения: смерть главного героя, смерть второстепенных героев, насилие.

Итак, у нас есть составленная шапка для оригинального произведения Дж. Роулинг: серии книг о Гарри Поттере. Не все из рассмотренных граф понадобятся нам для анализа (например, графа «Автор» не повлияет на степень присутствия автора в тексте, даже если автор фантекста назовется Дж. Роулинг). Также сюжетные ходы фанфика, которые можно занести в графу «предупреждения», будут учитываться в таблице даже при условии, если автор не указал их в шапке. Составим кодировочную таблицу для контент-анализа выбранной системы текстов.

Таблица 1. Кодировочная таблица для контент-анализа

Пейринг:	- джен	001
	- канонный	002
	- неканонный (гет)	003
	- неканонный (слэш ⁷)	004
Рейтинг:	- G/PG	005
	- PG-13	006
	- R	007
	- NC-17	008
Жанр:	- приключения	009
	- юмор	010
	- романс	011
	- драма	012
	- ангст	013
	- детектив	014
	- трагикомедия	015
	- общий	016
Тип:	- джен	017
	- гет	018
	- слэш (пре-слэш)	019

² **Романс** (от англ. romance) – жанр фантекстов, в котором упор делается на романтические отношения с, как правило, счастливым концом.

³ **Ангст** (от англ. angst) – жанр фантекстов, для которого характерно описание сильных негативных эмоций, а также зачастую смерти героев.

⁴ **Джен** (от англ. general) – фанфик без активной романтической линии

⁵ **Гет** (от англ. het – heterosexual) – любовная линия описывает отношения между разнополюми героями.

⁶ **Макси** (от англ. maximum) – фанфик большого объема. Четкой границы между макси и миди не существует, но чаще всего нижним порогом является объем текста в 20 тысяч слов.

⁷ **Слэш** (от англ. slash – знак косой черты «/») – фанфик, в той или иной степени упоминающий однополые отношения или чувства.

Размер:	- мини - миди - макси	020 021 022
Предупреждения:	- смерть главного персонажа - смерть второстепенного персонажа - насилие	023 024 025
АУ (от англ. AU – Alternative Universe. Вид фантекста, в котором события расходятся с каноническими в какой-то узловой точке повествования.)	- да - нет - missing scenes (заполняет пробелы, на сюжет не влияет) - missing scenes 2 (не учитывает одно или несколько канонных событий)	026 027 028 029
Если АУ или missing scenes 2, то с какой точки (в каком временном отрезке потерян ключевой момент):	- детство Снейпа и/или Мародеров (1960-1971) - один из курсов Хогвартса или после его окончания (1971-1981) - 31 октября 1981 года - 1 ноября 1981-1991 - один из шести курсов обучения Гарри Поттера (1992-1997) - 7 курс Гарри, Битва за Хогвартс, до Эпилога (1998-2017) - Эпилог и пост-эпилог (2017-∞)	030 031 032 033 034 035 036
ООС (Аббр.: Out Of Character; поведение и поступки героя не соответствует прописанному в каноне образу.):	- да - нет - оригинальные персонажи	037 038 039

Согласно этой кодировочной таблице, семитомник «Гарри Поттер» под авторством Дж. Роулинг будет закодирован следующим образом: 001 002 005 006 009 010 011 012 013 014 017 018 022 023 024 025 027 040. Этот набор кодов и станет для нас эталоном. Чем сильнее итоговый код фантекста будет отличаться от эталонного, тем ближе к отметке «Интерпретатор» будет располагаться текст.

Таблица для фантекстов «команды Снейпа» (жирным выделены параметры, совпадающие у фанфика с оригиналом). Крайняя правая колонка показывает процент совпадения характеристик с оригиналом (итоговые проценты округляются). Процент высчитывается в зависимости от общего количества пунктов для каждого текста. Ставить процент в зависимость от количества пунктов для «Гарри Поттера» нецелесообразно, так как наш канон изначально очень велик по объему, а потому даже количество жанров для него выходит несоизмеримо большое по сравнению с фанфиками размера «мини», «миди» и даже «макси».

Таблица 2. Закодированные тексты «команды Снейпа»

Гарри Поттер	001 002 005 006 009 010 011 012 013 014 017 018 022 023 024 025 027 038	100%
1А	003 007 011 018 021 026 034 039	25%
2А	004 008 012 019 021 023 029 030 031 038	30%
3А	004 007 011 014 019 022 026 037 038	44%
4А	002 005 011 017 018 021 028 038	75%
5А	004 006 011 019 022 023 027 039	63%
6А	004 007 010 011 019 020 026 035 038	33%
7А	001 003 004 007 015 017 018 019 021 025 026 035 039	31%
8А	001 005 012 017 021 026 035 038	63%
9А	001 002 003 006 015 017 018 021 026 033 037	45%
10А	001 005 016 017 021 026 035 039	37%
11А	001 006 012 017 021 027 038	85%
12А	001 004 005 012 026 035 039	43%
13А	004 007 011 019 021 026 034 038	25%
1П	001 005 010 017 020 027 038	71%
2П	004 008 011 012 019 020 026 035 038	33%
3П	001 006 012 013 017 020 026 034 038	66%
4П	003 006 010 011 018 020 026 035 037	44%
		~48%

Таблица 3. Закодированные тексты «команды Мародеров»

Гарри Поттер	001 002 005 006 009 010 011 012 013 014 017 018 022 023 024 025 027 038	100%
1А	001 005 012 017 021 028 038	71%
2А	001 003 007 012 013 017 018 021 026 031 038	54%
3А	001 005 016 017 021 028 038	57%
4А	001 003 005 012 017 018 021 026 031 037	50%
5А	001 005 012 017 020 028 038	71%
6А	001 002 005 012 017 018 021 026 028 031 037	54%
7А	001 005 012 017 020 028 038	71%
8А	001 005 016 017 020 028 038	57%
9А	001 005 012 017 020 027 038	85%
10А	001 005 016 017 020 028 038	57%
11А	001 005 009 017 022 026 034 038	75%
12А	001 004 006 011 019 021 026 032 037	33%
13А	001 002 005 016 017 018 020 028 038	67%
1П	001 005 006 012 017 020 028 038	75%
2П	001 005 012 013 017 020 028 038	75%
3П	001 003 007 013 017 018 021 023 029 031 039	36%
4П	001 005 011 017 020 027 038	85%
		~63%

Итак, в результате обработки фанатских текстов, мы получили две кодировочные таблицы – по одной на каждую команду, участвовавшую в конкурсе. Каждая графа содержит закодированные данные о формальных характеристиках текста. Жирным выделены те коды, которые совпадают с одним из кодов «Гарри Поттера» (кодировочная последовательность для оригинала прописана в шапке каждой из двух таблиц).

Поскольку два блока текстов, написанных и переведенных командами на тематический конкурс, можно считать однородными (командная работа, один фандом, одна тематика, одно пространство, время и канонные условия для сюжета), мы высчитали общий средний процент для каждого блока. В данном случае команда Снейпа по степени наличия Автора в ее текстах находится примерно в середине шкалы с 48%, а команда Мародеров за счет большого количества «вканонных» дженowych фиков располагается ближе к отметке «Автор» с 63% результата.

Помимо общего процентного результата мы можем рассмотреть отдельные графы контент-таблицы и проанализировать, какие именно пункты обеспечили фанатским текстам «присутствие» оригинального автора. Самый популярный выделенный жирным код – отсутствие ООС (038). В таблицах обеих команд он отмечен в большей части фиков (10 и 13 раз). Таким образом, бытие персонажей «в характере», несомненно, обеспечивает тексту наличие в нем оригинального автора, так как герои легко идентифицируются с теми, о которых мы читали в книгах.

Следующим «трендовым» кодом оказалась дженовость (001). Для команды Мародеров эта заметка в шапке и вовсе получилась обязательной: все 17 фанфиков относились к типу «джен», хотя наравне с приключенческой линией развивались и любовные отношения разных видов. У команды Снейпа в этой графе всего 8 из 17, что тоже достаточно много (почти 50%). Такой «дженовый» рывок команды Мародеров трудно объяснить: среднестатистический читатель ожидал бы от представленных авторов не только больше слэша и гета, чем по 2 и 4 текста соответственно, но и меньшей фиксации на каноне (12 из 17 фиков отмечены кодами «не АУ» и “missing scenes”). В данном случае лишь можно предположить, что именно заполнение пробелов в рамках канона было самоцелью команды. Но если вспомнить, что «Снейп Vs. Мародеры» - конкурс, то становится вполне понятно, почему команда Снейпа победила с перевесом в более чем 250 баллов. Однородность текстов команды Мародеров видна даже в графическом представлении таблицы: коды 001, 005, 012, 017, 038 выстроены практически непрерывными вертикальными линиями, и в отношении сохранности духа оригинала это замечательно. Но, как показывают результаты, многим читателям такой подход показался скучным, потому что “play safe” в большей части представленных текстов означает отсутствие духа авантюризма, желания развернуть реку повествования в другую сторону. Впрочем, разговор не о причинах проигрыша. Четкий графический рисунок таблицы команды Мародеров контрастирует с разбросанными по всему полю кодами команды Снейпа. Здесь мы наблюдаем большее разнообразие. Колонки 001, 005, 011, 012, 017 и 038, несомненно, наиболее популярные, но эта популярность не носит массовый характер. Зато в 10 текстах из 17 проставлен код 026 («АУ»). Такая ситуация наблюдается потому, что в седьмой книге Поттерианы умирает Северус Снейп – один из главных персонажей Вселенной. В фанатской среде он является чуть ли не самым

любимым героем, поэтому после выхода заключительной части «Гарри Поттера» фандом с небывалой активностью принялся за его оживление любыми способами, приняв за аксиому, что «Снейп уполз» (имеется в виду то, что он уполз из Визжайщей Хижины, где был смертельно укушен змеей Волдеморта). Эта тема настолько прижилась, что стала фаномом, поэтому предупреждения про «живого Снейпа» в «шапках» фанфиков не публикуют уже очень много лет: фандом уверен, что Северус Снейп жив, и наличие целой команды под его именем еще раз подтверждает это. Но, как бы там ни было, живой Снейп – АУ с конца седьмой книги, причем АУ настолько массовое, что оно превратилось в фанон, генерирующий просто немыслимое количество контента.

Хотелось бы прояснить ситуацию с графой «Предупреждения» (023-025), которая задействована лишь в двух фанфиках из 34. Столь ничтожное количество авторов, предупредивших читателей о каком-либо, возможно, стрессовом моменте в истории, объясняется «высоким болевым порогом» фандома. Смерть главного героя обычно отмечается предупреждением только в случае, если ее нет в каноне и/или она будет исключительно травматичной для читателя. Обычно такая степень стресса отмечается и высоким рейтингом (он свидетельствует не только о графическом описании секса, но также о пытках и насилии любого вида). Как мы можем видеть из таблиц, высоких рейтингов у текстов обеих команд необычайно мало: пять текстов с рейтингом R и два текста с рейтингом NC-17 у команды Снейпа и всего два текста с рейтингом R у команды Мародеров. Нехитрые подсчеты говорят, что всего 25% конкурсных текстов не могут быть прочитаны людьми младше 16 лет. Учитывая, что рейтинг оригинальной «Поттерианы» колеблется где-то между PG и PG-15 (убийства, пытки, массовые смерти и беспросветность седьмой книги), то четко видна тенденция: авторы конкурса намеренно не желали слишком отступать от канона, и фокусировались не на том, как шокировать читателя, а на том, чтобы продлить его общение со знакомыми и любимыми персонажами. Если принять живучесть Снейпа за аксиому и слабенький, но канон, то исчезнувшие коды о присутствии АУ поднимут процент наличия оригинального автора в текстах команды Снейпа до 52%.

В целом, подобная методика контент-анализа, примененная к фанатским текстам, имеет как свои плюсы, так и минусы. С одной стороны, мы получаем убедительные результаты формального сходства фантекста с протословом. С другой – шапки фанфиков составляются самими авторами, которые априори не могут быть объективными. И в этом случае возникает вопрос: не исследуем ли мы фанатско-авторский взгляд на присутствие в его тексте оригинала? С другой стороны, будь «Гарри Поттер» фанфиком с рейтингом PG-13, нам пришлось бы предупредить маленьких читателей о смертях персонажей, в то время как высокорейтинговый фанфик мог бы обойтись без подобной заметки. В целом, можно точно сказать, что автор фантекста не стремится сделать что-то похожее на оригинал. Все, чему он подчиняется – собственные желания и потребности фанатской аудитории, для которой он пишет. Поэтому и предупреждения, нужные для широкой неподготовленной публики, абсолютно бесполезны в случае фандома, который в принципе готов к любой развязке, даже если она несурозна, трагична и абсолютно не гуманна. Из всего этого можно сделать вывод, что любые формальные сравнения фантекста с оригиналом будут встречать на своем пути массу пре-

град, так как не только модели читателей и авторов для протослова и фантекста разные, но еще и сами культурные составляющие большого внешнего мира и замкнутого Интернет-сообщества сильно разнятся. Нужно непременно учитывать, что фандом существует именно для таких людей, которые не идентифицируют себя с образами, навязанными медиа. Что это способ взять медиа в свои руки и исправить ситуацию, и за счет этого фанатский текст в широком понимании – это больше чем текст. Фандом является зеркалом нашей культуры и медиасреды, поэтому изучение каких-либо его продуктов без учета широкого контекста смены культурной парадигмы ведет к неверной трактовке понятий (без учета контекста можно вполне смешать в одной категории фанфикшн и авторскую пародию), а также недооценке значимости фанфикшна с точки зрения развития современного литературного процесса.

Смысл существования фандома и фанфикшна как частного проявления фанатского творчества сводится к тому, чтобы заполнять пробелы. А авторы оригинальных историй должны, в свою очередь, не выдавать все секреты, а держать определенные моменты сюжета при себе, что стимулирует творческую активность фанатов. В связи с популяризацией интерпретативных интернет-сообществ значение канона в сегодняшней медиакультуре участия снизилось, а трансмедийность заполняет пространство между оригинальной работой и фанатским творчеством дополнительными слоями сведений. Свой вклад в «рассеивание» истории по различным медийным каналам вносят и фанаты. Добавим сюда множественное авторство – и фанатское творчество ни в коем случае нельзя будет назвать единоличным творением какого-то одного человека. В случае фандома легко запутаться в терминах, ведь будь человек хоть трижды читателем, он создает что-то свое и позиционирует это, как готовый к употреблению продукт, а, значит, может называться автором.

Литература

- Барт, Ролан (1994). *Избранные работы: Семиотика. Поэтика*. Москва: Прогресс; Универс, 384-391.
- Попова, Светлана (2009). *Лингвостилистика фанфикшн (на материале англоязычных сайтов, посвящённых творчеству Дж.Р.Р. Толкина): автореф. дисс. канд. филол. наук: специальность 10.01.03 «Германские языки»*. Москва: Изд-во Московского государственного университета им. М. В. Ломоносова.
- Прасолова, Ксения (2009). *Фанфикшн: литературный феномен конца XX – начала XXI века (творчество поклонников Дж.К. Ролинг): автореф. дисс. канд. филол. наук: специальность 10.01.03 «Литература народов стран зарубежья (западноевропейская и американская)»*. Калининград: Изд-во Российского государственного университета им. И. Канта.
- Эко, Умберто (2007). *Роль читателя. Исследования по семиотике текста*. СПб.: Симпозиум.
- Ядов, Владимир (2007). *Стратегия социологического исследования: Описание, объяснение, понимание социальной реальности*. Москва: Омега-Л.

- Hellekson, Karen and Kristina Busse (2006) *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson, NC: McFarland.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NY: NYU Press.
- Klastrup, Lisbeth and Susana Tosca (2004). 'Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design' [Conference Paper]. Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds, 409–16. Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society. http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf (accessed 18 May 2012).
- Mayring, Philipp (2000). *Qualitative Content Analysis*. <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1089/2385> (accessed 17 May 2012).

ЕКАТЕРИНА ГИЧКО – выпускница Европейского гуманитарного университета (г.Вильнюс, Литва), бакалавр массовой коммуникации и информации (2012). В настоящее время она исследует фанатское творчество и сама является участницей фандома. Результаты своего исследования Гичко представляет на различных конференциях и семинарах. Так, в 2010 году на научной конференции в Брестском государственном университете она представила доклад на тему «Фанфикшн – новое слово в современной литературе». [senales.de.fuego@gmail.com]