**ДНІПРОВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

 **ІМЕНІ ОЛЕСЯ ГОНЧАРА**

ЦЕНТР ЗАОЧНОЇ ТА ВЕЧІРНЬОЇ ФОРМ НАВЧАННЯ

**ДИПЛОМНА РОБОТА**

**магістра**

на тему «Фанфікшен як альтернативні медіа»

Виконала: студентка II курсу, групи ЗЖ-19м-1з

cпеціальність 061– Журналістика

освітня програма «Медіакомунікації»

Яровкіна В. О.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 (прізвище та ініціали)

Керівник \_\_\_\_\_\_\_\_\_к. філол.н., доц. Гудошник О.В.

 підпис наук. вчене (прізвище та ініціали)

 ступ. звання

Рецензент \_\_\_\_\_\_\_д. філол. наук, проф. Гусєва О.О.

 підпис наук. вчене (прізвище та ініціали)

 ступ. звання

м. Дніпро – 2021 рік

**Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара**

Центр заочної та вечірньої форм навчання

Рівень освіти другий магістерський\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Спеціальність 061 – Журналістика\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Освітня програма «Медіакомунікації»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

**завідувач кафедри масової та міжнародної комунікації**

**д. соц. ком., проф. Бутиріна М. В.**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

“\_\_\_\_” \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2021 року

**З А В Д А Н Н Я**

**НА ДИПЛОМНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**

**Яровкіній Валерії Олексіївні**

1. Тема роботи «Фанфікшен як альтернативні медіа», керівник роботи Гудошник Оксана Василівна, к. філол. н., доцент кафедри масової і міжнародної комунікації, затверджені наказом вищого навчального закладу від “\_\_\_\_\_” \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_ року № \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

2. Строк подання студентом роботи (проєкту) 30.12.2020 р.

3. Передік питань, які потрібно розробити:

* дослідити академічну історію фанфікшену;
* схарактеризувати історію розвитку фанфікшену та фанфікшен-комунікації;
* проаналізувати роль фандомів та жанрів у сучасній фанфікшен-комунікації
* описати специфіку функціонування фанфікшен-комунікації як
* альтернативного медіа.

4. Дата видачі завдання: 21 вересня 2020

**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №з/п | Назва етапів дипломної роботи(проєкту) | Строк виконання етапів роботи (проєкту) | Примітка |
| 1. | Підготовка проспекту дипломного дослідження | 20.10.2020 |  |
| 2. | Підготовка теоретичної частини роботи | 15.11.2020 |  |
| 3. | Підготовка практичної частини роботи | 5.12.2020 |  |
| 4. | Оформлення роботи | 20.12.2020 |  |
| 5. | Подання роботи на кафедру | 30.12.2020 |  |

**Студент(ка) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Яровкіна О. В.**

( підпис ) (прізвище та ініціали)

 **Керівник роботи (проєкту) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_Гудошник О.В.**

 (підпис) (прізвище та ініціали)

РЕФЕРАТ

**Дипломна робота:** 93 с., 100 джерел, 1 діаграма, 2 табл.

**Об’єктом дослідження** є сучасні фанфікшен та фанфікшен-фандоми глобального рівня.

**Мета роботи** полягає в аналізі особливостей фанфікшен-комунікації у межах глобальних Інтернет-платформ та виявленні їх нових форми та функцій.

**Методи дослідження:** теоретичне (узагальнення, рефлексія, класифікація) та емпіричне (опис, контент-аналіз) пізнання; аналіз.

**Одержані висновки та їх новизна:** в роботі схарактеризовані особливості функціонування фанфікшен-комунікації на сучасному етапі, описані фандомні та жанрові преференції читачів, а також досліджена роль фанфікшену як альтернативного медіа.

Результати роботи можуть бути використані при глибокому дослідженні еволюції фанфікшену як літературного та культурного феномену, а також при аналізі функціонвання його нових форм та проявів.

**Перелік ключових слів:** ФАНФІКШЕН, ФАНФІКШЕН-КОМУНІКАЦІЯ, ФАНАТСЬКА КУЛЬТУРА, АЛЬТЕРНАТИВНІ МЕДІА.

**RESUME**

**Implementer:** Iarovkina Valeriia, group ZG-19m-1z (the Department of mass and international communications).

**Scientific Supervisor:** Candidate of Philological Sciences (Ph. D.), Associate Professor Hudoshnyk Oksana.

**Research issue:** "Fanfiction as an alternative media".

**Volume:** 95 p., bibl. – 100.

**The research object:** modern fanfiction and fanfiction-fandoms on a global level.

**The purpose of the work:** to study the features of fanfiction-communication within global Internet-platforms and to identify its new forms and displays.

**Results and novelty:** this research characterizes the main features and functionality of modern fanfiction-communication, describes fandom and genre preferences of modern readers as well as explores the role of fanfiction as an alternative media.

The results presented in this scientific work can be used in deep researches of fanfiction evolution as a cultural and literary phenomena and also studies that are revolving around the functionality of its new forms and displays.

Keywords: FANFICTION, FANFICTION-COMMUNICATION, FAN-CULTURE, ALTERNATIVE MEDIA.

ЗМІСТ

ВСТУП……………………………………………………………………………….7

Розділ І. ФАНФІКШЕН ЯК ОБ’ЄКТ НАУКОВОГО ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ДИСКУСІЇ…………………………………………………………..........................10

* 1. Академічна історія фанфікшену………………………..……...……………10
	2. Утворення та популяризація явища фандому у фанатській культурі……..17
	3. Формування концепції та ключових особливостей фанфікшену на прикладі фандому «Стар Трек». Фандом як одиниця комунікації в фанфікшен-ком’юніті……………………………………………………………………………26
	4. Розвиток фанфікшен-комунікації та персоніфікованої комунікації всередині ком’юніті на перших Інтернет-платформах. Зміни у системі

фандомів – причини та наслідки…………………………………………………..33

* 1. Archive of Our Own як головна самоорганізуюча система фанфікшен-простору. Функціонал та вплив на фанфікшен-культуру………………………..41

Розділ ІІ. МЕДІЙНІ ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОГО ФАНФІКШЕНУ...…...……………………………………………………………...45

2.1. Роль фанфікшену в сучасному процесі фан-комунікації…………………....45

2.2. Головні фандоми сучасного фанфікшену, їх характеристика та

особливості …………………………………………………………………………50

2.3. Жанрові особливості сучасного фанфікшену: класифікація та характеристики……………………………………………………………………..60

2.4. Нові форми фанфікшен-комунікації, їхній потенціал у розвитку фанфікшену як альтернативного медіа….………………………………………..77

Висновки…………………………………………………………………...………..82

Список використаних джерел………………...…………………….……………...85

**ВСТУП**

Зріст популярності фанатської культури та фанфікшену, а також їх впливу на сучасний соціум, є незаперечним фактом. Якщо раніше фанатська творчість дослідниками відносилася скоріш до маргінальних явищ, то зараз його культурна цінність та потенціал вивчаються спеціалістами з усього світу. Вплив, який фанфікшен та фанати мають на сучасний медійний простір, постійно зростає, і саме у цьому полягає актуальність нашої роботи. Глибоке розуміння особливостей функціонування фанфікшен-комунікації та її специфіки може значно полегшити вивчення існуючих зараз комунікаційних процесів, а також допомогти спрогнозувати їх майбутнє на кілька десятків років вперед. Беручи до уваги досить мінливий характер фанатської культури, а також самоорганізуючу природу самого фанфікшену, систематизація інформації щодо сучасних особливостей фанфікшен-комунікації, її функцій, проявів та феноменів, є необхідними задля повноцінного дослідження цього явища та аналізу його розвитку.

У тому вигляді, у якому він існує зараз, фанфікшен має неймовірний вплив на молодь – кількість людей, які читають та пишуть фанфікшен, продовжує зростати. За останні кілька років фанфікшен-комунікація набула цілої низки нових функцій, форм, типів та особливостей, завдяки яким фанфікшен популяризувався настільки, що став повноцінною частиною медійного простору – за фанфікшеном створюють фільми та серіали, пишуть книги та малюють комікси. Все це дозволяє нам говорити про становлення фанфікшену як альтернативного медіа, яке вже напряму впливає на сучасну культуру та соціум.

**Мета роботи** – проаналізувати особливості фанфікшен-комунікації у межах глобальних Інтернет-платформ, виявити їх нові форми та функції.

Відповідно до вищезазначеної мети перед нами стоять такі завдання:

1. дослідження історії фанфікшену та розуміння процесу його популяризації;
2. вивчення поняття «фандом» та його ролі у фанфікшен-комунікації;
3. виявлення ключових функцій сучасного фанфікшену та ролі, яку він відіграє у сучасному медіа-просторі;
4. аналіз сучасних жанрових преференцій у фанфікшен-комунікації;
5. дослідження фанфікшену як альтернативного медіа.

**Об’єктом дослідження**дипломної роботи виступають сучасні фанфікшен та фанфікшен-фандоми глобального рівня. *Предметом дослідження* є жанрові, структурні та сюжетні характеристики фанфікшену та фанфікшен-комунікації, а також їх вплив на сучасний медіа-простір

Більшість наукових досліджень на тему фанфікшену створювалися спеціалістами тих країн, у яких фанфікшен має найбільші темпи та масштаби розвитку – США, Великобританія, Японія та Германія. Академічна історія фанфікшену має кілька досить відмінних між собою етапів, кожен з яких присвячений певній точці зору на фанфікшен як явище, а також зосереджується на вивченні окремих його аспектів. Так, наприклад, Кріс Баркер у своєму дослідженні «Cultural Studies: Theories and Practice» [1] розглядає фанфікшен як продукт інтертекстуальної культури та досліджує його структурні особливості як прояв цієї культури. Специфіка функціонування фандомів, а також жанрові та сюжетні класифікації у фанфікшену «нового часу» досліджуються у збірці робіт під редагуванням Христини Буссе та Карен Хеллексон «Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays» (2006) [2]. У роботах Крістофера Белла [3], Рейчел Бейренбелт [4] та Пола Буссе [5] акцентування із фанфікшен-текстів зміщено на фанфікшен-фандоми, які вивчаються задля розуміння того, яким саме чином народжується фанатська культура. Рут Пейдж [6], Аманда Ходжес [7] та Хізер Хілл [8] у своїх дослідженнях порівнювали еволюційний процес, через який проходив фанфікшен від свого утворення до сучасності, та проводили між ними паралелі з метою спрогнозувати розвиток фанфікшен-культури у найближчому майбутньому.

Серед небагатьох українських дослідників також існують тематичні розділення – наприклад, Д. Березіна [9] у своїй роботі вивчала у першу чергу жанрові характеристики найпопулярніших (на той час) фандомів; О. Улітіна [10] розглядала правову специфіку функціонування фанатської творчості та досліджувала питання авторського права; Н. Габор [11] проводив порівняння між глобальними Інтернет-спільнотами, присвяченими фанфікшену, та розглядав їх в аспекті формування контекстного дискурсу в межах літературного наративу тощо.

**Структура роботи** складається із вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел.

Під час дослідження використовувався описовий **метод** для визначення та представлення ключових особливостей фанфікшену та метод порівняльного аналізу для виявлення спільностей та відмінностей між різними формами фанатської творчості.

**Апробація результатів дослідження:**

**Статті:**

Яровкіна В. О., Гудошник О. В. Фанфікшен-комунікація в сучасному розважальному медіадискурсі. *Масова комунікація у глобальному та національному вимірах.* Дніпро : ДНУ імені О. Гончара, факультет систем і засобів масової комунікації, 2020. Вип. 13. 155 с. С. 150–155.

Гудошник О., Яровкіна В. Фанфікшен як альтернативні медіа: сучасні комунікативні практики. Вісник Національного університету «Львівська політехніка». Серія: «Журналістські науки». 2021. Випуск 5.

Участь у ХV Всеукраїнській науково-практичній конференції молодих вчених та студентів «Система національних ЗМК у сучасній Україні: нова візія» (квітень, 2019).

**РОЗДІЛ І**

**ФАНФІКШЕН ЯК ОБЄКТ НАУКОВОГО ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ДИСКУСІЇ**

* 1. **Академічна історія фанфікшену**

Історію вивчення такого глобального культурного явища, як фанфікшен, досить важко назвати простою та послідовною, не дивлячись на десятиліття аналізів та досліджень. У першу чергу це пов’язано із тим, що спеціалісти досі не можуть дійти спільної точки зору щодо того, який саме часовий період можна вважати «справжнім» народженням фанфікшену і початком його повноцінного вивчення [12]. Саме тому до теми дослідження фанфікшену є кілька досить відмінних один від одного підходів, що спираються на різні теорій щодо його створення і в залежності від цього аналізують та пояснюють одні й ті самі явища по-різному.

Перша теорія, що набула популярності як у культурологів та соціологів, так і у літературознавців, пов’язана із аналізом та розкриттям ідеї «**інтертекстуальності**», запропонованої болгаро-французьким соціолінгвістом Ю. Крістєвою. Згідно з її науковими роботами, «жодний з існуючих в літературі (як в минулій, так і в сучасній) текстів не є оригінальним і унікальним повністю та не може існувати поза своїх подальший інтерпретацій та реінтерпретацій» [13]. Цей концепт базується на ідеї, що будь-який автор під час написання твору так чи інакше використовував наробки з тих текстів (або ж усної народної творчості, життєвих історій), що були створені до нього. Виходячи із цього, єдиною по-справжньому оригінальною частиною будь-якого твору Крістєва вважає читацькі інтерпретації його (що є співзвучним із ідеєю структуралізма Фердінана де Сосюра [14]), що у свою чергу дуже обмежує важливість так званого «авторського бачення» та виводить на перший план **«читацьке розуміння»**.

Як приклад цього Крістєва приводить такі твори як «Енеїда» Гомера, що брала за основу відомі твори Гомера «Іліада» та «Одісея», п’єси Вільяма Шекспіра, які зазвичай будувалися на усній народній творчості, «Божествену комедію» Данте, в якій автор позичив деталі історії «Енеїди», «Володаря мух» Ґолдінґа, що був написаний як антитеза іншому твору тощо. У цих творах (і безлічі подібним ним) авторські ідеї та думки є скоріш повторенням думок, теорій та сюжетів інших із власним домислюванням певних деталей, а тому думки та теорії читачів, створені на їх основі, мають рівноцінну унікальність та важливість для культури та літератури [15]. Беручи до уваги той факт, що однією із характерних рис фанфікшену є базування його на вже існуючому творі, але із фанатським «домислюванням», помітити зв'язок між фанфікшеном та інтертекстуальністю неважко.

Ідея інтертекстуальності усіх текстів була надалі розвинена французьким літературознавцем Жерарем Женнетом, який створив концепт «**гіпертекстуальності**» [16], який є своєрідним підтипом ідеї Крістєвої. У своїх дослідженнях Женнет аналізував зв'язок між «**гіпертекстом**» (цим терміном позначався оригінальний твір) та «**гіпотекстом**» (вторинним продуктом, народженим на основі оригінального тексту, тобто фактично фанфікшеном), із чого зробив висновок, що існують два типи текстів. Першим типом він називав **архітекстуальність**, яка характеризувала той різновид текстів, який усвідомлено створювався як продовження або ж переосмислення вже існуючої історії або сюжету – до цього типу був віднесений фанфікшен. Другим же типом, «гіпертекстуальними творами», Женнет вважав ті гіпертексти, які використовували не повноцінні сюжети та ідеї, а лише їх базові, розповсюджені в літературі моделі. Таким чином, згаданий вище «Володара мух» Ґолдінґа поставав не просто інтертекстом, а архітекстом (були запозичені завя’зка, герої, але змінений сюжет), у той час як, наприклад, «Гаррі Поттер» Джоан Роулінг, в якому запозиченими були лише деякі образи фольклору (періодично згадуваний персонаж Мерліна з легенд про короля Артура; гіганти, тролі та відьми з казок братів Грімм тощо), був гіпертекстуальним твором.

Дослідження Женнета відіграли велику роль у привертанні уваги спеціалістів з різних галузей до теми фанфікшену, адже він зміг не тільки систематизувати та краще пояснити ідею «інтертекстуальності», але й представити її у новому вигляді [17]. Спираючись на його роботи французький антропологіст Клод Леві-Страуз, послідовник Женнета, порівняв авторів інтертекстуальних творів із «недосвідченими ремісниками, що мають зі шматочків та елементів чогось вже існуючого створити щось нове» [18] та прийшов до ідеї схожості літературних авторів та авторів фанфікшену, завдяки чому фанфікшен в очах низки дослідників перейшов із групи маргінальних проявів культури у групу унікальних літературних явищ.

Автор книги «Cultural Studies: Theories and Practice» Кріс Баркер також був прихильником ідеї інтерсексуальності, при цьому наголошуючи, що інтертекстуальність взагалі та фанфікшен окремо не є продуктом культури, а скоріш культура була створена завдяки «несвідомій інтертекстуальності, яка надала культурі основу та форму» [1]. Його точка зору була підтримана великою кількістю дослідників, які також погоджувалися із теорією, що інтертекстуальна література не є сучасним феноменом і завжди існувала у соціумі, а тому і фанфікшен (у тій чи іншій формах) існував завжди. До можливих пра-форм фанфікшену та інтертекстуальності, при цьому, прийнято відносити не лише текстові твори, але й живопис, архітектуру, музику тощо [19].

Не дивлячись на популярність теорії «вічності» інтертекстів та фанфікшену, є немало груп дослідників, які її заперечують та притримуються думки, що поява фанфікшену напряму пов’язана із розвитком та популяризацією в соціумі такого явища як «фанатська культура», а тому дослідження його необхідно починати саме з першого відомого прояву масової фан-культури. Прихильниками цієї теорії є у першу чергу спеціалісти із галузей психології та засобів масової інформації.

Зараз **фанатська культура** – це термін, що характеризується формуванням ком’юніті із великої кількості людей, яких пов’язує між собою захоплення певним аспектом популярної медійної культури (книгою, фільмом, серіалом, мультфільмом, телевізійним шоу, комп’ютерною грою, музичною групою, окремою публічною особою, спортивною командою тощо) [20]. В історії існує безліч прикладів того, що можна підвести під поняття фанатської культури, але дослідники (зокрема Ханна Евенс та Девід Букінгем [21]) зазвичай називають початком фанатської культури у глобальному сенсі таке явище як «лістоманія», що утворилося у 1841 році. «Лістоманія» характеризувалася тим, що навколо знаменитого угорського композитора та піаніста Ференца Ліста сформувалося коло прихильників неймовірних масштабів, яке швидко захоплювало світ та стало об’єктом вивчення психологів, медіадослідників та соціологів протягом багатьох років. Найважливішим же у «лістоманії» було те, що саме завдяки цьому явищу зародилося перше в історії **фанатське ком’юніті** [22]– група людей, об’єднаних захопленням одним і тим самим предметом захоплення, що знаходяться у процесі постійної комунікації один з одним.

Дослідник Геррі Кроуфорд у своїй роботі зазначав, що «фанатська культура супроводжується низкою соціальних та інтерактивних діяльностей, через які проявляється аудиторна реакція на об’єкт фанатизму. До соціальної діяльності відносяться звичайні розмови про об’єкт, ті чи інші форми імітації його (як, наприклад, переймання особливостей улюбленого героя) тощо. Інтерактивна ж діяльність проявляється у створені екземплярів фанатської творчості – нових текстів, картин, віршів та пісень, базованих на улюблених оригінальних творах» [23]. Таким чином, фанфікшен, згідно із цією теорією, є одним із інтерактивних проявів фанатської культури і є її невід’ємною частиною, а тому і досліджуватися має у першу чергу як частина, а не самостійне явище. Звісно, на самому початку зародження фан-культури, фанфікшен ще не існував, однак із його розвитком і появою все нових і нових фанатських ком’юніті (таких як ком’юніті фанатів Шерлока Холмса, ком’юніті фанатів серіалу «Стар Треку») фанфікшен все більше і більше розповсюджувався та популяризувався.

Прихильники теорії фанфікшену як прояву фанатської культури зазвичай досліджують не стільки фанфікшен в цілому, скільки окремі його прояви, особливості та підвиди. Наприклад, такі дослідники як Пол Бусс [5], Рут Пейдж [6], Мелісса Клік [24], Карен Хелексон [2] займаються вивченням фандомів; Корнел Сандвосс [25], Джонатан Грей [25], Христина Буссе [26] та Джон Туллок [27] досліджують існуючі фанатські ком’юніті; Ребекка Тушнет [28] та Мередіт МакКардл [29] аналізують фанфікшен із правової точки зору тощо. На відміну від них прихильники теорії інтертекстуальності більше зосереджують свою увагу на тексті та дослідженні фанфікшену як частини літературного процесу – так, наприклад, Тім Майєрс [30] та Хізер Хілл [12] присвячували свої роботи темі паратекстів та еволюції інтертекстуальності в фанфікшені; Марселло Віталі-Розатті [31] та Барбара Бордалежо [32] вивчали оригінальність сучасного фанфікшену та проводили паралелі із класичними літературними творами; Долф Зілман [33] та Дженнінгс Брайант [34] вивчали мову та образи фанфікшену у контексті їх впливу на читачів тощо.

Як можна побачити, обидві теорії, хоча й зосереджуються на різних темах, мають підґрунтя для існування та свої власні галузі досліджень, а тому сказати, яка з теорій є найбільш вірною неможливо. Тим не менш, досить довгий час їх було прийнято відокремлювати одна від одної, однак із часом стали помітні недоліки подібної системи, які обмежували можливості дослідників та вимагали від них обрання сторони перед створенням робіт на будь-яку пов’язану із фанфікшеном тему. Як помічав Бронвен Томас, спеціаліст в галузях комунікацій та медіа, «фанфікшен у сучасному його сенсі більше не був територією виключно медіадосліджень або ж культурних досліджень» [35], а тому задля кращого та точнішого аналізу і можливості вивчення усіх галузей незалежно від підтримуваної теорії було вирішено представляти кожну з них як окремий етап глобальної академічної історії вивчення фанфікшену, визнаючи відмінності але при цьому підкреслюючи схожості. Початком цієї історії прийнято вважати 90-ті рр. ХХ ст., коли вийшла перша присвячена цій темі робота дослідника Генрі Дженкінса «Текстові браконьєри: телевізійні фанати та культура приналежності» (Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture) [36].

Спеціалісти виділяють в академічній історії фанфікшену три етапи, які також відомі як «хвилі». Кожна «хвиля» представляє собою певну теорію, якої дослідники з різних галузей притримувалися протягом певного часового періоду. Перша «хвиля» бере свій початок із перших робіт Дженкінса та напряму пов’язана із Мішелєм де Серто (французьким культурологом та істориком, який вважав читацьку інтерпретацію того чи іншого тексту самостійним актом творчості) та теорією інтертекстуальності, прихильником якої деякий час був Дженкінс. Томас відмічав, що у цей період входять дослідження, в яких фанфікшен розглядався як «акт повстання проти комодифікованих корпоративних наративів» [35], та підкреслював, що більшість робіт цієї «хвилі» ігнорують теми комунікації та соціології, замість цього виводячи на перший план вплив фанфікшену на літературний процес та його цінність для культури та мистецтва. До дослідників «першої хвилі», чиї роботи найкраще візуалізують її особливості, відносяться у першу чергу Камілла Бейкон-Сміт та Джоан Верба, однак були і виключення, які приділяли увагу більш широкому колу тем.

Друга хвиля будувалася на теоріях Мішеля Фуко та П’єра Бурдьє щодо соціальних кіл та ієрархічних структур всередині них, а також включала у себе теорію фанфікшену як прояву фанатської культури. Дослідники, чиї роботи сюди входять, у першу чергу займалися вивченням впливу нових форм медіа на фанатську культуру, аналізом формування нових фанатських ком’юніті та відродження старих та дослідженням специфік функціонування фанатської творчості як зв’язку між авторами першоджерела та їх аудиторією. Головними у цій «хвилі» були роботи Леслі Гудмена [37] та Уейн Брекхус [38], присвячені новим формам сучасного фанфікшену, а також дослідження Метта Хіллза, у якому підкреслюється роль фанфікшену як «мережі мереж» [39], що об’єднує собою безліч різноманітних субкультур, що функціонують у тандемі одна з одною.

Дослідники з третьої «хвилі», у свою чергу, акцентували увагу на тому впливі, який фанфікшен отримав у сучасному світі, нових функціях, які цей вплив створив, а також на змінах, які відбувалися на різноманітних фанфікшен-платформах та фанфікшен-просторах. Так, наприклад, було створено багато досліджень на тему все більшої гнучкості таких понять як «канон» та «фанон», створення вторинних та третинних продуктів фанфікшену, появи так званої «монетизації» фанфікшену тощо. Дослідники «третьої хвилі» (до яких відносяться сам Бронвен Томас, Кетрін Ларсен, Лінн Зуберніс [40], Марія Ліндгрен Ліверворс [41] та інші) притримуються точки зору, що фанфікшен необхідно вивчати із оглядом на існування двох його форм – пра-фанфікшену (який у першу чергу пов'язаний із інтертекстуальністю та гіпертекстуальністю) і сучасного фанфікшену. При цьому, якщо при характеристиці та вивченні пра-фанфікшену немає чітких правил щодо ідентифікації початку його існування (це залежить від того, прихильником якої теорії є автор), то стартом сучасної форми фанфікшену згідно із наробком третьої «хвилі» є поява та популяризація фандому «Стар Трек». Цієї точки зору ми також будемо притримуватися у нашій роботі надалі, адже сучасний стан фанфікшену корелюється саме з нею.

Необхідно розуміти, що хоча теорії, представлені у цих трьох «хвилях», розвивалися зазвичай одна за одною, тим не менш поява нової теорії не відміняла розвиток старих – за законом кумуляції всі теорії продовжують існувати у взаємодії одна з одною та відповідним чином розвиватися та досліджуватися. Саме тому, не дивлячись на те, що нам ближчою є точка зору третьої «хвилі», наша робота не заперечує теорії тих, хто досліджував цю тему з іншого боку.

За словами Томаса, фанфікшен ніколи не перестає розвиватися і видозмінюватися, а тому академічна історія фанфікшену також у найближчий час не закінчиться [42]. Із появою нових видів, форм та засобів розповсюдження будуть з’являтися дослідження, що будуть займатися їх аналізом; нові спеціалісти будуть створювати нові теорії, які також вступлять у взаємодію із старими. Головним у цьому невпинному процесі є підтримка широти дослідження на достатньо високому рівні та охоплення усіх сфер, з якими фанфікшен пов'язаний.

* 1. **Утворення та популяризація явища фандому у фанатській культурі**

Поняття «фандом» має досить довгу та заплутану історію, яка розпочиналася далеко не з фанфікшену. За Дженкінсом, перші фандоми брали свій початок із спорту та театру, характеризуючись при цьому як «угрупування людей (фанатів), які активно підтримують певну команду та/або людину незалежно від їх (команди та/або людини) основної діяльності» [43]. Тобто, фандом футбольної команди цікавився не стільки самим футболом, скільки участю у ньому своїх кумирів; фандом театрального актора відвідував вистави за його участю не заради сюжету самої п’єси, а щоб мати можливість побачити на сцені свого улюбленця. Зазвичай, захоплення фанатів було «сліпим» – воно «не залежало ані від таланту, ані від особистих якостей тих, на кого було направлене».

Зараз фандом визначається як «субкультура, що складається із прихильників певного виду мистецтва, культурного твору, вигаданого Всесвіту, художнього стилю, хобі тощо». Фандом тісно пов'язаний із фанатською культурою та є її прямим продовженням, наступною, більш глобальною та організованою формою. Головною особливістю фандому є той факт, що він постає одиницею комунікації серед фанатів з усіх країн та є тим, на основі чого формується і вибудовується фан-простір та фанфікшен-комунікація в окремо взятих фанатських ком’юніті [44]. Задля кращої візуалізації цих особливостей необхідно розуміти, як проходили трансформації поняття і яким чином фандом, що раніше був частиною виключно спортивної та театральної культури перетворився на всесвітньо відоме явище.

Більшість дослідників (зокрема вже згадані раніше Джонатан Кренфілд, Пол Бусс та Лінкольн Джераті) погоджуються, що першим кроком до створення повноцінних фандомів та їх популяризації став вихід у друк у кінці ХІХ – початку ХХ ст. серії детективів англійського письменника сера Артура Конан Дойля про пригоди Шерлока Холмса.

Не дивлячись на звичність жанру, фанатська культура навколо цього літературного героя сформувалася майже одразу. Річард Ленслін Грін, британський вчений, що займався вивченням творчості Конан Дойля та популярності Шерлока Холмса, опублікував кілька десятків листів, надісланих у редакцію як на ім’я Конан Дойля, так і на ім’я Шерлока Холмса [46]. Листи надходили з різних країн, однак особливо багато їх приходило із Японії та Америки, у яких детективи на той час були не сильно розповсюджені.

Кількість прихильників швидко розросталася, через що у багатьох країнах почали формуватися так звані «Клуби Шерлока Холмса». У більшості своїй ці клуби розміщувалися у столицях – так, наприклад, у Лондоні їх було близько п’яти, а у Токіо, столиці Японії, як мінімум три. Дослідник Пол Бусс відзначав, що учасники саме цих клубів стали тими, хто найпершими почали звати себе фанатами (при тому, що до цього це слово «належало» виключно сферам спорту та театру), та тими, хто створив знаменитий серед дослідників фанатської культури феномен **«Sherlockian game»** (або ж **«Great Game»/«The Grand Game»**) [5]. Суть феномену полягала у глибокому дослідженні та аналізі найдрібніших деталей кожної розповіді та повісті з метою виявити «приховані» деталі біографії героїв, які Конан Дойль не прописав «прямим текстом» [47].

Головним, що відрізняло учасників «Great Game» від звичайних палких фанатів, які аналізують кожну деталь, було те, що «граки» розглядали Шерлока Холмса не як вигаданого літературного героя, а як історичну особистість, а тому твори про нього мали сприйматися не як текст, а як біографія. Томас МакДональд відмічав, що саме «Great Game» зіграла величезну роль у зміцненні фанатських зв’язків та покращенні комунікації один з одним, завдяки чому ком’юніті набуло не тільки масштабів, але й довговічності – «існування «Great Game» подовжувало як процес комунікації із першоджерелом (книгами), так із самими учасниками гри, які завжди мали матеріал для дискусій та обмежену лише силою фантазії кількість теорій» [48]. Таким чином, із так званого «споживацького» стану, у якому уся фанатська діяльність полягала у споживанні першоджерела та його взаємообговорення, фанати Шерлока почали поступово перетворюватися на «рекреативне ком’юніті», учасники якого прагнули «сублімувати своє захоплення у продуктивну діяльність та хоча б частково брати участь у творчому процесі».

Першою ознакою цього стала поява перших прикладів фанатської творчості та фанфікшену – після «вбивства» Конан Дойлєм Шерлока Холмса у розповіді «Останнє діло Шерлока Холмса» у 1893 р. фанати, незадоволені такою кінцівкою, почали створювати власні розповіді, базовані на вже опублікованих творах Конан Дойля, але написані фанатами для фанатів та розповсюджувані некомерційним шляхом. Невідомо, хто саме був автором цієї ідеї, однак перші приклади таких фанатських творів передавалися проміж учасниками найбільшого із лондонських «Клубів». Спочатку «базою» для цих творів виступала виключно розповідь «Останнє діло Шерлока Холмса» – фанати змінювали кінцівку, доповнювали історію деталями, які натякали на те, що герой насправді вижив, що його смерть була лише ілюзією, хитрим планом. Таким чином фанати реалізовували свою первинну фрустрацію та «заспокоювали» один одного. Однак, за словами Майкла Сейлера, із популярністю цих розповідей серед фанатів розпалялося бажання побачити не просто кращу кінцівку історії, а її продовження, саме тому вже досить скоро почали створюватися твори, в яких усе, крім головних героїв, було повністю унікальним [49].

Необхідно відзначити, що не дивлячись на досить розмиті на той час закони стосовно плагіату та авторського права, автори фанатської творчості на перших же сторінках своїх розповідей завжди вказували, кому належить як герої, так і історія взагалі – серу Артуру Конан Дойлю. Окрім того, майже ніхто з авторів не намагався отримувати за свою творчість прибуток – усі їх твори друкувалися за власні кошти та розповсюджувалися серед фанатів абсолютно безкоштовно. Дуже невелика кількість фанатів (дослідники знайшли лише два окремих випадки [50]), які робили спроби опублікувати свої твори про Холмса у літературних журналах за гонорар, одразу ж викликали незадоволення від усього ком’юніті та піддавалися остракізму, так як спроби нажитися на фанатській творчості сприймалися як акт неповаги по відношенню до «справжнього автора». Із часом у «Клубах» почала встановлюватися «літературна ієрархія» – учасники, які були авторами найпопулярніших серед фанатів текстів, мали авторитет серед інших та свої власні невеличкі групи із тих, хто бажав читати саме їх тексти. Усе це не тільки допомогло ком’юніті шанувальників Шерлока Холмса вижити та налагодити тісніші зв’язки один між одним, але й мати можливість реалізовувати на папері свої творчі ідеї та розвивати таланти. Із часом написання фанатських творів-продовжень стало одним із головних занять більшості існуючих «Клубів Шерлока Холмса», а також подібних ним угрупувань в інших країнах (зокрема в Америці, де шанувальників Конан Дойля було більше ніж в усіх інших країнах, окрім Великобританії) [51].

Варто мати на увазі, що не дивлячись на величезну кількість фанатів, яких об’єднувала любов до Шерлока Холмса, комунікація у цій фанатській культурі в ті часи завжди носила частково закритий характер. У більшості своїй фанати спілкувалися тільки у клубах та організаціях (деякі з яких дуже неохоче приймали нових членів) і тільки напряму, тобто про комунікацію між фанатами з різних країн й мови не йшло. Схожою була ситуація із розповсюдженням фанатської творчості – створювалася вона виключно для закритих фанатських угрупувань і досить рідко виходила поза них.

У 1934 р. в Америці було сформовано Baker Street Irregulars («Нерегулярні бійці Бейкер-стріт», на честь вуличних хлопчиків, що допомагали Шерлоку Холмсу у його розслідуваннях) – повноцінне фанатське літературне співтовариство, ціллю якого було подовження життя образу Шерлока Холмса в літературі та культурі. Учасники підтримували ідею «Great Game», а головною літературною діяльністю було створенням нових розповідей про Шерлока Холмса і глибоке дослідження та аналіз творів Конан Дойля. Усього співтовариство налічувало 701 учасника (включаючи засновника Крістофера Морлі, відомого серед учасників під прізвиськом «Віггінс» (у розповідях Конан Дойля хлопчик Віггінс був лідером «Нерегулярних бійців Бейкер-стріт») [52]. У різні роки його існування у Baker Street Irregulars входили такі відомі люди як сучасний письменник Ніл Гейман, американська письменниця Лорі Р. Кінг, 32-ий Президент США Франклін Рузвельт, 33-ій Президент США Гаррі Труман, американський письменник Айзек Азімов, автор детективів Рекс Стаут тощо. Співтовариство також займалося виданням журналу *The Baker Street Journal*, у якому друкувалися дослідження учасників, присвячені аналізу творів Конан Дойля, а також їх власні розповіді. Адріан Конан Дойль, син Артура Конан Дойля, судився із виданням за порушення авторських прав, через що журнал припинив свій вихід вже через 3 роки, у 1949 р. У 1951 р. після масштабних змін контенту видання було відновлено – цього разу у ньому публікувалися лише дослідження та аналізи. Як відзначав Джонатан Кренфілд, у кінці 80-их рр. ХХ ст. *The Baker Street Journal* мав більше двох тисяч передплатників і замовлявся із самих різних куточків світу – не менше половини випусків уходило до Данії, Швеції, Японії та Австралії. Згідно із доступними джерелами, журнал досі видається, а головним редактором його є Стівен Ротмен [53].

Філіп Шрефлер зазначає, що «Шерлокіана» внесла величезний вклад у формування фанатської культури у світі літератури, демонструючи силу впливу фанатського ком’юніті на автора оригінального твору, а також диктуючи норми так званого «інтелектуально-творчого фанатизму» [54]. Тим не менш, не дивлячись на масштабність та силу фанатського ком’юніті Шерлока Холмса, а також на його перехід до рекреативності, більшість спеціалістів погоджуються, що він не є фандомом у сучасному сенсі цього слова, а скоріш представляє собою «пра-фандом», його первісну форму, яка потребувала років трансформацій та видозмін задля повноцінного становлення.

Формування фандому у сучасному його вигляді пов’язано, у першу чергу, із американським винахідником та письменником Хьюго Гернсбеком, який заснував перший в історії науково-фантастичний журнал Amazing Stories («Дивовижні історії») та став зачинателем жанру наукової фантастики. Перший номер журналу складався із невеликих за обсягом історій, які, за словами самого Гернсбека, представляли собою «75 % літературної вигадки та 25 % науки». Авторами цих історій зазвичай виступали науковці та лікарі, яким було цікаво спробувати себе у написанні чогось легшого ніж звичні для них наукові дослідження. Журнал мав величезний успіх серед цільової аудиторії, і у редакцію масово почали надсилатися листи, у яких читачі ділилися своїми враженнями від тої чи іншої розповіді та побажаннями щодо майбутніх публікацій. Деякі з цих листів настільки сильно вразили Гернсбека, що він вирішив зробити те, що до нього не робив ніхто – заснувати в журналі окремий розділ, у якому друкувалися не тільки найцікавіші листи читачів, але й їх поштова адреса [55].

Цей на перший погляд простий вчинок привів до неймовірних результатів – читачі тепер не тільки власними очима бачили, що людей зі схожими поглядами багато, але й мали можливість налагодити пряму комунікацію із однодумцями. Читачі писали один одному листи, організовували зустрічі, залучали своїх рідних, друзів, знайомих – все це призвело до того, що база шанувальників Amazing Stories перетворилася на величезне ком’юніті, в якому, не дивлячись на його масштабність, всі учасники активно вели комунікацію один з одним як шляхом переписки, так і напряму. Окрім того, читачі писали один для одного історії, які постійно передавалися між учасниками ком’юніті, а найцікавіші з них з’являлися за сторінках журналу. На публікаціях фанатських історій активна підтримка редакцією Гернсбека комунікації читачів не закінчувалася – так, наприклад, один з редакторів нью-йоркського філіалу, Девід Лессер, профінансував та у 1929 р. допоміг організувати Аллену Глассеру народження невеликого локального клубу Scienceers («Науковці»), який майже повністю складався із хлопців-підлітків.

Успіх Гернсбарга надихнув багатьох, і починаючи із 1930 р. почало з’являтися все більше і більше науково-фантастичних видань, читачі яких також поступово збільшували фанатські ком’юніті. Зростанню кількості учасників також сприяв конкурс Гернсбека серед читачів під назвою «Що я зробив для наукової-фантастики», виграв який Аллен Глассер за організацію клубу Scienceers. Ця подія висвітлювалася і в звичайних новинневих медіа, що призвело до популяризації клубу, вступити у який попри дуже суворі правила відбору нових учасників тепер бажали сотні. У різних штатах (зокрема у Техасі та Флориді) почали з’являтися «дочірні» клуби, які майже одразу переповнювалися. У той же час в оригінальному Scienceers відбувся розкіл і клуб розділився на дві частини – одна продовжувала функціонувати під лідерством Фітцджеральда, а інша перейшла під керівництво Глессера. Саме у цей період фанати наукової фантастики почали називати себе «Science Fiction Fandom» (або ж, як він зараз став відомим, «**Першим Фандомом**»), пояснюючи, що від інших фанатських культур їх як фандом відрізняє активність комунікації всередині ком’юніті та щільність зв’язків один з одним. Серед знаменитих учасників Першого Фандому у різні часи були письменники Рей Бредбері, Фредерік Пол, Айзек Азімов, видавці Джуліус Шварц та Дональд Уоллхайм, дослідники Форест Акерман та Сем Московіц тощо [56].

Починаючи з цього моменту, серед фанатів наукової фантастики пішов процес самоорганізації, і як наслідок фандом також почав набувати нових особливостей, функцій та характеристик. Чим більше з’являлося нових організацій та угрупувань, тим більше фанати прагнули до активності та творчих дій. Результатом цього стали **фанзіни** – власноруч видані фанатські журнали, заповнені авторськими історіями та ілюстраціями, які розповсюджувалися зазвичай некомерційним шляхом.

Дослідник Фредерік Вентам називав найпершим прикладом фанзіну журнал «Комета» (The Comet) [57], виданий у 1930 р, однак через величезну кількість інших видань цього типу, які з’явилися приблизно у той же період, важко сказати чи є це утвердження вірним. Окрім усього іншого сторінки фанзінов також були заповнені пра-фанфікшеном – фанатськими історіями, базованими на оригінальних науково-фантастичних книгах (таких як «Багряна чума» Джека Лондона, «Великий розум Марса» Едгар Берроуза і, звісно, «Ральф 124C 41+» Хьюго Гернсбека). Ці історії, хоча і мали низку ознак, характерних сучасному фанфікшену, деякі вчені вважають скоріш його первісною формою, проводячи паралель із роботами фанатів Шерлока Холмса та підкреслюючи, що задля того, щоб називатися повноцінним фанфікшеном, цим історіям не вистачає масштабів відгуку, який «відрізняє фанфікшен від просто нової форми графоманства» [58], а також широти розповсюдження.

Пов’язано це було у першу чергу із тим, що велика кількість фанзінів не відміняла той факт, що їх розповсюдження велося виключно всередині ком’юніті, не виходячи за його межі, а також нерідко було вибірковим – Перкінс вказував, що можливість читати фанзіни мав досить невеликий відсоток фанатів (менше половини), що значно знижувало шанс подальшої комунікації та дуже обмежувало їх вплив на фандом в цілому. На перший погляд може здатися, що цей крок був нелогічним із боку творців фанзінів – вибіркове розповсюдження, а також суворі правила обміну (деякі типи фанзінів можна було отримати тільки в обмін на інші фанзіни) сильно шкодило популяризації фандому серед нової аудиторії. Однак необхідно розуміти, що на той момент, не дивлячись на популярність фандому наукової-фантастики, більшість учасників розглядали його як закриту систему і були мінімально зацікавлені у її розширенні. Спеціалісти називали ставлення певних організацій та клубів до потенційних учасників відкрито настороженим, а деякі навіть розробляли спеціальні тести, направлені на виявлення «фальшивих» фанатів [59]. Як наслідок, схожим була і точка зору творців та розповсюджувачів фанзінів – створювалися вони в першу чергу для тих, хто вже був частиною фандому, а тому масовий характер пра-фанфікшен того періоду не мав.

У 1934 р. Гернсбек організував **Science Fiction League** («Лігу наукової фантастики») – перший в історії кореспондентський клуб для фанатів. Безліч дрібніших локальних клубів (зокрема Scienceers) одразу приєдналися до Science Fiction League та зайнялися його популяризацією. Протягом кількох років Science Fiction League розросталася все більше та навіть організувала декілька окремих філіалів в інших штатах Америки – особливо популярні були Los Angeles Science Fantasy Society (Лос-анджелеське Науково-Фантастичне Товариство) у Лос-Анджелесі та Philadelphia Science Fiction Society («Філадельфійське Науково-Фанатастичне Товариство») в Філадельфії [60].

У 1935 р. Philadelphia Science Fiction Society провело першу в історії фанатську науково-фантастичну конференцію, на якій фанати могли вільно комунікувати між собою. Конференція активно висвітлювалася у медіа не тільки Сполучених Штатів, але й деяких інших країн (Великобританії, Італії, Японії), які також так чи інакше виказали свою зацікавленість у цьому заході – як наслідок, у 1939 р. в Нью-Йорку було проведено перший в історії World Science Fiction Convention («Світову Науково-Фантастичну Конвенцію»), відому як Worldcon. Конвенція мала досить велику популярність, а тому їх продовжували проводити і надалі в різних містах, штатах та навіть країнах – так, наприклад, у 2017 р. у Фінляндії пройшла вже сімдесят п’ята Світова Науково-Фантастична Конференція. Все це призвело до розширення та глобалізації фандому (супротив незадоволення фанатів-старожил), а також формування нових його форм – таких як номінації на премію «Хьюго» (названу на честь Хьюго Гернсбека) у п’ятнадцяти номінаціях, включаючи найкращий роман, найкращу повість, найкращу розповідь тощо; проведення науково-фантастичних конференцій міжнародного рівня; розповсюдження Європейських конвенцій Eurocon тощо [61].

Із усього вищесказаного можна зробити висновок, що утворення Першого Фандому стало одним з найбільших процесів, що назавжди змінили фанатську культуру, не тільки надавши їй величезну функціонуючу базу для трансформації та розповсюдження, але й забезпечивши її підтримкою письменників, видавців, культурних діячів та інших впливових людей на десятиріччя вперед. Фанатська культура перейшла на наступну ступінь свого розвитку і стала фандомом, на домінуючій позиції в якому завжди стоїть процес комунікації між фанатами.

**1.3** **Формування концепції та ключових особливостей фанфікшену на прикладі фандому «Стар Трек». Фандом як одиниця комунікації в фанфікшен-ком’юніті**

Говорячи про фандом наукової фантастики, дослідники завжди наголошують на тому, що хоча він і є першим в історії фанатської культури, тим не менш одиницею комунікації в фанфікшен-ком’юніті, якою він є зараз, фандом став значно пізніше – у 1966 р., коли у світ вийшов перший епізод науково-фантастичного серіалу «Стар Трек» (також відомий як «Зоряний Шлях»).

Історія, представлена у серіалі, а також ідея, яку вона несла, була для тих часів дуже радикальні та незвичні, а тому «Стар Трек» мав усі шанси не сподобатися своїй потенційній аудиторії, але велику роль у популяризації серіалу зіграли учасники Science Fiction League, які із жаром очікували виходу на екрани усього, що стосувалося наукової фантастики та організовували колективні перегляди. Також варто відмітити, що своїми розмірами фандом «Стар Треку» у тому числі зобов’язаний і засобам масової інформації – на відміну від фандому наукової фантастики, «Стар Трек» широко висвітлювався у газетах та журналах, на радіо та телебаченні, що значно збільшувало аудиторію та постачало фан-ком’юніті безліч нових учасників [62]. Згодом почали організовуватися клуби та невеликі угрупування, присвячені виключно «Стар Треку». Фанатська база розросталася з кожним днем, і скоро серіал почали дивитися і поза Сполученими Штатами.

Майкл Джиндра у своїй роботі «Фандом «Стар Треку» як релігійний феномен» відзначав, що головною відмінністю цього фандому від усіх інших, яки були до нього, є унікальний «павутинний тип комунікації, яка сіттю охоплювала людей з різних соціальних бекграундів та із різним життєвим досвідом, завдяки чому діалог з одним учасником прирівнювався до діалогу з кількома» [63]. Тобто, середньостатистичний фанат «Стар Треку» завдяки цій «павутинній» комунікації міг передавати певну інформацію одразу цілій групі інших фанатів у реальному часі. Досягалося це через безліч різних засобів комунікації, які активно використовувалися у фандомі і були набагато доступнішими, ніж у часи Першого Фандому.

1967 рік ознаменувався виходом першого американського фанзіну за серіалом – **Spockanalia («Споканалія»)**, сторінки якого були заповнені історіями, дослідженнями та малюнками фанатів. Спочатку «Споканалія» була запланована як одиничне видання, однак його популярність серед фанатів та навіть акторів оригінального серіалу (зокрема Леонарда Німоя, за ім’ям персонажу якого, Капітана Спока, і було названо журнал) переконала творців продовжити випуск. «Споканалія» також активно підтримувалася Джином Родденберрі, сценаристом і продюсером оригінального серіалу, який об’явив журнал «необхідним для прочитання» для усіх, хто працював над «Стар Треком». Причиною цього була не стільки любов до фанатської творчості, скільки можливість налагодження комунікації із фандомом – аналіз «Споканалії» допомагав Родденберрі зрозуміти бажання аудиторії та на основі їх вибудовувати серіал надалі, втримуючи інтерес фанатів [64].

Професор Деріл Фразетті у своїй книзі заявляє, що це був перший випадок в історії, коли творці першоджерела напряму імплементували фанатські преференції у канонічну історію та активно їх відстежували [65]. Варто також зазначити, що фанзіни, присвячені «Стар Треку», мали значно гнучкіші правила розповсюдження, аніж їх науково-фантастичні попередники – окрім того, що у середньому тираж був майже вдвічі більшим, але й саме розповсюдження велося поза стандартним фанатським простором (в університетах, школах, на концертах та фестивалях тощо). Із цього можна зробити висновок, що фанати «Стар Треку» були зацікавлені у розширенні кордонів фандому та залучанні нових членів, про що також свідчить той факт, що якщо членами Клубів Шерлока Холмса та Science Fiction League протягом довгого часу були лише чоловіки, то у фандомі «Стар Треку» майже третину становили жінки.

У 1968 р. з’явилася інформація про припинення виходу серіалу після 2 сезону через недостатньо високі рейтинги Нільсена, що викликало величезної сили обурення серед фанатів. Саме тоді була розпочата кампанія, ціллю якої було спасіння серіалу – фанати з усіх куточків Сполучених Штатів надсилали каналу NBC листи із проханнями не завершувати історію. Кількість листів, що приходили на адресу каналу, а також мирні демонстрації перед головним офісом каналу, організовані клубами наукової-фантастики, у решті решт змусили NBC офіційно заявити про продовження серіалу. Як писав Майкл Джиндра, фанати сприйняли цю заяву як визнання важливості та впливу фандому, що викликало нову хвилю захоплення як самим серіалом, так і фанатським ком’юніті – вони почали називати себе «трекерами» («Trekkies/Trekkers»), а присвячені «Стар Треку» клуби засновувалися навіть у школах [63]. Саме у цей період почали створюватися нові фанзіни, які за допомогою пошти передавалися між клубами у різних штатах та навіть країнах, американські фанати спілкувалися через кореспонденцію з фанатами із Великобританії, Італії, Швеції, Японії, Канади тощо. На початку 1969 р. в Ньюаркській Публічній Бібліотеці в Нью-Джерсі була проведена перша конвенція, присвячена виключно «Стар Треку», яку відвідали не тільки фанати, але й деякі з акторів – тобто, «Стар Трек» став нарешті повноцінним фандомом із налагодженою системою комунікації глобального рівня.

Тим не менш у 1969 р. після третього сезону вихід серіалу все ж таки було скасовано, і на цей раз ані листи фанатів, ані колективна петиція студентів Каліфорнійського технічного інституту, що став переможцем однієї з номінації премії «Хьюго», не допомогли. Тим не менш, популярність фандому та активність його учасників не згасали – навпаки, набували все більш організованого та масового характеру.

Через неспадаючу популярність «Стар Треку» канали транслювали повторення всіх трьох сезонів серіалу протягом кількох років щоденно, завдяки чому фанати мали змогу передивлятися улюблені серії знову і знову, а також залучати до свого ком’юніті підростаюче покоління. У 1972 р. із допомогою американської письменниці Жаклін Ліхтенбарг було засновано організацію Star Trek Welcommittee, основною ціллю якої було знайомство «нових» фанатів із фандомом та їх повна адаптація у фан-товаристві [66]. Організація мала повністю некомерційний характер, «працювали» в ній фанати-волонтери, однак керівництво її мало дещо ділові стосунки із Джином Родденберрі та студією «Парамаунт» (Paramount) – в обмін на ексклюзивну інформацію щодо фандому, яку надавали «Парамаунт», Star Trek Welcommittee мала усіма силами залучати нових глядачів як до «Стар Треку», так і до інших медіа-продуктів у жанрі наукової фантастики, якими займався «Парамаунт».

Star Trek Welcommittee внесла величезний вклад як у розвиток «Стар Треку» як фандому, так і у розвиток фан-культури взагалі: видавництво та просування в Сполучених Штатах і за кордоном сотень різноманітних фанзінів, які для багатьох фанатів були єдиним шляхом підтримування комунікації та обміну один з одним різноманітними теоріями; організація фанатських зустрічей та конвенцій між фанатами з різних країн (у середньому організовувалося близько 120 конвенцій та зустрічей за рік); забезпечення освітлення фандому у існуючих тоді засобах масової інформації, що було необхідно задля залучання нових учасників; збір та розповсюдження новин щодо фандому – за все це відповідала керівник організації Джоан Хейзен та близько сотні інших волонтерів. Більше того, Star Trek Welcommittee також займалася систематизацією та структуруванням однієї із важливих частин фандому – лору.

**Лор** – це сукупність інформації та даних, необхідних для розуміння функціонування світу того чи іншого художнього твору. Деякі дослідники проводять паралель між лором та каноном, однак різниця між ними досить велика. **Канон** характеризується як сукупність офіційних подій та інформації, представлених у творі-першоджерелі. Канон наявний у кожному художньому творі, так як фактично весь художній твір є каноном, у той час як лор необхідний тільки для тих першоджерел, світ яких є відмінним від звичного, діє за власними правилами та потребує додаткового пояснення. Зазвичай лор зустрічається у першу чергу в таких жанрах як фентезі та фантастика, але іноді можливі виключення [67].

Розуміння лору фандому є дуже важливим для його повноцінної організації, так як це гарантує порозуміння між фанатами у тому, що стосується «базових» елементів та правил функціонування історії. Саме фандом «Стар Треку» став першим прикладом такої організації – у 1976 р. Біджо Трімбл опублікувала енциклопедію власного написання Star Trek Concordance, яка вміщувала у себе весь існуючий на той момент лор серіалу – інформацію про персонажів, раси, технології, устрій світу, а також детальний переказ кожної серії офіційного серіалу та на той момент вже випущеного анімаційного серіалу за ним. Важливо розуміти, що першу версію цієї енциклопедії Трімбл видала ще у 1969 р., однак вона не отримала і половини того визнання та популярності, яку забезпечила колаборація із Star Trek Welcommittee, що використовувала книгу у тому числі для знайомства нових учасників фандому із лором [68].

Фандом «Стар Треку» швидко ставав найвідомішим та найвпливовішим фанатським угрупуванням у світі та скоро відгалуззя Star Trek Welcommittee почали утворюватися у інших країнах та займатися проведенням зустрічей, конвенцій, публікацією та просуванням нових фанзінів тощо. Приблизно у цей період почали відбуватися активні трансформації у фанатській творчості. Дослідниця Марія Інгрем-Уотерс підкреслює, що за ці зміни, а також за подальшу їх популяризацію, майже повністю відповідна жіноча частина фандому. Більше того, вона також висловлює думку, що саме завдяки «творчій активності жінок-фанаток та «гучності» їх діяльності» фандом набув того впливу, який він має зараз [69]. Одним з ключових змін в фанатській творчості стало виникнення поняття **фанону** та укріплення зв’язків між ним та тим, що позиціонувалося як канон.

Кетрін МакКейн у своїй книзі «Канон проти Фанона: жанрові особливості сучасного фанфікшену» [67] характеризує фанон як «змішання радикально різних точок зору щодо канонічної історії і вибудовування власної історії на базі загальноприйнятих (фанатським ком’юніті) шматків інформації (текстів, фактів, теорій)». Тобто, фаноном є інформація, що стосується першоджерела напряму, але при цьому є вигаданою фанатами задля створення їх персонального канону. Іноді певні фанони стають настільки популярними, що перетворюються на невід’ємну частину фандому та можуть навіть виходити поза його межі. Більш сучасне визначення цього поняття звучить як «факт або повторювана ситуація, пов’язана із телевізійними програмами, книгами, фільмами або відеоіграми, яка так часто використовувалася авторами фанфікшену або учасниками фандому взагалі, що стала більш-менш повноцінною частиною світу, правдивість якої, однак, не підтверджується офіційними джерелами (творцями першоджерела)». «Піком» фанону є визнання його першоджерелом – так, наприклад, у фандомі «Стар Треку» існує кілька фанонів щодо останнього епізоду третього сезону оригінального серіалу, які його продюсери та сценаристи використали пізніше в анімаційній версії серіалу.

Розповсюдження фанонів, а також популярність певних фанонів серед великих груп фанатів, надихнуло авторів фанатської творчості все більше і більше експериментувати із своїми роботами. Якщо раніше у фанатських ком’юніті існувало негласне правило під час написання фанатських історій намагатися максимально притримуватися канону першоджерела, біографій, правил функціонування світу, то тепер це правило втратило свою вагу і події могли відбуватися в інший час, в іншому місті і навіть в іншому Всесвіті. Більше того, фанати почали виходити із окреслених першоджерелом жанрів та експериментувати у нових галузях. Мері Інгрем-Уотерс та інші дослідники з третьої «хвилі» вважають, що саме із цього моменту пра-фанфікшен повноцінно приймає форму більш-менш сучасного фанфікшену – із безліччю різних жанрів, із тісно зв’язаними каноном та фаноном, без жодних правил та із сюжетами, обмеженими виключно фантазією авторів.

Кажучи про особливості та характеристики першого фанфікшену необхідно згадати про два жанри, які почали набувати популярності із неймовірною швидкістю та досі становлять більше половини сучасного фанфікшену. До цих жанрів відносяться еротичний фанфікшен та слеш-фанфікшен (жанр у фанфікшені, центральною основою якого є зазвичай романтичні відносини між двома героями чоловічої статі), які не є взаємовиключними та нерідко йдуть у парі. Джоанна Русс, автор статті «Порнографія від жінок для жінок» [70], а також Патрісія Фрейзер Лемб та Діана Вейс, що написали статтю «Романтичний міф, трансцендентність та «Стар Трек» фанзіни» [71], притримуються точки зору, що слеш-фанфікшен є у першу чергу «своєрідною утопічною романтикою серед рівних», написаною жінками для інших фанатів зазвичай жіночої статі. Подібної ж ідеї частково притримувався Генрі Дженкінс, який вбачав у слеші соціальний коментар на патріархальну культуру та продукт творчості жінок, пригноблених своїм соціальним положенням і необхідністю підкорюватися чоловікам [43]. Таким чином можна побачити, як тісно фанфікшен був пов’язаний із соціальними та культурними подіями, що відбувалися у світі. Докладніше про цей жанр, а також жанр еротики мова піде пізніше.

Із розвитком фанфікшену та появою нових його форм зростала роль, яку він відігравав у фанатському ком’юніті. Ввібравши в себе функції, які до цього виконувала фанатська творчість взагалі, що зазвичай використовувалася як засіб комунікації власної точки зору щодо певних тем та як сублімація власних емоцій та почуттів, фанфікшен також набув і нових – він використовувався як прояв сексуальної революції та боротьби з патріархальною культурою (утворення та розповсюдження жанру «слеш»), як «місток» між учасниками різних фандомів, як засіб впливу на авторів першоджерела (орієнтування оригінальних авторів та сценаристів на аудиторні преференції) тощо. При цьому, однак, ці функції, а також особливості фанфікшену взагалі напряму залежать від першоджерела, тобто того продукту, на базі якого фанфікшен був створений. Типові сюжети, типові жанри, типові головні герої, найпопулярніші фанони – зазвичай все це є унікальним для кожного окремо взятого фандому і дуже рідко з’являється в фандомах інших. Так, наприклад, типовим жанром фанфікшену за фандомом Шерлока Холмса є детектив, а у фандомі «Стар Треку» це жанр наукової фантастики.

Окрім того, рівень розвитку фанфікшену і сила його впливу також напряму залежать від фандому, його учасників, авторів першоджерела, їх життєвих позицій тощо. В активних фандомах фанатська комунікація та фанфікшен-комунікація окремо розвиваються набагато швидше та проходять перевірку часом, а у фандомах, які відносяться до числа закритих і мають низький рівень популярності, фанфікшен (і комунікація між учасниками) або стоять на місті доти, доки першоджерело не розширить свою аудиторію, або взагалі відмирають, припиняючи існувати як фандом з наукової точки зору.

Беручи до уваги усе згадане вище, можна з упевненістю казати про те, що саме фандом «Стар Треку» став тим, що не тільки надав форму сучасному фанфікшену та фанатській культурі, але й перетворив фандом на повноцінну одиницю комунікації в фанфікшен-ком’юніті, за допомогою якої фанати не тільки знаходять один одного, але й комунікують між собою, вибудовують зв’язки, розвивають фанфікшен-комунікацію та подовжують своє існування як ком’юніті.

**1.4 Розвиток фанфікшен-комунікації та персоніфікованої комунікації всередині ком’юніті на перших Інтернет-платформах**

 Починаючи з появи перших фандомів, одним з головних аспектів фан-культури стала комунікація проміж фанатами – саме на ній вибудовувалися зв’язки, які утримували людей у ком’юніті, та саме завдяки подовженню комунікації завдяки її постійності фандоми мали шанси пережити свої першоджерела та продовжувати мати вплив у фанатській культурі. Лорен Макінрой відмічає, що із приходом ери Інтернету більшість видів фанатської діяльності (таких як відвідування конвенцій та конференцій, створення фанзінів та самвидавів, надсилання один одному листів) стали не необхідністю, яка гарантувала постійне знаходження на одній «хвилі» з ком’юніті, а скоріш можливістю розширити фанатський досвід [72]. Основна комунікація була перенесена в Інтернет, хоча, звісно, цей процес відбувався поступово.

Першою комп’ютерною мережею, яка стала використовуватися фанатами задля комунікації один з одним стала Usenet, на основі дії якої було розроблено багато сучасних фан-форумів. Дослідниця Кристина Буссе відмічала, що у той період фанатські ком’юніті в Інтернеті були досить малими – «фандоми займалися створеннями власних приватних просторів для кожного окремого аспекту фанатської діяльності, що досить значно зменшувало аудиторію та робило їх (фан-простори) менш доступними» [26]. І дійсно, у перші роки свого існування Інтернет-сторінки для фанатів було досить важко знайти, так як тоді Всесвітнє павутиння все ще було для багатьох користувачів чимось незрозумілим. Більшість з цих фан-сторінок мали за мету лише комунікацію між певною групою фанатів, а чим меншим був фандом, тим важче новим учасникам було знайти своє ком’юніті та підтримувати у ньому активність. Як приклад, група на платформі Usenet під назвою Alt.sex.fetish.startrek була присвячена виключно еротичному фанфікшену за фандомом «Стар Треку», а її модератори, не дивлячись на досить малу на той момент кількість учасників, відмовлялися розширяти межі контенту. Деякі фан-сторінки помирали вже через кілька днів після свого створення, деякі – затримувалися на кілька місяців та навіть років, але тим не менш фанатська культура продовжувала повільно розростатися.

У 1994 р. з’явилася служба безкоштовного веб-хостінгу GeoCities, що дозволяла будь-кому створювати власні сайти – саме за допомогою GeoCities були створені перші фан-сайти, які вже мали набагато більшу відвідуваність, аніж фан-сторінки. Необхідно розуміти, що хоча у той період кількість людей, що ідентифікували себе як фанатів, продовжувала зростати, цей процес був дуже повільним у першу чергу через відсутність нових «активних» фандомів [73]. Шерлок Холмс, «Стар Трек» та «Зоряні Війни» все ще були досить популярними, однак для справжнього «старту» нової форми фанатської культури був необхідний медійний продукт, який зміг би не тільки залучити нову вікову аудиторію та при цьому утримати стару, але й органічно поєднуватися із набутками технологічного розвитку та бурхливих змін у системі фанатської культури. Саме таким продуктом стала серія книг Джоан Кетлін Роулінг про Гаррі Поттера.

Перша книга серії, «Гаррі Поттер та Філософський Камінь», була опублікована у червні 1997 р., та майже одразу навколо неї утворилося найбільше та найголосніше на сьогодні фанатське ком’юніті, яке серед російськомовних дослідників отримало назву «поттеромани», а серед англомовних – Potterheads [74]. Неймовірний успіх книги як серед дітей та підлітків, так і серед молодих людей та людей середнього віку, гарантоване продовження історії, а також новий унікальний світ магії із власним лором – схожість так званої «формули популярності» «Стар Треку» та «Гаррі Поттеру» є очевидною, а тому така швидка популяризація останнього не здивувала нікого.

До 1997 року в Інтернеті вже утворилося декілька досить сталих фан-сайтів та фан-сторінок, що довели свою довговічність, саме через них пройшла перша «хвиля» – фанати заповнювали форуми теоріями стосовно подальшого розвитку подій, систематизували ту невелику кількість лору, яка була надана їм у першій книзі, створювали фанфікшен та **фан-арти**. Тут варто відзначити, що хоча фан-арти – ілюстрації, карикатури, пародії тощо, засновані на певному оригінальному творі, що використовують його сюжет та персонажів і створені фанатами – як частина фанатської творчості утворилися ще на початку «шерлокіани», але по-справжньому розповсюдженими вони стали саме завдяки фандому «Гаррі Поттера». Величезна кількість персонажів із різними характерними рисами та особливостями, а також магія як концепт неймовірно надихали творчих особистостей в середині фан-ком’юніті на візуалізацію улюблений сцен, героїв, власних фантазій тощо. Те ж саме можна сказати і про написання фанфікшену – фанати знов почали експериментували із сюжетами, жанрами, героями та **пейрингами** (у фанфікшені позначає двох, рідше трьох або більше, персонажів, пов’язаних романтичними стосунками).

Взаємодія між фанатами велася у першу чергу на форумах, однак і зустрічі поза монітором не були чимось рідким – Science Fiction League, яка окрім наукової фантастики почала займатися також і фентезі, активно організовувала конвенції, фанатські зустрічі, а також тематичні рольові ігри для усіх бажаючих.

У 1998 р. було засновано сайт FanFiction.Net – першу відому платформу, що займалася виключно фанфікшеном та була створена фанатами для інших фанатів. Від різноманітних фан-сайтів та фан-сторінок, на яких фанатам доводилося витрачати години у пошуках цікавого їм твору, FanFiction.Net відрізняла пошукова система, що дозволяла користувачам знаходити роботи орієнтуючись за тегами, що розставляли самі автори – це значно пришвидшувало процес пошуку а також сприяло загальній організації фанфікшену [75].

Спочатку теги мали стосуватися виключно жанрової характеристики роботи, однак, поняття жанрів у фанфікшені завжди було досить розмитим (див. докл.: [76]) і все ще у певній мірі залишається таким, а тому вже через кілька місяців система тегів була перероблена та почала включати у себе не тільки інформацію стосовно жанрів, але й дані про пейринги, розмір роботи, попередження, вікові обмеження, сюжетні деталі тощо. Тобто, поняття «жанр» у фанфікшені отримало нове значення – прийоми та конвенції, які не входять у сам текст твору, але складають частину складної взаємодії між текстом, автором та читачем. Деякі прийоми та конвенції не мали популярності серед аудиторії та з’являлися лише у кількох роботах, а деякі прийшлися до душі фанатам настільки, що стали так званими «типовими жанрами». Таким чином, будь-яка робота фікрайтера (автора фанфікшену) або ж запит фікрідера (читача фанфікшену) могли бути охарактеризовані усього кількома тегами, що значно полегшувало процес взаємодії між фікрайтером та фікрідером всередині фанфікшен-простору, а також було простішим для розуміння новими учасниками ком’юніті.

Однак, не тільки цим відомий FanFiction.Net – окрім великого вкладу у процес організації та жанрового формування фанфікшену цей сайт активно займався залучанням фанатів, які до цього не пробували себе у створенні фанатської творчості, до написання фанфікшену. Регулярно проводилися конкурси на найпопулярніші роботи серед новачків, формувалися групи фікрайтерів зі стажем, які пропонували їм свою допомогу, була розроблена система Інтернет-винагород, тощо. Окрім того, здійснювалася також підтримка тих, хто займався вичитуванням та редакцією вже написаних робіт – такі фанати називалися «бети» та зазвичай у тандемі із авторами отримували від сайту винагороди [77]. Загалом, FanFiction.Net мав величезний вплив на фанатську культуру, так як він не тільки дав фанатам базу, що існувала виключно для фанатської творчості, але й значно посприяв зростанню фандомів – якщо на початку свого існування більшу частину користувачів становили фанати Гаррі Поттеру, то завдяки гнучкості своєї системи та активній підтримці новачків вже через кілька місяців сайт став швидко наповнюватися роботами і за іншими фандомами.

У 1999 р. з’явився LiveJournal – блог-платформа для ведення онлайн-щоденників, яка дуже швидко перетворилася на один з фанфікшен-архівів. Фанатські ком’юніті могли засновувати власні щоденники, додавати інших фанатів у підписними, викладати у вільний доступ фанатську творчість, перепощувати їх на інші сторінки, спілкуватися один з одним тощо. Саме завдяки LiveJournal у фанатській культурі почався процес формування BNF (big-name fan – Фанат з Великої Літери), який характеризувався тим, що популярні фікрайтери тепер могли засновувати власні ком’юніті, сформовані навколо їх фанфікшену [78]. Це стало ще однією демонстрацією фанатам, що їх творчість має значення, а тому після появи LiveJournal кількість фікрайтерів збільшилася майже втричі.

У 2001 р. у світ вийшла перша екранізація книги «Гаррі Поттер та Філософський Камінь», яка ознаменувала собою радикальні зміни у процесі комунікації всередині фандомів.

Раніше, фандомна комунікація завжди знаходилася на першому рівні, який ми визначали [76] «**рівень першоджерело-фанат»**. Тобто, основою для комунікації всередині фандому виступало виключно першоджерело – для «шерлокіанців» цим першоджерелом виступали твори Конан Дойля про Шерлока Холмса, для «трекерів» – оригінальний серіал «Стар Трек», для «поттероманів» – серія книг Роулінг тощо. Однак, із появою екранізації, яка, хоча і була створена за книгою все ж мала помітні відмінності від неї, поняття «канон» в фандомі «Гаррі Поттеру» роздвоїлося – першоджерелом (а тобто канонічною історією) все ще залишалися книги, але і фільм, створений в співдружності з автором цього самого першоджерела, також мав право називатися каноном. Разом із каноном роздвоївся фанон – тепер у учасника одного й того самого фандому могли бути різні фанони для кожного окремо взятого прикладу канону. Наприклад, популярним фаноном до книги «Гаррі Поттер та Філософське Каміння» були романтичні стосунки між персонажами Драко Малфоєм та Герміоною Грейнджер, а популярним фаноном однойменного фільму були ті ж романтичні стосунки, але між Драко Малфоєм та Гаррі Поттером. Франциска Коппа вказує, що така розбіжність у фанонах надавала авторам ще більший простір для творчості, а також допомагала фанатам виходити із зони комфорту та експериментувати із власними преференціями [79].

Фільм отримав неймовірну популярність і не тільки сподобався фанатам книг але й залучив до них нову аудиторію, а тому вже дуже скоро Інтернет був переповнений фанфікшеном та фан-артами, що базувалися у першу чергу на основі фільмів; серед фанатів велися палкі дискусії, що краще – фільм або книги; були створені сайти, присвячені виключно екранізації тощо. Таким чином, тепер комунікація йшла не тільки про першоджерело-книги, але й про те, що було за своєю суттю вторинним продуктом – екранізацію. При всьому цьому важливо пам’ятати, що вторинні продукти у фандомах з’являлися і раніше (наприклад, анімаційний серіал «Стар Трек», історія в якому відрізнялася від оригінального серіалу), однак до появи фільмів про «Гаррі Поттера» жодний вторинний продукт в інших фандомах не викликав настільки активну та довговічну комунікацію. Завдяки цьому ми з упевненістю можемо зробити висновок, що фандом «Гаррі Поттера» став місцем і причиною народження другого рівня комунікації – **«вторинний продукт – фанат»**, який мав власні особливості та специфіку функціонування, про які мова докладніше піде пізніше.

Популярність екранізації «Гаррі Поттера та Філософського Камені» призвело не тільки до подальшого продовження конкретно цієї серії фільмів, що тільки збільшило кількість «потероманів», але й до «позичання» цієї ідеї іншими фандомами, в особливості тими, популярність яких поступово почала згасати. Так, наприклад, різноманітні екранізації (як вдалі, так і не дуже) книг про Шерлока Холмса посприяли повернення «шерлокіани», а нові книги, серіали та анімаційні фільми за фандомом «Стар Треку» допомогли зацікавити у ньому нову аудиторію.

Крім того, відомі випадки, коли саме вторинні продукти перетворювали невеликі групи фанатів на повноцінні, масштабні фандоми. Фандом Marvel, який сьогодні є одним з найбільших та найвпливовіших з усіх існуючих, став таким лише після появи перших екранізацій першоджерела – коміксів – та популяризації через них теми супергероїв. Схожа ситуація відбулася і з такими популярними сучасними фандомами як DC Comics, «Володар Перснів», «Ганнібал», «Голодні Ігри» тощо.

Розповсюдження у Сполучених Штатах Америки такого явища як «celebrity culture», тобто культури, що характеризується фанатизмом направленим на знаменитостей та публічних людей, призвело до того, що фандоми почали формуватися на базі окремих реальних особистостей [80]. У першу чергу це стосувалося сфери музики, адже «бітломанія» все ще була свіжою у пам’яті багатьох і статус музичного фаната після появи таких культових груп як Queen та Led Zeppelin мав вагу у певних соціальних колах.

Із розвитком фандомів фанфікшен-простір також пройшов через велику кількість трансформацій та змін. Протягом 2001–2002 рр. на всіх інтернет-платформах для фандомів швидко зростала кількість фанфікшену еротичного характеру – це стосувалося як фанфіків, так і фан-артів. Важко сказати напевно, що було причиною цього, однак більшість дослідників пов’язують із тим, що саме у цей період почали з’являтися перші порно-сайти, що зробило користувачів Інтернету відкритішими розмовам про секс. Як ми відмічали раніше, еротичний фанфікшен завжди був у тій чи іншій мірі присутній майже в усіх фандомах та несе свій початок ще з періоду «шерлокіани», але саме на початку ХХІ ст. кількість еротичного фанфікшену сягнула рекордної на той час цифри – майже 40 % усіх робіт, викладених на FanFiction.Net мали рейтинг NC-17 (використовується для позначення робіт, читання яких не рекомендоване для людей молодше 17 років через можливу наявність нецензурної лексики, сексуальних відносин, жорстокості тощо) та включали у себе графічний опис сексуального акту [81].

У 2002 р. сайт FanFiction.Net почав досить жорстке цензурування – увесь матеріал еротичного характеру, викладений на сайті, був видалений, а фікрайтери, чий список робіт включав у себе лише цей тип фанфіків, були заблоковані. Така різка зміна правил, а також цензура взагалі, викликали хвилю обурення серед усіх існуючих фандомів – протягом кількох місяців популярність ресурсу почала швидко падати [82]. І фікрайтери, і фікрідери відстоювали своє право на свободу слова та самовираження, а тому у тому ж 2002 р. було створено сайт adultfanfiction.net, який позиціонувався як ресурс «вільний від цензури та обмежень». adultfanfiction.net був не тільки на 100 % вільний від цензури, але й мав лише одне правило – у тегах до роботи мали вказуватися попередження щодо характеру матеріалу, задля гарантії розуміння читачами що саме вони можуть очікувати. Це не тільки дозволяло сайту запобігти майбутніх скарг, але й стало у певному сенсі «сигналом» фікрайтерам, що доки у роботі стоїть відповідне попередження вони можуть висвітлювати у ній ті теми, про які до цього було прийнято не писати – самогубства, графічні зображення насилля, психічні та психологічні захворювання, педофілію, зґвалтування тощо.

adultfanfiction.net забрав собі близько половини фікрайтерів та 1/3 фікрідерів, що змусило FanFiction.Net передивитися свою політику цензурування та зняти більшість обмежень щодо рейтингу робіт. Тим не менш, фанати все ще не могли пробачити сайту перманентне видалення майже половини робіт та авторів, а adultfanfiction.net був далеко не ідеальним у питаннях організації та архівації фанфікшену, саме тому у фандомах все частіше піднімалася тема створення нового, незалежного архіву без цензурування.

**1.5 Archive of Our Own як головна самоорганізуюча система фанфікшен-простору**

У травні 2007 р. одна з учасниць різноманітних фан-ком’юніті, розробниця програмного забезпечення для фанатських робіт Automated Archive, а також організаторка на той момент двох фанатських рухів (Vividcon – фан-конвенції що була присвячена виключно фанатським відео, та Yuletide – конкурсу фанфікшену на певні теми), відома як «astolat», із підтримкою інших фанатів (зокрема письменниці Наомі Новак) заснувала **Organization for Transformative Works** – некомерційну організацію, метою якої були систематизація та архівізація фанатських робіт та захист прав фікрайтерів у випадках конфліктів із законом або ж медійної уваги. Організація мала (і продовжує мати) в своєму складі групу волонтерів з юридичною освітою а також команду адвокатів, які допомагали розв’язувати фікрайтерам проблеми юридичного характеру, у першу чергу – звинувачення у плагіаті від власників авторського права на «першоджерела» [83].

Поява Organization for Transformative Works мала неймовірний вплив на відношення до фанатської культури та фанфікшену як зі сторони самих фанатів, які відчували себе по-справжньому захищеними, так і зі сторони людей ззовні, які тепер визнавали фанатську культуру повноцінною частиною сучасного соціуму. Як зазначала Наомі Новак, одна з засновників організації, «основною ціллю Organization for Transformative Works є збирання, каталогування, збереження, відновлення, глибоке вивчення та викладення у публічний доступ історичних артефактів та інформації, пов’язаних із фанфікшен-культурою, а також забезпечення комфортного процесу творчості та споживання для фікрайтерів та фікрідерів з усього світу» [84].

Початком «Золотої ери» фанфікшену, тим не менш, вважається не 2007 рік, а 2008 – рік заснування принципово нового фанфікшен-сайту Archive of Our Own, який водночас виконував ролі архіву, форуму та фан-платформи. Сайт був створений Organization for Transformative Works у першу чергу як «глобальний відкритий архів», доступний людям з будь-яких країн та національностей. Archive of Our Own використовував систему тегування FanFiction.Net, але при цьому не мав жорстких правил стосовно характеру контенту – публікувати дозволялося роботи будь-якого рейтингу, фандому, сюжетного наповнення, вікового обмеження, на будь-якій мові і з будь-якими попередженнями.

Унікальність Archive of Our Own у першу чергу полягає в його самоорганізації та самоформуванні. Якщо на інших фанфікшен-платформах (таких як FanFiction.net) основні зміни до сайту додавали модератори, то Archive of Our Own передавав це право користувачам, а модератори виконували скоріш роль спостережувачів. Так, наприклад, створенням тегів (а як наслідок, нових жанрів, які надалі можуть або ж залишитися у ком’юніті, або зникнути зовсім через свою непопулярність) займаються фікрайтери, організація оригінальних конкурсів та «челленджів» є прерогативою фікрідерів, а створення нових фандомів дозволено водночас і фікрідерам, і фікрайтерам. Причина подібної передачі прав користувачам полягає у тому, що фанфікшен постійно знаходиться у процесі розвитку та видозміни. Так як ці видозміни регулюються перш за все фанатським ком’юніті та їх фантазіями і преференціями, то участь фікрайтерів та фікрідерів у процесі розвитку сайту гарантує не тільки його гнучкість як фанфікшен-простору, але й миттєве відстеження та документацію для майбутнього усіх, навіть незначних змін.

Звісно, все це не означає, що сайт не модерується зовсім – основною роботою модераторів Archive of Our Own є забезпечення комфортного процесу комунікації між користувачами платформи. Одною із багатьох переваг Archive of Our Own є система спілкування між фікрайтерами та фікрідерами, яка дозволяє їм створювати те, що називається «**колективним фанфікшеном**», в якому читачі є творцями основного сюжету, а автори – тими, хто втілює цей сюжет у слова. Створення подібного фанфікшену потребує багато часу, так як зазвичай фікрідерам потрібен час задля формування історії у тому вигляді, у якому вона подобається більшості, а тому дискусії, присвячені колективному фанфікшену, є дуже емоційними та нерідко потребують контролю із боку модераторів. Дослідження, проведені Organization for Transformative Works показували, що під час створення колективного фанфікшену зв’язки між фікрідерами та фікрайтерами, а також між Інтернет-платформою та її користувачами в цілому стають набагато міцнішими, тому модератори Archive of Our Own всерйоз роздумують над засобами популяризації цього типу фанфікшен-комунікації та більшого його висвітлення [85].

Archive of Our Own розглядається дослідниками як найвдаліша на сьогодні фанфікшен-платформа, яка не тільки рухається синхронно із фанатською культурою, але й великим чином сприяє її розвитку та популяризації у світі. Різноманітні опитування та анкетування користувачів цього сайту показали, що із появою Archive of Our Own фанфікшен став набагато частіше визнаватися медіа, частіше почав виступати темою для наукових робіт, також значно підсилив вплив фанатської культури, про що докладніше та більш детально ми поговоримо надалі.

**Висновки до розділу**

Стара академічна історія фанфікшену спиралася на дві досить різні теорії: перша досліджувала фанфікшен як частину явища інтертекстуальності, а друга зосереджувала увагу спеціалістів на прямому зв’язку фанфікшену та фанатської культури. Пізніше, задля розширення меж досліджень, було розроблено інший підхід до вивчення фанфікшену, який складався із трьох «хвиль»: перша вивчала фанфікшен як «акт повстання проти комодифікованих корпоративних наративів», друга будувалася на теоріях Мішеля Фуко та П’єра Бурдьє щодо соціальних кіл та ієрархічних структур всередині них, а третя була зосереджена на ролі, який фанфікшен відігравав у соціумі, а також на його впливі на культуру.

Фанфікшен тісно пов'язаний із фандомом, який є одиницею комунікації в фанфікшен-ком’юніті, а також зосередженням усіх проявів фанатської культури. Фандом як явище фанатської культури утворився у сфері наукової фантастики, але тим, що повноцінно сформувало його як невід’ємну частину фанатського простору є популяризація серіалу «Стар Трек», який вивів фанатську культуру на новий рівень та надав їй справжній вплив у соціумі.

«Стар Трек» також напряму пов’язан із переходом від фанатської творчості (пра-фанфікшену) до фанфікшену у сучасному значенні цього слова, який будується на беззупинній комунікації та рекреаційному процесі. Розвиток фанфікшену призвів до появи додаткових явищ в фанатській культурі – фанону, канону та лору, на базі яких вибудовується фандом.

Із появою Інтернету в фанатській культурі та фанфікшен-просторі відбулися значні зміни, наслідком яких було ще більше розповсюдження фанфікшену, захоплення ним нових форм засобів масової інформації, а також чергова трансформація системи – з’явилися нові типи фанфікшен-комунікації, почали розмиватися межі між фандомами, а також утворилися унікальні фанфікшен-платформи, завдяки яким фанфікшен популяризувався як предмет наукових досліджень, перестав вважатися явищем маргінальної культури, а також став невід’ємною частиною сучасного життя.

**РОЗДІЛ ІІ. МЕДІЙНІ ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОГО ФАНФІКШЕНУ**

**2.1 Роль фанфікшену в сучасному процесі фан-комунікації**

Фанатська культура та фанфікшен-комунікація були частиною соціуму протягом дуже довгого часу. Як майже будь-яке культурне явище, фанфікшен перебуває у стані постійних трансформацій та змін. Ці зміни відбуваються не тільки в його формах, особливостях та характеристиках, але й в функціях, який фанфікшен виконує як частина комунікаційного процесу.

Протягом своєї історії фанфікшен міг виконувати різні ролі. Якщо взяти за точку утворення пра-фанфікшену як явища 80-і рр. ХІХ ст., а саме початок «шерлокіани», то можна побачити, що фанатські тексти у першу чергу використовувалися як засіб комунікації між людьми зі спільними інтересами та соціальним станом. За допомогою фанфікшену вони обмінювалися своїми точками зору як стосовно першоджерела (творів Конан Дойля), так і стосовно реального життя. Необхідно пам’ятати, що Шерлок Холмс для більшості перших авторів фанфікшену був не тільки співвітчизником, але й сучасником – тобто вони жили в схожих соціально-політичних умовах, а тому критикуючи або, навпаки, підтримуючи ті чи інші реальні події через Шерлока Холмса автори у першу чергу висловлювали свої думки стосовно цих подій та «пояснювали» їх іншим фанатам. Згідно з існуючими даними, близько 30 відсотків тогочасної фанатської творчості про Шерлока Холмса мали «політично-революційний характер та протилежну державній позицію» [86], а тому досить можливим є те, що для деяких людей фанатська творчість тоді виступала у тому числі як своєрідний завуальований маніфест політичних ідей та поглядів, висловлювати які напряму було небезпечно.

Пізніше, після «вбивства» Шерлока Конан Дойлєм, фанфікшен почав виступати скоріш у ролі демонстрації фанатських вимог – люди писали десятки творів та надсилали їх Конан Дойлю сподіваючись, що цим переконають його продовжити історію. А ще через десятиліття, після повернення Шерлока Холмса і справжнього закінчення серії, фанфікшен став можливістю подовжити історію, не прощаючись із знайомими персонажами, а також так званим «клеєм», який утримував фанатів разом після втрати бази, на основі якої ком’юніті було побудовано.

Становлення фандомів наукової фантастики та «Стар Треку» досить сильно змінило деякі функції фанатських творів, при цьому залишаючи певні елементи незмінними – у різних ситуаціях фанфікшен виступав як засіб комунікації, як зброя (у випадку із «врятуванням» оригінального серіалу від закриття [87]), як прояв сексуальної революції та боротьби з патріархальною культурою (утворення та розповсюдження жанру «слеш»), як «місток» між учасниками різних фандомів, як засіб впливу на авторів першоджерела (орієнтування оригінальних авторів та сценаристів на аудиторні преференції) тощо.

Аналіз сучасних робіт з різних фандомів показує, що медіа нерідко використовують фанфікшен як засіб просування того чи іншого медіа-продукту – наприклад, різноманітні серіали влаштовують на своїх соціальних сторінках в соціальних сітях конкурси на найкращий фанфік, ціллю яких є у першу чергу підігрівання в ком’юніті інтересу. Якщо раніше досить багато письменників та сценаристів сприймали фанфікшен як щось негативне (так Джордж Мартін, автор серії книг «Гра Престолів», напряму звинувачував фанфікшен у тому, що він шкодить «справжньому» письменництву [88]), то зараз більшість з них активно підтримують фікрайтерів, так як певні соціальні дослідження продемонстрували прямий зв'язок між кількістю фанфікшену за фандомом та довготривалістю його загальної популярності.

Під час розробки сюжетів для деяких сучасних фільмів та серіалів (наприклад, серіалів «Надприроднє», «Мерлін», «Шерлок», фільмів «Бетмен проти Супермена», «Людина-Павук: Повернення додому» тощо) враховується потенціал твору як фанфікшен-бази, у нього додаються певні мотиви, ціллю яких є спровокувати в фанатах бажання «продовжити» або «відредагувати» історію, додати у неї своє бачення. Серед таких мотивів особливою популярністю користується явище відоме як queer-baiting, що характеризується навмисним створенням нереалізованої сексуальної напруги між героями однієї статі – «реалізація» цієї сексуальної напруги є однією з найрозповсюдженіших сучасних причин написання фанфікшену, як це можна побачити на прикладах таких пейрингів як Капітан Америка/Залізна Людина (фандом Marvel), Бетмен/Супермен (фандом DC Comics), Шерлок Холмс/Джон Уотсон (фандом «Шерлок»), Дін Вінчестер/Сем Вінчестер (фандом «Надприроднє») тощо [89].

Окрім того, починаючи із 2011 р. фанфікшен отримав потенціал стати також і засобом заробітку. Першим кроком до цього став вихід у друк еротичного роману «П’ятдесят відтінків сірого» письменниці Е. Л. Джеймс, який представляв собою перероблений фанфік за фандомом «Сутінки», який Е. Л. Джеймс раніше опублікувала на фанатському веб-сайті під ніком «Snowqueen’s Icedragon». Книга одразу стала бестселером та обігнала за кількістю проданих екземплярів минулих рекордсменів «Гаррі Поттера» та «Сутінки», однак важливим було інше – книга показала як фікрайтерам, так і серйозним видавцям, що фанфікшен має потенціал стати фінансово вигідним вкладенням.

У 2013 р. відбувся запуск відомою компанією Amazon сервісу під назвою Kindle Worlds, який дозволяв фікрайтерам розміщати свій фанфікшен на Інтернет-платформі Amazon та отримувати за кожний перегляд відсоток авторських відрахувань (royalties), які надалі можна було трансформувати у валюту [90]. Звісно, дозволялося розміщення лише певного типу робіт, а саме:

* Роботи із, що називалося, «м’яким» рейтингом – тобто ті, перегляд яких дозволявся користувачам молодше 17 років.
* Роботи, які відносилися до певного фандому. Таких фандомів було усього 18 за увесь час існування сервісу, і до них входили такі відомі серіали як «Щоденники вампіра», «Сотня», «Пліткарка», «Милі ошуканки», «Вероніка Марс», «Вампір за наймом», «Джі Ай Джо», «Джек Деніелс та компанія» тощо. Пояснювалося це у першу чергу тим, що ліцензія лише на ці серіали була отримана від компанії-творця Warner Bros. Television Group's Alloy Entertainment.
* Роботи, написані на англійській мові – причиною було те, що більшість користувачів сервісу була англомовною.

Перелік правил, на перший погляд, не здається занадто суворим, однак задля розуміння причин закриття сервісу важливо пам’ятати відношення більшості фікрідерів до цензури, а також популярність серед них контенту еротичного характеру. Kindle Worlds проіснував трохи менше року, а після закрився через занадто малу кількість користувачів. Тим не менш, не дивлячись на короткостроковість проєкту сам факт того, що фанфікшен може бути з такою легкістю «монетізований», викликав серед багатьох учасників фанфікшен-ком’юніті справжній фурор. Дехто заявляв, що перетворення фанатської творчість на джерело фінансового благополуччя є неетичним та анулює ті ідеї, на яких фанфікшен був створений, а дехто – підтримував цей процес, аргументуючи свою позицію тим, що «монетизація» та перетворення фанфікшену на самостійний продукт підвищує вплив фанатської культури та подовжує період її існування.

На початку 2014 р. почали з’являтися дослідження, згідно з якими більше половини тогочасних молодих письменників використовували написання та публікацію власного фанфікшену як своєрідне «тренування» перед входом у світ серйозної літератури. Серед відомих письменників з так званим фанфікшен-бекграундом окрім Е. Л. Джеймс знаходилися:

* Наомі Новік (вже згадувалась вище як одна з організаторів (Organization for Transformative Works; автор серії книг «Темерер»);
* Ніл Гейман (відомий письменник-фантаст, який також вже згадувався у контексті учасників Baker Street Irregulars);
* Мег Кебот (автор знаменитої в Сполучених Штатах Америки серії книг «Щоденники Принцеси»);
* Кассандра Клер (автор успішної серії книг «Знаряддя смерті»);
* Сара Різ Бренан (автор двох трилогій «Demon’s Lexicon» та «Lynburn Legacy»);
* Р. Дж. Андерсон (автор таких романів-бестселлерів як «Knife», «Ultraviolet» и «Quicksilver»);
* Орсон Скотт Кард (автор серії книг «Гра Ендера», який був учасником фандому наукової фантастики та писав фанфікшен на книги Айзека Азімова).

Факт того, що деякі успішні люди починали свою творчість з фанфікшену став ще однією причиною популяризації фанатської творчості. Багато хто з фікрайтерів сподівався стати новою літературною сенсацією, а тому кількість фанфікшена почала зростати із набагато більшою швидкістю. Крім того, завдяки цим дослідженням фанфікшеном на постійній основі почали цікавитися люди, що займалися пошуком потенційно фінансово успішних рукописів для видавництв та журналів. Так, у 2014 р. увагу таких відомих засобів масової інформації як *The New York Times, The Washington Post, Cosmopolitan, New York Magazine, Nylon* та *Billboard* привернули публікації на популярному фанфікшен-сайті Wattpad. Ці публікації представляли собою фанфікшен за фандомом One Direction, який дуже швидко став серед користувачів платформи улюбленим, зібравши більше 1.5 млн переглядів). Автор фанфікшену, Анна Тодд, отримала від кількох видавництв пропозицію трансформувати фанфік у повноцінну книгу, і вже у 2015 р. було видано роман-бестселер «Після», який пізніше був екранізований [91].

Варто додати, що ця «монетизація» фанфікшену відбувається не тільки в Сполучених Штатах, але й в багатьох інших країнах, в яких фанфікшен є розповсюдженим. Так, наприклад, в Таїланді, в якому фанфікшен розвивається майже так же бурхливо, як і в Сполучених Штатах, через популярність фанфіків серед молодої аудиторії таїландські сценаристи та режисери активно займаються пошуком найпопулярніших робіт та подальшою екранізацією їх у вигляді телесеріалів.

Не дивлячись на появу нових функцій, сучасний фанфікшен, тим не менш, не втратив старих, і досі активно використовується у якості засобу комунікації всередині одного фандому або ж між кількома фандомами одночасно, соціального коментаря, способу самовираження та сублімації тощо.

Таким чином, можна з упевненістю казати про те, що фанфікшен як явище не має певної незмінної функції та причини утворення і напряму пов'язаний із тим, що відбувається з фандомом та його учасниками в реальному житті, а також із соціумом, в якому фікрайтер знаходиться. Із самого свого утворення і продовжуючи нашими днями, фанфікшен поступово розширяв як свій вплив на культуру, в якій розвивався, так і кількість призначених йому функцій, повільно перетворюючись із просто явища на щось набагато масштабніше та важливіше у культурному просторі.

Так як фанфікшен за своєю суттю є результатом розповсюдження фанатської культури та продуктом діяльності поколінь людей, що ідентифікували себе як фанатів, деякі спеціалісти ще кілька років тому робили логічне припущення, що фанфікшен є лише одним з багатьох атрибутів фан-культури та знаходиться на тому ж рівні, що і, наприклад, фан-конвенції та фан-форуми, а тому популяризація фанфікшену свідчить у першу чергу про популяризацію фанатської культури, частиною якої він є. Однак, це припущення не є повністю вірним, адже усі інші прояви фанатської культури не йдуть ні в яке порівняння із тим впливом, що отримав фанфікшен зараз. Більше того, той факт, що в останні кілька років фанфікшен почав перетворюватися на самостійні медійні продукти (книги, фільми, серіали) та існувати поза фанатської культури, дозволяє нам зробити припущення, що із продукту вторинного (а пізніше і взагалі третинного), фанфікшен перетворився на альтернативне медіа.

* 1. **Головні фандоми сучасного фанфікшену, їхні характеристики та особливості**

Як вже зазначалося раніше, фандом є тим, на чому будується фанфікшен-культура і з чого утворюється фанфікшен-комунікація. Фандом є тим, що досліджується спеціалістами у першу чергу, адже саме від нього у більшості випадків залежить те, як саме проявляється та чи інша фанатська культура та які особливості їй характерні.

Зазвичай фандом формується навколо певного художнього твору (книги, фільму, серіалу, відеогри тощо), однак існують випадки, коли на фандом перетворюються реальні люди – співаки, актори, політики та інші публічні особистості. Під час аналізу ми приділили увагу усім можливим формам та видам фандомів, їх найпопулярніших представників, а також унікальним явищам всередині них. Варто зазначити, що ми розглядали лише ті фандоми, які приймають участь у фанфікшен-комунікації – тобто ті, за якими створюється фанфікшен.

Після досконального дослідження представлених на сайті Archive of Our Own робіт та присвячених ним форумам нами було виділено декілька категорій фандомів, для яких характерна специфічність проявів:

1. **Класичний фандом** – це тип фандому, який був сформований на основі фільму, книги, серіалу, відеогри або анімаційного фільму. «Класичним» він називається у першу чергу тому, що є найближчим за своєю формою до тих фандомів, з яких починав свій розвиток фанфікшен. До класичних фандомів входять фільми «Зоряні Війни», «Гаррі Поттер», «Марвел», «Сутінки», серіали «Шерлок», «Друзі», «Теорія великого вибуху», відеоігри «Відьмак», «Assasin’s Creed», «Dragon Age», анімаційні фільми та серіали «Білосніжка», «Бембі», «Холодне серце», «Бен 10», «Сімпсони» тощо. Необхідно зазначити, що коли справа стосується книг і анімаційних фільмів та серіалів, до класичного фандому не відносяться твори у жанрі манги та японської анімації, так як їм належить власна категорія. Фанфікшену, створеному за класичним фандомом, характерні великі розміри, яскрава візуалізація, додаткова фан-творчість (фан-арти, фан-відео, подфіки), а також широкий вибір жанрів та сюжетів. Наші дослідження показали, що роботи за класичними фандомами користуються найбільшою підтримкою із боку користувачів фанфікшен-платформ (як Archive of Our Own, так і інших), а також саме на їх базі модераторами сайтів найчастіше проводяться конкурси та івенти.

У класичному фандомі наявні три додаткові типи – фандом з лише одним першоджерелом, фандом за вторинним продуктом та «подвійний» фандом. Фандом з лише одним першоджерелом включає у себе фільми, книги, серіали, відеоігри та анімаційні серіали, за якими не було створено офіційного продовження в іншій медіа-формі. Прикладами цього типу є фандоми «Надприроднє» (який існує лише у формі серіалу), «Моана» (який існує лише у формі анімаційного фільму), «Fortnite» (який існує лише у формі відеогри). Фандоми цього типу є досить рідкими зараз та відрізняються чітко окресленим каноном, а також загальноприйнятою межею між каноном та фаноном, яка дуже рідко розмивається.

До фандомів за вторинним продуктом зазвичай відносяться ті з них, що були сформовані навколо кіно-адаптацій книг та відеоігор. Учасники цього типу фандомів з тих чи інших причин надають перевагу вторинним продуктам замість першоджерела, а так як вони нерідко сюжетно відрізняються один від одного відбувається «роз’єднання» канонів та фанонів. Прикладом цього є фандом фільмів «Володар Перснів» (створений за однойменною серією книг), фандом серії відеоігор «Arkham Knight» (створений за серією коміксів «Бетмен»), фандом серіалу «Шерлок» (створений за серією книг Артура Конан Дойля «Пригоди Шерлока Холмса»).

Третій тип класичного фанфікшену характеризується постійним поєднанням учасниками первинних та вторинних продуктів та створення фанфікшену, у якому позичаються фрагменти з кількох канонів. Цей тип є найрозповсюдженішим, адже він надає учасникам максимальний простір для творчості і повністю прибирає межу між каноном та фаноном. Прикладами можуть бути такі фандоми як вже згаданий «Гаррі Поттер» (поєднуються книги, фільми, відеоігри), «Шерлок Холмс» (поєднуються книги, фільми, серіали), «Хоббіт» (поєднуються книга, фільми, анімаційні фільми). Розуміння типу фандому, використаного автором, дозволяє одразу зрозуміти характер його фанфікшену, дбайливість його відношення до канону, а також зробити припущення стосовно сюжету.

1. **Музичний фандом** – до цього типу фандому входять у першу чергу ті, які були сформовані навколо музичних груп та окремих музичних виконавців. Так як «головні герої» є реальними людьми, у музичному фандомі повністю відсутній лор та канон, а фанфікшен будується майже повністю на фаноні. Фанатські історії, створені за цим фандомом, вирізняються у першу чергу своїм невеликим розміром, зосередженістю на дійстві замість описів, а крім того у ньому широко розповсюджене явище Мері Сью.

Мері Сью – це приклад того, що у дослідників отримало назву «self-insertion» та характеризується як «літературний прийом, у якому вигаданий персонаж виступає як проекція автора та є максимально ідеалізованим у межах фандому, в якому існує». Мері Сью характерні у першу чергу авторам-новачкам та недосвідченим авторам, що знаходяться у підлітковому віці. У тій чи іншій формі Мері Сью можуть бути присутніми в усіх типах фандому, однак найбільше їх зустрічається саме у музичному фандомі, що пов’язано у першу чергу із його наближеністю до реальності, а також із тим фактом, що згідно із дослідженнями більшість учасників цього фандому є підлітками молодше 17 років [92].

Окремою, однак дуже важливою частиною музичного фандому є K-Pop фандом, який утворився на базі південнокорейських музичних груп (більше відомих як «айдолів») та виконавців. K-Pop фандом став предметом дослідження починаючи із 2000 р., коли музика цього жанру вийшла за межі Південної Кореї та стала популярною в усьому світі. Однією з головних особливостей K-Pop фандому є парасоціальні відносини всередині нього, які вибудовуються через постійний контакт фанатів із медіа-персонами – айдоли зобов’язані постійно комунікувати зі своєю фанатською базою, для чого постійно влаштовуються зустрічі із фанатами, у соціальних мережах проводяться стріми та онлайн-концерти, айдоли K-Pop спілкуються із певними фанатами по телефону тощо. Завдяки парасоціальним відносинам фанатська база фандомів цього типу довше залишається його частиною, а також частіше займається створенням фанфікшену (який виступає для фанатів поза Південної Кореєю одним із засобів підтримання зв’язку із айдолами), аніж учасники інших музичних фандомів.

1. **«Японський» фандом** – тип фандому, який формується навколо японських анімаційних фільмів та серіалів (аніме) та манг. Ми виділили цьому типу окрему категорію у першу чергу через унікальну форму фанфікшену, яка була створена у ньому. Унікальність полягає у тому, що фанфікшен за японськими аніме та мангами існує в двох різних формах. Перша форма є, що називається, стандартною – звичайний фанатський текст, єдиною особливістю якого є жанрова примітивність, а також схильність авторів створювати Мері Сью. Набагато цікавішою, однак, є друга форма, яка в Японії отримала назву «додзінсі».

Додзінсі – це некомерційні роботи-манги (японські комікси), які створені із використанням сюжетів та героїв інших, вже опублікованих оригінальних манг, аніме, фільмів, книг та відеоігор [93]. Через гнучкість закону стосовно авторського права в Японії, додзінсі не є плагіатом, а тому їх розповсюдження не тільки не обмежується, але й заохочується авторами першоджерел, які сприймають додзінсі як засіб просування своєї творчості. Варто зазначити, що після своєї популяризації додзінсі стали досить розповсюдженими і поза Японією (зокрема у Південній Кореї, Таїланді та Сполучених Штатах), а також дещо розширився діапазон їх фандомів – якщо раніше японські аніме та манга виступали єдиним першоджерелом для додзінсі, то зараз їх почали створювати і за класичними фандомами. Тим не менш, у більшості своїй додзінсі залишаються японським явищем, саме тому ми підкреслили це у назві категорії. Як і у випадку із класичними фандомами, «японські» фандоми також можуть бути присвячені первинному продукту, вторинному продукту або ж обом водночас, так як більшість аніме є екранізацією манг, але в «японських» фандомах між фанфікшеном за цими підтипами нема характерних відмінностей, а тому виділяти їх окремо ми не стали.

За своїми сюжетними характеристиками додзінсі є досить схожими із текстовим фанфікшеном за «японськими» фандомами, єдиною відмінністю є майже повна відсутність Мері Сью. Також необхідно розуміти, що якщо додзінсі зазвичай створюється дорослими людьми (їх середній вік – 30 років), то текстовий фанфікшен за цим типом фандому пишеться та читається підлітками (згідно із дослідженнями середній вік фанатів аніме та манги варюється між 15 та 17 роками), наслідком чого є велика різниця у якості. Тим не менш, «Японські» фандоми продовжують розвиватися та не припинять існувати – прикладом цього є такі фандоми як «Наруто», «Бліч», «Зошит смерті», фанфікшен за якими створюється навіть через 10 років після завершення історії першоджерела.

1. **Celebrity-фандом (або ж RPF – від Real People Fandom)** – тип фандому, причиною утворення якого є вже згадана раніше «celebrity culture» і який характеризується формуванням фанатських ком’юніті навколо одного або кількох публічних особистостей. Цей тип фандому є частково схожим із музичним фандомом у першу чергу за самою своєю суттю, однак фактично різниця між фанфікшеном за ними є дуже великою. Якщо музичні фандоми існують взагалі без лору та канону, то сelebrity-фандоми нерідко є тісно пов’язаними із певними класичними фандомами. Проявляється це у тому, що сelebrity-фандоми найчастіше створені навколо акторів фільмів та серіалів, а тому процес кіновиробництва, відносини із колегами «за кадром», акторське бачення показаної на екрані історії тощо дуже часто стає важливою частиною сюжету, створюючи таким чином «фандом всередині фандому». Наприклад, у фандомі Роберта Дауні-молодшого майже завжди підіймається тема фандому «Марвел», а у фандомі Бенедікта Камбербетча фігурують елементи або люди із фандому «Шерлока». Звісно, це майже не стосується сelebrity-фандомів, присвячених політичним діячам, відеоблогерам, Інтернет-знаменитостям та іншим публічним особистостям, які ніяк не пов’язані із іншими фандомами, а тому вони оперуються повністю у відповідності із музичними фандомами.

Ще однією відмінністю від музичних фандомів є той факт, що сelebrity-фандоми зазвичай мають набагато кращу якість та більшу вибірку жанрів, що пояснюється різницею у вікових аудиторіях. Крім того, фанфікшен за сelebrity-фандомами майжи завжди середнім або великим за розміром, а Мері Сью в них є виключенням.

1. **Original Works (Оригінальні роботи)** – один з унікальних типів фанфікшен-фандомів, який почав повноцінно розвиватися лише в останні кілька років. Характеризується він у першу чергу повною відсутністю фандому як частини фанатської культури, що йде всупереч із класичним трактуванням поняття «фанфікшену» як прояву фанатської культури, адже учасники цього фандому не мають першоджерела, на основі якого вони могли б створювати фанфіки. Тим не менш, фанфікшен, який заноситься у цей фандом усіма існуючими фанфікшен-платформами, створений за всіма стандартами і жанровими та сюжетними вимогами звичайного фанфікшену, що сильно відрізняє їх від оригінальних літературних творів, до яких їх могли би віднести деякі спеціалісти. Варто зазначити, що розповсюдження оригінальних робіт на фанфікшен-платформах досі викликає як серед користувачів, так і серед дослідників палкі дискусії щодо кордонів фанфікшену, однак більшість погоджується із тим, що фанфікшен-ком’юніті – це простір, позбавлений правил та меж, а тому встановлювати їх зараз не має сенсу.

Наші дослідження та аналіз фанфікшен-платформ Archive of Our Own, FanFiction.net, Wattpad, Фанфіки Українською Мовою та Книга Фанфіків (також відома як Фікбук) показали, що створення оригінальних робіт набагато більше розповсюджене на національних фанфікшен-просторах: якщо на глобальних платформах Archive of Our Own, FanFiction.net кількість оригінальних робіт становила близько 2 % усього контенту, то на національних (Wattpad, Фанфіки Українською Мовою та Фікбук) ця кількість коливається між 10 та 20 %. Таку помітну різницю можна пояснити тим, що на глобальних платформах автори фанфікшену є більш орієнтованими на читацькі преференції, які поки свідчать не на користь оригінальних робіт.

Виявивши усі ці категорії, ми порівняли кількість фанфікшену, написаного за тим чи іншим типом фандому задля кращого розуміння фандомних преференцій серед користувачів глобальних платформ та платформ локальних. Як видно із наведеної нижче таблиці 2.1, на фанфікшен-сайті Archive of Our Own (який є глобальною платформою із загальною кількістю у 40 960 представлених фандомів та більш ніж 6 989 000 опублікованих фанфіків) найбільшою популярністю користується класичні фандомі. Вони складають 50 % відсотків із усіх представлених та містять близько 65 % (4 634 300) від загальної кількості робіт різного ступеню популярності. Це пояснюється у першу чергу орієнтуванням сучасної фанатської культури (особливо її молодих учасників) на фільми та серіали, які користуються більшою популярністю аніж усі інші форми медіа. За найпопулярнішими із них муже бути створено кілька сотень тисяч фанфіків.

Музичні фандоми представлені значно вужче – усього 18% від загальної кількості фандомів та 11 % (608 000) від загальної кількості написаних робіт цього типу. Головною причиною цього ми вважаємо невелику кількість популярних музичних груп та виконавців у порівнянні із величезною кількістю їх значно менш популярних аналогів. Наслідком цього є дуже нерівномірне розподілення робіт – за деякими групами може бути написано кілька десятків тисяч фанфіків, а за деякими менше десяти. Зазначимо, що так як Archive of Our Own є самоорганізуючою системою і більшість фантомних тегів створюється користувачами, а не модераторами, досить часто фандом може налічувати лише одну написану за ним роботу. Це відбувається у випадках, коли першоджерело є зовсім непопулярним на глобальному рівні або вузькоспеціалізованим, і стосується зазвичай тих типів фандомів, які мають національний рівень (національні виконавці, класичні музиканти тощо). Тим не менш, їх ми також включили у наш підрахунок, адже на сайті вони вказуються, а популярність в фанфікшен-просторі є досить мінливою.

«Японські» фандоми та Celebrity-фандоми є досить близькими за співвідношенням кількості фанфікшену (різниця усього у 20 000 робіт та 1 % із числа усього викладеного фанфікшену), однак якщо Celebrity-фандоми трохи переважають у цьому критерії, то «Японські» фандоми мають більшу кількість представників – 13 %, у той час як Celebrity-фандоми включають у себе усього 11 %. Головною причиною цього є досить велика диференціація у вікових категоріях їх аудиторія – у більшості «Японських» фандомів близько 70% учасників є підлітками, у той час як Celebrity-фандоми більше орієнтовані на молодь та дорослих. Крім того, Celebrity-фандоми зазвичай надають більший простір для творчості, а тому фанфікшену за ними створюється більше.

Причини непопулярності Original Works серед фікрайтерів (на сайті розміщено усього 79 800 роботи, які становлять 2 % від усього викладеного фанфікшену), як ми вже це зазначали, у першу чергу полягають у відсутності інтересу до цього типу фандомів у читачів (фікрідерів), на яких глобальні платформи зазвичай орієнтуються. Крім того, Original Works нерідко оформлюються та позиціонуються авторами таким чином, що скоріш відносяться до фандомних трансформацій та кросоверів (6% з усіх представлених екземплярів фанфікшену), аніж до повноцінно оригінальних робіт. Специфіку та правила функціонування фандомних трансформацій та кросоверів ми розглянемо далі докладніше, так як вони відносяться не стільки до типів фандомів, скільки до жанрових особливостей фанфікшену.

**Таблиця 2.1.Фандомні преференції користувачів фанфікшен-платформи Archive of Our Own**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Тип фандому** | **Кількість фандомів-представників, %** | **Кількість фанфікшену відповідного типу, %** |
| Класичний фандом | 52 % | 66 % (4 634 300) |
| Музичний фандом | 18 % | 11 % (608 000) |
| «Японський» фандом | 13 % | 7 % (408 570) |
| Celebrity-фандом | 11 % | 8 % (428 790) |
| Original Works | Єдиний | 2 % (79 800) |
| Інше (кросовери, фандомні трансформації) | 4 % | 6 % (239 560) |

Провівши подібні ж дослідження на фанфікшен-платформі Книга Фанфіків, яка є національним ресурсом із виключно російсько- та україно-мовним фанфікшеном показали, що на не глобальному рівні аудиторні преференції щодо типу фандомів розподілені більш рівномірно. Із представлених на сайті більше 25 000 фандомів та приблизно 3 200 000 робіт близько 45 % усіх фандомів займають їх класичні форми. Фанфікшен за цим типом складає приблизно 50 % (1 600 000) від усього викладеного на сайті. Ця рівномірність конкретно у цій, а також в інших типах пояснюється тим, що на відміну від Archive of Our Own Книга Фанфіків знаходиться під повним контролем модераторів, а тому на платформі представлені лише ті фандоми, які є популярними «тут і зараз», завдяки чому ситуації, характерні Archive of Our Own (як то безліч фандомів з лише одним фанфіком у кожному), не виникають.

Музичні фандоми та «Японські» фандоми також є досить популярними та складають 21 % та 20 % від усіх представлених фандомів відповідно, із ненабагато меншою кількістю фанфікшену за ними (15 % та 17 %). Варто відмітити, що в Росії фанатська культура, сформована навколо аніме, була сильнішою, ніж в інших країнах, а тому інтерес до «Японських» фандомів у російсько- та україномовних користувачів настільки високий. Original Works на Книзі Фанфіків розвиваються дуже активно (близько 13 % від усього фанфікшену), що пояснюється більшою авторською свободою творчості та незалежністю від читацьких преференцій. Цього ж, однак, не можна сказати про Celebrity-фандоми, які майже не розвиваються (10 % від усіх фандомів, але при цьому усього 4 % від усього фанфікшену) та знаходяться майже на одному рівні із категорією «Інше» (5 % від фандомів, 2 % від фанфікшену), яка складається із робіт, які не відносяться до жодного із розповсюджених типів та не піддаються класифікації.

**Таблиця 2.1.Фандомні преференції користувачів фанфікшен-платформи Книга Фанфіків**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Тип фандому** | **Кількість фандомів-представників, %** | **Кількість фанфікшену відповідного типу** |
| Класичний фандом | 44 % | 50 % (1 600 000) |
| Музичний фандом | 21 % | 15 % (480 000) |
| «Японський» фандом | 20 % | 17 % (544 000) |
| Celebrity-фандом | 10 % | 4 % (128 799) |
| Original Works | Єдиний | 13 % (416 781) |
| Інше (Народні казки, міфологія, легенди тощо) | 5 % | 2 % (64 000) |

Як можна побачити, фандомні преференції на глобальному та національному рівнях досить сильно відрізняються, причиною чого можуть бути безліч різноманітних факторів – популярність тих чи інших явищ та людей, національні особливості, стан фанатської культури тощо. Тим не менш, класичний фандом залишається найпопулярнішим як серед фікрайтерів (доказом чого свідчить кількість написаних за цим типом фандомів робіт), так і серед фікрідерів, чиї преференції зазвичай встановлюють, який саме фандом стане популярним і у який конкретно відрізок часу. Однак неможна забувати про те, що фанфікшен ніколи не стоїть на місті і зміни у ньому відбуваються постійно, а тому те, що непопулярне зараз, може стати популярним лише через кілька років.

**2.3 Жанрові особливості сучасного фанфікшену: класифікація та характеристики**

Таке поняття, як «жанр», в фанфікшен-комунікації має дуже мінливий і при цьому неймовірно широкий характер. Дослідники характеризують його по-різному – Кравцов вважає жанр фанфікшену «сукупністю прийомів та ознак, які не входять у сам текст, але складають частину складної взаємодії між текстом, автором та читачем» [94], а Коппа називає його «збіркою основних характеристик, а також тем та сюжетів, висвітлених у тексті автором» [79] .

Нам ближчою є теорія Коппи, адже дослідження показують, що до жанрів своїх творів автори відносять не стільки використані ними прийоми, скільки сюжетні особливості, емоційні зв’язки, авторські точки зору, вписані у текст тощо. Тобто, у фанфікшен-просторі під поняття «жанр» підпадають безліч особливостей, які у літературному значенні до жанру не мають ніякого відношення. Задля кращого розуміння цієї теми необхідно брати до уваги специфіку класифікації того, що є (у розумінні фікрайтерів та фікрідерів) жанром а що ні, а також те, як саме певні жанри проявляють себе у самих текстах. Докладне вивчення цієї теми дозволяє краще орієнтуватися у фанфікшен-просторі, а також зробити висновок щодо його майбутнього.

Для найбільш точної класифікації ми дослідили декілька фанфікшен-платформ і прийшли до висновку, що ті жанри, які використовує сайт Archive of Our Own для тегування опублікованих робіт є універсальним. У першу чергу це пов’язано із тим, що саме на ньому формуються нові концепти та сюжетні ідеї (завдяки системі самоорганізації), які надалі передаються на інші глобальні та національні платформи.

Проаналізувавши жанрові теги на 15.12.2020 р., ми прийшли до висновку, що більшість фанфіків мають три чи більше жанрів, кожен з яких відповідає певній характеристиці роботи – її розміру, стилю написання, головним героям, типу стосунків між ними тощо. Ми виділили п’ять основних категорій, які автори вказують як жанр своєї роботи. Необхідно пам’ятати, що їх існує набагато більше, однак ці п’ять є тими, які регулярно фігурують у тегуваннях нових робіт як на сайті Archive of Our Own, так і на інших, а тому їм необхідно приділити окрему увагу.

Першою категорією є **розмір** роботи та чи є вона **частиною майбутньої серії** фанфіків. Розмір вказується зазвичай тому, що різні групи читачів мають свої преференції щодо довгих фанфіків. Статистично, неповнолітні читачі віддають перевагу більш коротким роботам, у той час як довгі історії на десятки глав користуються популярністю у дорослих читачів [95]. Крім того, обсяг роботи може дати конкретні уявлення щодо того, наскільки швидко будуть розгортатися події у фанфіку та чого саме можна від нього очікувати. Усього існує три типи розмірів, до яких фанфікшен може відноситися:

* **Міні** – використовується для характеристики робіт, які мають найменший розмір та включають у себе до 1000 слів. Зазвичай у таких роботах відсутні сюжетний розвиток та конфлікт, а на перший план виноситься певна коротка ситуація. Найчастіше у розмірі «міні» створюються еротичні роботи, саме тому особливою популярністю цей жанр користуються у авторів-новачків та читачів-підлітків.
* **Міді** – другий за розміром жанр, який характеризується як робота, що включає до 10 000 слів. Жанр міді на багатьох платформах є найпопулярнішим і має найбільш широку аудиторію. Тематично та сюжетно міді-роботи не мають ніяких обмежень, саме тому фікрайтери використовують його дуже часто. Міді, на відміну від міні, також може включати у себе кілька окремих глав – зазвичай не більше 5.
* **Максі** – найбільший можливий розмір робіт, який включає у себе 10 000 і більше слів. Роботи-максі відрізняються повільним розгортанням подій та великою кількістю героїв. Найближчим порівнянням для таких робіт є класичні літературні романи, які мають схожу побудову та характеристики. Максі-роботи стали популярними лише в останні кілька років, а до цього автори цей жанр майже не використовували. Також варто зазначити, що роботи у жанрі максі зазвичай пишуться за телесеріалами або кіно-франшизами – із цього можна зробити висновок, що саме подовжена комунікація, при якій фанат може контактувати із першоджерелом щотижнево (у випадку із серіалами) або ж щорічно (у випадку із кіно-франшизами) особливо надихає до створення довгих та детальних робіт.

Класифікація за тим, чи є робота частиною майбутньої серії фанфікшену або ж «одноразовим» продуктом, у певній мірі схожа з категорією розміру – в обох випадках автор дає характеристику роботі в контексті того, наскільки довгим буде читацьке «перебування» в цій конкретній історії. Однак, якщо розмір надає інформацію виключно стосовно одного конкретного фанфіку, то класифікація стосовно його самостійності надає читачам інформацію щодо майбутнього роботи, того, що можна очікувати від автора надалі. Нерідко фікрайтери публікують свою роботу одразу із задумкою на створення цілої серії, а тому попередження про це читачів є дуже важливим для утримання їх цікавості. Усього існує два типи робіт:

* **One-timer** (від англ. одноразовість) – робота, яка не передбачає продовжень у найближчому майбутньому та не є частиною серії робіт. Фанфік, написаний у цьому жанрі, може бути будь-якого розміру та сюжету, однак більшість з них мають тип «міді». Існують випадки, коли робота, вказана як «One-timer», надалі перетворювалася на серію фанфіків, однак у таких випадках автори мають виправляти тегування. One-timer як жанр користується популярністю в усіх типів аудиторій, а також є одним з найрозповсюдженіших на більшості Інтернет-платформах [95].
* **Series** (від англ. серія) – робота, яка є частиною певної серії. Зазвичай роботи у серії мають бути пов’язані між собою сюжетно, однак існують випадки, коли єдиною спільною деталлю у серії фанфіків був лише їх фандом. Як і у випадку із One-timer, серійні роботи не обмежуються правилами щодо сюжету та розміру, однак жанр міді серед них зустрічається значно рідше, аніж міні та максі. Перетворюють свої роботи на серії зазичай ті автори, які вже мають свою власну фан-базу або ж довели потенціал серії неймовірно вдалою першою частиною, а тому зустрічаються Series на фанфікшен-платформах значно рідше, аніж One-timer

Другою жанровою категорією є **вікове обмеження**. Звісно, більшість Інтернет-платформ мають вільний доступ для користувачів будь-якого віку і жорсткого контролю за цим немає, однак автори фанфікшену все одно завжди вказують рейтинг своєї роботи за віковим обмеженням та попереджають про можливий «недитячий» контент. Усього існує 4 типи вікових обмежень (рейтингів), які були запозичені з кіно-індустрії:

* G (General Audiences) – рейтинг, який позначає повну відсутність небезпечних для перегляду дітям матеріалів. Такі роботи рекомендовані для прочитанням людям будь-якого віку, однак особливою популярністю роботи із рейтингом G не користуються.
* Teen and Up Audiences – рейтинг, який позначає присутність у роботі неграфічних сцен, які ж однак рекомендовані для прочитання лише підліткам та тим, хто старше. Роботи із цим рейтингом є досить популярними, однак інтерес до них є досить мінливим – так, наприклад, у 2019 році фанфікшен із рейтингом Teen and Up Audiences був майже відсутнім, а у 2020 році почав активно створюватися. Важко сказати напевно, що саме регулює ці зміни, однак можливим припущенням є зміна поколінь у фанфікшен-ком’юніті, яка припала саме на цей рік.
* Mature – рейтинг, який користується найбільшою популярністю серед користувачів усіх досліджених нами платформ. Позначає присутність у тексті можливу наявність нецензурної лексики, сексуальних відносин, жорстокості тощо, які не рекомендовані для прочитання людям молодше 17 років. Рейтинг Mature користується такою популярністю у першу чергу тому, що більшість користувачів полюбляють «серйозні» теми, яких не зустрінеш у роботах із рейтингом нижче – наприклад, роботи, які підіймають такі теми як депресія, самогубство, емоційна травма завжди мають рейтинг Mature та вище.
* Explicit – найвищий рейтинг, який при цьому користується середньої (і навіть нижче) популярністю. Позначає наявність у роботі дуже детальних сцен збочень, відкритої жорстокості, насильства, сексу тощо, які не рекомендовані для прочитання людям молодше 21 року.

Третя жанрова категорія напряму пов’язана із категорією вікових обмежень і стосується **попереджень**, які вказуються авторами задля того, аби читачі могли запобігти певних тем. Зазвичай попередження вказуються одразу після рейтингу, як його пояснення та детальніше розкриття. Майже усі роботи, які включають попередження, мають рейтинг Mature або Explicit. Перелік попереджень є незмінним протягом останніх десяти років і складається з п’яти типів:

* Graphic Depictions Of Violence – попередження, яке вказує на наявність у тексті графічних зображень фізичної жорстокості. Варто зазначити, що у це попередження не підпадають роботи, у яких жорстокість є закадровою або ж неграфічною. Це попередження є одним з тих, яке використовується авторами найчастіше – близько 30% усіх робіт, викладених на Archive of Our Own, мають його. Причиною цього певним чином може бути той факт, що зараз поняття щодо того, у яких випадках жорстокість є графічною, досить розмито, а тому автори вказують його навіть тоді, коли це не є необхідним.
* Major Character Death/Non-Major Character Death – друге за частотою використання попередження, яке вказує читачам на смерть одного з головних або другорядних героїв. Попередження виникли через те, що далеко не всі читачі полюбляють цей сюжетний троп, однак при цьому факт існування попередження викликав у багатьох користувачів незадоволення, так як його сприйняли як спойлер. Тим не менш, цей жанр користується популярністю і навіть був розвинений – до нього додався підтип Canonical Character Death, який використовується у випадках, коли смерть персонажа в фанфікшені є канонічною та відбулася у першоджерелі.
* Rape/Non-Con – третє за частотою використання попередження, яке однак використовується у вузькій категорії робіт – еротичних та/або психологічних. Попередження стосується висвітлення у роботі таких тем як зґвалтування або ж насильственний сексуальний акт. Раніше попередження зазвичай використовувалося в еротичному/порнографічному фанфікшені, однак із все більшим висвітленням цих тем у реальному житті кількість робіт на тему зґвалтування значно знизилася та/або вони стали по-іншому подаватися, завдяки чому можна говорити про прямий зв'язок жанрових преференцій із сучасним світовим станом. Із часом Rape/Non-Con також був розвинений та отримав кілька підтипів: Graphic Rape/Non-Con – для випадків, коли зґвалтування є графічно описаним; Implied/Referenced Rape/Non-Con – для випадків, коли зґвалтування лише згадується або натякається, але не описується; Past Rape/Non-Con – для випадків, коли зґвалтування відбулося у минулому головного/другорядного героя; Threats of Rape/Non-Con – для випадків, коли зґвалтування використовується як загроза, але не відбувається; Underage Rape/Non-Con – для випадків, коли відбувається зґвалтування неповнолітнього героя.
* Underage/Extreme Underage – використовується задля попередження читачів щодо присутності у роботі сексуальних сцен за участю неповнолітніх або дітей. Як і минулий жанр, з’являється лише у роботах еротичного/порнографічного та психологічного характеру. Неповнолітніми на більшості глобальних платформ вважаються герої молодше вісімнадцяти, однак на певних національних платформах можливі варіювання в залежності від кримінального кодексу країни автора.
* Suicide – попередження, яке вказує на висвітлення авторами теми самогубства та приділення їй достатньої уваги. Основна причина вказування цього попередження – запобігання потенційного «тригерування» читача, яке могло б призвести для появи відповідних думок у людей у нестабільному емоційному стані. Попередження Suicide має декілька градацій: Suicidal Thoughts – якщо герой фанфікшену у певний період історії починає роздумувати над своїм потенційним самогубством; Suicidal Attempt – якщо головний або другорядний герой зробили невдалу спробу самогубства; Implied/Referenced Suicide – якщо тема самогубства згадується у тексті, але не впливає на сюжет напряму.

Четверта жанрова категорія пов’язана із темою любовної лінії та її характером. Хоча деякі спеціалісти (зокрема Каміла Бейкон-Сміт [96]) вважали романтичні стосунки героїв фанфікшену «головним аспектом твору» для фікрайтерів та фікрідерів, повністю погодитися з ними ми не можемо. Дійсно, міжособистісні стосунки героїв відіграють велику роль для читачів, які не рідко виконують пошук саме за ними, однак сама категорія, яка представляє в жанрах галузь романтичних відносин, є дуже вузькою. У ній представлені усього шість типів, які в жодній мірі не можуть охарактеризувати фанфік повноцінно. Серед них:

* F/F – жанр, який характеризує романтичні та/або сексуальні стосунки між двома головними героями жіночої статі. На національних платформах використовуються інші аналоги назви цього жанру – так, наприклад, російськомовні використовують термін «фем-слеш», а японські – «юрі». Фем-слеш є досить непопулярним серед більшості фікрайтерів та фікрідерів у контексті головних героїв, однак широко використовується по відношенню до другорядних. Пов’язано це у першу чергу із тим, що більшість авторів фанфікшену – жінки, і їм тема одностатевих відносин між жінками не настільки цікава. Як можна побачити на малюнку 2.3, розміщеному нижче, роботи із жанром F/F на платформі Archive of Our Own становлять лише 9 % (595 096 робіт із 6 996 000 існуючих).
* F/M – жанр, який характеризує романтичні та/або сексуальні стосунки між двома головними різностатевими героями. Є другим за популярністю жанром, який, на відміну від інших жанрів цієї категорії, не піддавався критичних змін протягом останніх кількох років – зараз він складає 24 % усього викладеного на платформі фанфікшену (1 667 357 робіт із 6 996 000 існуючих), а у 2018 р. цей процент був ненабагато вище – 25 %. При цьому варто розуміти, що інші жанри проходили через дуже бурхливі видозміни у їх популярності. Також необхідно відзначити, що F/M хоча й має непогану популярність у фікрайтерів, але тим не менш досить рідко стає найпопулярнішим у відповідному йому фандомі.
* Gen (від англ. general audience) – жанр, який характеризує повну відсутність любовної та сексуальної лінії у тексті. Рідше використовується задля позначення робіт, в яких любовна лінія є, але її приділено дуже мало часу і вона ніяк не впливає на основний сюжет. Жанр є третім за популярністю, хоча усього кілька років тому роботи у жанрі Gen майже не розвивалися. Сьогодні вони займають 18 % усього викладеного на платформі Archive of Our Own фанфікшену (1 276 224 робіт із 6 996 000 існуючих). Причиною цього можуть бути видозміни у медійному середовищі, завдяки яким тема кохання перестала бути провідною у фільмах/серіалах, а також соціальне прийняття людей, яким ця тема є нецікавою зовсім.
* М/М – жанр, який характеризує романтичні та/або сексуальні стосунки між двома головними героями чоловічої статі. На національних платформах використовуються інші аналоги назви цього жанру – так, наприклад, російськомовні використовують термін «слеш», а японські – «яой». Є найпопулярнішим жанром на усіх існуючих фанфікшен-платформах починаючи з їх утворення. Розумінням причин популярності саме цього жанру займаються безліч дослідників, а тому є дуже багато різних версій та пояснень. Ми притримуємося точки зору Генрі Дженкінса та вважаємо це наслідками відходу патріархальної культури, сексуальної революції, а також спробами через творчість боротися із такими соціальними явищами як гомофобія. На сайті Archive of Our Own жанр М/М становить 48 % усіх робіт (3 352 663 робіт із 6 996 000 існуючих) та ця цифра постійно зростає.
* Multi – жанр, який характеризує той тип робіт, у яких любовних ліній, які знаходяться на першому плані, декілька, і вони не можуть бути охарактеризовані одним з приведених вище жанрів. Зазвичай такі фанфіки складаються з однієї головної пари та кількох другорядних, які також є важливими для сюжету, але бувають виключення. Цей жанр найбільше постраждав із часом – якщо раніше він складав близько 10 % усіх робіт, то зараз ця цифра впала до 5 % (326 854 робіт із 6 996 000 існуючих). Причиною, знов таки, може бути зниження цікавості до романтичних стосунків взагалі, а також підвищення популярності до інших жанрів у цій категорії.
* Others – до цього жанру відносять той тип робіт, романтичні стосунки у яких не підпадають до жодної з перелічених вище категорій. Це можуть бути пари які складаються із трьох чи більше персонажів, пари, в яких герої не мають певної статі, пари, де герої можуть змінювати свою стать тощо. Цей жанр є дуже мало чисельним і складає лише 2 % від усіх робіт (205 014 робіт із 6 996 000 існуючих). Його непопулярність пояснюється майже повною відсутністю висвітлення цього типу стосунків у медіа, а також загальним їх нерозумінням більшістю середньостатистичних читачів.

Рисунок 2.3. Розподіл читацьких преференцій у жанровій категорії міжособистісних стосунків

Четверта категорія жанрів є найближчою до літературного розуміння цього поняття, так як стосується **сукупності формальних і змістовних властивостей** фанфікшену. Тим не менш, ті змістовні властивості, які характерні сучасному фанфікшену, досить сильно відрізняються від тих, які представлені в класичній літературі. Головною відмінністю є той факт, що у фанфікшен-просторі до змістовних властивостей належать також стиль оповіді та емоційне забарвлення тексту. Якщо на початку формування фанфікшен-платформ задля вказування жанрів цієї категорії використовувалися літературні поняття (такі як детектив, роман, фентезі), то із розвитком фанфікшену та появою нових тем та сюжетів фікрайтери почали доповнювати їх власними, які дуже швидко популяризувалися і на інших Інтернет-платформах. На сьогодні існує 10 основних жанрів в цій категорії, хоча, звісно, загалом їх набагато більше та категорія продовжує розширюватися. Також необхідно зазначити, що жанри у фанфікшені майже завжди перетинаються та сплітаються між собою, а тому нерідко одна робота може мати 2-3 жанри із категорії змістовних властивостей. В нашому списку ми розмістили ці 10 жанрів у порядку їх популярності:

* Romance (з англ. роман) – жанр фанфікшену, у якому на перший план винесені романтичні стосунки між головними героями і який зазвичай характеризується високою емоційною напругою, великою кількістю переживань та зниженою динамічністю подій. Роботи у цьому жанрі є найпопулярнішими, наслідком чого є ще більше розвинення цього жанру та утворення додаткових підтипів, таких як Platonic Romance (позначає платонічне кохання між героями), Eventual Romance (позначає романтичні стосунки, які з’являться лише у кінці роботи), Awkward Romance (позначає незграбність романтичних стосунків), Tragic Romance (позначає трагічність романтичних стосунків, які зазвичай закінчуються смертю одного з героїв), Teen Romance (позначає романтичні стосунки між підлітками) тощо.
* Angst (з англ. драма) – жанр фанфікшену, який характеризується великою концентрацією емоційної складової, фізичними та/або духовними стражданнями героїв та драматичними подіями. Angst – один з тих жанрів, який зазвичай пов’язується з Romance через частоту використання авторами обох цих сюжетних прийомів в одній і тій самій роботі. Angst може з’являтися і окремо, однак зазвичай він поєднується із іншими жанрами – Fluff and Angst (поєднання емоційних переживані із милими моментами), Angst and Porn (поєднання емоційних переживань із порнографією), Angst and Humor (поєднання емоційних переживань і гумору), Angst and Tragedy (поєднання емоційних переживань і трагедії) тощо. Тобто, Angst можна вважати як самостійним жанром, так і подовженням та розширенням інших.
* Drama (з англ. драма) – жанр фанфікшену, який характеризує роботи, ціллю яких є викликання у читачів переживань та почуття суму. Зазвичай роботи цього жанру мають погану або відкриту кінцівку та тісно зв’язані із іншими жанрами – такими як Romance, Angst, Detective тощо. Drama відрізняється дуже розвиненою психологічною складовою та концентрацією на емоціях героїв, так як основною метою є проекція всіх цих почуттів на читачів. Існує кілька версій цього жанру – Family Drama (драма, що відбувається серед членів однієї сім’ї), Psychological Drama (драма, яка повністю вибудовується на психологічних прийомах), Teenage Drama (драма, сила якої є перебільшеною головними героями-підлітками), Courtroom Drama (драма, що стосується певних питань, пов’язаних із кримінальним кодексом та судом).
* Porn Without Plot (з англ. безсюжетне порно) – жанр фанфікшену, увага в якому повністю зосереджується на порнографії та графічному зображенні сексуальних відносин героїв. Зазвичай такі роботи є невеликими за розміром (жанр міні або міді) та мають досить високий рейтинг (як мінімум Mature), але при всьому цьому вони є четвертим за популярністю на більшості фанфікшен-платформах. Головною особливістю PWP є відсутність сюжету, пояснень та вибудовування емоційної складової, а також велика кількість описовості та фізіології. Однак, із часом цей жанр еволюціонував та розвинувся, завдяки чому кілька років тому утворився Porn With Plot, який характеризується наявністю як сюжету, так і порнографічної складової. Porn With Plot знаходиться приблизно на тому ж рівні популярності, що і Porn Without Plot, хоча він і сформувався значно пізніше.
* Humor (з англ. гумор) – жанр фанфікшену, у якому присутні елементи кумедності та гумору. Основна ціль авторів творів у цьому жанрі – викликати у читача сміх. Роботи у жанрі Humor почали набирати популярності лише в останні кілька років, при тому що у 2016 вони були майже відсутніми. Humor має декілька типів – Dark Humor (чорний гумор), Inappropriate/Sexual Humor (непристойний/сексуальний гумор), Bad Humor (поганий гумор) та Religious Humor (релігійний гумор). В залежності від того, який характер несуть гумористичні елементи тексту, автори обирають підтип і вказують його.
* Action (від англ. дійство) – жанр фанфікшену, якому характерні велика динамічність подій, швидкий розвиток сюжету та майже повна відсутність емоційної та описової складових. Роботи жанру Action майже повністю позбавлені міжособистісних стосунків або ж вони не й центром сюжету. Бувають випадки поєднання Action з Romance, однак це відбувається досить рідко і є скоріш гібридом обох цих жанрів аніж їх повноцінними версіями. Action також дуже тісно пов'язаний із жанром Adventure та зазавичай вони йдуть у парі.
* Adventure (від англ. пригода) – жанр фанфікшену, який характеризується наявністю динамічних несподіваних подій, надзвичайних ситуацій та явищ, авантюр різного типу та рівню. Як ми вже відмічали, цей жанр нерідко комбінується із жанром Action, однак головною особливістю Adventure є наявність та розвиток емоційної складової та/або міжособистісних відносин героїв.
* Detective (з англ. детектив) – жанр фанфікшену, на першому плані в якому знаходиться певна загадка (зазвичай кримінального характеру), яку головні герої розв’язують протягом усього тексту. Варто зазначити, що цей жанр дозволяє будь-які варіації стосовно інших складових – Detective може змішуватися майже з усіма існуючими жанрами цієї категорії.
* Horror (з англ. жах) – жанр фанфікшену, головним завданням якого є викликання почуття дискомфорту та страху у читача, а також загострення його уваги на певних проблемах та/або деталях, які автор вважає важливими та лякаючими (ляльки, комахи, серійні вбивці, вода тощо). Роботи у жанрі Horror зазвичай створюються за певними фандомами, із якими можуть гармонювати – так, наприклад, за фандомом «Надприроднє» існує безліч робіт відповідного жанру, а за фандомом «Гаррі Поттер» – ні. Ще однією особливістю Horror є велика кількість описовості та концентрація на емоційному стані героїв, що робиться задля перенесення почуттів персонажів на читачів.

Остання, п’ята категорія жанрів стосується відношення фанфікшену до канону першоджерела, тобто наскільки сильно події фанфіку відрізняються від того, що було показано у фільмі, серіалі або книзі, за якими він створений. Ця категорія є найважчою для розуміння через величезну кількість її варіацій та засобів їх відтворення. Крім того, автори постійно винаходять нові засоби розказати усім відомі історії по-новому, а тому ця категорія стабільно розростається і кожного року до неї додаються в середньому 2-3 нових жанри. Ми виділили чотири основні жанри, на основі яких так чи інакше вибудовуються усі інші:

* Pre-Story – жанр, що використовується для опису фанфіків, події в яких хронологічно відбуваються до подій, показаних в першоджерелі. Тобто, фактично, Pre-Story – це фанфік-передісторія канонічного твору. Статистично роботи із жанром Pre-Story створюються тільки за тими фандомами, у яких головні герої є дорослими – це пов’язано із тим, що Pre-Story потребує достатньо великого проміжку часу, а також наповненості цього проміжку якимись важливими подіями. Так, наприклад, за фандомом «Надприроднє», у якому історія починається із героїв, яким старше 20 років, фанфікшен із жанром Pre-Story створюється регулярно і становить близько 30 %. А ось за фандомом «Гаррі Поттер», головним героям якого на момент початку історії усього 11 років, фанфіки-передісторії майже відсутні. Тобто, жанр Pre-Story, хоча і є досить популярним, зазвичай концентрується лише у певних фандомах, оминаючі інші стороною.
* Post-Story – жанр, що використовується для опису фанфіків, події в яких хронологічно відбуваються після подій, показаних в першоджерелі. Фактично, цей жанр є протилежністю Pre-Story, адже якщо останній є авторською версією передісторії, то Post-Story – це авторська версія продовження канонічної історії. Ще однієї відмінністю є той факт, що якщо фанфіки у жанрі Pre-Story створюються лише за фандомами, які відповідають певним умовам, то фанфікшен у жанрі Post-Story є у рівній мірі популярним в усіх існуючих фандомах, незалежно від їх особливостей. Варто також відзначити, що у випадку із фандомами, створеними за серіалами та багатосерійними фільмами, за точку відрахування початку авторської історії може братися не уся історія цілком, а лише певна серія. Наприклад, фанфік за фандомом «Гра Престолів», у якому подій відбуваються після серії «Дощі Кастамере», підпадає до жанру Post-Story, не дивлячись на те що ця серія не є останньою. Цей жанр (якщо він є) вказується завжди, адже коли читачі знають, з якого конкретного моменту канонічної історії починається історія в фанфікшені, авторам нема необхідності нагадувати їм про це у самому тексті та описувати канонічну історію своїми словами – замість цього вони можуть одразу перейти до своєї версії продовження.
* Crossover – один з не так давно утворених жанрів фанфікшену, який характеризується поєднанням автором двох різних фандомів, які існують у різних Всесвітах, в один спільний, тим самим змішуючи дві (а іноді більше) різні історії та героїв. Жанр кроссоверу набув популярності лише в останні десять років та продовжує активно розвиватися. Фікрайтери полюбляють його за можливість поєднувати непоєднуване та повну свободу експериментів, а фікрайтери – за шанс почитати про взаємодію своїх улюблених персонажів, які інакше ніяк зустрітися не зможуть. Не дивлячись на те, що у жанрі кроссоверу нема ніяких правил і поєднувати можна будь-що із будь-чим, існує перелік фандомів, з якими поєднання відбувається найчастіше. Серед них: «Гаррі Поттер», «Володар Перснів», «Зоряні Війни», «Марвел», «DC Comics». Причина обрання саме цих фандомів як базових для кроссоверу дуже проста – вони надають авторам не просто історію, а цілі унікальні Всесвіти із власними правилами функціонування та лором. Тим не менш, не дивлячись на популярність цього жанру та досить розроблену систему створення робіт за ним, кроссовер-фанфікшен рідко набуває справжнього визнання серед читачів, адже дуже часто автори настільки концентруються на вибудовуванні зв’язків між персонажами, що повністю забувають прописати особливості взаємодії двох світів, через що робота втрачає інтерес для багатьох фанатів.
* Alternate Universe – жанр, що використовується для опису фанфіків, події в яких відбуваються у Всесвіті, альтернативному канонічному. Цей жанр на сьогодні є одним з найпопулярніших, і причина цього є тією ж, яка призвела до розвитку жанру кроссоверу – і фікрайтери, і читачі віддають перевагу роботам, в яких їх фантазія нічим не обмежується, а питання типу «а що було б, якщо історія відбувалася у зовсім інших обставинах?» мають шанс отримати відповідь. Жанр Alternate Universe розповсюджений в абсолютно усіх фандомах та має кілька власних типових піджанрів, які також набули неймовірної популярності. Серед них:
* Alternate Universe: Canon Divergence – альтернативна історія, в якій події та герої мінімально відрізняються від канонічних, однак тим не менш ці відміни є суттєвими для сюжету. Наприклад, герой має інших батьків, інший зовнішній вигляд, інший характер тощо. Цей піджанр є найпопулярнішим з усіх і використовується у близько 40% усіх робіт;
* Alternate Universe:Villain Wins – альтернативна історія, в який основний злодій фандому перемагає і герої мають жити з наслідками цього;
* Alternate Universe: Modern Setting – альтернативна історія, в якій події відбуваються у наш час у звичайних обставинах. Цей піджанр використовується лише для фандомів, історія в яких відбувається у минулому чи майбутньому, або ж в яких існує магія чи інші паранормальні явища;
* Alternate Universe: Fantasy – альтернативна історія, в якій події відбуваються у фантастичному світі. Фактично є протилежністю піджанру Alternate Universe: Modern Setting та стосується лише тих фандомів, герої якого живуть у звичайному, нефантастичному світі;
* Alternate Universe: Historical – альтернативна історія, в якій події відбуваються у певний історичний період, який не є характерним канонічній історії;
* Alternate Universe: College University/High School – альтернативна історія, в якій головні герої є студентами університету або школи. Використовується лише у фандомах, у яких герої канонічно не є студентами;
* Alternate Universe: No Powers – альтернативна історія, події в якій відбуваються у Всесвіті, в якому герої не мають ніяких паранормальних здібностей. Використовується лише для фандомів, в яких головні персонажі є чарівниками, супергероями, вовкулаками тощо;
* Alternate Universe: Gender Changes – альтернативна історія, в якій герої змінюють свою стать на протилежну (жінки стають чоловіками, а чоловіка – жінками);
* Alternate Universe: Soulmates – альтернативна історія, події в якій відбуваються у Всесвіті, в якому у кожної людини є друга половинка, ім’я якої (або перші слова, сказані один одному) з’являється при народженні на певній частині тіла. Роботи цього піджанру завжди йдуть у парі із жанром Romance.

Отже, як можна побачити, жанром у фанфікшен-просторі виступає у першу чергу модель побудови тексту та сюжету, їх особливості, характерні риси, ключові уточнення тощо. Фікрайтери намагаються якомога детальніше описати свою роботу, ціллю чого є надання читачам максимум інформації про неї. Це є можливим у першу чергу завдяки широкому переліку типових сюжетних прийомів та концептів, які настільки щільно вплелися у фанфікшен-систему, що стали окремими жанрами із власною фан-базою.

Необхідно зазначити, що жанрові особливості сучасного фанфікшену та їх прямий зв'язок з читацькими преференціями, а також самоорганізуюча природа фанфікшен-просторів дозволяють зробити висновок, що фанфікшен-комунікація, хоча і має певні проблеми із своєї типовістю та повторюваністю, тим не менш знаходиться у процесі постійного розвитку та доповнення. Це не тільки гарантує фанфікшену місце серед культурних явищ на роки вперед, але й дає можливість говорити про подальше його становлення як одного з ключових медіа фанатського (та не тільки) ком’юніті.

**2.4 Нові форми фанфікшен-комунікації, їхній потенціал у розвитку фанфікшену як альтернативного медіа**

Як вже не раз зазначалося, трансформації та видозміни є невід’ємною частиною сучасної фанфікшен-комунікації. Якщо спочатку існувала усього одна форма її прояву – а саме безпосередньо фанатський текст, – то із часом до неї додавалися нові та нові елементи і особливості, які у наслідок еволюціонували в окремі унікальні форми, із власними системами функціонування, характеристиками та особливостями.

Найпершою унікальною формою фанфікшен-комунікації можна назвати **фан-арти**. Деякі дослідники вважають їх скоріш доповненням до класичного фанфікшену аніж самостійним явищем, однак, на наш погляд, це є далеким від істини. Дійсно, фан-арти у старій своїй формі (як прості фанатські зображення канонічних подій, героїв, місць тощо) не мають майже ніякого відношення до текстового фанфікшену, однак у останні кілька років це різко змінилося. Зараз у фан-артах автори зображують не просто окремі канонічні деталі, а унікальні фанатські історії, ціллю яких є демонстрація авторського бачення та донесення його до інших. Крім того, увійшли у моду фан-арти у вигляді міні-коміксів, у яких фанатська історія розповідається не тільки через зображення, але й через невелику кількість тексту [97].

Ще одним різновидом став фан-арт, що створювався як візуальне супроводження до текстового фанфікшену – авторами його могли бути як самі творці фанфіків, так і фанати-читачі. Якщо у першому випадку фан-арт виступав як доповнення текстового твору, то у другому він був проявом захоплення одного фанату творчістю іншого [98]. Це дозволяє нам говорити, що саме в фан-арті зародився третій рівень фан-комунікації, який характеризується як «створення фанатської творчості на іншу фанатську творчість» і є абсолютно унікальним явищем. Існування третього рівню фан-комунікації стало великим кроком вперед у тому, що стосується функціонування фан-ком’юніті – фанатська творчість тепер могла виступати не просто як відгук на певний медійний продукт, але й як самостійне джерело натхнення для інших фанатів. Все це не тільки надало фанатам додатковий стимул продовжувати свою творчість, але й допомогло привернути до ком’юніті увагу нової аудиторії – тих, хто бажав розвинути свої творчі навички та використати фанастьке ком’юніті як простір для практики та/або заробітку.

Створення фан-артів активно підтримується – проводяться конкурси найкращих робіт, фанфікшен із візуальним супроводженням має більше популярність. Крім того, створення фан-артів довело себе як досить прибуткову діяльність – всі більше і більше з’являється графічних та звичайних художників, які спеціалізуються саме на фан-артах та збудували свою репутацію завдяки фанфікшен-просторам. Сьогодні фан-арти є досить розвиненою та популярною формою фанфікшену, яка не тільки постійно привертає до ком’юніті увагу нових потенційних учасників, але й є достатньо фінансово вигідним явищем, що тільки гарантує продовження його розвитку як мінімум протягом найближчих кількох років.

Дещо схожими на фан-арти є **фан-відео** – відео, створені фанатами із фрагментів певних медійних продуктів, скомбінованих таким чином, щоб розповідати певну (зазвичай неканонічну) історію. Зазвичай фан-арти створюються із використанням конкретних сцен першоджерела (фільмів та/або серіалів), однак бувають випадки, коли фан-відео будуються на фан-артах або ж взагалі є візуалізацією фанфікшену фікрайтера фікрідером. Це, знов таки, дозволяє нам говорити про третій рівень комунікації та фанатства за фанатством.

Як і фан-арти, фан-відео можна вважати у певній мірі фінансово прибутковими, так як завдяки публікації їх на таких платформах як YouTube автор може бути монетізованим та отримувати за свою творчість певні гроші, однак ця система на сьогодні не є повноцінно розробленою. Це може бути однією із причин повільності розвитку даної форми фанфікшен-комунікації, однак той факт, що фан-відео досі залишаються популярними серед певних фанатських ком’юніті дозволяє говорити про продовження їх існування незалежно від прибутковості.

Те ж саме можна сказати про таку форму фанфікшен-комунікації як подфік (podfic), яка утворилася усього кілька років тому, однак активно набирає популярність на таких фанфікшен-платформах як Tumbler. Подфік представляє собою аудіо-версію певного фанфіку, яка є абсолютно безкоштовною для скачування та прослуховування. У більшості випадків подфіки створюються на базі фанфіків інших користувачів, що знов повертає нас до теми третього рівня комунікації. Однак, у випадку із подфіками важливим є те, що якщо фан-арти та фан-відео зазвичай створюються як супроводження, то подфіки – це скоріш новий метод поширення робіт. Наявність аудіо-версії цікавого їм фанфіку надає фанатам можливість обирати, як саме вони будуть з нею ознайомлюватися – читаючи її самі (що може бути не дуже вдалим варіантом для тих, у кого нема достатньої кількості часу) або ж слухаючи її (наприклад, паралельно виконуючи при цьому якусь механічну роботу або ідучи куди-небудь). Тобто, захоплення більшої аудиторії, стає однією із функцій подфіків, на одному рівні із покращенням загального сприйняття роботи шляхом надання героям реального «голосу» [99].

У період 2019–2020 рр. на платформі Archive of Our Own опубліковано близько 25 000 подфіків, і ця цифра постійно зростає, із чого ми можемо зробити висновок, що ця форма фанфікшену має свою фан-базу та простір для розвитку, а отже у майбутньому можна очікувати її повноцінне становлення та популяризацію.

Вже згадувані нами раніше серіали та фільми, базовані на фанфікшені, також можна віднести до унікальних його форм, адже, хоча вони і є офіційним медіа продуктом, в основі своїй вони залишаються базованими на фанатській творчості. На сьогодні таких фільмів та серіалів існує дуже мало і їх зйомкою займаються лише у певних країнах, в яких розвиток фанфікшену активно підтримується (США, Японія, Таїланд), однак фінансовий успіх цих продуктів, а також привернення ними нової аудиторії до фанфікшен-ком’юніті дозволяє зробити припущення, що у майбутньому ця форма фанфікшен-комунікації буде розвиватися дуже активно. Є це явище корисним для фанатського простору чи ні – окреме питання, але немає жодного сумніву, що саме завдяки йому вплив фанфікшену постійно зростає.

Останньою унікальною формою фанфікшен-комунікації, яка, на відміну від інших, розвивається дуже повільно, є фанфікшен-ігри. Найяскравішим прикладом цього різновиду фанатської творчості є комп’ютерна гра «Гаррі Поттер та Таємничий Крадій», створена у жанрі візуальної новели. Гра є повністю безкоштовною та представляє собою візуалізований фанфікшен за фандомом «Гаррі Поттера», в якому гравець виступає у ролі головного героя (самого Гаррі Поттера) та на протязі гри може приймати певні рішення, які надалі вплинуть на кінцівку [100].

Той факт, що гра була повністю безкоштовна, а також досить талановито зроблена (у команді розробників було кілька чоловік, які працювали над грою близько року) одразу зробило її дуже популярною серед фанатського ком’юніті фандому «Гаррі Поттеру». «Гаррі Поттер та Таємничий Крадій» перетворився на самостійний фандом, за яким створювали фан-арти та фан-відео і писали фанфікшен. На сьогодні не існує жодної безкоштовної фанатської гри цього типу, яка б викликала такий успіх, однак, на жаль, з фінансової точки зору подальше створення подібних ігор є невигідним – відсутність авторських прав позбавляє розробників шансу на монетизацію свого продукту, а довготривалість процесу програмування не дозволяє створенню фанатських ігор бути простим хобі, як це вдається написанню фанфікшену. Звісно, потенціал у цій формі фанатської комунікації є, адже він не тільки популяризує першоджерело, але й надає фанатам можливість стати його частиною, однак без фінансової підтримки, або підтримки творців першопродукту ігри по фанфікшену розвиватися надалі не будуть.

Підводячи підсумок, можна сказати, що у сучасному світі фанфікшен-комунікація давно вийшла за межі звичайного текстового фанфікшену та активно експериментує зі своїми новими формами та різновидами. Це дозволяє фанатській культурі не тільки набувати нових функцій та розширюватися, але й заробляти, так як більшість нових форм фанфікшен-комунікації має великий фінансовий потенціал. Завдяки усьому цьому фанфікшен не тільки не втрачає свою популярність, але й набуває все більшої і більшої ваги у сучасному світі, перетворившись на повноцінне альтернативне медіа.

**Висновки до розділу.** Фанфікшен, як явище що знаходиться в процесі постійного розвитку, виконує безліч різноманітних функцій у сучасному соціумі: він може виступати як засіб комунікації, як зброя, як прояв сексуальної революції та боротьби з патріархальною культурою, як «місток» між учасниками різних фандомів, як засіб впливу на авторів першоджерела, як засіб сублімації власних потаємних бажань тощо. Із часом та розвитком список цих функцій розширюється, до них додаються нові, і при цьому не зникають старі, що тільки укріплює позиції фанфікшену у сучасному світі.

Схожа ситуація відбувається і у середині фанфікшен-комунікації, а саме у тому, що стосується ключових фандомів та жанрів. І те, і те напряму залежить від стану сучасного світу і фандомних преференцій користувачів фанфікшен-платформ, а так як завдяки великій кількості факторів фанфікшен все більше і більше популяризується, з’являються нові фандоми, утворюються унікальні жанри та сюжети, які при цьому не зупиняють існування старих.

Так як фанфікшен в основі своїй є самоорганізуючою системою, він постійно видозмінюється – утворюються нові його форми та види, із власними особливостями та ролями, які вони виконують у сучасному процесі комунікації. Із збільшенням свого впливу фанфікшен перетворився у тому числі на прибутковий проєкт, який у той чи іншій формі може бути монетізованим. Таким чином, фанатська творчість взагалі і фанфікшен окремо можна відносити вже не до культурних явищ, а до повноцінних альтернативних медіа, які притримуються власних правил функціонування але при цьому є тим, що у великій мірі формує сучасний соціум та навіть має потенціал (із певною підтримкою) контролювати його.

 **ВИСНОВКИ**

Із самого початку свого зародження і до сьогоднішнього дня фанфікшен як культурне явище проходив через критичні зміни – як внутрішні, так і зовнішні. Усього можна виділити три основні хвилі еволюції та розуміння фанфікшену, кожна з яких, у свою чергу, має свої характерні особливості, вектори розвитку та ключові функції, що відіграли велику роль у загальному розвитку фанатської культури та становленню фанфікшену як невід’ємної частини сучасного медійного простору.

Найперша хвиля пов’язана із сприйняттям фанфікшену як одного із різновидів плагіату та у великій мірі відповідальна за довгі роки дослідження його виключно у якості наслідку маргінальності культури. Причиною цього була як загальна замкненість фанатської системи, комунікація у якій зазвичай не виходила за межі невеликих груп, так і дуже вузька її функціональність. Фанфікшен виступав у першу чергу як засіб комунікації між учасниками незначних за розміром ком’юніті, і як наслідок, його вплив на людей поза цими ком’юніті був мінімальним.

Радикальні зміни у розвитку та сприйнятті фанфікшену відбулися із появою Інтернету та отриманню фанатськими ком’юніті власних платформ, які значно розширили межі потенційної аудиторії та об’єднали між собою безліч різних фандомів («Гаррі Поттер» та «Зоряні Війни», «Сутінки» та «Володар Перснів» тощо). Це об’єднання дозволило запустити у фанфікшен-просторі процес безприпинної комунікації, головною особливістю якої був її масштаб та «гучність». Фанфікшен поступово став загальновідомим глобальним явищем, завдяки чому значно розширився його функціонал – фанфіки почали використовуватися спеціалістами з різних галузей задля аналізу аудиторних преференцій стосовно того чи іншого медійного продукту чи явища, а фікрайтери створювали роботи як відгук на певні реальні події та/або коментарі стосовно певних соціально-важливих питань (як то ЛГБТ+, релігії, рівноправлення, захисту оточуючої середи, самогубств тощо). Тобто, із замкнутої системи комунікації фанфікшен перетворився на соціальну структуру, що діяла як засіб трансляції інформації із різних сфер життя та почала поступово перетворюватися на незалежне некомерційне медіа.

Ключовою у цьому процесі стала третя хвиля розуміння фанфікшену, яка дуже чітко позиціонує його як один із різновидів альтернативних медіа. Окрім загальних характеристик, що є властивими сучасним альтернативним медіа (некомерційність, незалежність, корисність), фанфікшен набув ще декілька нових, які забезпечили його довговічність та важливість.

Першою з них стало повне утвердження фанфікшен-культури як результату фанатської самоорганізації. Велику роль у цьому зіграла Organization for Transformative Works – некомерційна організація, яка була заснована учасниками фанфікшен-ком’юніті і радикально змінила систему функціонування фанфікшену. Якщо раніше фанфіки створювалися у більшості своїй із орієнтацією на традиційні літературні твори, то тепер напрямок розвитку фанфікшену знаходився виключно у руках фанатів – сюжети, фандоми, жанри, стилі, теми, особливості тощо були обмежені виключно фантазією учасників ком’юніті. Крім того, Organization for Transformative Works утворила систему юридичного захисту фікрайтерів, яка фінансувалася шляхом пожертвувань, а через Archive of Our Own (фанфікшен-платформу, що є її від галуззям) фанати сформували власну етику та позиції стосовно певних соціальних питань і комунікації один із одним, які постійно доповнюються та розширюються синхронно із глобальними соціальними подіями.

Ще однією особливістю, що утверджує фанфікшен як альтернативне медіа, є його мультимедійність. На початку свого існування фанфікшен обмежувався лише одним форматом – текстом, однак із технічним прогресом утворювалися нові і нові його форми. На сьогодні ми виділили п’ять ключових: фан-арти, фан-відео, подфіки, фан-ігри та фільми/серіали, створені за фанфікшеном. Всі ці формати не тільки допомогли популяризації фанфікшену та привертанні уваги нової аудиторії, але й великим чином посприяли утворенню в фанфікшен-просторі унікального типу трьохрівневої комунікації. Якщо раніше фанфікшен існував виключно на трьох рівнях комунікації, першим з яких була комунікація «фанат – першоджерело», а другим «фанат – вторинний продукт», то поступове становлення нових форм фанфікшену призвело до утворення та популяризації принципово нового третього рівня – «фанат – фанатська творчість».

Третій рівень фанфікшен-комунікації характеризується у першу чергу створенням фанфікшену різних форматів на інший вже існуючий фанфікшен. Тобто, за текстовими фанфіками почали створюватися фан-арти та фан-вівдео, за фн-артами та фан-відео програмувалися фан-ігри, фан-ігри використовувалися задля створення фільмів/серіалів тощо. Крім того, із розвитком третього рівня комунікації на фанфікшен-платформах почав широко розповсюджуватися новий аудиторний принцип, згідно із яким аудиторія, яка раніше ділилася на дві групи (фікрайтер та фікрідер), почала активно «змішуватися» – фікрайтери створювали роботи, паралельно консультуючись із фікрідерами, фікрідери розробляли принципово нові сюжети та жанри для фікрайтерів тощо. Тобто, у фанфікшен-комюніті аудиторія (фікрідери) може паралельно виступати у якості творців (фікрайтерів) і навпаки, що також великим чином допомогло його популяризації то розвитку.

Сьогодні фанфікшен має досить чітку, але при цьому нелінійну практику – він виступає як альтернативне медіа, яке є не просто посередником у трансляції інформації, але й об’єднанням людей, що беруть участь як у сприйманні трансльованої інформації, так і безпосередньо у процесі її створення та трансляції, а також у наданні їй нових форм та виглядів. Завдяки усьому цьому фанфікшен активно впливає на традиційні типи медіа (соціальні мережі, оригінальні медійні продукти) та виступає одним з ключових альтернативних, роль якого у сучасній культурі продовжує зростати.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ**

1. Barker C. Cultural Studies: Theory and Practice. Los Angeles : Sage, 2016.
2. Busse K., та Helleckson K. Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays / ed. North Carolina. London : McFarland, 2006.
3. Bell C. E. Wizards vs Muggles: Essays on Identity and the Harry Potter Universe. North Carolina, McFarland, 2016.
4. Beranblat R. Fan Fiction and Midrash: Making Meaning. URL:https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/596/462 (дата звернення 10.11.2020).
5. Booth P. Digital Fandom 2.0. New Media Studies. London : Peter Lang Inc, 2017.
6. Page R., Thomas B. New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age. University of Nebraska Press, 2011.
7. Hodges A. Crafting Fictions and Subjects: Examining the Discourses, Practices, and Communities of Adolescent Fanfiction Writers. PhD Dissertation, University of Georgia, Athens, 2011.
8. Hill H., Pecoskie J. Beyond traditional publishing models: An examination of the relationships between authors, readers, and publishers. *Journal of Documentation.* 2015, Vol. 71 Issue 3. P. 609–626.
9. Березіна Д. Ю. Феномен fanfiction: правила гри без правил. *Наукові праці* [Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу "Києво-Могилянська академія"]. Сер.: Філологія. Літературознавство. 2009. Т. 124. Вип. 111. С. 8–13.
10. Березіна Д. Ю. Феномен fanfiction: правила гри без правил. *Наукові праці ЧДУ імені Петра Могили. Філологія. Літературознавство*. 2009. С. 8–13.
11. Габор Н. Б. Медіакультура в контексті міждисциплінарних досліджень. Медіакультура: аналізуючи дослідження, осмислюючи практику. Запоріжжя : Кераміст, 2017. С. 33–40.
12. Hill H., Pecoskie J. Iterations and Evolutions: Paratext and Intertext in Fanfiction In: Examining Paratextual Theory and its Applications in Digital Culture. IGI Global, 2014. P. 143–158. DOI: 10.4018/978-1-4666-6002-1.ch008/
13. Kristeva J. Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art, Oxford: Blackwell, 1980.
14. Saussure F. Course in General Linguistics. New York, London: W.W. Norton & Company, 2001.
15. Kristeva J. Language. The Unknown. An Initiation into Linguistics. New York : Columbia University Press, 1989. P. 216–217.
16. Genette G. Figures of Literary Discourse. New York : Columbia University Press, 1982. P.
17. Barthes R. From Work to Texts. Leitch, Vincent B. ed. In: The Norton Anthology of Theory and Criticism. New York, London : W.W. Norton & Company, 2001.
18. Levi-Strauss C. Anthropology and Myth : Lectures, 1951–1982, translated by R. Willis. 1987.
19. Hills M. Media Fandom, Neoreligiousity, and Cult(ural) Studies. The Velvet Light Trap. Austin : University of Texas Press, 2000. P. 133–148. URL: <http://orca.cf.ac.uk/18318/> (дата звернення: 12.11.2020).
20. Fandom And Participatory Culture. URL: <https://haenfler.sites.grinnell.edu/subcultural-theory-and-theorists/fandom-and-participatory-culture/> (дата звернення: 12.11.2020).
21. Buckingham D. Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture. London : Polity Press, 2003.
22. In Search of a Liszt to Be Loved. URL: https://www.nytimes.com/2001/01/14/arts/music-in-search-of-a-liszt-to-be-loved.html (дата звернення: 12.11.2020).
23. Crawford G. Consuming Sport: Fans, Sport and Culture. London, New York : Routledge, 2004.
24. Click M., Aubrey J., Behm-Morawitz E. Bitten by Twilight: Youth culture, media, and the vampire franchise. New York : Peter Lang, 2010.
25. Sandvoss C., Grey J., Harrington C. L. Fandom, Second Edition: Identities and communities in a mediated world. New York : NYU Press, 2017. 448 p.
26. Busse C. Framing Fan Fiction: Literary and Social Practices in Fan Fiction Communities. University of Iowa Press, 2017.
27. Tullock J. Science Fiction Audiences; Watching Star Trek and Doctor Who. New York : Routledge, 1995.
28. Tushnet R. Copy This Essay: How Fair Use Doctrine Harms Free Speech and How Copying Serves It. Yale Law Journal. 2004. Vol. 114. No. 3. P. 33–47.
29. MacArdle M., Chalton, N. The 20th Century in Bite-Sized Chunks. London : Chartwell Books, 2017.
30. Mayers T. (Re) Writing Craft: Composition, Creative Writing, and the Future of English Studies. Pittsburgh : University of Pittsburgh Press, 2005.
31. Vitali-Rosatti M. On Editorialization: Structuring Space and Authority in the Digital Age. Amsterdam : Institute of Network Cultures, 2018.
32. Bordalejo B. The Genealogy of Texts: Manuscript Traditions and Textual Traditions. *Digital Scholarship in the Humanities.* 2015. Vol. 14. No.1–2. P. 33–47.
33. Zillman D. Influence of unrestrained access to erotica on adolescents’ and young adults’ dispositions toward sexuality. *Journal of Adolescent Health.* 2000. Vol. 27. No. 2. P. 41–44.
34. Zillman D., Bryant, J. Pornography and Sexual Callousness, and the Trivialization of Rape. *Journal of Communication.* 1982. Vol. 32. No. 4. P. 10–21.
35. Thomas B. What is Fanfiction and Why Are People Saying Such Nice Things About it? *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*. 2011. Vol. 3. P. 1–24.
36. Jenkins H. Textual poachers: Television fans and participatory culture. New York : Routledge, 1992.
37. Goodman L. Disappointing Fans: Fandom, Fictional Theory, and the Death of the Author. *Journal of Popular Culture.* 2015. Vol. 48. No. 4. P. 662–676.
38. Brekhus W. A Sociology of the Unmarked: Redirecting Our Focus. *Sociological Theory.* 1998. Vol.16. No. 1. P. 34–51.
39. Hills M. From Fan Culture/Community to the Fan World: Possible Pathways and Ways of Having Done Fandom. Chia : Universidad de La Sabana, 2017.
40. Larsen K., Zubernis L. Fandom at the Crossroads: Celebration, Shame, and Fan/Producer Relationships. Newcastle : Cambridge Scholars. 2012.
41. Lindgren Leavenworth M. The Paratext of Fan Fiction. *Narrative*. 2015. Vol. 23. No. 1. P. 40–60.
42. Mildorf J. and Thomas, B. Dialogue Across Media. Amsterdam : John Benjamins, 2017.
43. Jenkins H. Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture. New York : New York University Press, 2006.
44. Fandoms: What They Are And How To Get Into It (Or Not). URL: <https://www.hundredlifedesign.com/fandoms-what-they-are-and-how-to-get-into-it-or-not/> (дата звернення: 06.12.2020).
45. Geraghty L. Nostalgia, fandom and the remediation of children’s culture. In: A Companion to Media Fandom and Fan Studies. New York : Wiley-Blackwell, 2018. Р. 161–174.
46. Morley С. The Standard Doyle Company: Christopher Morley on Sherlock Holmes, New York : Fordham University Press, 1990.
47. Knox R., Studies in the Literature of Sherlock Holmes. In: Essays in satire. London : Sheed & Ward, 1928.
48. McDonald T. The Great Game - Sherlock Holmes Devotees Get a New Bible. *Games*. 2005. Vol. 29, No. 2. Р. 65–67.
49. Saler M. As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality. Oxford University Press, 2012.
50. Живее всех живых. Удивительные приключения Шерлока Холмса без Конан Дойля. URL: https://gorky.media/context/zhivee-vseh-zhivyh/ (дата звернення: 07.12.2020).
51. Kestner J. Sherlock's Men: Masculinity, Conan Doyle, and Cultural History. Surrey : Ashgate Publishing, 1997.
52. BSI History. An Introduction. URL: <http://www.bsitrust.org/2015/01/bsi-history.html> (дата звернення: 07.12.2020).
53. The Baker Street Journal: Essential Sherlockian Reading. URL: https://www.sherlockian.net/featured/the-baker-street-journal-essential-sherlockian-reading/ (дата звернення: 08.12.2020).
54. Shreffler P. Sherlock Holmes by Gas-lamp: Highlights from the First Four Decades of the Baker Street Journal. Fordham Univ Press, 1989.
55. Güldenpfennig P. Fandom, fan fiction and the creative mind. The Netherlands : Tilburg University, 2011.
56. Moskowitz S., Sanders J. The Origins of Science Fiction Fandom: A Reconstruction. Science Fiction Fandom. Westport, CT : Greenwood Press, 1994. Р. 17–36.
57. Wertham F. The World of Fanzines. Carbondale Southern Illinois University Press, 1973.
58. Walker С. A dialogic approach to creativity in mass communication. Cresskill, NJ : Hampton Press, 2001.
59. Fandom Entitlement and Toxicity. URL: http://file770.com/fandom-entitlement-and-toxicity/ (дата звернення: 20.12.2020).
60. The Study of Science Fiction: A Modest Proposal. URL: <https://www.depauw.edu/sfs/backissues/71/pohl71.htm> (дата звернення: 20.12.2020).
61. A Short History of the Hugo Awards Process. URL: http://www.thehugoawards.org/hugo-history/a-short-history-of-the-hugo-awards-process/ (дата звернення: 18.12.2020).
62. Ackerman F. J. Forrest J Ackerman's World of Science Fiction. Canada : Stoddart Publishing, 1997.
63. Jindra M. Star Trek Fandom as a Religious Phenomenon. *Sociology of Religion.* 1994. Vol. 55. No. 1. Р. 27–51.
64. Guerrier J. Where no fandom has gone before: Exploring the development of fandom through Star Trek fanzines. Masters Theses, James Madison University. 2018.
65. Frazetti D. Anthropology of Star Trek: exploring core cultural concepts. CreateSpace Independent Publishing Platform. 2016.
66. Living Star Trek: How Two Women Breathed New Life into the Franchise. URL: https://intl.startrek.com/news/living-star-trek-how-two-women-breathed-new-life-into-the-franchise (дата звернення: 20.12.2020).
67. McCain K. Canon vs. 'Fanon': Genre Devices in Contemporary Fanfiction. Georgetown University, 2015.
68. Trimble B., Heydt D. Star Trek Concordance. New York : Ballantine Books, 1976.
69. To Seek Out New Star Trek Fans and Form New Star Trek Civilizations. URL: https://www.popmatters.com/to-seek-out-new-star-trek-fans-and-form-new-star-trek-civilizations-2495416177.html (дата звернення: 22.12.2020).
70. Russ J. Magic Mommas, Trembling Sisters, Puritans, and Perverts. Crossing Pr, 1985.
71. Frazer P., Veith D. Romantic Myth, Transcendence, and Star Trek Zines. In: Erotic Universe: Sexuality and Fantastic Literature. Westport, CT : Greenwood Press, 1986. Р. 235–255.
72. McInroy L. B., Craig S. L. Online Fandom, Identity Milestones, and SelfIdentification of Sexual/Gender Minority Youth. *Journal of LGBT Youth.* 2018. Vol. 15. No. 3. Р. 179–196.
73. Gilliland E. Racebending Fandoms and Digital Futurism. URL: https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/702/651(дата звернення: 22.12.2020).
74. Schwabach А. Harry Potter Lexicon and the World of Fandom. In: Fan Fiction, Outsider Works, and Copyright. University of Pittsburgh Law Review, 2015. Р. 387–434.
75. From Star Trek to Superwholock: A Brief History of Fanfiction. URL: https://www.fanbyte.com/features/fanfiction-history/ (дата звернення: 22.12.2020).
76. Яровкіна В. О., Гудошник О. В. Фанфікшен-комунікація в сучасному розважальному медіадискурсі. *Масова комунікація у глобальному та національному вимірах.* Дніпро : ДНУ імені О. Гончара, факультет систем і засобів масової комунікації, 2020. Вип. 13. 155 с. С. 150–155.
77. The Forgotten Early History of Fanfiction. URL: https://www.vice.com/en/article/4xa4wq/the-forgotten-early-history-of-fanfiction (дата звернення: 22.12.2020).
78. Wikipedia. Big Name Fan. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Big\_Name\_Fan (дата звернення: 20.12.2020).
79. Coppa F. A Brief History of Media Fandom. In : Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays / ed. K. Busse та K. Helleckson. North Carolina, London : McFarland, 2006. Р. 41–59.
80. Inside The World Of Real People Fanfiction. URL: https://www.syfy.com/syfywire/inside-the-world-of-real-person-fanfiction (дата звернення: 25.12.2020).
81. Kustritz A. Slashing the Romance Narrative. *The Journal of American Culture*. 2003. No. 3. Р. 371–384.
82. FanFiction.Net's NC-17 Purges: 2002 and 2012. URL: https://fanlore.org/wiki/FanFiction.Net%27s\_NC-17\_Purges:\_2002\_and\_2012 (дата звернення: 25.12.2020).
83. What We Believe: Organization For Transformative Works. URL: https://www.transformativeworks.org/what\_we\_believe/ (дата звернення: 25.12.2020).
84. Naomi Novik says fanfic is part of literary history - and reveals what's next for Temeraire. URL: https://io9.gizmodo.com/naomi-novik-says-fanfic-is-part-of-literary-history-a-5634183 (дата звернення: 25.12.2020).
85. An Archive Of Our Own: How AO3 Built A Nonprofit Fanfiction Empire And Safe Haven. URL: https://www.syfy.com/syfywire/an-archive-of-our-own-how-ao3-built-a-nonprofit-fanfiction-empire-and-safe-haven#:~:text=Archive%20of%20Our%20Own%2C%20often,culture%20in%20its%20myriad%20forms.%22 (дата звернення: 25.12.2020).
86. Wershler D. Conceptual Writing and Fanfiction. In: Anne Jamison. Why Fanfiction is Taking Over the World? Dallas, TX: BenBella Books, Inc, 2013. P. 333–341.
87. Bjo Trimble: The Woman Who Saved Star Trek. URL: https://intl.startrek.com/article/bjo-trimble-the-woman-who-saved-star-trek-part-1 (дата звернення: 20.12.2020).
88. George R.R. Martin: “I’m not a fan of fanfiction.”. URL: https://winteriscoming.net/2019/11/10/george-rr-martin-fanfiction-explanation/#:~:text=%E2%80%9CI'm%20not%20a%20fan%20of%20fanfiction%2C%E2%80%9D%20he,worlds%20invented%20by%20other%20authors (дата звернення: 20.12.2020).
89. Queer-baiting: What is it and why is it harmful? URL: https://www.independent.co.uk/life-style/queerbaiting-lgbtq-ariana-grande-celebrities-james-franco-jk-rowling-a8862351.html (дата звернення: 20.12.2020).
90. Inside Kindle Worlds, Amazon's defunct fan-fiction service. URL: https://www.businessinsider.com/inside-kindle-worlds-amazons-defunct-fan-fiction-service-authors-2019-12 (дата звернення: 22.12.2020).
91. The Making of 'After,' a Movie Based on Harry Styles Fanfic. URL: https://www.vulture.com/2019/04/the-making-of-anna-todd-s-after-movie.html (дата звернення: 22.12.2020).
92. Storytelling Tropes: Mary Sue and Gary Stu. URL: https://thanetwriters.com/essay/characters/storytelling-tropes-mary-sue-and-gary-stu/ (дата звернення: 26.12.2020).
93. What Is Doujinshi? And How Is It Legal? URL: https://www.tofugu.com/japan/doujinshi-definition/ (дата звернення: 26.12.2020).
94. Кравцов Н. И., Лазутин С. Г. Русское устное народное творчество: Учебник для фил.спец.ун-тов. Москва, 1983.
95. AO3 Statistics 2020: A Look Behind the Scenes. URL: https://archiveofourown.org/admin\_posts/15931#:~:text=The%20Archive%20has%20seen%20consistent,340%20million%20total%20page%20views. (дата звернення 15.12.2020).
96. Bacon–Smith C. Enterprising women: Television fandom and the creation of popular myth. Philadelphia : University of Pennsylvania Press, 1992.
97. Fanart Activism: Fan Participation as a Tool for Representation and Diversity Awareness. URL: http://reviewsmagazine.net/fanart-activism-fan-participation-as-a-tool-for-representation-and-diversity-awareness/ (дата звернення 25.12.2020).
98. Harry Potter and the Importance of Fan Art. URL: https://mariceladgonzalez.wordpress.com/2014/07/07/harry-potter-and-the-importance-of-fan-art/ (дата звернення 25.12.2020).
99. Fanfiction: Why podfic deserves more appreciation. URL: https://www.syfy.com/syfywire/why-podfics-the-audiobooks-of-fanfiction-deserve-more-appreciation (дата звернення 25.12.2020).
100. Harry Potter and the Mysterious Thief. URL: https://rivarsstudio.itch.io/hpatmt (дата звернення 27.12.2020).