

LINGUISTICS

Pozharytska E.A.

FANFICTION AS LUDONARRATIVE: FANWRITERS AS GAMERS

Pozharytska E.A., Ukraine, Odesa Mechnikov National University,
Candidate of Philological Sciences, Assistant Professor

Abstract

The article looks at the origin of fanfiction as a new type of literature made up by a dialectic fusion of various communicative means organised and suborganised by individual and group consciousness. Thus, the fan reader changes places with the original writer and becomes his/her co-author, changes or continues the plot and the initial text's storyline and brings it to the World Wide Web, this way marking a new epoch in fiction development. The present investigation analyses lingual and narrative peculiarities of this type of digital literature on the material of 'Harry Potter' universe as originally created by J.K. Rowling and developed in top 10 English fanfics. A conclusion has been made about the original canon characters preserving their typical speech features (especially when it comes to side-kicks and not the protagonist). This fact testifies to the existence of a set of certain ludorealia in fanfics not only on the level of time and place of the narration, but also in the set of personages involved in the story.

Keywords: fanfic, canon, lingual and narrative peculiarities, digital literature, computer game, ludorealia.

Глобальная компьютеризация профессиональной и общественной жизни сегодня с неизбежностью привела к возникновению литературы нового типа, представляющей собой причудливое сращение вербальных и надвербальных средств общения, личного и группового сознания. Перемещение художественного произведения со страниц книг на экраны компьютера открывает обширные возможности для читателя поучаствовать самому в развитии сюжета, стать «соавтором», высказать

свою оценку и изменить ход предложенной автором истории. Очевидно, что в совокупности все эти факторы способствуют формированию нового этапа в развитии литературы и возникновению литературы нового типа.

Настоящая работа посвящена исследованию лингвохудожественных особенностей особого рода цифровой литературы, известной как «фанфик». Этимология термина весьма прозрачна и является сложным образованием двух сокращений в английском языке: *fanatic fiction* > *fanfic*. По определению Н.В. Афанасовой, термин фанфик относится к жаргонизмам, и подразумевает любительский художественный текст, написанный по мотивам популярного оригинального литературного произведения, продукта киноиндустрии (художественный фильм, мультфильм, сериал, аниме и др.), комиксов разного плана (в том числе, манги) [1, 95].

Несмотря на достаточно прочные позиции, которые заняла литература данного типа, ее место среди других видов цифровой литературы, жанровое своеобразие и лингвальные особенности не получили среди исследователей однозначного толкования (Sh. Pugh [11], O. Pozharytska [9], D. Wershler [14], A. Bell [2], A. Ensslin, H.K.Rustad, A. Kalucka, D. Punday, A. Saemmer [12] и др.).

Актуальность работы вытекает из гносеологической потребности выявить когнитивные основы глобальной распространенности фанфиков среди читателей-пользователей и недостаточным освещением их коммуникативно-когнитивных основ в специальной литературе.

Целью исследования является определение статуса фанфиков как особого рода компьютерной литературы на английском языке и выявление их лингвальной специфики.

Объектом исследования является вербальное пространство фанфиков виртуально-смыслового пространства Гарри Поттера.

Предметом – вербальные средства связи, обеспечивающие принадлежность фанфика к гипертексту вселенной Гарри Поттера.

Материалом исследования послужил текст романа-фэнтези Дж.Роулинг ‘*Harry Potter and the Chamber of Secrets*’ [16], а также 10 оригинальных англоязычных топ-фанфиков по вселенной Гарри Поттера [15].

Сегодня фанфики не получили однозначного понимания в литературной семантике и, если Д. Вершлер [14, 338] относит их к паралитературе, то Ш. Пью [11] усматривает в ней большой потенциал будущего развития литературы в целом, так как уже сегодня в ней можно обнаружить как неоднородность жанров, так и очевидность морально-эстетических приоритетов.

Обращаясь к истории возникновения и развития фанфика становится ясно, что, выражаясь словами О.В. Дедовой, у этой

литературы есть прошлое: она впитала в себя традиции и достижения печатной литературы [4, 2]. Принято считать, что фанфики являются порождением исключительно компьютерных технологий и восходят к 60-м гг. прошлого века, ко времени появления первых «фанзимов» (журналов поклонников известного сюжета «Стартрек» (*Star Trek*)). В 1998 было официально организовано интернет общество *FanFiction.Net* [15], где поклонники могли обмениваться мнениями и писать свои зарисовки на известный сюжет.

Тем не менее, произведения литературы типа «фанфик» можно обнаружить значительно раньше знаменитых продолжений «Стартрек» (*Star Trek*). Так, еще в 15 в. Роберт Генрисон (*Robert Henryson*) пишет «Завещание Крессиды» (*The Testament of Cresseid*), в котором представлена концовка известного сюжета. Средневековые легенды о докторе Фаусте и Доне Жуане находят продолжение в произведениях Й.Гете, К. Мзареулова, Р.Светлова, Э.Гофмана, К.Костанеды, Дж.Байрона и др.

Известные сказки «Буратино» и «Доктор Айболит», которые сюжетно и образно связаны с каноническими «Доктор Дулиттл» (*Doctor Dolittle*) и «Пиноккио» (*Pinocchio*), по своей сути также являются вариантами современных фанфиков. Нередко фанфики приобретают самостоятельную жизнь, вырываясь за рамки вселенной определенных авторов. В качестве примеров вспомним современные бестселлеры «Пятьдесят оттенков серого» (*Fifty Shades of Grey*) и «Город костей» (*The City of Bones*), которые являются модификациями фанфиков вселенных «Сумерек» (*Twilight*) С.Майер (*S. Meyer*) и Гарри Поттера (*Harry Potter*) Дж.Роулинг (*J.K. Rowling*).

С другой стороны, фанфики принадлежат не только к области художественной литературы, но и затрагивают область компьютерных игр.

В обоих этих видах творчества действие разворачивается нелинейно и мультимодусно. И если игра дает геймеру возможность новой экзистенции, то и компьютерная литература дает возможность читателю выстраивать сюжет в параметрах авторской концепции.

Общность компьютерной игры и компьютерной литературы прослеживается на уровне философии возможностей Д.Льюиса, который утверждает, что любая возможность потенциально реализуема в каком-то из измерений [7]. Дигитальная литература не только мультимедийна, но и мульти-экзистенциональна. как реализация модусов возможностей читателя-геймера. Эта мысль легко прослеживается и в огромном разнообразии существующих типов фанфиков, жанры которых скорее напоминают опции литературной компьютерной игры. Так, известны депрессивные фанфики (*angst*), вызов (*challenge*), плохо написанные фанфики (*badfic*), мрачные фанфики (*darkfic*), продолжения (*continuation*),

мирообразующие фанфики (*alternate universe or AU*), кроссоверы (*crossover*), фанфики-флаффы (*fluff*) легкого и нелогичного жанра, фанфики типа POV (*point of view*), где сюжетная линия освещается с позиций какого-либо персонажа, фанфики-последствия (*sequel*), предлагающие продолжение или развитие идеи другого фанфика или канона, т.е. канонического, изначального текста, и др.

Такая жанровая «разветвленность» фанфиков также согласуется с вышеупомянутыми философскими воззрениями Д.Льюиса. Автор рассматривал возможность и реальность как разные модусы существования действительности, и считал, что любой возможный мир реализуем [там же]. Иными словами, речь идет о возможностях существования нескольких параллельных реальностей. Отметим, что такой подход фактически является основой людологии (от лат. *ludere* – играть + *logos* – наука) – науки об игре. В литературной семантике существует даже понятие «людонаратив» (*ludonarrative*), который представляет собой, согласно определению Т.Бисселла, интерактивные вербальные вставки, контролируемые игроком в видеоигре, в отличие от «рамочного нарратива» (*framing narrative*), визначально заданного разработчиками в виде предписанных элементов, не зависящих от игрока [3]. Таким образом, людонаратив – это конгломерат игровых и литературных элементов, игры и нарратива. Отсюда проистекает людонаративный диссонанс (термин Клинта Хокинга, *Clint Hocking*, 2007 [6]), т.е. противоречие между свободой выбора геймера и жесткими рамками, заданными нарративом игры. Известная исследовательница литературной семантики Э.Белл отмечает, что «сущность произведения не просматривается читателями-игроками, а развивается в соответствии с их объединенными усилиями с авторами-публикаторами. ... Тем не менее, нельзя не отметить, что во многих игровых скриптах скрыты настоящие сокровища литературы» [2, 46, перевод мой – Е.П.].

Известно, что художественный текст, в отличие от других, обладает многомерностью, как изображения виртуальной действительности, так и ее восприятия читательской аудиторией. «Существует много способов рассказать одну и ту же историю», – пишет известный исследователь людонаратива Макс Голбрайкх [5]. В последнее время, как отмечает автор, намечается тенденция к преобладанию игр с более тонко и глубоко выписанными характерами персонажей и психологией сюжета.

Проведенное исследование вербальной организации десяти фанфиков по вселенной Гарри Поттера позволило сделать следующие наблюдения. Прежде всего, обращает внимание, что из десяти англоязычных фанфиков, признанных по опросам представителей фанзоны лучшими [15], только один относительно изменяет вселенную

канона и превращает главного злодея Волдеморта в вампира (*'Harry Potter and the Bloodroom'* [там же]).

В остальных фанфиках обстановка канона не меняется. Несмотря на явное жанровое расхождение, среди лучших преобладают все же истории типа сиквелов-продолжений. Отметим, что в большинстве фанфиков вселенной Гарри Поттера центральным персонажем остается все тот же Гарри, однако характер его претерпевает изменения в сторону большей уверенности и независимости, отвечая предпочтениям авторов (например, *Jbern 'Bungle in the Jungle: A Harry Potter Adventure'* [там же]).

Что же касается остальных персонажей истории, то их вербальные портреты не претерпевают особых изменений и в большинстве случаев вполне узнаваемы. Так, речь Гермионы поучительна и грамотна: *'I mean we ought to help him out of the trouble.'* [там же]. Драко Малfoy так же презрителен и надменен. Его речь протяжна и иронична: *'Not as surprised as I am to see you in a decent suit, Weasley. You parents have been starving for a month.'* [15]. Отмеченная особенность позволяет говорить об особых «людорелигиях» фанфиков, которые преобразуют их в гипертекст определенного сюжета. Такой гигантский виртуальный мир предоставляет читателям возможность «пожить» в нем виртуальной жизнью, почувствовать себя соучастником событий и даже изменить предлагаемую реальность.

Продланное исследование на данном этапе намечает перспективы дальнейших разработок в области вербальной организации и литературной семантики рассмотренного типа компьютерной литературы, однако сделанные наблюдения дают вполне объективные обоснования прийти к выводу о возможности рассматривать фанфики как пограничную зону между людо- и художественным нарративом. Данный вывод позволяет выделить фанфик в отдельную исследовательскую область лингвистики, изучение которой имеет огромное культурологическое значение ввиду широких возможностей оказания воздействия на формирование менталитета широкой читательской аудитории.

References:

- [1] Afanasova N.V. Topical problems of teaching Russian as a native language / N.V. Afanasova // Proceedings of the 43rd Interregional Conference, 15-17 December, 2014 / ed. by Prof. O.A. Skryabina; Ryazan Yesenin State University. – Ryazan, 2014. – P. 95-99. (Афанасова Н.В. Актуальные вопросы обучения русскому (родному) языку / Н.В. Афанасова // Сб. материалов 43 Межрегион. конф., 15–17 декабря 2014 г. / науч. ред. д-р пед. наук, проф. О.А. Скрыбина ; Ряз. гос. ун-т имени С.А. Есенина. – Рязань, 2014. – С. 95-99.)

- [2] Bell A. The Possible Worlds of Hypertext Fiction / Alice Bell. – Ldn: Palgrave Macmillan, 2010. – 205 p.
- [3] Bissell Tom Extra Lives: Why Video Games Matter / Tom Bissell. – NY: Pantheon books, 2010. – 256 p.
- [4] Dedova O.V. Future of digital literature / Review on A.Bell REGARDS CROISES: Perspectives on Digital Literature / Eds. P. Bootz, S. Baldwin. — Morgantown: West Virginia University Press, 2010. — XX, 128p. / O.V. Dedova // NLO – Independent Philological Journal, 2012. – #115. – P. 128-134. (Дедова О.В. Перспективы цифровой литературы / Рецензия на кн. A.Bell REGARDS CROISES: Perspectives on Digital Literature / Eds. P. Bootz, S. Baldwin. — Morgantown: West Virginia University Press, 2010. — XX, 128p. / О.В. Дедова // НЛО – Независимый филологический журнал, 2012. – №115. – С. 128-134).
- [5] Golbraykh M. WHY NARRATIVE DOES NOT DEFINE YOUR GAME / M. Golbraykh. – [Electronic resource]. – Access: <https://indiewatch.net/2016/06/02/ludonarrative-why-narrative-does-not-define-your-game/>
- [6] Hocking C. Ludonarrative Dissonance in Bioshock The problem of what the game is about / Clint Hocking. – [Electronic resource]. – Access: http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- [7] Lewis D. Logical Theory and Semantic Analysis Essays : Dedicated to STIG KANGER on His Fiftieth Birthday / D. Lewis. – [ed. by S.Stenlund]. – Springer Netherlands, 1974. – 222 p.
- [8] Makedonski B. Ludonarrative dissonance the roadblock to realism / Brett Makedonski. – [Electronic resource]. – Access: <https://www.destructoid.com/ludonarrative-dissonance-the-roadblock-to-realism-235197.phtml>
- [9] Pozharytska Olena Digital literature as an interactive game with the reader / Olena Pozharytsa // Scientific Messenger of Lesia Ukrainka National University in Western Europe. – Philology. – Lutsk: Lesia Ukrainka National University in Western Europe, 2016. – # 6 (331). – P. 63-70. (Пожарицкая Е.А. Цифровая литература как интерактивная игра с читателем // Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки. — Серія: Філологічні науки. – Луцьк : Східноєвропейський національний університет ім. Лесі Українки, 2016. — № 6 (331). – С. 63–70).
- [10] Pozharytska Olena Computer Literature as a New Modus of the Readers' Existence / Olena Pozharytska // Science and Education a New Dimension. Philology. – IV (23). – Issue: 100. – 2016. – P. 27-

32. – Electronic Access: <http://scaspee.com/all-materials/computer-literature-as-a-new-modus-of-the-readers-existence-pozharytska-o>
- [11] Pugh Sheenagh *The Democratic Genre: Fan Fiction in a Literary Context* / Sheenagh Pugh. – NY: Seren, 2015. – 288 p.
- [12] Saemmer A. *Digital Literature - In search of a Discipline? Teaching Digital Literature in France: A short Overview* / A/ Saemmer // *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching. A Handbook Media Upheavals* / [Ed. by Simanowski R., Schäfer J., Gendolla P.]. – Bielefeld: Transcript Verlag, 2009. – P. 329-334.
- [13] Seraphine Frederic *Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony?* / Frederic Seraphine. – [Electronic resource]. – Access: https://www.academia.edu/28205876/Ludonarrative_Dissonance_Is_Storytelling_About_Reaching_Harmony
- [14] Wershler Darren *Conceptual Writing and Fanfiction* / Darren Wershler // *Why Fanfiction is Taking Over the World?* / Anne Jamison. – Dallas, TX: BenBella Books, Inc, 2013. – P. 333-341.
- [15] *Fanfiction.net*. – [Electronic resource]. – Access: <https://www.fanfiction.net/>
- [16] Rowling J.K. *Harry Potter and the Chamber of Secrets* / J.K. Rowling. – NY: Scholastic Paperbacks, 2000. – 341 p.