

## ГЛАВА 1

# ПОЧЕМУ МЫ ЛЮБИМ ФАНФИКИ

Я регулярно читаю или слышу от знакомых (да и незнакомых), что они не могут взяться за новую книгу, но при этом могут читать фанфики один за другим. И помимо суммарного объема, бывает так, что один макси-фанфик больше полноценного романа, а читается за один день. И дело не только в том, что он как-то иначе написан. Фанфики, как и любую развлекательную литературу, можно писать в разных жанрах, да и авторский стиль может значительно отличаться. Один автор пишет масштабный слоубёрн<sup>\*</sup>, полный диалогов,

---

<sup>\*</sup> Слоубёрн (*англ.* slowburn — медленное горение) — термин, означающий медленно развивающиеся отношения, чаще всего романтические, между персонажами.

размышлений, неторопливых сцен; другой в тот же объеме уместит целое приключение с уничтожением «Звезды Смерти», любовной линией и спасением трех планет. Будет ли какое-то из произведений лучше или хуже? Нет! На все найдется читатель. Но почему же фанфики порой легче читать, чем оригинальные произведения? В этом разделе я попробую в этом разобраться.

С фанфиками я впервые встретилась довольно поздно — мне было около двадцати. С другой стороны, довольно рано — шел 2005 или 2006 год, то есть даже о «Фикбуке» речи еще не было.

Мы с подругами тогда загорелись идеей поставить ролевую игру по мотивам книг Ольги Громыко (тоже своего рода фанфик, но кто бы нам тогда об этом сказал?), под это дело искали дополнительную информацию в Сети и, конечно, вышли на сайт автора. Там лежали ее рассказы и то ли фанфики, то ли ссылки на фанфики, точно не помню. И я тогда не сразу сообразила, в чем подвох, то есть вообще не смотрела на авторство: просто читала всё подряд и не могла понять, почему у текстов такой разный стиль и откровенно разный уровень. После долго пыталась уложить в голове, что можно вот так запросто взять чужих персонажей и чужой мир и закрутить собственный сюжет. Было странно.

Потом вспомнила, что читала же я когда-то длиннющий цикл про Конана, написанный самыми разными авторами, — и ничего. Некоторые из книг нравились мне куда больше оригинала Говарда. А еще вспомнила, что когда-то совсем давно, еще в школьные годы, и сама сочиняла нечто странное — вписывала себя то в сюжет Нарнии, то в Амбер. Все это было написано, конечно, ручкой на листочках и не имело никакой художественной ценности, но приносило мне удовольствие в процессе, а это главное.

В конце концов я подумала: мы играем в игры и тоже спокойно берем чужие произведения, миры и персонажей и творим с ними что хотим. И что такого? Авторам от этого никакого вреда, а нам — приятное времяпрепровождение.

После этого я окончательно встроила фанфики в свою картину мира. Ни один фанфик в процессе встраивания не пострадал.

*Катриона Шашкова, писательница*

## МЫ ЗНАКОМЫ?

Первое и главное: людям легче погружаться в произведения, где они уже знакомы с персонажами и часто со вселенной. Даже если любимые герои перенесены,

допустим, из родного космического пространства в обычную современную кофейню, они все равно остаются теми же персонажами. Уже известно, как они выглядят (особенно если это персонажи произведения с визуальным воплощением), как себя ведут, каковы их особенности. И даже если это пока слабо раскрытые герои, как, например, в играх с продолжающимся сюжетом, — их уже легче воспринимать.

Знакомые образы часто ощущаются как более безопасные или как те, об опасности которых уже известно. С художественными произведениями это тоже работает. Опираясь на свой прошлый опыт, например интересный сериал или десятки часов за увлекательной игрой, человек формирует представление о новом контенте. Схожесть с позитивным опытом может значительно повлиять на выбор похожего произведения. Джереми Миллер в книге о концепции «прилипчивого бренда» пишет: «Если варианты мало чем отличаются друг от друга, то люди выбирают что-то знакомое, что-то подешевле или то, что есть в наличии»<sup>1</sup>. Вариант «подешевле» сразу отпадает, но два других повлияют на выбор произведений, опубликованных в свободном доступе. Конечно, этот пример весьма условный, но в случае с чтением фанфикшена (и другой развлекательной литературы) мозг ведет себя похожим образом. Люди склонны выбирать то, что уже знакомо, так как имеют опыт взаимодействия с этой

вселенной, героями, жанровым направлением, тропами или конкретными авторами.

Эти персонажи уже любимы, ну или как минимум интересны. Потому о них читают и пишут снова и снова. Мне попало недавно одно короткое видео о том, что, по сути, перечитывание историй об одних и тех же героях в разных обстоятельствах является зоной комфорта. Так оно и есть. Если в любовных романах и некоторых других развлекательных жанрах существуют формулы, которые являются для читателей безопасной предсказуемостью, то в фанфиках основой для этого становятся сами персонажи и узнаваемая вселенная. При этом такой, казалось бы, ограниченный набор составляющих на деле дает возможности для практически бесконечных комбинаций как в рамках канона, так и с добавлением новых переменных, вроде изменения характера героя или места действия.

Путешествовать комфортнее с тем, кого хорошо знаешь и кому доверяешь. А люди доверяют любимым героям, даже если это Ганнибал Лектер. Если рассматривать художественный текст как мысленное путешествие, то в него легче вовлечься через тех героев и обстановку, к которым уже успел привязаться.

Не все читатели фанфиков являются активными читателями книг. Некоторые одинаково воспринимают чтение фанфиков и чтение книг, но для других они ощущаются совершенно по-разному. Интерес к героям

и самому произведению — одна из главных причин, почему так происходит. Немало читателей и авторов фанфиков говорят о том, что им важно расширить представление об оригинальном произведении, получить справедливую, на их взгляд, концовку для персонажей или иное развитие событий<sup>2</sup>. Объяснение простое: мы продолжаем думать о том, что нам небезразлично.

Удивительно, что есть и иная категория читателей. Это те, кто читает фанфикшен, даже не будучи знакомы с оригинальными произведениями или зная их очень поверхностно. Это довольно интересная тема для размышления: фанфики задумываются как то, что создано фанатами для фанатов, но на деле читательская аудитория не ограничивается только фанатской средой. Обычно такие читатели просто ищут тексты со своими любимыми тропами, сюжетами, особенностями и персонажей незнакомых произведений воспринимают как оригинальных.

В этом есть как плюсы, так и минусы. Часто авторам фанфиков не нужно описывать внешность и характер героя детально, ведь подразумевается, что читатель уже владеет этой информацией. Однако читатель, не являющийся фанатом, будет представлять что-то свое, ведь не все ищут описания внешности и характера.

Но есть у этого и положительная сторона. Не ограничиваясь только оригинальными авторскими текстами,

такой читатель значительно расширяет свой выбор. Те, у кого на полках десятки, а то и сотни непрочитанных книг, осознают, что в современном мире выбор «что почитать» действительно почти безграничен. Каждый день появляются новые анонсы, а в интернете новых текстов рождается и того больше. Но все же трудно иногда найти что-то отвечающее конкретному сиюминутному запросу. «Похоже на фильм *Kingsman*», «темная академия с активной любовной линией», «ромком с пикантными сценами» — список запросов может быть огромным. Многообразие фанфиков, в которых встречаются по-настоящему свежие, яркие идеи или, наоборот, классически прописанный троп, дает возможность получить что-то точно под запрос.

Написание любых текстов — опыт. А опыт ведет к росту. Фанфики могут помочь с чем угодно — от работы с характерами персонажей до структуры или сеттинга, если это AU\* (или если к оригинальному сеттингу есть интересные вопросы). Чему фанфики до конца научить не могут, по моему личному мнению, — это построению персонажа. Не развитию, а именно построению.

---

\* AU (от *англ.* alternative universe — альтернативная вселенная) — творческое пространство, не ограниченное канонами оригинального произведения.

Фандомы хороши тем, что там к персонажу у читателя (да и у писателя) уже есть эмоциональная привязка.

*Катрина Шабнова, писательница*

## ЭСТЕТИЧЕСКОЕ УБЕЖИЩЕ ИЛИ ФОРМА УТЕШЕНИЯ: ПОРТАЛ ДЛЯ ПОБЕГА ОТ РЕАЛЬНОСТИ

В этой книге я не единожды говорю об эскапизме в контексте фанатской среды. Неважно, касается ли это популярных любовных романов, аниме, комиксов, видеоигр или фанфикшена. Суть примерно одна и та же. Мы снова и снова хотим обратиться к вымышленным мирам. И мне стало действительно интересно: а почему? Я могу анализировать свой опыт чтения и написания фанфикшена, опыт опрошенных мной писателей и читателей, но это даст лишь часть общей картины, ведь причин для «побега» может быть множество.

«Нельзя не заметить, что притягательность пространства фэнтези связана в том числе с тем, что люди по всему миру все больше тянутся к альтернативной реальности: будь то компьютерные игры, культ “милоты” в образе мультипликационной Hello Kitty или повальное увлечение порнографией. Нравится нам это

или нет, нашу культуру постепенно наполняют миры, которые, в сущности, являются ментальными (и технологическими) построениями»<sup>3</sup>, — пишет Сюзан Нейпир, исследовательница аниме, в предисловии к переизданию своей книги «От “Акиры” до “Ходячего замка”. Как японская анимация перевернула мировой кинематограф». Тогда, в нулевых, Нейпир отмечала растущую эпидемию отаку\*-фанатов в США и рост внимания к японской популярной культуре в других странах, но не верила в то, что это станет мейнстримом. Тем не менее спустя двадцать лет не только отаку или закоренелые гики, но и все мировое сообщество, кажется, все чаще обращается к выдуманным мирам. Это сродни поиску утешения, отвлечения и ответов в искусстве. Ведь комиксы, даже если их содержание кому-то кажется глупым и поверхностным, тоже искусство. А фанфики — часть литературы, о чем будет сказано чуть позже. Но нынешнее погружение в выдуманные миры становится куда глубже. Можно примерить костюмы любимых героев, бродить по виртуальному Хогвартсу, смотреть экранизацию в 3D и бесконечно придумывать свои продолжения для героев. Все это часть современной фанатской среды,

---

\* Отаку (яп. お宅 — твой дом) — люди, которые одержимо увлекаются своим хобби и готовы тратить на него время, деньги и силы.

куда все чаще заглядывают даже те, кто раньше был далек от нее.

Первая причина будет скорее аргументом в пользу желания чаще обращаться к вымышленным мирам. Все дело в простоте погружения. Сейчас порог входа стал очень низким. Не обязательно вступать в фан-клуб — всю информацию можно найти в интернете. После выхода сериала, который не продлили на следующий сезон, легко обнаруживаются фанфики, которые способны утешить в такой ситуации. Огромное количество фанатского контента — от коллажей до многостраничных фанфиков — надолго продлевает удовольствие от понравившейся истории.

Жанровые произведения становятся мейнстримом, занимают ведущую позицию в культуре. Оценить это легко: внушительные тиражи популярных фэнтези-циклов, аниме в кинотеатрах, множество товаров с героями видеоигр на маркетплейсах. Корейские и китайские дорамы прочно обосновались на стриминговых платформах, и теперь их смотрят не только люди, увлеченные Азией, но и обычные домохозяйки. Согласно опросу портала «Литнет»<sup>4</sup>, 69% респондентов ранее читали фанфики, основанные на кино и сериалах. И хотя сам опрос был проведен на сайте, ориентированном на сетевую литературу, это все равно интересная статистика. Выяснилось также, что 67% опрошенных уверены: фанфики могут расширить их представление

о классических произведениях. То есть потребность в переосмыслении даже более сложных произведений довольно высока, и фанфикшен уже вышел из интернет-подполья и тоже стал частью мейнстрима.

Другая распространенная причина тяготения к эскапизму, причем часто именно к мирам вымышленным, далеко не нова, но по-прежнему актуальна. В кризисных ситуациях, когда кажется, что мир рушится, и непонятно, что делать дальше, люди склонны обращаться к вере. Речь не только о религии, а о вере в целом — в магию, в высшие силы, во что угодно. Сюзан Нейпир пишет, что глобальная жажда фантастического рождается на фоне неудовлетворенности технологиями. Люди 1990-х и начала 2000-х осознали, что технологии, как бы бурно они ни развивались, не обеспечат светлого будущего, которое описывали фантасты всего несколько десятилетий назад. Мир все глубже захватывают экономические кризисы, политическая нестабильность и другие проблемы, а наука не может их решить. Потому альтернативный мир кажется куда привлекательнее реального. В прошлом у такой веры не было возможностей для воплощения в виде доступных выдуманных историй. В то же время нередко именно в фантастике мы пытаемся найти ответы на свои вопросы.

Под влиянием эмоций люди склонны обращаться к выдуманным мирам снова и снова. Это те самые

произведения, которые создают ощущение возвращения домой, будь то традиционный просмотр «Гарри Поттера» или «Властелина колец» на новогодних праздниках или, как у меня, перечитывание «Ходячего замка» каждые пару лет. Впрочем, по моим наблюдениям, многие активные читатели боятся перечитывать книги — из-за страха разочарования или из-за того, что хочется успеть прочитать побольше нового. Тут в дело вступают фанфики. Погружение в знакомый мир дает спокойствие, которого люди ищут. Даже истории со сложными выборами, травмирующими событиями и пронзительными сценами часто подсказывают ответы на вопросы, которые не всегда точно сформулированы.

Мне очень нравится термин «форма утешения» (a form of solace), который используется в англоязычной среде. Под ним подразумевается именно то, что мы здесь обсуждаем, — использование развлекательного контента (фанфикшена в том числе) для получения душевного комфорта и равновесия. Обращение к знакомому миру, героям, а часто и к понятным сюжетным паттернам (да, да, сейчас они враги, но точно будут вместе) помогает пережить эмоции в безопасной среде. Многие молодые читатели и читательницы склонны применять к жизни опыт, полученный из подобных медиа. С одной стороны, это хорошо. Художественные произведения помогают найти ответы

на вопросы вне привычной реальности, а фанфикшен многими воспринимается куда легче, ведь подавляющее большинство текстов написано довольно простым для восприятия языком. Но есть и обратная сторона: романтизацию нездоровых паттернов читатели нередко начинают воспринимать как норму.

«I Can Fix Him (Я смогу исправить его)», — поет Тейлор Свифт. Популярный сюжет, где один из героев не самый приятный человек, а другой верит, что сможет его исправить, — яркий пример, как в реальной жизни редко работает то, что получается в выдуманной истории. Среди читателей фанфикшена все еще много подростков и молодежи, которые черпают знания о человеческих отношениях в популярной культуре. С одной стороны, не стоит осуждать кого-то за то, что им важен всплеск эмоций, который дает произведение с напряженными и неоднозначными сценами. С другой стороны, романтизация нездоровых паттернов часто ведет к тому, что люди начинают применять их в жизни. Мозг уже обработал информацию, обозначив ее как «стерпится-слюбится» или «он точно изменится». К счастью, большинство опрошенных мной поклонниц фанфиков, а также манги и манхвы с не самыми психологически здоровыми отношениями героев прекрасно осознавали: это не имеет ничего общего с реальностью. Они четко разделяют реальную жизнь и чтение в качестве развлечения. Впрочем, мои

знакомые все чаще отмечают усталость от переизбытка драматических историй с нездоровыми паттернами. А вот найти что-то интересное про здоровые отношения — та еще задача со звездочкой. Создавать конфликты, которые цепко удерживают читательское внимание, куда проще, если герои ссорятся, мирятся и проявляют агрессию.

Одним из самых ярких примеров эскапизма при угрозе в реальном мире является статистика посещения популярных сайтов с фанфиками в 2020 году. Ежедневные просмотры на одном из сервисов с конца февраля по март 2020 года варьировались от 39 до 50 миллионов, а количество комментариев выросло на 42%<sup>5</sup>. Пандемия, заставившая людей сидеть по домам, значительно отразилась и на поп-культуре. Эскапизм как средство поддержки побудил вернуться к любимым фандомам, таким как «Сумерки» и «Шерлок»<sup>6</sup>. Знакомые герои становились якорем в окружающем хаосе и неизвестности.

Желание обратиться к «безопасному пространству» вскрывает и много проблем. Я не буду углубляться в тему негативных последствий эскапизма, вроде зависимости от онлайн-игр. Негатив в принципе чаще обсуждается в медиапространстве, поскольку вызывает больший эмоциональный отклик у читателя или зрителя. На деле же токсичность некоторых фанатских сообществ мало чем отличается от токсичности любых

других, будь то поклонники рыбалки или гончарного дела. Для восстановления равновесия расскажу о позитивных эффектах интернет-эскапизма, включая современные фанфикшен-сообщества.

Общение в онлайн-среде положительно влияет на преодоление барьера в коммуникации и социальной тревожности<sup>7</sup>. Это актуально и для фикрайтерского сообщества. Соревновательный элемент, применимый к видеоиграм, присутствует и в различных флешмобах и конкурсах для авторов. Значительную роль играет уравнивание социальных навыков, а также отсутствие преград в общении. Автор, будь то фикрайтер или художник, может набрать большую аудиторию в популярном фандоме, не показывая свое лицо и не сталкиваясь с ограничениями, которые обычно накладывает взаимодействие вживую. Нахождение в фандомной среде часто положительно влияет на тех людей, которые вынуждены оставаться дома или имеют какие-либо иные ограничения. Для фанатской среды характерна полная или частичная анонимность, а нередко и создание виртуального альтер эго. Читателям и другим фанатам больше интересны творчество, авторский взгляд на персонажей и историю, а не личная жизнь и внешний вид.

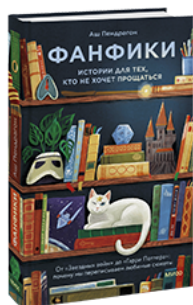
Вред социальной изоляции часто недооценивают. Научный сотрудник Международной лаборатории социальной нейробиологии Оксана Зинченко отмечает,

что стремление к новизне является базовым для человеческого мозга<sup>8</sup>. Отсутствие новизны, общения, контактов с миром вызывает у нас дискомфорт и повышает уровень стресса. Для людей, которым недоступна смена обстановки (например, из-за отсутствия «доступной среды»), важно подпитывать свой мозг новыми впечатлениями откуда-то еще. В этом смысле общение и творчество в Сети помогают бороться с социальной изоляцией и быстрее сходиться с людьми на почве общих интересов. Эффект от индивидуального эскапизма усиливается за счет общения в рамках фандомной среды.

Современный человек, измученный стрессом, ответственностью и неопределенностью, ныряет в комфортные миры, в которых следит за приключениями героев и точно знает, что с ними все будет хорошо. Фактически чтение подобной эскапистской литературы работает как безопасное проживание сказки или приключений и очень хорошо снимает тревожность.

Противопоставления так называемой большой литературе я не понимаю, потому что один и тот же читатель может читать и Кафку, и Алексея Иванова, и истории про принцессу и драконов.

*Ирина Котова, писательница,  
автор цикла «Королевская кровь»*



Почитать описание и заказать  
в МИФе

Смотреть книгу

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

Проза:

