



© 2024 г. А.Л. Гумерова, В.С. Сергеева

ФАНФИКШН И ИГРА: К ПОСТАНОВКЕ ПРОБЛЕМЫ¹

Аннотация: Фанфикшн — любительское творчество по мотивам оригинальных произведений — в последние десятилетия очевидно становится важным способом взаимодействия читателя с текстом, заставляя задуматься об академическом осмыслении этого феномена. Представляется возможным вывести истоки фанфикшн из литературной игры, в частности игр, свойственных читающим детям и подросткам, примеры чему можно найти в мемуарной литературе разных эпох. Потребность игры, пускай в уме, мысленно, с последующей записью (что отличает фанфики от собственно детских игр), может рассматриваться как одна из существенных причин возникновения фанфикшн, помимо свойств исходного текста.

Ключевые слова: фэнтези, фанфикшн, воображение, литературная игра, Толкин, Льюис, мемуары.

Информация об авторе: Анна Леонидовна Гумерова — кандидат филологических наук, старший научный сотрудник, Институт мировой литературы им. А.М. Горького Российской академии наук, ул. Поварская, д. 25А, стр. 1, 121069 г. Москва, Россия.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9795-0974>

E-mail: gratia4@yandex.ru

Валентина Сергеевна Сергеева — кандидат филологических наук, старший научный сотрудник, Институт мировой литературы им. А.М. Горького Российской академии наук, ул. Поварская, д. 25А, стр. 1, 121069 г. Москва, Россия.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4693-7723/>

¹ Статья написана по материалам выступления на Круглом Столе «Пародия. Пастись. Ретеллинг. Рецепция и художественная интерпретация литературного произведения» (16.05.2023; организатор Э.В. Васильева), проведенном в рамках проекта «Английская классическая литература в мировой культуре: рецепции, трансформации, интерпретации» по гранту Правительства Российской Федерации (соглашение № 23-28-00989 от 14.06.2022, срок реализации 2023–2024 гг.; руководитель проекта М.Р. Ненарокова).

E-mail: yogik84@mail.ru

Для цитирования: Гумерова А.Л., Сергеева В.С. Фанфикшн и игра: к постановке проблемы // Английская классическая литература в мировой культуре: рецепции, трансформации, интерпретации / отв. ред. М.Р. Ненарокова. М.: ИМЛИ РАН, 2024. С. 400–412. <https://doi.org/10.22455/978-5-9208-0777-9-400-412>

© 2024. **Anna L. Gumerova, Valentina S. Sergeeva**

FANFICTION AND PLAY: TO THE STATEMENT
OF THE PROBLEM

Abstract: Fanfiction — the amateur creativity based on original works — in recent decades is evidently becoming an important way of the reader's interacting with the text thus inspiring to think about the scientific reflection of the phenomena. Finding the origins of fanfiction in the literary game-playing seems to be possible, in the games of the reading children and teenagers in particular; examples can be seen in the memoirs of various epochs. The urge to play, though in their mind, followed by the results being written down (what distinguishes fanfics from children's games as they are) may be considered as one of the crucial causes of fanfiction, beside the features of the original text.

Keywords: fantasy, fanfiction, imagination, literary game, Tolkien, Lewis, memoirs.

Information about the author: Anna L. Gumerova, PhD in Philology, Senior Researcher, A.M. Gorky Institute of World Literature of the Russian Academy of Sciences, Povarskaya St., 25A, bld. 1, 121069 Moscow, Russia.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9795-0974>

E-mail: gratia4@yandex.ru

Valentina S. Sergeeva, PhD in Philology, Senior Researcher, A.M. Gorky Institute of World Literature of the Russian Academy of Sciences, Povarskaya St., 25A, bld. 1, 121069 Moscow, Russia.

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4693-7723>

E-mail: yogik84@mail.ru

For citation: Gumerova, A.L., and V.S. Sergeeva. "Fanfiction and Play: to the Statement of the Problem." *Anglijskaja klassičeskaja literatura v mirovoj kul'ture: recepcii, transformacii, interpretacii* [English classical literature in world culture: receptions, transformations, interpretations], ex. ed. Maria R. Nenarokova. Moscow, IWL RAS Publ., 2024, pp. 400–412. (In Russian) <https://doi.org/10.22455/978-5-9208-0777-9-400-412>

Нормальное фантазирование само по себе может быть двух типов, и разница между ними существенна. Их можно назвать Эгоистическим и Бескорыстным. В первом случае мечтатель сам всегда главный герой, и все видится его глазами. Это он дает остроумные ответы, пленяет прекрасных женщин, владеет яхтой, пересекающей океан, обретает славу величайшего поэта. Во втором случае мечтатель не является главным героем своих грез и, возможно, вообще в них отсутствует. Так человек, у которого нет возможности по-настоящему отправиться в Швейцарию, может развлекать себя мечтами об альпийских каникулах. Он будет присутствовать в своем вымысле, но не как главный герой — скорее, как зритель. Если бы он действительно находился в Швейцарии, его внимание было бы сосредоточено не на нем самом, а на горах; поэтому в фантазии его внимание сосредоточено на воображаемых горах. Но иногда мечтатель вообще не присутствует в своих грезах. Я, возможно, принадлежу к тем, кто, мучаясь бессонницей, развлекает себя вымышленными пейзажами. Я вижу большие реки, где в устье кричат чайки, движусь по сужающимся притокам, по обрывистым ущельям, вверх по течению, туда, где едва слышно звенит скрытый на болотистой пустоши исток. Но я присутствую там не как исследователь или турист. Я смотрю на мир извне. Следующей стадии нередко достигают дети, как правило сообща. Они могут изобрести целый мир и его население, оставаясь при этом извне. Но когда эта стадия достигнута, в дело идет нечто большее, чем просто греза — начинается составление, придумывание, иными словами (художественный) вымысел.

Именно здесь, если мечтатель обладает талантом, происходит легкий переход от бескорыстного фантазирования к литературному творчеству. Возможно перейти даже от эгоистического фантазирования к бескорыстному, а затем к подлинно литературному [12, р. 52–53].

Клайв Льюис писал «Опыт критики» — книгу, посвященную типам чтения и восприятия — с точки зрения увлеченного читателя. В какой-то мере трудно говорить о фанфиках, не будучи увлеченным фикрайтером. О причинах их появлениях и функциях сказано достаточно много, см., например: «Фанфикшн — созданный в рамках фандома продукт литературного творчества, которое опирается на известные феномены

культуры, заимствуя их элементы, и не может быть полностью интерпретировано без знания данных феноменов» [10, с. 233]. В этой же работе приведен ряд возможных классификаций фанфикшна — по жанрам, по подходу к изначальному канону и т. д., и это перечисление только больше показывает полное разнообразие в фанфикшне. Указаны различные критерии, помогающие читателю ориентироваться — объем текста, жанр, отношение к исходному канону, отношение к персонажам исходного канона, пригодность для возрастных групп (как правило, таким образом характеризуется степень насилия и секса, описанная в фанфике [10, с. 234–236]. А.А. Липинская в работе «Джек-Потрошитель в русскоязычном фанатском творчестве», подробно описывая механизм так называемой «Фандомной битвы» — мультифандомного командного состязания между работами в разных жанрах, но объединенных одним исходным «каноном», произведением или циклом — пишет: «Здесь даже больше, чем просто в сетевом фанатском творчестве, заметно взаимодействие между аудиторией и Авторами» [6, с. 72–73].

В статье Н.В. Самутиной «Великие читательницы: фанфикшн как форма литературного опыта», посвященной феномену читательского письма для массовой литературы на примере русскоязычного фанфикшна по саге Дж. Роулинг о Гарри Поттере, говорится: «Фанфикшн служит для русских читательниц катализатором осмысления функций чтения и читательского опыта, самоопределения в поле этого опыта, поисков ответа на вопрос, зачем каждой из них этот фанфик, эта книга, а заодно чтение, письмо и литература вообще <...> фанфикшн как средство коммуникации, со всеми его обозначенными выше особенностями, обладает таким же эффектом, как ряд других медийных конструкций нашей (пост)современности: он выглядит легко, а действует серьезно, обещает мало, а дает много, притворяется необязательным развлечением, но способен изменять жизнь» [8, с. 185]. Наконец, И.А. Сергиенко в статье «“И вела я жизнь цивилизованную, как вдруг...”: история прочтения романа Дж.Р.Р. Толкина “Властелин колец” в России (1970–2000-е гг.)», построенной на социологическом исследовании читательской рецепции творчества Толкина в указанный период (в статье использованы как непосредственные опросы, так и высказывания на читательских форумах) говорит о «читательской инициации», характерной для рассказов

о встрече респондента с творчеством Толкина: «Эти рассказы представляют собой устойчивый автобиографический нарратив, где, как правило, рассматриваются такие составляющие личного «автобиографического мифа» как события и совпадения, определившие судьбу. Большинство представленных текстов отличается высоким уровнем рефлексии и исповедальности, зачастую они имеют сюжетное построение с четко выраженной завязкой, развязкой и кульминацией» [9, с. 139]. Все эти определения, от попыток формализовать фанфикшн до изучения личного читательского опыта, объединяет основная идея: фанфик — это описание личного читательского переживания авторского мира, и в большинстве случаев фанфикшн-культура предполагает создание поля общения с такими же читателями любимых книг.

«Хорошая» или «плохая» литература порождает фанфик? Если, вслед за К. Льюисом, задаться вопросом о качестве произведений, вызывающих работу «апокрифирующей» читательской фантазии, мы обнаружим, что это литература самая разная, от классической до массовой (не говоря о тех случаях, когда фанфики создаются по фильмам, видеоиграм, биографиям популярных исполнителей и т. д.)². Дело не в том, хороша

² См., например: «По моим наблюдениям, в первую очередь фанфик возникает вокруг явлений культуры, предлагающих читателю-фанату хорошо разработанный, полный подробностей мир (фанфикеры пользуются термином “вселенная”, universe), допускающий широкое пространство альтернативы. Огромный пласт фанфика существует, например, в привязке к сериалу “Секретные материалы” и к саге о Гарри Поттере, но фанфикеров, работающих с сюжетом и персонажами суперхита “Титаник”, оказалось до смешного мало. Очевидно, одной популярности для возбуждения писателей-последователей недостаточно» [3]. Ориентация на читателя нередко выделяется как признак массовой литературы, однако фанфики пишутся, в том числе, по творчеству Достоевского, Джейн Остен и т. д. (хотя, вероятно, немалую роль тут сыграли экранизации). В статье «О чтении» Ролан Барт пишет о возможности включения читательского восприятия в анализ текста: «Один из способов приобщить читателя к теории Повествования и вообще к Поэтике заключается, по-видимому, в том, чтобы рассматривать его самого как занимающего некоторую точку зрения (или несколько точек зрения подряд); иначе говоря, рассматривать читателя как персонажа, превращать его в одного из персонажей (даже не обязательно привилегированного) повествования и/или Текста» [1, с. 497–498].

или плоха эта литература — в конце концов, и «Душеньку» И.Ф. Богдановича, и «Пока мы лиц не обрели» Льюиса можно назвать хронологически очень отдаленными фанфиками по «Золотому ослу» Апулея — а в том, что она соответствует определенным условиям. В их числе — незавершенность истории, наличие лакун, вопросов без ответа, что само по себе вызывает возникновение подражаний, продолжений и т. д. Но если это можно назвать именно условиями («зацепки» внутри текста), то есть еще один фактор, естественный сам по себе — желание игры.

Что приводит к созданию фанфика — определенные свойства исходного произведения или свойства самого человека?

Одна из самых первых фанфикшн-культур в России строится вокруг произведений Дж.Р.Р. Толкина. И один из самых ранних и наиболее известных фанфиков — «Черная книга Арды» Натальи Васильевой (в большей части редакций — в соавторстве с Натальей Некрасовой), официально впервые изданная в 1995 г., а до этого существовавшая в виде самиздата и создавшая свой культурный пласт. Издание 1995 г. открывается рассуждением о природе творчества, в которых особенно подчеркивается незавершенность текстов Толкина, естественным образом вызывающие желание дописывать и домысливать. Довольно последовательно перечисляются способы творчества, о которых так или иначе говорит и сам Толкин: зрение (наблюдения), логика достраивания, эмоции, «видения и сны».

Разве вспомнишь его теперь — тот первый вопрос, на который не найти ответа во вроде бы логичном повествовании. А когда ответ был найден, рухнула стройная схема, и шитая золотом ткань прекрасной сказки стала расползаться под пальцами... и — что за ней? <...> Говорят, лишь те произведения истинно совершенны, в которых ничего не хочешь изменить, которые не хочешь дописать или продолжить. Таких мало, и книги Дж.Р.Р. Толкиена не входят в их число — утверждение, которое попытаются оспорить тысячи читателей, относящихся

Барт не говорит о специфических жанрах, которым мог бы быть свойственен такой подход — можно с уверенностью говорить, что для него такое вовлекающее отношение к читателю, как и для Клайва Льюиса немного ранее, является возможным свойством чтения любой литературы, а не только массовой.

к «Сильмариллион» и «Властелину Колец», как к Библии. Однако тому, кто привык не только смотреть, но и видеть, очевидно, что в произведениях профессора Толкиена сказано не все.

<...> Как это началось и почему? Долгий рассказ. Скажем одно — настало время поверить своим мыслям, видениям, бреду, снам — и логике. Зрение выискивало недомолвки и несоответствия в повествовании Толкиена. Логика заполняла лакуны. Эмоции проверяли правильность догадки. Видения и сны ставили перед фактом: это было так. <...> Уже не вспомнишь, кем в первый раз было сказано: «Я видела. Так было». <...> Это потом — странный взгляд в пространство и неестественно-ровное: «Я помню...» Все это еще будет. Сейчас есть только — Имя, да вопросы, которые, кажется, никто не задавал себе за все время, прошедшее с публикации «Властелина Колец» и «Сильмариллион». И есть двое — с уклоном в филологию и историю соответственно, — у которых возникло желание достроить неполную картину мира [13, с. 3–4].

Написание фанфика и тем более его предложение фэндомскому сообществу — своеобразная игра-фантазия, сродни детскому «давай как будто» (бескорыстное или небескорыстное фантазирование, цитируя «Опыт критики» Льюиса). Фанфики пишут необязательно потому, что автор сознательно хочет поиграть, один или с кем-то вместе, в сообща придуманный (или домысленный) мир; необязательно потому, что описываемое в фанфике тем или иным образом уже было отыграно (хотя это тоже возможно, и фанфик иногда представляет собой отчет о состоявшейся ролевой игре, живого действия или словесной)³. Однако в норме фанфик — не запись, а аналог игры; отчасти благодаря интернету это — новый жанр, но, с другой стороны, фанфикшн вызывает в памяти вполне знакомый образ читающего ребенка, который мысленно разыгрывает, продолжает, дополняет прочитанное (со своим участием или нет) и ищет тех, с кем эту игру можно разделить⁴. Речь в данном случае не

³ См., например: [5].

⁴ Заметим эту необходимость создания вымышленных миров «в сотрудничестве», о которой упоминал Льюис. В работе «Феномен творчества в сетевой литературе (на примере форумных ролевых игр» исследовательница творчества Дж.Р.Р. Толкина и литературы фэнтези О.С. Наумчик со ссылкой на известное письмо Дж.Р.Р. Толкина

о литературном соавторстве — в эту игру можно играть всем желающим.

Тем не менее фанфик — нечто отдельное по отношению к литературе, и у него свои законы, которые, может быть, пока не описаны или описаны недостаточно полно, однако отчетливо ощущаются всеми, кто внутри этой культуры. Фанфик, в отличие от «настоящей литературы», даже самой дешевой бульварной литературы, всегда создается в плотном взаимодействии с читателем, зачастую по прямому заказу... В этом отношении фанфик сродни ролевой игре: нет жесткого деления на «авторов» и «читателей», нет тех, кто на ярко освещенной сцене, и тех, кто смотрит из темного зала, все отчасти актеры и отчасти зрители, любой может подняться на сцену и сыграть, если захочет и осмелится, места и времени хватит на всех.

(из сетевого обсуждения)

В реалистической литературе сложно найти примеры того, как ребенок создает произведение, записывая постфактум свою же игру, хотя немало примеров, собственно, описания и развития вымышленного мира (карты, письма, внутримировой легендарии)⁵. Однако сыгранное остается в «минувшем дне» — оно может продолжаться, но не повторяться; реконструировать однажды сыгранный сюжет бывает сложно, да и не так интересно — даже возвращение к нему не всегда привлекает. Так, в повести Р. Джефриза «Бевис, или История мальчика» (1882) маленький герой, увлеченно и непрерывно разыгрывающий книжные сюжеты, равнодушно проходит

Мильтону Уолдмену от 1951 г. справедливо отмечает высокую роль сотворчества для конструирования авторских миров и показывает, что этого же мнения придерживался и сам Толкин [7, с. 352]. Несомненно, свою роль тут играет идея желания (*desire*) — желания соучастия, выхода за рамки непосредственной действительности, жадности приключений, сопричастности успехам героя и т. д.

⁵ Упоминания об этом есть практически у всех, кто в детстве пережил опыт создания «страны-мечты» — наиболее яркое и развернутое описание, конечно, у Л. Кассила в «Кондуите и Швамбрании». Вымышленный мир наносится на карту, иллюстрируется, для него создается история и т. д. К. Льюис, в детстве игравший с братом в «страну мышей», жаловался, что трудно заполнить вымышленными событиями тысячелетия истории в хрониках.

мимо плота, который строил накануне, изображая Робинзона: новый день сулит новую игру, новые приключения. Тем не менее, если бы дети, играющие в Робинзона, затем сели и записали свои игровые приключения — или приключения своих персонажей — вероятно, получился бы полноценный фанфик по Дефо. Из мемуаров литературоведа и историка Н.П. Анциферова, в отрочестве увлекавшегося с друзьями «игрой в рыцарей»⁶, предполагавшей развитый сюжет и глубоко проработанных персонажей, мы узнаем, что как минимум для одного участника сыгранные истории оставались источником творческого вдохновения:

Интересно, что Татьяна Навашина в письме Николаю Анциферову от 16 октября 1910 г. замечает: «Что же касается молитвенного отношения к жизни, то не только легенда о нем мне знакома, и если бы мои сочинения были напечатаны, то я сослалась бы на мою балладу о рыцаре Черной башни, что этот вопрос затронут и одна из сторон его решена» [Навашина 1905–1913, л. 56]. Очевидно, письмо обращено к человеку, который понимает ее с полуслова, и поэтому фраза выглядит для стороннего читателя достаточно загадочной, однако можно предположить, что по мотивам этого сюжета ею действительно была написана баллада о явлении Лоре видения Роланда на кресте, предваряющего смерть героя, — в таком случае Анциферов в своих мемуарах пересказывает не столько саму игру, сколько балладу, написанную на ее основе. Из воспоминаний Анциферова мы знаем, что Татьяна Навашина возвращалась к сюжетам игры в процессе литературного творчества: годом позже Анциферов напишет в дневнике, который процитирует в мемуарах: «Таня... пишет биографии наших рыцарей» [Анциферов, л. 233] [4, с. 181–182].

Можно сказать, что автор фанфика вспоминает, «как играют в Робинзона». Фанфик — это *потребность* игры, которая вполне может состояться и «в уме» (то есть в фантазии). Он находится в той точке, где игра и фантазирование переходят в творчество — пускай не всегда, по Льюису, «подлинно литера-

⁶ С опорой, в том числе, на творчество Шекспира, Вальтера Скотта, Дюма, Бульвер-Литтона и проч., хоть и без прямого заимствования сюжетов.

турное»; результат может стать или не стать литературой, но, тем не менее, связь между фантазированием и сочинительством представляется довольно прямой. Вполне естественно, что игровая фантазия опирается на уже известные образы, сюжеты, события; игра по прочитанному предполагает нечто, лежащее в основе — представим, что мы рыцари короля Артура, разбойники, путешественники, индейцы и т. д. Быть может, в игровой составляющей — отличие фанфика от «апокрифа»⁷, и корни фанфикшна следует искать не в литературной традиции (подражания, пародии, компиляции), а в игровом творчестве, хотя с ним мы зачастую имеем дело уже опосредованно, в том числе через описания детских игр в мемуарах.

Затем к картам добавляется собственно «игра в рыцарей», в которую постепенно вовлекаются и другие друзья Анциферова — братья Белокопытовы, брат и сестра Навашины, Александр Попов. «Родилась эта игра так, — сообщает Анциферов. — В тетрадке я рисовал (увлекшись Вальтером Скоттом) рыцарей, поколение за поколением <...> Я давал иные имена: Эдуард, Ричард, Роланд, Роберт и т. д. И каждому сочинял биографию. У вымышленных персонажей появляется биография, они перестают быть только функциями для игры. Затем Анциферов подробно описывает правила проведения войн и турниров, и мы видим, что игра ведется бумажными фигурками на нарисованной карте и состоит «в осадах замков и городов» [Анциферов 1992, 60]. <...> в третьей части мемуаров речь уже идет не о вполне вымышленной стране (действие игры происходит в Англии, с некоторой оговоркой — «в нашей детской Англии» [Анциферов 1992, 79]) <...> Анциферов специально отмечает,

⁷ Споры об апокрифическом творчестве, в частности, по мотивам Толкина активно велись в конце 1990-х — начале 2000-х гг., в том числе, после выхода ряда книг, действие которых происходило в толкиновском авторском мире — Средиземье (Н. Перумов, К. Еськов, Н. Некрасова, О. Брилева). Участники дискуссий пытались разграничить апокриф и фанфик / подражание, тем более что на термине «апокриф» настаивали и некоторые авторы. В целом, исходя из понимания апокрифа как произведения религиозной литературы, не включенного в канон, делался вывод, что апокриф определяется степенью серьезности отношения к тексту, даже степенью веры в существование мира, описанного Толкином. В данном случае границей жанра стала мера авторской искренности.

что действие этой игры в рыцарей происходит в реально существующей стране: «У играющих не было теперь особых государств. Мы все сошлись на одном, и это, конечно, была родина Шекспира — Англия» [Анциферов 1992, 71]. Характеризуя Англию как родину Шекспира, Анциферов подчеркивает литературность локуса их игры. Мемуары Анциферова в этом плане не представляют собой какое-то исключение: игры по такого рода художественным мирам часто упоминаются в воспоминаниях о детстве, как в близких по времени к мемуарам Анциферова, так и в более ранних и более поздних. В монографии «Усадебный текст» и национальный культурный код: русско-британские литературные связи XIX — начала XXI в.» Г.А. Велигорский перечисляет автобиографические произведения XIX–XX вв., в которых описана «игра в Робинзона»: записки актера А.П. Ленского, воспоминания А.Ф. Достоевского и художницы Т.А. Луговской, автобиографическую повесть Н.К. Крупской; в записках Ленского появляется также игра в Дон Кихота [см. Велигорский 2022, 324–327]. В записках Ленского и воспоминаниях А.Ф. Достоевского подчеркивается, что играющие принимают на себя роли Робинзона и Пятницы. Описание, которое дает Анциферов в «Prima Vera», в определенном смысле схоже — играющие отождествляют себя с персонажами, причем, судя по описанию, есть три персонажа, жестко «привязанных» к каждому участнику игры, но есть и другие, за которых они тоже могут высказываться в случае необходимости⁸ [4, с. 178–180].

Урсула Ле Гуин в эссе «Почему американцы боятся драконов?» (1974) писала, что не во всех литературах развилась традиция «волшебной сказки для взрослых», то есть собственно «фэнтези» [11, р. 24] — точно так же, возможно, не везде была удовлетворена возможность свободной игры на литературный сюжет. Вопрос о функциях игры и о том, выполняет ли их фанфик или ограничивается тем, что реализует само желание «поиграть» — другое дело. «<...> фанфикшн как средство коммуникации, со всеми его обозначенными выше особенностями, обладает таким же эффектом, как ряд других медийных конструкций нашей (пост)современности: он выглядит легко, а действует серьезно, обещает мало, а дает много, притворяется

⁸ Подробнее см.: [2].

необязательным развлечением, но способен изменять жизнь» [8, с. 185].

Список литературы Исследования

- 1 Барт Р. Система Моды. Статьи по семиотике культуры. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 2003. 512 с.
- 2 Велигорский Г.А. «Усадебный текст» и национальный культурный код: русско-британские литературные связи XIX — начала XXI в. М.: ИМЛИ РАН, 2022. 415 с.
- 3 Горалик Л. Как размножаются Малфои. Жанр «фэнфик»: потребитель масскультуры в диалоге с медиа-контентом // Сайт «Новый Мир». [2003. № 12]. URL: https://magazines.gorky.media/novyi_mi/2003/12/kak-razmnozhayutsya-malfoi.html (дата обращения: 03.09.2024).
- 4 Гумерова А.Л. Игра в рыцарей на страницах мемуаров Н.П. Анциферова // Детские чтения. 2023. № 23 (1). С. 175–192.
- 5 Гумерова А.Л. Ролевые игры как творчество // Сайт «Новый Мир». [2008. № 8]. URL: https://magazines.gorky.media/novyi_mi/2008/8/rolevye-igry-kak-tvorchestvo.html (дата обращения: 03.09.2024).
- 6 Липинская А.А. Джек-Потрошитель в русскоязычном фанатском творчестве // Языки истории и языки литературы. Коллективная монография / отв. ред. Т.А. Шарыпина, М.К. Меньщикова. Н. Новгород: Изд-во НГУ, 2022. С. 72–80.
- 7 Наумчик О.С. Феномен сотворчества в сетевой литературе (на примере форумных ролевых игр) // Национально-культурные коды мировой литературы в контексте аудиовизуальных практик искусства. Коллективная монография / отв. ред. Т.А. Шарыпина, М.К. Меньщикова. Н. Новгород: А.В. Щепинский, 2022. С. 351–357.
- 8 Самутина Н.В. Великие читательницы: фанфикшн как форма литературного опыта // Социологическое обозрение. 2013. Т. 12, № 3. С. 137–194.
- 9 Сергиенко И.А. «И вела я жизнь цивильную, как вдруг...»: история прочтения романа Дж.Р.Р. Толкина «Властелин колец» в России (1970–2000-е гг.) // Труды Санкт-Петербургского гос. ун-та культуры и иск-ва. 2010. Т. 187. С. 138–161.
- 10 Солина А.В, Балютко Я.С. Классификация фанфикшна: безопасный сегмент фанатского творчества // Культурные инициативы: материалы 55 Всерос. науч. конф. молодых исследователей (Челябинск, 6 апр. 2023 г.) / сост. и науч. ред. А.Р. Медведева, гл. ред., отв. за вып. Е.А. Селютина. Челябинск: ЧГИК, 2023. С. 233–237.

- 11 *Le Guin U.* Language of the Night. New York: Simon and Schuster, 2024. 304 p.
- 12 *Lewis C.* An Experiment in Criticism. Cambridge: Cambridge University Press, 1965. 151 p.

Источники

- 13 *Васильева Н., Некрасова Н.* Черная книга Арды. М.: Диас, 1995. 672 с.