

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Києво-Могилянська академія»
Факультет гуманітарних наук
Кафедра культурології

Кваліфікаційна робота
освітній ступінь - бакалавр

**«Від канону до фанону: культурні особливості фанфікшну і трансформація
оригіналу»**

Виконала: студентка 4-го року навчання,
Спеціальності
034 Культурологія

Кузьменко Юлія Юріївна

Керівник Івашина О.О.
Старший викладач

Рецензент Півторак Юлія

Старша викладачка кафедри культурології
Гуманітарного факультету УКУ

Кваліфікаційна робота захищена
з оцінкою _____

Секретар ЕЕ _____

«_____» _____ 20____ р.

Київ - 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ФАНФІКШЕНУ	6
I.1 Визначення понять: канон, фанон, фанфікшн	6
I.2. Історія виникнення та розвитку фанфіку	8
I.3. Фанфік як форма читацької (і фанатської) творчості	10
I.4. Межі авторства: перетин офіційного тексту і читацької інтерпретації	11
РОЗДІЛ II. ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОГО ФАНФІКШНУ	14
II.1. Archive of Our Own як провідна платформа фанфікшену	14
II.2 Жанрове і тематичне розмаїття фанфіку.....	16
II.3. Трансформація канонічного сюжету: типові механізми і практики	18
II.4 Візуальна і текстова культура фанфікшену	20
РОЗДІЛ III. МЕХАНІЗМИ ФАНОНІЗАЦІЇ	24
III.1 Спільне дослідження як механізм канонізації	24
III.2 Спільне творення як механізм канонізації	26
III.3 Зв'язок з іншими механізмами канонізації	27
РОЗДІЛ IV. ФАНФІКШН У КОНТЕКСТІ МОЛОДІЖНОЇ КУЛЬТУРИ ТА ГЛОБАЛЬНИХ ТЕНДЕНЦІЙ	30
IV.1 Фандоми DC та Мародери як приклади великих спільнот.....	31
IV.2 Жанри й теми фанфіків у фандомах DC та Мародери.....	33
IV.3. Напрями фанонізації сюжетів і персонажів	36
IV.4 Фанфікшн як частина молодіжної культури і глобальних тенденцій	38
ВИСНОВКИ.....	41
БІБЛІОГРАФІЯ.....	44
ДОДАТКИ.....	48

ВСТУП

Актуальність. Фанфікшн сьогодні є важливим компонентом фан-культури та цифрової літературної практики. Зростання платформ таких як Archive of Our Own, активна участь молоді у медіаспоживанні та розвиток культури створення контенту, який був натхненний тим самим медіа, вказують, що межа між читачем і автором дедалі більше розмивається. Фанфіки не лише переосмислюють канонічні твори, але також створюють нові культурні сенси, тобто фанони, які часто функціонують на рівні або навіть замість канону. У зв'язку з цим виникає потреба в науковому осмисленні феномену фанфікшну як інструменту трансформації канонічного тексту, що має важливе значення в контексті сучасної культурної ідентичності та медіапрактик.

Ступінь наукової розробки. Фанфікшн достатньо активно досліджується у західному академічному дискурсі. На приклад, роботи Генрі Дженкінс, Карен Геллексон, Крістіна Буссе, Анн Джемісон, Абігейл Де Коснік, де він розглядається у межах культурології, літературознавства та медієзнавства. В українській науці фанфікшн ще не має широко теоретичного опрацювання, однак з'являються окремі дослідження, зокрема праці Наталії Романюк, Софії Кравчук та Дарини Станко, які порушують питання жанрових особливостей, взаємодії між каноном та фаноном, а також специфіки фан-сайтів. Попри це, системний аналіз трансформації канонічного тексту у фанон через призму культурної динаміки все ще потребує подальшого вивчення.

Об'єктом дослідження є фанфікшн як форма літературної та культурної творчості.

Предметом дослідження є культурні особливості фанфікшну та процес трансформації канонічного тексту в межах фан-культури.

Мета дослідження. Проаналізувати, яким чином у межах фанфікшену відбувається трансформація канонічного сюжету в нові наративні форми, що визначається як фанон.

Дослідження ставить перед собою завдання:

- Визначити поняття «канон», «фанон» і «фанфікшн» у сучасному науковому контексті.
- Окреслити історичні та культурні передумови виникнення фанфікшну.
- Дослідити жанрову структуру та специфіку сучасного фанфікшну на прикладі платформи АОЗ.
- Виявити особливості фанонів як альтернативного наративу до канону.
- Проаналізувати фанфікшн у контексті молодіжної культури та глобальних тенденцій.
- Розглянути конкретні приклади фанонізації в рамках фандомів: «Мародери» (*Harry Potter*) та *DC Universe*.

Методи дослідження. Порівняльний аналіз буде застосовано для зіставлення канону і фанону, описовий метод для класифікації жанрових особливостей, елементи дискурс-аналізу для вивчення функціонування фанонів у фанфікшн та культурологічний підхід для розгляду фанфікшену як соціокультурного явища, пов'язаного з молодіжною культурою.

Наукова новизна дослідження полягає у комплексному аналізі фанфікшену не лише як літературного, а і як культурного явища, що демонструє процеси трансформації офіційного тексту в альтернативний фанонний наратив. У роботі також запропоновано аналіз двох фандомів, які демонструють різні ступені розробленості канону та ролі фанонних практик, що дає змогу простежити динаміку впливу фанатської творчості на сприйняття оригінального твору, формування альтернативних наративів, нових емоційних значень та колективної взаємодії навколо тексту.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. У першому розділі подано теоретичні основи дослідження фанфікшену: визначено ключові поняття, розглянуто історичні передумови та культурологічний контекст виникнення явища. Другий розділ присвячено характеристиці сучасного фанфікшену, зокрема аналізу жанрово-тематичного розмаїття, специфіки трансформації канонічного сюжету та ролі цифрових платформ. У третьому розділі досліджено механізми фанонізації, зосереджено увагу на спільному дослідженні та спільному творенні як основні практики формування альтернативних наративів. Четвертий розділ аналізує функціонування фанфікшену в контексті молодіжної культури та глобальних тенденцій на прикладі фандомів DC Universe та Мародерів. У висновках підсумовано результати дослідження та окреслено напрями подальшого вивчення феномену.

РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ФАНФІКШЕНУ

Фанфікшн у сучасному культурному просторі є багатограним феноменом, що розташовується на перетині літературної творчості, цифрової комунікації та фанатської практики. Його зростаюча популярність, особливо серед молодіжної аудиторії, спричинила активізацію наукового зацікавлення до цього явища. Сьогодні фанфік вже не вважають суто маргінальною або аматорською практикою, натомість він здобув статусу інструменту самовираження, критичної взаємодії з канонічним матеріалом і платформи для формування спільнот.

На концептуальному рівні фанфікшн підважує усталені уявлення про авторство. Важливу роль у цьому відіграють теорії Ролана Барта та Мішеля Фуко, які ще у ХХ столітті поставили під сумнів ідею «автора» як єдиного джерела сенсі. Водночас у цифрову добу спостерігається цікава трансформація цієї ідеї. Сучасна фан-культура ніби повертає фігуру автора, але в новому погляді. Не як недоторканого творця, а як активного учасника, котрий взаємодіє з аудиторією, модерує тлумачення та існує у форматі відкритого, розпізнаваного, проте не привілейованого голосу. Суперечність між зникненням автора та його поверненням виявляється не запереченням одного з підходів, а віддзеркаленням зміни моделі авторства в умовах цифрової культури.

У цьому розділі буде проаналізовано ключові поняття та терміни, що стосуються дослідження, окреслено феномен фанфікшну як тексту й як соціальної практики. Також буде розглянуто способи функціонування фанонів у цифровій культурі. Це дасть змогу визначити теоретичне підґрунтя для подальшого аналізу трансформації канонічного сюжету в межах фанатських наративів.

I.1 Визначення понять: канон, фанон, фанфікшн

На початку дослідження фанфікшну важливо встановити базові поняття, що формують термінологічну основу цього феномену: канон, фанон та фанфікшн. Ці

категорії мають змінний характер, що відображає зміни у культурі споживання та творенні текстів.

Канон (англ. canon) - в контексті художніх творів (книг, фільмів, серіалів, ігор) - це сукупність офіційно визнаних подій, фактів, персонажів пов'язаних в тексті, який є оригінальною історією, або сукупність текстів, що визнані творцями, видавцями або правовласниками, як оригінал або частина справжнього всесвіту. За словами Райзел Ліблер та Кейдри Чані, канон «події, представлені у джерелі, що формують всесвіт, сеттінг і персонажів» (Chaney and Liebler 2007 3).

Фанон (англ. fanon) - це неофіційна, але широко визнана серед фанатів інтерпретація чи складова тексту, що суперечить канону або доповнює його. Фанон з'являється з колективної уяви фан-спільноти та часто виконує функцію «заповнення» пропусків у каноні, а також є відображенням альтернативних поглядів на персонажів і події. Ліблер і Чані визначають фанон як «події, створені фанатською спільнотою... що часто суперечать або розвивають канон» (там само 4).

Фанфікшн (англ. fanfiction) - це творчі тексти, написані на основі наявних канонічних сюжетів і персонажів, які створюються фанатами та не мають офіційного статусу. За Анн Джемісон фанфікшн це «письмова практика, що продовжує, змінює або переосмислює історії та персонажів, створених іншими» (Jamison 2013 170). Водночас Коппа, визначає, що фанфікшн це форма «народного» мистецтва цифрової доби, що відзначається некомерційністю і спрямованістю на спільноту (Coppa 2017 2).

Варто також зауважити, що, за словами Буссе (2017 15), фанфікшн функціонує не лише як літературний жанр, а як соціальна практика: «фанфікшн це не тільки форма письма, але й спосіб взаємодії та самовираження».

Таким чином, розуміння цих понять дозволяє закласти основи для подальшого аналізу феномену фанфікшну як динамічної культурної практики, що постійно переосмислює канон та розширює межі авторства.

I.2. Історія виникнення та розвитку фанфіку

Явище фанфікшну є історією читача, що живе у сучасному медіапросторі та користується його можливостями для втілення власних фантазій. Проте коріння практик інтерпретації канонічного сюжету дуже глибоке. Ще до появи масового виробництва медіаконтенту в сучасному його розумінні та виникнення фандомних спільнот в онлайн-просторі існували способи та механізми трансформації канонічного сюжету.

Ще до виникнення сучасного поняття «фанфікшн», чимало текстів створювалися як відповіді чи продовження вже відомих історій. Наприклад, багато античних та середньовічних творів функціонували як ремікси або апокрифи до вже усталених сюжетів. «Енеїда» Вергілія є фактично римським фанфіком на «Іліаду» та «Одіссею» Гомера - із переосмисленням подій і зміною перспективи (Сорра 2017 4). Крім того, розмовна традиція передачі сюжетів тих самих «Іліади» та «Одіссеї» надавала розповідачеві можливість змінювати акценти, надавати персональних рис «власному варіанту» класичної історії, змінювати сюжет. І це підтверджує наявність варіантів текстів Гомера більш пізньої письмової фіксації, що підняла так зване «Гомерівське питання» - дискусію істориків та філологів навколо теми авторства, часу створення та способу передачі сюжету до моменту появи записаних текстів. Дискусія, початок якої сягає античності у творах Зенодота Ефеського, Аристарха Самофракійського, Аристофана Візантійського і до сьогодення, повертається до ідеї еволюції канонічної історії, яка є наслідком колективної творчості кількох поколінь «фанатів» історії про війну та подорожі в античні часи. Ключовим дослідником, який обґрунтовує колективну природу гомерівських текстів, сьогодні є Грегорі Надь (Nagy 1996).

У Новий час чимало «класичних» творів теж можна трактувати як фанфіки. Так, «Улісс» Джеймса Джойса це інтертекстуальне перероблення «Одіссеї», а численні варіації на шекспірівські теми вже у XVIII–XIX ст. теж працювали у логіці

фанфікційного підходу (Corra 2017). Мері Шеллі у «Франкенштейні» частково відповідає на ідеї просвітництва й чоловічої науки, через перетворення міфу про створення життя. Це демонструє, що культурна практика написання «своєї версії» чужої історії була поширеною і до цифрової доби.

Фанзини, які виникли у 1960-х роках серед шанувальників Star Trek, стали першим визнаним простором для поширення фанфікшну в сучасному розумінні (McCardle 2003). Збірки на кшталт «Sprockanalia», публікували нові історії за участю знайомих персонажів, часто з романтичним ухилом або які були спрямовані на переосмислення гендеру. Саме тут було закладено багато базових принципів та форматів, як то альтернативні всесвіти, дослідження персонажів, які згодом були підхоплені іншими фандомами, зокрема Гаррі Поттера та Марвел.

Наприкінці 1990-х років фанфікшн перемістився в цифрове середовище. Перші масові платформи, на зразок FanFiction.net, надали фанатам можливість публікувати тексти глобально. А у 2009 році з'явилася платформа Archive of Our Own, яка, на відміну від комерційних сайтів, ґрунтувалася на принципах відкритості, захисті прав авторів і добровільної модерації (Moore 2023).

Як показують дослідження, нові платформи не лише спростили доступ до фанфіку, а й змінили сам характер письма: зросла увага до репрезентації, гендеру, ідентичностей (Black 2006 170; Fathallah 2017). Дослідження Міллі та Бемман (2016) засвідчують, що фанфіки значно частіше зосереджуються на жіночих персонажах і другорядних героях. Тобто на тому, що часто маргіналізується в каноні.

Фанфікшн має дуже давні корені. Бажання людей заглиблюватись в улюблені історії, досліджувати їх можливості та ділитися власними інтерпретаціями існувало завжди. Від античних переказів до фандомів, люди реалізують, спостерігають та досліджують постійну потребу долучатися до творення смислів. Фанфікшн це не просто форма сучасного хобі або спілкування, а продовження давньої традиції коментування, переосмислення і перевинайдення історій. Його розвиток свідчить

про трансформацію культурної ролі читача, від пасивного споживача до активного творця.

1.3. Фанфік як форма читацької (і фанатської) творчості

Фанфікшн перетворює читача з пасивного споживача культурного контенту на активного учасника культурного виробництва. Це форма вторинного написання, що трансформує функцію читача з інтерпретатора в автора. У цьому розділі йдеться про фанфік як практику вироблення власного розуміння, експерименту та співтворчості, альтернативної розповіді, що базується на особистій і колективній роботі з канонічним текстом.

Використовуючи критичний аналіз канонічного тексту або сюжету, фанат перестає бути пасивним споживачем. Він активно аналізує сюжетні лінії, домислює або інтерпретує характери, виходячи з власного культурного та життєвого досвіду, знаходить та виправляє невідповідності або заповнює лакуни сюжету, так звані білі плями. Під час такого дослідження тексту фанат може відшукати невідповідності, нестикування або просто фактичні помилки. Крістіна Буссе у своїх роботах аналізує фанфікшн як форму «читацької критики». Вона стверджує, що фанати через свої історії висловлюють власне розуміння персонажів, сюжету та світу твору, часто вступають в діалог або навіть опозицію до офіційного канону. Така діяльність через активну рецепцію сприяє формуванню та розширенню мислення.

На думку Генрі Дженкінса, фанфікшн є частиною ширшої «культури співучасті», у якій фанати «привласнюють наявні тексти та використовують їх як сировину для створення нових» (Jenkins 1992 23). У процесі експерименту фанати не лише продовжують або змінюють історії, а й виражають себе, свої переконання, емоції, ідентичності. Це перетворення пасивного читання на активне творення.

Фанфікшн можна розглядати як форму афективного письма, де емоції автора мають визначальне значення. За Буссе, «фанфікшн це простір, де бажання та уява

читацької аудиторії отримують текстову форму» (Busse 2017 31). Такі тексти часто слугують способом емоційної компенсації: через сценарії «виправлення» канону, переписування травматичних сюжетів або створення простору, де персонажі можуть бути «більш щасливими» (Jamison 2013).

Окрім індивідуального виміру, фанфік є колективною практикою. У цифровому середовищі твори часто створюються у взаємодії з іншими читачами. Через коментарі, челенджі, обговорення у спільнотах. Це підтверджує тезу Де Коснік про фанфікшн як «живий архів» спільної творчої пам'яті (De Kosnik 2016). У цьому контексті фанфікшн виступає формою спільнотворення і підтримки, особливо для маргіналізованих груп (Black 2006 175).

Фанфіки також функціонують як неформальна освіта у сфері письма. Як зазначає Фатхалла, багато авторів фанфіків удосконалюють свої навички письма, редагування, критичного аналізу, часто через зворотний зв'язок від читачів (Fathallah 2017). Ця постійна взаємодія між автором і аудиторією робить фанфік живою формою текстової співтворчості.

Фанфікшн є рухливим процесом, що поглинає аналітичні, чуттєві, творчі форми дії та взаємодії. Це не просто копіювання, наслідування або літературна практика. Фанфікшн став формою культурного діалогу та культурної взаємодії, а фанфік - результатом читацької та фанатської творчості.

I.4. Межі авторства: перетин офіційного тексту і читацької інтерпретації

Ідея фіксованого авторства, вкорінена в модерністській естетиці, довгий час визначала уявлення про текст як завершену структуру, де автор є єдиним джерелом сенсів, асоціацій, уявлень про контекст та поле існування героя за межами сюжету. Проте фанфікшн кидає виклик цій парадигмі. У цьому розділі ми досліджуємо, як

фан-творчість стирає чіткі лінії між офіційним творцем та читачем, а також як фанфікшн формує нову модель авторства, яка характеризується децентралізацією, інтерпретацією та колективним характером.

Ключовим теоретичним підґрунтям осмислення цієї теми є есей Ролана Барта «Смерть автора», у якому він стверджує: «написати це знищити голос, вигляд, походження автора» (Barthes 1967). За Бартом, після написання твору текст звільняється від свого автора, текст виникає не в момент написання, а в момент прочитання, тобто в діалозі з читачем, а сам текст Барт вважає «тканиною цитат, що виникають з тисячі джерел культури». Оскільки текст більше не підпорядкований авторському контролю та вириває на стику різних культурних кодів, то він за своєю природою вже містить безліч тлумачень. Ця позиція ідеально вписується у суть фанфікшену, де читач не лише інтерпретує, але й переписує текст, конструює альтернативні версії, варіації та продовження.

Цілком природним є у такому випадку питання авторства та збереження або порушення юридичних прав автора. Фанфікшн це простір, у якому читач стає автором, що використовує наслідки інтелектуальної діяльності іншого автора. По суті фанфікшн передбачає використання персонажів, світів, сюжетів та інших елементів, які є об'єктами авторського права. Проте, більшість фанфікшну створюється не з комерційною метою. У такій системі цінність тексту не визначається офіційним статусом чи юридичними правами, а взаємодією і резонансом у спільноті. Як зауважує Джудіт Фаталлах, фанфік «перетворює інституційне авторство на колективний, флюїдний процес, де авторство стає актом присвоєння і спільного переписування» (Fathallah 2017 43). Діяльність в межах фан-спільнот регулюється доктриною добросовісного використання, толерантністю правовласника та відсутністю комерційного складника. Тобто може враховувати згоду або незгоду правовласника на критику, зміни та інші трансформації канону. В таких випадках це стає предметом дискусій та домовленостей. Але таке ставлення та відносини не мають правового статусу і можуть бути змінені. Фанфікшн ставить під сумнів ієрархію «високої» і «низької» культури. Як пише Франческа Коппа,

фанатське письмо це форма «народної наративної демократії», де кожен може стати автором і переосмислити канон з власної позиції (Сорра 2017 3). У цьому сенсі фанфік проявляє себе як глибоко політична практика: він відкриває голоси тим, хто традиційно був маргіналізований у мейнстримній літературі.

Цікавою у зв'язку з питанням авторських прав, що часто виникає у дискусіях про фанфікшн, є думка Де Коснік, який пише, що фанфік це форма «архівного бунту», де фанати не просто використовують чужі тексти, а «ведуть перемовини з культурною пам'яттю» (De Kosnik 2016 14). Фанати ставляться до канону не як до непорушної істини, а як до відкритої системи, у яку вони мають право втручатися.

Фанфікшн демонструє, що авторство це не тільки акт створення, а й акт взаємодії. У цьому поліфонічному середовищі автор - це не окрема постать, а точка перетину між текстом, спільнотою та інтерпретацією. Таким чином, фанфік розмиває межі між офіційним і неофіційним, між творчістю і реакцією, пропонуючи нове бачення культури як діалогу.

РОЗДІЛ II. ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНОГО ФАНФІКШНУ

У другому розділі ми будемо розглядати специфіку фанфікшену як літературної та цифрової практики, яка формується в умовах мережевої культури. Сьогодні фанфікшн існує у багатьох формах і на різних платформах. Соціальні мережі на кшталт Tumblr, Reddit, Twitter часто виконують роль простору генерації ідей і є важливими для створення коротких фанонних наративів і поширення ідей через «writer's prompt», що є «підказками письменників», наповнених концептами, короткими діалогами та образами. Wattpad здобув популярність як соціальна мережа для авторів-початківців. Тут фанфіки є лише частиною ширшого контенту, що також містить оригінальні твори та більш комерційний підхід, що призводить до меншої уваги до тегування або архівування. Archive of Our Own (АОЗ) є найбільш структурованою і репрезентативною платформою. Вона відрізняється прозорою системою тегів, волонтерською модерацією і зосередженістю на фанфіках як повноцінних текстах. Саме її буде обрано як основний об'єкт аналізу у цій роботі. У цьому розділі буде розглянуто особливості функціонування АОЗ, основні жанрові категорії фанфікшену та типові способи трансформації канонічного матеріалу в межах цифрової фан-культури.

II.1. Archive of Our Own як провідна платформа фанфікшену

У сучасній цифровій фан-культурі АОЗ посідає особливе місце як провідний простір для публікації трансформативних творів, і перед усім фанфіків. Цей вебархів є некомерційним. Він розроблений фанатами для фанатів і надає відкритий доступ до мільйонів фанатських текстів без реклами, платних функцій чи алгоритмів (Archive of Our Own б. д.).

Archive of Our Own функціонує як волонтерський проєкт, який підтримується винятково завдяки пожертвам користувачів. АОЗ є частиною проєктів від Organization for Transformative Works (OTW). OTW є некомерційною організацією,

що створена фанатами для захисту і збереження фанатської творчості (Archive of Our Own б. д.). Останній збір пожертвувань відбувався 11-13 квітня 2025 року, і з поставленої цілі у 75 тис. доларів було зібрано 269,766. Всі донати супроводжуються мерчендайзером. За більші суми чи за надання донату від 10 доларів користувач може стати членом OTW і брати участь у виборах, наслідки яких впливають на регулювання подальшого розвитку проєкту. Така система гарантує повну автономію платформи від корпоративного втручання та збереження культурної незалежності (Organization for Transformative Works 2025).

АОЗ побудований на відкритому коді, який розміщено на GitHub і також підтримується фанатською спільнотою. Багато волонтерів, що долучилися до створення вебархіву, не мали попереднього досвіду програмування, але розвинули свої навички в межах проєкту (Archive of Our Own б. д.).

Історія створення Archive of Our Own пов'язана з фанатською реакцією на цензуру та комодифікацію фанфіків. У відповідь на випадки блокування контенту (особливо квір та еротичних фанфіків) на FanFiction.net і LiveJournal, авторка з нікнеймом astolat, що була однією з провідних фан-авторок у 2007 році, опублікувала пропозицію «An Archive of One's Own». У пропозиції astolat формулює ідею централізованого архіву, де фанати зможуть зберігати свої твори без ризику видалення чи обмежень зі сторони платформ. АОЗ є результатом прямого втілення цієї пропозиції: «Нам потрібен власний центральний архів... яким керують читачі фанфіків ДЛЯ читачів фанфіків... без реклами та виключно за рахунок пожертв» (astolat 2007).

Окрім технічної незалежності, вебархів виділяється використанням етичних правил в публікації контенту. Платформа підтримує право на свободу слова, включно з найбільш суперечливі форми фан-творчості, проте використовує відповідне маркування та контент-застереження. Автори мають повний контроль над власними роботами, від тегування до можливості видалення або редагування (Archive of Our Own б. д.).

Organization for Transformative Works вбачає своєю метою захист фанатських прав та творів, котрі часто не визнаються легітимними в юридичному полі. У своїй публікації маніфесту «What We Believe» Organization for Transformative Works наголошує, що фанфікшн це трансформативна творчість, яка має право на існування як легітимна форма художнього самовираження. Організація прагне майбутнього, в якому «всі фанатські роботи будуть визнані законними, трансформативними та прийнятими як легітимна форма творчої активності» (Organization for Transformative Works б. д.).

Система тегів є центральним елементом АОЗ і виконує як архівну, так і семантичну функцію. Теги створюють користувачі та таким чином вибудовують структуру жанрів, тропів, тональностей, типів стосунків, фанонних ідей. На думку Де Косник, ця система функціонує як «фанатська фолксономія», тобто народна класифікація знань (De Kosnik 2016). Такий підхід дозволяє АОЗ не лише зберігати твори, але й відтворювати фанатське мислення, формуючи культурну пам'ять фандомів.

У сучасному академічному й фанатському контексті Archive of Our Own постає не просто як інструмент, а як соціокультурний архів, що зберігає, розвиває та захищає фанатську творчість. Саме тому цей вебархів виступає як найрепрезентативніша платформа для вивчення сучасного фанфікшену.

II.2 Жанрове і тематичне розмаїття фанфіку

Як вже зазначалось вище, Archive of Our Own вирізняється відкритою структурою тегів, що дозволяє користувачам самостійно класифікувати свої твори за жанрами, тематиками, пейрінгами, наративами тощо. Така система не лише сприяє легкому пошуку, а й слугує унікальним способом самовираження та побудовою спільного культурного простору. Саме можливість, яку надає вебархів для всіх форм фанатської творчості, не обмежуючи авторів, стимулює появу великої кількості жанрових інновацій, експериментальних форм і нових наративних структур, що сьогодні є характерними рисами фанфікшену.

Коли користувач публікує або шукає фанфік на АОЗ, він має обрати базові категорії класифікації твору (див. Додаток 1). Серед таких буде, до прикладу, фандом, що вказує на канонічне джерело, категорія, тобто тип стосунків між персонажами, рейтинг, який показує вікову доречність твору та контент-попередження. До категорій належать такі опції: F/F - стосунки між двома жінками, F/M - між жінкою і чоловіком, M/M - між чоловіками, Gen - твори без романтичних чи сексуальних стосунків або з такими, що не є центральною темою сюжету. Рейтинги варіюються від General Audiences (усім читачам) до Explicit (відвертий контент). Контент-попередження стосуються чутливих тем, таких як графічне насильство, смерть головного персонажа, зґвалтування або сексуальні сцени за участі неповнолітніх. Користувач також має змогу не використовувати офіційні попередження, зазначивши це окремо як «*Choose Not to Use Archive Warnings*», або вказати їх в основному полі тегів. Така система поєднує стандартизовану логіку з індивідуальним підходом і дозволяє точніше інформувати читачів про зміст твору. Лише після цього додаються теги - вільні мітки, які детальніше описують настрій, динаміку стосунків, сюжетні особливості та жанрові тропи.

Завдяки цій структурі АОЗ поєднує індивідуальний стиль тегування з формалізованими категоріями. Це дозволяє одночасно забезпечити навігацію по платформі та гнучкість самовираження. Така система підкреслює як колективну логіку, через стандартизовані поля, так і особисту, через унікальні теги. Саме ця подвійність відображає сутність фанфікшену як культури співучасті (Гурова 2023).

Як зазначає МакКардл, платформи на кшталт АОЗ створюють простір для гнучкої класифікації текстів, де «жанр постає не як фіксована літературна форма, а як живий маркер спільного досвіду» (McCardle 2003). На відміну від традиційних літературних жанрів, тут жанрова система не нормативна, а дескриптивна, яка базована на практиках самих авторів.

Маркер спільного досвіду, який перетворює власний досвід у спільний, не є чітким відповідником канонічному жанру в літературі, тому «жанри» позначаються як теги (див. Додаток 2). Такі теги, як *Alternate Universe*, *Canon Divergence*, *Slow Burn*,

Enemies to Lovers або Friends to Lovers водночас описують ключовий нарратив і очікувану динаміку відносин між персонажами.

На АОЗ можна відстежити, яким чином жанрові вподобання користувачів формуються через популярність певних тегів. Наприклад, тег «Fluff» на момент написання цього дослідження охоплює трохи більше ніж 3 мільйони робіт, що робить його найвживанішим жанровим маркером. Подібну популярність мають «Angst», що також нараховує приблизно 2.6 мільйона робіт, «Hurt/Comfort», що нараховує близько 1,5 мільйона. Така статистика не лише демонструє жанрові переваги користувачів, але також, що жанрові маркери у фанфікшені радше передають настрій, емоційний вектор, або специфіку відносин ніж формальну структуру нарративу. Це підтверджує спостереження Коппа про те, що «фанфікшен експериментує з формою, змістом і жанром, саме тому, що йому дозволено не підкорятися видавничим очікуванням» (Coppa 2017 21).

Буссе у збірнику *Framing Fan Fiction* також вказує, що фанатські тексти вільно комбінують жанрові стратегії з метою створення емоційної інтенсивності. Вона наголошує на тому, що теги на АОЗ часто функціонують як «жанрові індикатори на запит спільноти», тобто читачі свідомо шукають саме ті елементи нарративу, які їм потрібні: комфорт, драма, романтика, експліцитний контент або його відсутність (Busse, 2017).

Таким чином, АОЗ пропонує унікальну модель жанрової класифікації. Автори не тільки описують текст, але й конструюють його сприйняття. Це відповідає моделі «культури співучасті», яку описує Гурова. За цією моделлю споживання контенту відбувається через активну навігацію жанровим полем, створеним самими користувачами (Гурова 2023).

II.3. Трансформація канонічного сюжету: типові механізми і практики

Значна частина творів на АОЗ демонструє прагнення читачів та авторів переписати, доповнити або повністю переосмислити канон. Один із найпопулярніших тегів на платформі є *Alternative Universe*, що налічує майже 3 мільйони робіт, та *Not Canon*

Compliant, де є трохи менше ніж 900 тисяч робіт. Це вказує на широку поширеність сюжетних трансформацій. Від невеликих змін до повної реконструкції або абсолютного нового осмислення оригінального матеріалу.

Alternative Universe або AU є однією з ключових трансформативних стратегій. У таких творах персонажі переносяться до іншого середовища, іншої епохи або навіть світу. Це змінює сюжетну логіку, але залишає знайомі характери. Франческа Коппа зазначає, що AU дозволяє фанатам писати версії не лише того, що могло б бути, а й того, «що ніколи не станеться», зберігаючи при цьому емоційне ядро персонажів (Сорра 2017). Саме тому такі тексти часто функціонують як простір гри з ідентичністю, обставинами та жанром.

Тег Not Canon Compliant вживається коли сюжет твору цілеспрямовано не відповідає подіям канону. До тегу Not Canon Compliant належать твори, які змінюють фінал, воскрешають персонажів, переписують їхню мотивацію або стосунки. Це типова риса так званого fix-it fiction. Це фанфіки, які виправляють несправедливі, травматичні або негативні, такі, що розчаровують, моменти канону. Такі практики дозволяють авторам зберігати емоційний контроль над історією та «завершити її правильно» (Сорра 2017).

Крістіна Буссе підкреслює, що фанатська творчість вступає у «продуктивний конфлікт» із канonom, водночас зберігаючи з ним діалог (Busse 2017). Фанфік не просто доповнює, а пропонує нові можливості для сюжету, які були проігноровані або недоступні в оригіналі.

Трансформації канону також реалізуються через кілька основних наративних практик:

- Canon divergence - сюжет розходиться з канonom у певній точці;
- Fix-it - «виправлення» канонічної події або її наслідків;
- Missing scenes - вигадання сцен, яких бракує в оригіналі;
- Pre-canon - передісторія до подій канону;

- Post-canon - продовження історії після фіналу.

Окрім сюжетних змін, фанатські трансформації часто пов'язані з відновленням репрезентації, зокрема квір-нарративів, расової, гендерної та нейрорізноманітної ідентичності. Джудіт Фаталлах наголошує, що фанфікшен надає простір для «видимості маргіналізованих голосів», дозволяючи переписати текст з погляду тих, кого канон ігнорує (Fathallah 2017). Таким чином, переписування сюжету є не лише творчою грою. Переписування сюжету стає культурною реплікою, що має етико-політичне підґрунтя.

Отже, фанфікшн як трансформативна практика функціонує не лише в межах тексту. Він також існує у ширшому культурному контексті - як реакція, репліка та іноді навіть протест проти обмежень канону.

II.4 Візуальна і текстова культура фанфікшену

Фанфікшн на Archive of Our Own функціонує не лише як літературний твір, але і як складник медіаестетики спільноти. Тут текст взаємодіє з візуальними, структурними та емоційними елементами. Хоча АОЗ є переважно текстовою платформою, фанати активно використовують її гнучку архітектуру для створення складніших форм подачі творчих доробок. Так у просторі АОЗ з'являються оформлення, мультимедійні вставки, форматування та стилістичні рішення, які виходять за межі традиційного письма.

Оскільки одним із центральних інструментів, що формують унікальну текстову культуру АОЗ, є система тегів, що переважно виконують функцію навігації та класифікації, в реальності теги часто перетворюються на самостійний жанр. Вони слугують засобом авторської іронії, емоційного супроводу, метакоментарів або навіть спойлерів і сюжетних натяків. Наприклад, у фанфіках часто можна зустріти такі теги як «I wrote this instead of sleeping», «Canon what canon», «Emotional damage» або «No beta we die like men». Таким чином, теги перетворюються на неформальну зону авторського голосу, завдяки звучанню якого можна почути не лише про

тематику твору, а й про його тональність, інтенцію та потенційне ставлення до канону.

Окремо варто згадати про еволюцію тегів як етичного інструменту взаємодії між автором і читачем. Прикладом такого функціонального тегу є «Dead Dove: Do Not Eat». Цей тег виник у 2015 році, як реакція на потребу попереджати про потенційно контроверсійний або тригерний контент, без обов'язкового засудження цих тропів. Загалом, фраза пішла від мему, що стосується епізоду серіалу «Затриманий розвиток» 2003 року, у якому Майкл Блут відкриває паперовий пакет з написом «МЕРТВИЙ ГОЛУБ НЕ ЇСТИ» і, побачивши, що в середині пакета є мертвий голуб, каже з байдужим виглядом: «Я не знаю, чого я очікував» (див. Додаток 3). І саме, його використання означає, що у цьому творі буде справді те, що зазначено в тегах. І воно не буде романтизоване, спрощене або виправдане. Таким чином, цей тег виконує роль попередження та вказує на чітку межу відповідальності. Автор дає знати, що читач сам обирає, чи готовий взаємодіяти з матеріалом. Це приклад негласного етичного контракту, що є характерним для АОЗ як спільноти, що цінує прозорість довіри та права на інформоване читання.

У структурі фанфіка нерідко зустрічаються авторські примітки. Вони відіграють роль вступу або постскриптуму. Примітки можуть містити додаткову інформацію про контекст написання (зазвичай це стосується причини затримки публікації), подяки, рефлексії, заклик до комунікації та відгуків до роботи або пояснення, чому автор обрав певні сюжетні рішення. Це підсилює ефект комунікації «автор - читач», виводячи фанфік за межі автономного художнього тексту і наближаючи його до формату персонального звернення.

Візуальний вимір також стає дедалі більш помітним. Деякі автори додають до своїх творів зображення. Це можуть бути банери, фанарти, іноді навіть фанарти до самого фанфіку, колажі або мудборди, що ілюструють персонажів, атмосферу чи конкретні сцени. Такі вставки не є формальною вимогою, однак вони додають твору естетичної глибини та сприяють візуалізації фанонної уяви. Хоча АОЗ не є

платформою для публікації візуального контенту в повному обсязі, наприклад на відмінну від Tumblr, вона дозволяє вбудовувати зображення через посилання, що відкриває шлях до мультимедійного досвіду.

Ще одним прикладом розширеної текстової форми є подфіки. Це аудіо версії фанфіків, які також публікуються на АОЗ в окремому розділі структури. Нерідко подфіки зазначають, якою роботою надихався автор. Подфіки дозволяють розширити аудиторію твору, в особливості для тих читачів, які вважають себе аудіалами або такі, кому зручніше використовувати аудіоверсію. Подфіки створюють паралельний пласт інтерпретації, де голос, інтонація та ритм читання формують додаткову семантику.

Для створення структурної експресії використовується також форматування: жирний текст, курсив, розділення на розділи, вставки листів, смс, документації. Все це стає частиною «внутрішнього дизайну» фанфіку, який несе функцію не лише змісту, а й стилістики. Деякі з авторів навмисно надають особливу увагу графічному оформленню тексту для задоволення особливих потреб, зокрема для читачів з дислексією.

Отже, фанфікшн на АОЗ є не тільки текстовою одиницею, а формою цифрової творчої взаємодії, де зміст, форма, візуальні та структурні елементи спрямовані на підтримку таких взаємин. Це дає змогу розглядати фанфікшн як частину мультимедійної культури, де межі між «текстом» та «візуалом» все більше розмиваються.

Сучасний фанфікшн проявляє себе як гнучка та динамічна форма цифрової творчості, в якій текстова та візуальна культура взаємодіють зі спільотною практикою. Його жанрове розмаїття, відкритість до експериментів та наголос на репрезентації засвідчують, що фанфік функціонує не лише як розвага, а і як інструмент переосмислення канону та культурної комунікації.

Водночас саме здатність фанатських спільнот формувати стійкі альтернативні інтерпретації вказує на необхідність подальшого аналізу. У наступному розділі буде розглянуто, як і за допомогою яких механізмів відбувається трансформація канону у фанон.

РОЗДІЛ III. МЕХАНІЗМИ ФАНОНІЗАЦІЇ

В цьому розділі ми розглянемо, завдяки яким механізмам змінюється канон. Власне, якщо використати розуміння суті фанонізації як процесу, то фанон виникає в результаті трансформації канону із застосуванням певних механізмів. Через те, що фанонізація - великий процес із залученням великої кількості фанів, в якому певні ідеї, інтерпретації, взаємини між персонажами або події, що не є частиною офіційного канону, набувають трансформації, поширення та прийняття. Через це існує й певна кількість механізмів, які сприяють фанонізації.

Ми зосередимося на двох з них. На механізмі спільного дослідження та механізмі спільної творчості. Попри те, що в кожній фанатській спільноті існують впливові автори, досягнення яких є наслідком їх власної роботи та фантазії, завдяки чому їх фанфіки мають велику кількість підписників, все ж некомерційний характер фанфікшну робить такі приватні досягнення в межах певної групи спільними. Такій спільності сприяє ще й той факт, що іноді варіанти інтерпретацій можуть повторюватись у різних авторів. Візуалізації художників спільноти також сприяють формуванню колективного візуального уявлення, що стає частиною фанону.

III.1 Спільне дослідження як механізм канонізації

Фанон як неофіційний, але загальноприйнятий набір уявлень про персонажів, події чи світ твору, формується не лише через індивідуальну творчість, а й завдяки колективній аналітичній роботі спільноти. Одним з основних механізмів, що сприяють цій трансформації, є спільне дослідження канону. Це процес, у якому фанати разом аналізують, уточнюють, узагальнюють та інтерпретують текст, щоб ніби заповнити його прогалини або узгодити суперечності.

Першим етапом цього механізму є детальне обговорення канону. Через соціальні мережі, коментарі та платформи, на кшталт Discord, фанати не просто діляться враженнями, а виявляють неоднозначності, невідповідності або «білі плями» у творі.

Такі розриви часто стають основою для альтернативних трактувань. Як зазначають Ліблер та Чані, фанон часто виникає як відповідь на прогалини в каноні, через які спільнота ніби дописує те, чого бракує, та створює нову, неформально прийнятну версію подій (Chaney and Liebler 2007).

У фандомах, де оригінальні твори мають складну хронологію, фанати створюють таймлайни, родинні дерева, карти подій та логічні схеми. Це дозволяє узгодити сюжетні деталі між собою і створити відчуття зв'язності навіть у розпорошених або фрагментарних оповідях. Як зазначає Коппа: «фанати не просто читають - вони досліджують, обчислюють і верифікують», перетворюючи канон на поле аналітичної діяльності (Corra 2017 32).

Іншим аспектом спільного дослідження є пошук підтверджень у каноні. Коли певна інтерпретація стає популярною в спільноті, учасники починають наводити цитати, сцени або деталі як докази її вірогідності. Таким чином, навіть якщо ідея була спочатку фанонною, вона починає претендувати на канонічну логіку. Фанатські архіви функціонують як простори пам'яті, де зберігаються, відновлюються та перепрочитуються навіть ті аспекти оригіналу, які автором не були визначені прямо (De Kosnik 2016).

Слід також зазначити, що в деяких фандомах процес дослідження може набувати ознак «мікроакадемічного» проєкту. Наприклад, фанати Гаррі Поттера вивчають часові рамки, структуру Гогвортсу або можливі лінії розвитку стосунків, використовуючи методи, подібні до наукових. Вони створюють аналітичні дописи, відео есеї, проводять своє аргументування через текст, що подібно до наукового цитування. Усе це, як зазначає Буссе, перетворює фаном на автономну інтерпретативну спілку (Busse 2017).

Таким чином, механізм спільного дослідження виступає не лише етапом фанонізації, а й самостійним культурним процесом, у якому текст твору стає лише відправною точкою для нової колективної творчості. Це процес постійної

інтерпретації, що надає фанонним ідеям структурованості, послідовності та внутрішньої легітимності в межах фандомної спільноти.

III.2 Спільне творення як механізм канонізації

Механізм спільного творення працює як багаторівнева система, яка охоплює колаборацію зусиль у створенні фанону, фіксацію результатів цих взаємодій та подальше обговорення і поширення фанонічних ідей у фандомній спільноті. В основі лежить принцип горизонтального авторства, де творення не є прерогативою одного автора, а є результатом багатьох взаємопов'язаних дій різних учасників фандому.

Однією з форм такої колаборації є спільне написання фанфіків або створення фанартів за участю кількох авторів. На АОЗ, наприклад, є система, де можна позначити, що роботу писало декілька авторів, або, що є більш розповсюдженим, в авторів є бета - людина, котра перевіряє текст на граматичні чи наративні помилки. У таких проєктах часто узгоджуються певні інтерпретації персонажів або подій, які згодом функціонують як спільно підтримані фанони. Цей процес є прикладом колективної кодифікації альтернативного наративу (Busse 2017). Деякі автори навіть спеціально вказують, що грають певну версію персонажа, тим самим погоджуючись на усталений фанонний образ у межах конкретної співпраці.

Особливу роль у творенні фанону відіграють рольові ігри за фандомами, так звані *text-based role-playing communities*, де фанати спільно вибудовують історії, часто базовані на фанонічних уявленнях. У таких іграх домовленості між гравцями про характери, бекграунди та відносини персонажів утворюють стабільні елементи, що набувають статусу повторюваних та впізнаваних. Тобто вони функціонують як фанони. У таких процесах фанати колективно переосмислюють і реконструюють офіційний текст, а отже створюють нову форму авторитетної версії, прийнятої в межах певної спільноти.

Наступним важливим кроком спільного творення є фіксація результатів. Зокрема, шанувальники активно створюють вікі-проекти, структуровані бази даних або розгалужені довідники. Вони фіксують інформацію як про канонічні аспекти, так і про фанонні елементи творів. Наприклад, Fanlore, вікі-ресурс, що зосереджений на документації фанатських культур, їх творів і спільнот, і був створений OTW. Чи Fandom.com, комерційна вікі-платформа, де користувачі створюють і редагують контент про популярні медіа. Завдяки подібним починанням деякі трактування героїв або сюжетних ліній перетворюються на загальновідомі факти в рамках конкретного фандому. Як писав Дженкінс, це свідчення того, як фанати «перепишують» офіційну версію та конструюють альтернативну систему знань (Jenkins 1992). У таких базах даних фанон може подаватися на рівні з канonom, без чіткого розмежування, що свідчить про його інституційну легітимізацію в межах спільноти.

Важливу роль у механізмі спільного творення відіграють фандомні заходи. Такі як зустрічі, онлайн-івенти та конвенти. Вони створюють простір для обговорення вже усталених ідей, поширення нових фанонів і міжособистісної верифікації. Фанатська участь у спільному обговоренні, презентації та поширенні ідей стає формою соціального узаконення фанонів, що відбувається не через інституції, а через спільноту (McCardle 2003). Фанонічні ідеї отримують підтримку та закріплення саме в процесі неформальної критики та обміну думками на цих платформах.

Таким чином, спільне творення в межах фан-культури є не лише засобом написання тексту, а повноцінним механізмом формування, легітимації та поширення фанону. Він функціонує в кілька етапів: узгодження ідей у творчості, фіксація в спільнотних ресурсах, обговорення на платформах та заходах. Саме в цьому процесі фанон набуває сили та впливу.

III.3 Зв'язок з іншими механізмами канонізації

Механізми спільного дослідження та спільного творення не діють у вакуумі. Навпаки, у практиці фанатської культури вони постійно взаємодіють з іншими

процесами, що сприяють формуванню фанону. Важливо підкреслити, що саме в цих точках перетину спільні практики набувають нового значення. Вони стають не лише інструментом створення фанону, а каталізатором інших форм активності у фандомі.

Одним із таких перетинів є взаємодія між колективним дослідженням та особистою творчістю. У фандомному світі нерідко з'являються автори, чії роботи виділяються особливою глибиною, власним стилем чи вмінням викликати сильні емоції. Попри те, що ці роботи створюються індивідуально, вони, як правило, базуються на спільних ідеях, які виникли у спільноті. Колективне дослідження, таке як аналіз деталей канону, вивчення сюжетних невідповідностей, припущення про психологію персонажів, формує підґрунтя, з якого виростають ці роботи. Як підкреслює Буссе, текст, написаний фанатом, часто є «персональною, але колективно узгодженою» інтерпретацією історії (Busse 2017 43).

Своєю чергою, ці індивідуальні твори не замикаються в собі. Вони ініціюють нові хвилі колективної активності. Успішний фанфік, що пропонує яскраву інтерпретацію або нову динаміку персонажів, може стати відправною точкою для спільного творення. Наприклад, через створення фанартів, текстових рольових ігор або навіть цілих альтернативних фанонних всесвітів. Саме в такому контексті варто розглядати вже згадувані у попередньому розділі рольові ігри. Вони є не лише способом спільного творення, а результатом перетину індивідуальної творчої ініціативи та колективної зацікавленості у певному фаноні.

Ще однією сферою перетину є використання вже усталених фанонів у процесі спільного творення. Тут спостерігається зворотній рух. Не спільна творчість формує нові ідеї, а навпаки, фанонні уявлення, що вже існують, стають основою для подальших спільних проєктів. Таким чином, механізм спільного творення підтримує легітимність наявного фанону. Повторюваність такого звернення до усталених інтерпретацій сприяє їхньому подальшому закріпленню (Hellekson and Busse 2014). Наприклад, якщо певна риса персонажа часто згадується у фанфіках, вона починає вважатися відомою в межах фандому, навіть якщо відсутня у каноні.

Важливо підкреслити, що спільне творення часто ініціюється в результаті фандомних обговорень. У попередньому підрозділі ці обговорення розглядалися як частина спільного творення. Тут ми фокусуємось на іншому: обговорення як тригер, що запускає процес колективної творчості. У соціальних мережах або у коментарях на АОЗ обговорюють можливі сюжетні варіанти, ідеї або інтерпретації. Часто це призводить до ініціації спільного проєкту. Наприклад, колективного фанфіку, серії малюнків, коміксів або збору історії за однією темою (McCardle 2003).

Зрештою, потрібно зосередити погляд на взаємодії з інституціалізованими засобами обробки фан-знань. Колективні проєкти з фіксації канону і фанону, як-от списки рекомендованих фанфіків, фанатські вікі-сайти чи відео есеї, виникають у точці дотику між дослідженням і творчістю. Вони не лише документують вже сформовані інтерпретації, але й самі стають джерелом натхнення для майбутніх творів.

Таким чином, спільне дослідження та творення слід розглядати не ізольовано, а як механізми, що постійно перебувають у взаємодії з іншими практиками фандомної культури. Їхня сила є саме в цьому поєднанні. Вони не просто породжують нові фанони, а утверджують, поширюють і підтримують їх через взаємодію з індивідуальними текстами, обговореннями та архівами знання. Врешті решт, фанон не постає як результат лінійного процесу, а як наслідок складної мережі взаємопов'язаних дій.

У цьому розділі було проаналізовано, як фанон формується через колективну взаємодію в межах фандомів. Зокрема, шляхом спільного творення, обговорень та переплетення з індивідуальною творчістю. Було показано, що фанон не випадковий елемент, а результат повторюваних практик, узгоджень та кодифікацій усередині спільноти.

Розуміння механізмів фанонізацій дозволяє перейти до конкретного аналізу двох фандомів, DC та Мародерів, де ці процеси проявляються по-різному залежно від обсягу канону, активності спільноти та культурних пріоритетів.

РОЗДІЛ IV. ФАНФІКШН У КОНТЕКСТІ МОЛОДІЖНОЇ КУЛЬТУРИ ТА ГЛОБАЛЬНИХ ТЕНДЕНЦІЙ

Фанфікшн як явище неможливо розглядати поза ширшим соціокультурним контекстом. Зокрема, поза молодіжною культурою та глобальними процесами, що впливають на формування сучасних форм ідентичності, медіаспоживання та самовираження. Молодь як основна творча сила фанфікшену, не лише репрезентує власний досвід у межах знайомих художніх всесвітів, але й активно переосмислює канонічні сюжети у відповідь на актуальні запити часу. У цьому контексті фанфікшн функціонує як своєрідний культурний барометр, що чутливо реагує на зміни у світовому дискурсі.

У цьому розділі буде проведено аналіз фанфікшену у межах двох фандомів - DC та Мародери - два типи культурної взаємодії: один із надзвичайно розгалуженим офіційним каноном, а другий - з майже повністю фанною реконструкцією. Обидва фандоми ілюструють, як молодіжні спільноти використовують фанфікшн для створення альтернативних наративів, збереження спільної пам'яті та формування нових сенсів у межах глобального інформаційного простору.

Методологія для розгляду цього розділу базується на аналізі фанфіків та культурологічному підході. Головний акцент робиться на розкритті того, як у фанфіках знаходять вираження цінності та вподобання молоді аудиторії, та як відбувається трансформація знайомих сюжетів та виникнення нових тлумачень персонажів. Також застосовано порівняльний підхід для аналізу двох фандомів, що дозволяє побачити відмінності, як працює фанон залежно від особливостей канону. Крім того, у розділі враховуються особливості функціонування фан-спільнот на платформі Archive of Our Own.

IV.1 Фандоми DC та Мародери як приклади великих спільнот

Фандоми DC та Мародери репрезентують два різні підходи до формування фанатських спільнот. Один навколо офіційно розбудованого канону, інший навколо переважно фанонної інтерпретації. Обидва фандоми є прикладами стійких, численних і продуктивних спільнот, що активно створюють фан-контент, зокрема фанфікшн.

Канон DC Comics вирізняється надзвичайною складністю, багатошаровістю та масштабністю. На відміну від багатьох інших франшиз, де прагнуть до більш лінійного та послідовного нарративу, історія DC сформувалася як динамічна система, що постійно змінюється під впливом криз, перезапусків і концепцій мультивсесвіту. Тривала історія публікації, що почалася у 1935 році, заклала підґрунтя для створення розгалуженого всесвіту, який охоплює тисячі персонажів і сюжетних ліній. Кожна епоха коміксів, від Золотого віку до сучасності, додавала нові елементи до міфології DC, створюючи багатий і водночас суперечливий корпус текстів.

Ключову роль у формуванні великого канону відіграла концепція мультивсесвіту, яка офіційно з'явилася у 1953 році в коміксі *Wonder Woman #59* (Kanigher and Peter 1953) і почала більше розвиватися у 60-х роках у *Flash #123* (Fox and Infantino 1961). Вона дозволила співіснувати альтернативним версіям персонажів і світів, які часто мали різні характери, історії та навіть моральні орієнтири. Попри спроби спростити всесвіт через події на кшталт «Кризи на Нескінчених Землях» (Wolfman and Pérez 1985), ідея мультивсесвіту не лише зникла, а навпаки стала наріжною у сучасному розвитку нарративу, наприклад у таких подіях, як «Infinite Frontier» (Williamson 2021).

Одним із ключових чинників динамічності канону є основна лінія часу, відома як Prime Earth або Earth-0. Ця версія сформувалась через низку значних перезапусків, включно з подіями «Flashpoint», що призвели до епохи «New 52», а згодом «Rebirth», «Infinite Frontier» і «Dawn of DC». Саме ці лінії часто вважаються актуальним канonom, хоча постійні зміни роблять це поняття гнучким. Все це

творює відкритий канон, не закриту структуру, а скоріше розгалужену систему оповідань. Це сприяє співіснуванню офіційних версій і фанатських трактувань, дозволяючи їм взаємодіяти.

На тлі такої складної структури виникає потужна фанатська спільнота, що активно взаємодіє з каноном, створюючи фанарт, аналітику, відеоесеї та, звичайно ж, фанфікшн. На АОЗ фандом DC охоплює десятки тисяч творів, які варіюються від Gen історій про буденне життя героїв до складних альтернативних всесвітів, де персонажі отримують нові риси, долі тощо.

На протилежному спектрі перебуває фандом Мародерів, який постає не як пряме продовження багатощарового канону, а як відповідь на його брак. У каноні серії романів Джоан Роулінг історія представлена фрагментарно. Джеймс Поттер, Сіріус Блек, Ремус Люпин та Пітер Петінгру згадуються переважно через спогади або артефакти, наприклад як Карта Мародерів. І загалом ці шматочки інформації читачі отримують, в більшості у книзі «Гаррі Поттер і в'язень Азкабану». Відомо лише, що вони були друзями, створили карту Гогвортсу, опанували анімагію та брали участь у Першій війні з Волдемортом (Rowling 1999).

Попри важливу роль Мародерів у загальній історії, їхня шкільна історія, внутрішні конфлікти та емоційна динаміка залишилися майже поза межами канонічного розкриття. Ця лакунарність стала каталізатором активної фанонізації. У фанатських творах Мародери отримують детальну біографію, характер, складну структуру взаємин і навіть власну шкалу «канонічних» подій.

Фандом Мародерів активно функціонує як спільнота, що сама генерує свій канон. Створює фанфіки, фанарти, таймлайни, фанонні «вікі» та фан-касти персонажів. Цю активність можна спостерігати на різних соціальних мережах, на АОЗ, де поширюються не лише тексти, а й меми, естетика, відео та теорії.

Таким чином, фандоми DC і Мародерів демонструють дві моделі функціонування великих фанатських спільнот. Одна ґрунтується на реакції до надмірного канону, інша ґрунтується на реакції до його відсутності. Обидва фандоми розвивають

складні внутрішні екосистеми, що містять жанрову, наративну і візуальну творчість. Ці спільноти активно беруть участь у творенні сенсів, розширюють межі офіційної історії та виявляють потужний креативний потенціал молодіжної культури в цифрову добу.

IV.2 Жанри й теми фанфіків у фандомах DC та Мародери

У цьому підрозділі розглядаються жанрові й тематичні можливості фанфікшену у всесвіті DC та Мародери. З огляду на надзвичайну масштабність фандому DC, для аналітичної чіткості і тематичної цілісності дослідження було обрано сегмент, що стосується усіх медіа про Бетмена. Такий вибір обумовлений високою активністю фанатської спільноти навколо цієї сюжетної гілки, багат шаровістю системи персонажів та характерною концентрацією на емоційних та етичних конфліктах, що особливо цікаві в контексті фанонізації.

Щодо Мародерів, важливо зазначити, що ця спільнота в межах АОЗ не існує як окремий фандом, що позначений на сайті, а функціонує через теги такі як Marauders Era (Harry Potter), Marauders або Marauders Friendship (Harry Potter). Через це точність статистичних даних може бути умовною. Твори, що пов'язанні з Мародерами, не завжди класифікуються однозначно, а отже, представлені цифри не охоплюють абсолютно весь релевантний корпус тексту. Проте, навіть з огляду на це, тенденції та мотивації авторів простежуються досить чітко.

Жанрові й тематичні особливості будуть розглядатися за категоріями сортування пошуку на АОЗ. А саме такі як, вікові рейтинги та спрямування контенту, тематичні попередження та чутливі теми, категорії за типами стосунків, ключові пейринги та динаміки персонажів, жанрові напрями та наративні маркери.

У межах фандому Batman («Works in Batman - All Media Types» б. д.) найбільше фанфіків мають рейтинг Teen And Up Audiences (55 307), а також General Audiences (44 125). Водночас значна кількість творів мають позначки Explicit (22 273) і Mature (20 119), що вказує на складність і багатогранність тем, які хвилюють спільноту.

Рейтинг творів для людей старшого віку демонструє глибше занурення в моральні дилеми, психологічні травми та міжособистісну напругу.

Фанфіки про Мародерів («Works in Marauders Era (Harry Potter)» б. д.) у переважній частині мають рейтинг Teen And Up Audiences (9 367) і General Audiences (6 976), тоді як категорії Explicit (2 472) та Mature (5 043) трапляються рідше. Це дозволяє припустити, що нарративна орієнтація фанатської спільноти тяжіє до романтизованої стилістики, ностальгійних реконструкцій шкільного життя та емоційно насичених, але менш графічно насильницьких сценаріїв. Водночас це також відображає віковий і культурний склад аудиторії, а також очікування від «золотої епохи» Гогвортсу, яку репрезентують Мародери.

У фанфіках про Бетмена помітною є висока концентрація потенційно травматичних тем Graphic Depictions of Violence (19 084), Major Character Death (9 918), Rape/Non-Con (6 188), Underage Sex (4 967). Це свідчить про готовність фанатської творчості торкатися табуйованих або морально неоднозначних тем, часто для глибшого психологічного опрацювання або деконструкції офіційного канону. Через такі теми фанон також виконує роль не лише розважального, а й терапевтичного або етичного інструменту.

Для творів про Мародерів ці теми менш поширені. Graphic Depictions of Violence - 3 437, Major Character Death - 3 388, Rape/Non-Con - лише 429. Це може бути пов'язано як із загальною тональністю творів, так і з образом Мародерів як «романтизованої молодості», де навіть трагедії війни сприймаються крізь призму дружби, любові та втраченої ідилії.

В категорії за типами стосунків у фандомі Бетмена переважають Gen (60 355), M/M (58 923) та F/M (28 132) фанфіки. Особливо популярними є тексти, де зображено складні родинні зв'язки, побудовані на моделі found family. Водночас значна частина творів інтерпретує такі зв'язки у квір-контексті, надаючи персонажам романтичні або еротичні динаміки. Це типовий приклад фанонного переосмислення,

де формальна структура канону стає основою для альтернативних варіантів стосунків.

У Мародерів провідною є категорія М/М (15 848), і за нею F/М (9 962) та F/F (4 433). Важливою є також відносно висока кількість жіночих квір-пейрингів, що сигналізує про феміністичне переосмислення світу, де оригінальні жіночі персонажі часто були маргіналізовані або недостатньо розвинені в каноні.

У фандомі Бетмена найчастіше зустрічаються пейринги та взаємодії між членами «Бет-сім'ї». Наприклад, Dick Grayson & Jason Todd, Jason Todd & Bruce Wayne, Tim Drake & Jason Todd, що дозволяє авторам створювати складні емоційні конфлікти та теми зцілення після травми, які саме пов'язанні з сімейними стосунками. Також популярним є пейринг Clark Kent/Bruce Wayne, який контрастує і доповнює темнішу динаміку всередині всесвіту.

У мародерах провідним пейрингом є Sirius Black/Remus Lupin (13 653). Цей пейринг виступає одним із «стовпів» фанонної версії фандому, бо саме навколо нього вибудовується значна частина емоційного та наративного навантаження фанфіків. З ним James Potter/Lily Evans (8 523), Regulus Black/James Potter (4 322) та Marlene McKinnon/Dorcas Meadowes (3 207). Ці пейринги відображають не лише романтичні очікування фанатів, а й колективне бажання реконструювати «втрачену історію» персонажів, які в каноні лишилися лише в спогадах або побіжних згадках.

У творах про Бетмена часто зустрічаються такі теги, як Angst (18 609), Hurt/Comfort (18 268), Fluff (17 861), а також Alternate Universe – Canon Divergence (8 962). Це свідчить про жанрову гнучкість і використання фанфіку як способу «переписати» канон. Наприклад, зменшити жорстокість, виправити «несправедливу» смерть, або переосмислити моральні рішення героїв.

У творах про Мародерів найбільш поширені теги дещо схожі. Найбільш поширеними є Angst (5402), Fluff (5279) та Hurt/Comfort (2774), що свідчить про домінування емоційно насичених наративів. Значне поширення також має тег Marauders Friendship (4047), що вказує на зосередженість фанатських текстів на

товариських стосунках між персонажами. Та теги *First Wizarding War with Voldemort* (2714) та *Hogwarts* (2673) вказують на прагнення авторів до реконструкції періоду перших чарівницьких війн, а також зображення шкільного життя як ключового простору формування дружби та конфліктів.

Порівняння жанрових і тематичних особливостей у фанфіках про Бетмена та Мародерів дозволяє зробити висновок, що обидва фандоми функціонують як культурні простори для колективного переосмислення канонічного наративу. У першому випадку фанон часто тяжіє до емоційної інтенсивності, моральної амбівалентності та темних, травматичних сюжетів. У другому - ближче до ностальгії, романтики і спроб відновити втрачені голоси персонажів, маргіналізованих у каноні.

IV.3. Напрями фанонізації сюжетів і персонажів

Фанонізація як процес трансформації канонічних сюжетів і персонажів відповідно до уподобань фандому, виявляється найяскравіше в тих спільнотах, де канон залишає простір для інтерпретацій, а персонажі є особливо привабливими для переосмислення. У фандомах Мародери та DC спостерігається ціла низка характерних напрямів фанонізації, які буде виокремлено через аналіз популярних фанфіків за кількістю «kudos» (вподобань) на платформі *Archive of Our Own*. Об'єктом аналізу є описи, теги та загальні характеристики текстів, що дозволяє виявити ключові мотиви та способи трансформації канонічних сюжетів.

У фандомі про Мародерів ключовою тенденцією є зосередження на фанонних романтичних парах, зокрема Сіріус/Ремус, яка не має підтвердження в каноні, проте є доміантною у фаноні. Цей мотив особливо простежується у фанфіку *All the Young Dudes* (MsKingBean89 2018), що на сьогодні є одним із найбільш впливових і масштабних текстів фандому, іноді цей фанфік називають «каноном фанону».

Інші характерні риси містять романтизацію повсякденності. Наприклад, розвиток дружби, стосунків, побутових ситуацій. Також велику роль грають альтернативні

всесвіти з перенесенням дій у сучасність, у світи, де персонажі навіть не мають ніякого зв'язку до магії чи Гогвортсу. І це присутньо у 3 з 5 найпопулярніших фанфіках : Text Talk (merlywhirls 2015), Cadence of Part-time Poets (motswolo 2023), Art Heist, Baby! (otrtrbs 2022).

Традиції фанону характерна психологізація персонажів, увага до ментального здоров'я та внутрішніх конфліктів, що дозволяє глибше розкривати ідентичність героїв.

У фанфіку All the Young Dudes - Sirius's Perspective (Rollercoasterwords 2022), автор навіть переосмислює події All the Young Dudes, демонструючи можливість альтернативної інтерпретації вже усталеного фанону. Ще одним яскравим напрямом є вибудовування альтернативної перспективи, де голоси персонажів, які були другорядними або замовчаними в каноні, стають центральними.

У фандомі DC фанонізація відбувається дещо інакше, оскільки канон тут значно об'ємніший і більш багатосаровий. Проте, це не заважає фанатам активно розвивати фанонні родині наративи, особливо навколо так званої Бет-сім'ї - вигаданої сім'ї Бетмена, що містить всіх Робінів, Бетдівчину та інших союзників.

У фанфіках на кшталт Batcellanea (envysparkler 2024) і Take Care of Business (TheResurrectionist 2017) зображується підтримка, турбота та емоційна взаємодія між членами родини, що часто суперечить більш відстороненому або жорсткому образу Бетмена в каноні.

У фандомі DC помітне місце займає романтична фанонізація відносин між чоловічими персонажами, передусім між Бетменом (Брюсом Вейном) і Суперменом (Кларком Кентом) (TheResurrectionist 2017). Попри відсутність романтичного підтексту в каноні, численні фанфіки зображують їхній зв'язок як партнерський не лише в супергеройській боротьбі, але й у приватному житті, як емоційно складні, подекуди інтимні стосунки. Така інтерпретація постає не лише як форма фанонного розвитку персонажів, а і як спроба фандому заповнити відсутність квір-репрезентації у мейнстримному супергеройському наративі.

Популярними є також буденні та гумористичні сюжети, які демістифікують образ супергероя (snackbaskets 2019). Серед інших поширених тем це травма та зцілення, особливо між Брюсом Вейном та Джейсоном Тоддом. В окремих випадках фанон досягає такого рівня усталеності, що деякі риси або характери персонажів, не притаманні їм у каноні, сприймаються як «фактично канонічні».

У фаноні також поширене явище кросоверів, які поєднують персонажів DC з іншими вигаданими всесвітами, зокрема анімаційними. Одним із найпопулярніших напрямів є кросовери з Danny Phantom, анімаційним серіалом телеканалу «Nickelodeon» 2004 року, де Денні стає або союзником Бетмена, або окремим вігілантом, що дозволяє переосмислити як концепт героїзму, так і родинні стосунки у всесвіті DC (foldingfacets 2025). Такі твори об'єднують елементи двох фанонів, відкриваючи нові інтерпретації для обох фандомів.

Таким чином, фанонізація в обох фандомах є не лише інструментом для розширення канонічних всесвітів, але й проявом глибокої емоційної взаємодії з текстом. Вона дає можливість фандомам реагувати на прогалини в каноні, надаючи голос маргіналізованим персонажам, творити простори прийняття та підтримки, а також переосмислювати культурні наративи відповідно до актуальних соціальних тенденцій.

IV.4 Фанфікшн як частина молодіжної культури і глобальних тенденцій

Фанфікшн є не лише формою творчості, а й активним культурним явищем, що виразно вкорінене в молодіжне середовище. Його поява та поширення тісно пов'язані з розвитком цифрових технологій, зокрема зростанням ролі інтернету як простору для самовираження, взаємодії та спільного творення. Молодь, що бере участь у фандомах, використовує фанфікшн для переосмислення улюблених історій, моделювання альтернативних сценаріїв та висловлення власних ідентичностей. Фанфікшн функціонує як частина глобальної культури, в якій наративи створюються і циркулюють поза межами традиційної видавничої індустрії. Така динаміка дозволяє залучати аудиторії з різних країн і культур, створюючи

інтернаціональні спільноти. Наприклад, фанфіки, написані українською або російською мовами на платформах типу АОЗ чи Ficbook, можуть отримувати відгуки від англомовної аудиторії і навпаки, що свідчить про глобальний характер фан-культури.

У межах молодіжної культури фанфікшн відіграє і виховну роль. Він стає простором для безпечного дослідження тем, табуованих або відсутніх у канонічних творах, таких як квірність, психічне здоров'я, травма, сексуальна освіта тощо. Особливо це стосується піджанрів hurt/comfort, фанонної репрезентації ЛГБТК+ персонажів, або сюжетів про боротьбу з травматичним досвідом. У такий спосіб фанфікшн поєднує художню вигадку з емпатією, дозволяючи авторам і читачам осмислювати власний досвід через знайомі образи.

Ще однією глобальною рисою є те, що фанфікшн стає альтернативною освітньою платформою, де молоді люди навчаються письма, критичного мислення, взаємодії з фідбеком, а також культурного перекладу, адже часто мають справу з локальними контекстами в глобальному фандомі.

Фанфікшн у цьому сенсі є не лише побічним продуктом популярної культури, а й перетворювальною силою, інструментом колективного творення смислів та навчання, що має потенціал змінювати домінантні уявлення про норми, жанри, ідентичності та культурну цінність «неофіційної» творчості.

Фанфікшн у контексті молодіжної культури та глобальних тенденцій постає як динамічна і багаторівнева культурна практика, що поєднує елементи самовираження, співтворення та критичної рефлексії над канонічним матеріалом. Аналіз показує, що фанфікшн виконує не лише естетичну чи розважальну функцію, а і виступає важливим інструментом соціальної комунікації, де молодіжна аудиторія конструює альтернативні моделі ідентичності, взаєностосунків і соціальних норм. У межах глобалізованого цифрового простору фанфікшн виявляє здатність до транснаціональної взаємодії, формуючи інклюзивні спільноти на основі спільного досвіду, інтересів і цінностей. Фандоми на кшталт DC та Мародерів є прикладом

того, як фанонні інтерпретації не лише співіснують із каноном, а й часто набувають впливу, що трансформує первинні наративи. Таким чином, фанфікшн слід розглядати як значущий елемент сучасної молодіжної культури, що активно реагує на виклики глобалізації, цифровізації та потреби репрезентації маргіналізованих голосів.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі було комплексно досліджено феномен фанфікшену як культурної практики, що виникає на перетині літературної творчості, цифрової взаємодії та молодіжної субкультури. Метою дослідження було виявити, яким чином у межах фанфікшену трансформується канонічний сюжет і формується новий, альтернативний наратив. На основі проведеного аналізу можна зробити висновок, що фанфікшн не лише відображає динаміку культури, а й активно впливає на її зміни, функціонуючи як простір для інтерпретації, критики та самовираження.

У першому розділі було окреслено основні теоретичні підходи до вивчення фанфікшену та проведено аналіз понять канону, фанону та фанфікшену. Особливо детально розглядалася трансформація ролі автора та читача в умовах цифрового середовища. Теоретичні концепти Ролана Барта, Мішеля Фуко, Крістін Буссе, Франчески Коппи та інших фахівців надали можливість продемонструвати, як межі авторства стають гнучкими, а текст набуває здатності до множини інтерпретацій. В цьому контексті фанон розглядається не як довільна фантазія, а як колективно створений наслідок спільного тлумачення, що володіє власною логікою, призначенням та ідентичністю в рамках фан-культури.

У другому розділі досліджено сучасні особливості фанфікшену, беручи за приклад платформу Archive of Our Own. Здійснено аналіз технічних аспектів, етичних норм та культурних особливостей цієї платформи, що містить систему тегування, жанровий поділ та елементи мультимедійного фанфікшену. Показано, що фанфік є не лише письмовим твором, а є соціальною дією, яка передбачає емоційний взаємообмін, комунікативні принципи та візуальні мовні засоби. Ключовою рисою сучасного фанфікшену є його відкрита структура, експериментальний характер та зосередженість на темах, що часто лишаються поза увагою: ідентичність, репрезентація, пережита травма та прагнення до справедливості.

У третьому розділі ми простежили, як відбувається фанонізація, тобто процес створення нових сенсів спільноти, на основі канонічного матеріалу. Виокремлено

два основні механізми: спільне дослідження (аналіз, коментарі, перевірка) та спільне творення (кооперативне письмо, фанарт, рольові ігри). Підсумовано, що фанон - це не хаотичне переосмислення, а структурований та повторювальний наратив, який зберігає внутрішню логіку та підтримується значною кількістю учасників фанатських спільнот. Завдяки саме цим механізмам фанфікшн є не тільки місцем для творчих експериментів з текстом, але й платформою для колективної ідентифікації, самовдосконалення та взаєморозуміння.

Четвертий розділ розглядає фанфікшн у контексті молодіжної культури та глобальних тенденцій, досліджуючи два різнопланові фандоми - DC та Мародери. Проведене порівняння показало, що фанонізація відбувається як у випадках великих, розгалужених канонів, так і там, де канон практично відсутній, або зведений до мінімуму. У фандомі DC фанфіки дозволяють переосмислити вже усталені історії, часто через призму репрезентації, соціальної критики або емоційного переписування травматичних сюжетів. Натомість у фандомі Мародерів фанон створює цілісну історію, де канон її не надає. В обох випадках фанфікшн виконує важливу функцію: він задовольняє потребу у змісті, емоційному відгуку, приналежності та спільності.

Загалом, фанфікшн потрібно розглядати як повноцінну культурну практику, що поєднує літературну творчість, соціальну взаємодію та елементи активістського мислення. Фанфікшн не просто реагує на канон, а веде з ним діалог, конструює альтернативні наративи та надає слова тим, кому канон мовчки відмовляє у праві голосу. У цьому сенсі фанфікшн є гнучкою і динамічною формою сучасної культури, що демонструє здатність молодіжних спільнот до самостійного творення сенсів в межах глобального цифрового простору.

У майбутньому фанфікшн може набути ще ширшого наукового осмислення як міждисциплінарний феномен, що поєднує літературознавство, культурологію, соціологію, гендерні студії та дослідження цифрової комунікації. Зокрема, перспективними напрямками є вивчення взаємозв'язку між канонізацією і репрезентацією маргіналізованих груп, аналіз динаміки фанатських спільнот як

цифрових утопій або альтернативних публічних сфер, дослідження емоційної взаємодії в системі «автор-читач» та ролі фанфіку у формуванні сучасної молодіжної ідентичності. Особливої уваги заслуговують транснаціональні аспекти фанфікшену, включно з перекладами та адаптаціями. Таким чином, фанфікшн залишається живою та динамічною формою культури, в якій можна провести не лише літературні трансформації, а й глибші соціальні процеси колективного творення сенсів у цифрову добу.

БІБЛІОГРАФІЯ

Джерела

«Works in Batman - All Media Types». б. д. Archive of Our Own. <https://archiveofourown.org/tags/Batman%20-%20All%20Media%20Types/works>.

«Works in Marauders Era (Harry Potter)». б. д. Archive of Our Own. [https://archiveofourown.org/tags/Marauders%20Era%20\(Harry%20Potter\)/works](https://archiveofourown.org/tags/Marauders%20Era%20(Harry%20Potter)/works).

Archive of Our Own. б. д. «About the Archive». https://archiveofourown.org/faq/about-the-archive?language_id=en#whatisao3.(Archive of Our Own, б. д.)

astolat. 2007. «An Archive of One's Own». Wayback Machine, 17 травня 2007. <https://web.archive.org/web/20220627134339/https://astolat.livejournal.com/150556.html>.

envysparkler.

2024. «Batcellanea». Archive of Our Own, 25 грудня 2024. <https://archiveofourown.org/works/29792421>.

foldingfacets. 2025. «Bus to Nowhere». Archive of Our Own, 18 квітня 2025. <https://archiveofourown.org/works/40612023>.

Fox, Gardner, та Carmine Infantino 1961. «The Flash of Two Worlds». *Flash*, #123.

Kanigher, Robert, та Harry G. Peter. 1953. *Wonder Woman Vol 1* (59).

merlywhirls. 2015. «Text Talk». Archive of Our Own, 31 грудня 2015. <https://archiveofourown.org/works/1651109>.

motswolo. 2023. «The Cadence of Part-time Poets». Archive of Our Own, 24 лютого 2023. <https://archiveofourown.org/works/30652973>.

MsKingBean89. 2018. «All the Young Dudes». Archive of Our Own, 12 листопада 2018. <https://archiveofourown.org/works/10057010>.

Organization for Transformative Works. 2025. «April 2025 Membership Drive: Thanks for Your Support». 14 квітня 2025. <https://www.transformativeworks.org/april-2025-membership-drive-thanks-for-your-support/>.

Organization for Transformative Works. б. д. «What We Believe». https://www.transformativeworks.org/what_we_believe/.

otrtps. 2022. «Art Heist, Baby!» Archive of Our Own, 26 липня 2022. <https://archiveofourown.org/works/38454070>.

Rollercoasterwords. 2022. «All the Young Dudes - Sirius's Perspective». Archive of Our Own, 24 квітня 2022. <https://archiveofourown.org/works/34577035>.

Rowling, J. K. 1999. *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*.

snackbaskets. 2019. «Watch This». Archive of Our Own, 24 травня 2019. <https://archiveofourown.org/works/18942745>.

TheResurrectionist. 2017. «Take Care of Business». Archive of Our Own, 10 березня 2017. <https://archiveofourown.org/works/10214285>.

Williamson, Joshua. 2021. *Infinite Frontier*.

Wolfman, Marv, та George Pérez. 1985. *Crisis on Infinite Earths*.

Література

Гурова, Інна. 2023. «Культури співучасті у нових медіа як феномен сучасного культуротворення». *Culturological Almanac* 1.

Романюк, Наталія, та Софія Кравчук. 2021. «Структура сайту «книга фанфіків» як майданчик популяризації жанру фанфікшену». *Молодий вчений* 4.

Станко, Дарина. 2022. «Жанрові особливості англomовного фанфікшену». *Львівський філологічний часопис* 11.

- Станко, Дарина. 2024. «Співвідношення канону й фанону в англомовному фанфікшен». *Причорноморські філологічні студії* 5.
- Barthes, Roland. 1967. «The Death of the Author». *Aspen*.
- Black, Rebecca W. 2006. «Language, Culture, and Identity in Online Fanfiction». *E-Learning and Digital Media*, 3, № 2 (червень).
- Busse, Kristina, та Karen Hellekson, ред. 2014. *The Fan Fiction Studies Reader*. Iowa City: University of Iowa Press.
- Busse, Kristina. 2017. *Framing Fan Fiction: Literary and Social Practices in Fan Fiction Communities*. University Of Iowa Press.
- Chaney, Keidra, та Raizel Liebler. 2007 «Canon vs. Fanon: Folksonomies of Fan Culture». *У Media in Transition 5: Creativity, Ownership and Collaboration in the Digital Age*.
- Coppa, Francesca. 2017. *Fanfiction Reader: Folk Tales for the Digital Age*. University of Michigan Press.
- Fathallah, Judith. 2017. *Fanfiction and the Author*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Jamison, Anne. 2013. *Fic: Why Fanfiction Is Taking Over the World*. BenBella Books.
- Jenkins, Henry. 1992. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Routledge.
- Jenkins, Henry. 2006. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.
- Kosnik, Abigail De. 2016. *Rogue Archives: Digital Cultural Memory and Media Fandom*. MIT Press
- McCardle, Meredith. 2003. *Fan Fiction, Fandom, and Fanfare: What's All the Fuss?*

Milli, Smitha, та David Bamman. 2016. «Beyond Canonical Texts: A Computational Analysis of Fanfiction». Y *Proceedings of the 2016 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing*. Stroudsburg, PA, USA: Association for Computational Linguistics.


Moore, Lauren. 2024. *Fanfiction Today: An Analysis of Publishing Trends on Archive of Our Own*. SLIS Connecting 12, № 1.

Nagy, Gregory. 1996. *Homeric Questions*. Austin: University of Texas Press.

Sedgwick, Eve Kosofsky. 1990. *Epistemology of the Closet*. University of California Press.

Tushnet, Rebecca. 1996. *Legal Fictions: Copyright, Fan Fiction, and a New Common Law*.

ДОДАТКИ

 [All the Young Dudes](#) by [MsKingBean89](#) 12 Nov 2018
 [Harry Potter - J. K. Rowling](#)

No Archive Warnings Apply, Major Character Death, Graphic Depictions Of Violence, Sirius Black/Remus Lupin, Sirius Black & Remus Lupin, James Potter/Lily Evans Potter, Remus Lupin, Sirius Black, James Potter, Lily Evans Potter, Peter Pettigrew, Severus Snape, Minerva McGonagall, Bellatrix Black LeStrange, Narcissa Black Malfoy, Albus Dumbledore, Mulciber Sr. (Harry Potter), Horace Slughorn, Mary Macdonald, Marlene McKinnon, Poppy Pomfrey, Walburga Black, Regulus Black, Fenrir Greyback, Marauders' Era, Marauders, Marauders Friendship, wolfstar, Get Together, Slow Burn, so slow, it's slow, seriously, Complete, Canon Compliant, Angst, Fluff, Fluff and Angst, Required Love, Canonical Character Death, First War with Voldemort, First Kiss, Period Typical Attitudes

LONG fic charting the marauders' time at Hogwarts (and beyond) from Remus' PoV – diversion from canon in that Remus's father died and he was raised in a children's home, and is a bit rough around the edges. Otherwise canon-compliant.
 1971 - 1995

This IS a wolfstar fic, but incredibly slow burn. Literally years. Long build up but worth it I promise!

PLEASE DO NOT COPY TO WATTPAD. SERIOUSLY, WHY??

Spotify playlist:
https://open.spotify.com/user/htl2006/playlist/3z2NblQ2IVGG0NICBqsN2D?si=LiyL_JKJSx2RUqs3p50kg

(Compiled by amazing reader, JustAnotherPerson)

DISCLAIMER: I do not support JK Rowling's disgusting transphobic views.

NOTE: I AM NO LONGER READING OR REPLYING TO COMMENTS ON THIS FIC

Part 1 of [All the Young Dudes](#)

Language: English Words: 526,969 Chapters: [188/188](#) Comments: [42,829](#) Kudos: [263,718](#) Bookmarks: [47,370](#) Hits: [17,396,842](#)

Додаток 1

Зображення 1. Сторінка фанфіку *All the Young Dudes* авторства MsKingBean89 на платформі *Archive of Our Own*.

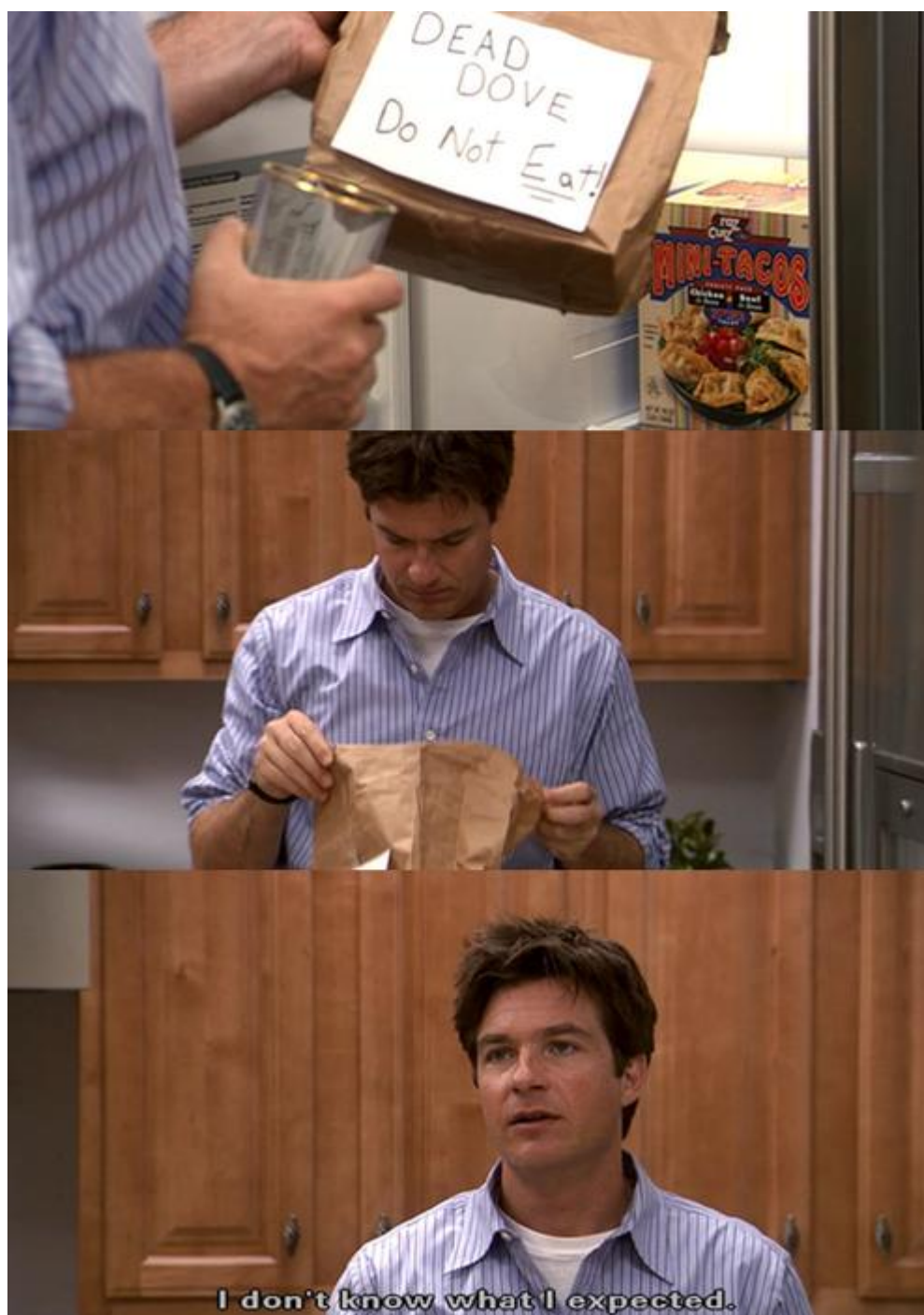
Джерело: <https://archiveofourown.org/works/15396199>

Abduction [Abuse](#) [Action/Adventure](#) [Age Difference](#) [Aged-Up Character\(s\)](#) [Alcohol](#) [Alpha/Beta/Omega Dynamics](#) **Alternate Universe** [Ambiguity](#) **Angst** [Anxiety](#) [AO3 Tags - Freeform](#) [Art](#)
[Asphyxiation](#) [Awkwardness](#) [Badass](#) [Bathing/Washing](#) [BDSM](#) [Biting](#) [Blood](#) [Bodily Fluids](#) [Bonding](#) [Bottoming](#) [Boys In Love](#) [Break Up](#) [Breeding](#) [Canon Related](#) [Canon Universe](#) [Character Study](#) [Children](#) [Clothing](#) [Coercion](#) [Comfort](#) [Confessions](#)
[Consent](#) [Crack](#) [Crimes & Criminals](#) [Crossovers & Fandom Fusions](#) [Crushes](#) [Crying](#) [Cuddling & Snuggling](#) [Daddy Kink](#) [Dancing and Singing](#) [Dark](#) [Dating](#) [Dead Dove: Do Not Eat](#) [Death](#) [Disability](#) [Domestic](#) [Drabble](#) [Drama](#) [Dreams and Nightmares](#)
[Drugs](#) [Education](#) [Enemies](#) [Falling In Love](#) [Family](#) [Feelings](#) [Feels](#) [Female Characters](#) [Female Relationships](#) [Ficlet](#) [Fights](#) [Fingerfucking](#) [Firsts](#) [Fix-It](#) [Flashbacks](#) [Flirting](#) **Fluff** [Food](#) [Friendship](#) [Future](#) [Gender](#)
[Themes](#) [Getting Together](#) [Gore](#) [Guilt](#) [Hair](#) [Happy Ending](#) [Harm to Children](#) [Hatred](#) [Historical](#) [Holidays](#) [Homophobia](#) [Horror](#) [Hugs](#) [Human](#) [Humiliation](#) [Humor](#) [Hurt](#) **Hurt/Comfort** [I Wrote This Instead of Sleeping](#) [I'm Sorry](#)
[Idiots in Love](#) [Illnesses](#) [Implied/Referenced Character Death](#) [In Public](#) [Incest](#) [Infidelity](#) [Injury](#) [Inspired by...](#) [Intoxication](#) [Introspection](#) [Issues](#) [Jealousy](#) [Kinks](#) [Kinky](#) [Kissing](#) [Language](#) [LGBTQ Themes](#) [Light-Hearted](#) [Loss](#) **Love**
[Making Out](#) [Manipulation](#) [Marriage](#) [Medical](#) [Memory Related](#) [Mental Health Issues](#) [Minor Character\(s\)](#) [Misunderstandings](#) [Modern Era](#) [Music](#) [My First...](#) [Mythical Beings & Creatures](#) [No Smut](#) [Non-Consensual](#) [Non-Sexual](#) [NOT](#)
[Beta Read](#) **Not Canon Compliant** [Oblivious](#) [One Shot](#) [Orgasm](#) [Original Character\(s\)](#) [Out of Character](#) [Pain](#) [Panic](#) [Penises](#) [Pining](#) [Plot](#) [Poetry](#) [Polyamory](#) [Porn](#) [Possessive Behavior](#) [Post-Canon](#) [Posted Elsewhere](#) [POV](#)
[First Person](#) [POV Male Character](#) [POV Multiple](#) [Pre-Canon](#) [Pregnancy](#) [Prompt Fill](#) [Protectiveness](#) [Reader-Insert](#) **Relationship(s)** [Religion](#) **Romance** [Roughness](#) [Royalty](#) [Sad](#) [Science Fiction & Fantasy](#) [Secrets](#) [Self-Esteem](#)
[Self-Harm](#) [Serious](#) **Sexual Content** [Sexual Inexperience](#) [Sexual Overstimulation](#) [Shapeshifting](#) [Sharing](#) [Short](#) [Slash](#) [Slice of Life](#) [Slow Build](#) **Smut** [Soulmates](#) [Spoilers](#) [Sports](#) [Substance Abuse](#) [Suicide](#) [Supernatural](#)
[Elements](#) [Team](#) [Teasing](#) [Teenagers](#) [Tension](#) [Threesome](#) [Time Travel](#) [Topping](#) [Torture](#) [Trauma](#) [Tumblr](#) [Underage](#) [Unhealthy Relationships](#) [Unrequited](#) [Vaginal](#) **Violence** [Voyeurism](#) [War](#) [Weapons](#) [Weather](#) [Whump](#)

Додаток 2

Зображення 2. Візуалізація тегів фанфіків на платформі *Archive of Our Own*.

Джерело: <https://archiveofourown.org/tags>



Додаток 3

Зображення 3. Мем із серіалу Arrested Development, що став основою для тегу «Dead Dove: Do Not Eat».

Джерело: <https://wolfstarlibrarian.tumblr.com/post/637057592431181824/what-does-it-mean-when-a-fic-is-tagged-dead-dove>