

and the **subject** of investigation is verbal and non-verbal means indirectly influencing the sense of the message. The **objective** of this paper is uncovering intra- and extra-lingual factors determining the individual perception of the utterance. In the course of study, we have used such **methods** as linguistic observation and description, contextual and communicative approaches, quantitative and qualitative analysis. Since it is an often case that a greater part of the intended message remains unsaid and requires mental restoration from the listener, we found it necessary to study the logical operation of implication. It was **found out** that extra-lingual interference, such as background knowledge of the interlocutor's identity and the topic of conversation, plays a domineering role in deducing implicatures and decoding the sense of the utterance on the level of personal interpretation of the message.

**Key words:** interference, implication, speech communication, background knowledge, implicatures.

*Статтю отримано 22.05.2017 р.*

<http://dx.doi.org/10.18524/2307-4558.2017.27.107910>

УДК 811.111'367:17.022.1:821.111(73)

### **ПОЖАРИЦКАЯ Елена Александровна,**

кандидат филологических наук, доцент кафедры грамматики английского языка Одесского национального университета имени П. П. Мечникова; Французский бульвар, 24/26, г. Одесса, 65058, Украина; morpo@ukr.net; тел.: +38 050 9632062; ORCID ID: 0000-0003-4820-8129

## **КАНОН И ФАНФИКШН СКВОЗЬ ПРИЗМУ КОГНИТИВНО-СИНТАКСИЧЕСКОГО ПОДХОДА**

**Аннотация.** Настоящее исследование посвящено проблеме фанфикшн как жанру цифровой литературы и его основным характеристикам. Цель работы — выявление сходств и различий лингвальной репрезентации речевого портрета главных героев в фанфике и в тексте-каноне. Дополнительным заданием исследования является определение степени свободы вирайтера в описании таких персонажей. Привлекая современные методы когнитивной лингвистики, нарратологии и анализа текста и опираясь на традиционные синтаксические теории, исследователь делает **вывод** о том, что, кроме интерактивности, гипермедийности, мультимодальности, процессуальности и связанности с другими текстами того же типа, цифровой литературе присущи такие характеристики как людичность и имитативность. **Результаты** работы показывают, что все эти характеристики свойственны фанфикшн, где они находят отражение на уровне интегрального сотрудничества авторского читателя, в сюжете и языке произведения. Самый демократический жанр литературы, фанфикшн ограничен текстом канона в терминах как художественных образов, так и речевых портретов персонажей, на самом глубоком уровне синтаксиса включительно.

**Ключевые слова:** цифровая литература, фанфикшн, людичность, имитативность, речевой портрет, синтаксис.

**Постановка проблемы.** XXI век заслуженно считается веком информационных технологий и технического прогресса, что мотивирует поиск новых форм выражения идей в искусстве. Данное исследование посвящено изучению базовых характеристик относительно нового явления в искусстве — цифровой или цифровой литературы. Актуальность работы мотивируется как необходимостью прояснить основные принципы и закономерности создания цифровой литературы в качестве новой ступени развития литературы, так и тем фактом, что компьютерная литература приобретает всё большую популярность во всём мире.

**Постановка задач и выбор материала исследования.** Целью настоящего исследования является выявление сходств и различий лингвальной репрезентации речевого портрета главных героев в фанфике и в тексте-каноне и, следовательно, определить степень творческой свободы вирайтера в изображении таких героев. Достижение поставленной цели исследования предполагало решение следующих задач: конкретизация понятия «цифровая литература», её истоков и основных характеристик; анализ феномена фанфикшн как жанра цифровой литературы; выделение базовых элементов внешнего и речевого портрета одной из главных героинь романа Дж. К. Роулинг «Гарри Поттер» на материале канонического текста и фанфиков. Объектом исследования является речевой портрет Гермионы Грейнджер в романе-каноне и произведениях вирайтеров. Предметом — наиболее частотные лексические единицы, используемые для создания внешнего портрета героини и структурно-коммуникативные особенности её речи.

Материалом исследования послужили речевые образцы персонажных партий Гермионы Грейнджер, отобранные методом сплошной выборки из второй книги саги Дж. К. Роулинг «*Harry Potter and the Chamber of Secrets*» (272 речевых образца), а также соответствующие речевые партии, отобранные из пяти фанфиков различных жанров общим количеством 500 образцов.

**Изложение основного материала.** По своему определению, цифровая литература — это «особый жанр литературы созданный при помощи компьютерных технологий для чтения на ком-

пьютере» [9, с. 42]. «Цифровая литература использует технические возможности компьютера и цифровые / мультимедийные технологии как основу формирующего, эстетического начала. Адекватное воспроизведение такого текста на бумаге невозможно и изначально не предусмотрено» [7, с. 438].

Заметим, что, хотя сама литература, опирающаяся на компьютерные технологии, появилась в 50–60-х гг. XX века, особую популярность она приобрела с зарождением и популяризацией Интернета, который в наше время является едва ли не основной средой обитания всё большего и большего числа современников, а компьютер справедливо называют «интерфейсом современной культуры» [13]. Первыми авторами цифровых текстов были Тео Лутц и Эмметт Уильямс, и, если Тео Лутц создавал искусственные тексты с помощью ЭВМ в 1959 г., то Эмметт Уильямс использовал компьютер для преобразования написанного без помощи машины стихотворения в сгенерированный компьютером текст. Сейчас цифровая литература представлена целой системой различных жанров и обладает, с точки зрения её исследователей [4; 7; 14; 15], рядом характерных, базовых признаков, отличающих её от традиционной художественной литературы и других видов искусства. К таковым относятся:

а) **интерактивность**, т. е. привлечение читателя к процессу создания цифрового произведения. Заметим, что часто читатель сам управляет сюжетным развитием произведений цифровой литературы с помощью клика мышки (как в «10 : 01» Ланса Олсена (*Lance Olsen*), переведённом в цифровой режим Тимом Гутри (*Tim Guthrie*)), выбора наиболее приемлемой для него опции в плане дальнейших действий героя (все произведения в жанре *Choose Your Own Adventure*):

«*After hiking over the Tremalli Hills, you arrive at the entrance to the Labyrinth of Monyx. When you look in you see that there is a junction. You may go west or east.*

• *West*

• *East*»

(«*The Labyrinth of Monyx, a Fantasy Adventure*» автора *mrchak*)

или перехода по гиперссылке типа:

«*I swam on the neighborhood swim team every day all summer long, and wound up with stars and stripes on my stomach and my butt, a faint duplicate of my swimsuit, with light and dark reversed like a photographic negative.*

*The women's swimsuits cut into their rounded backs like the strings around roasts.»*

(«*My body — a Wunderkammer*» Ш. Джексон (*Sh. Jackson*));

б) **процессуальность**, вытекающая из «приспособления» подобных произведений под читателя, к примеру, благодаря анимации или просто постоянному изменению контента по воле читателя;

в) **гипермедийность** — использование различных видов медиа в пределах одного произведения, как-то: гиперссылок, аудиофайлов, клипов-вставок, анимации («*Accounts of the Glass Sky*» М. Д. Каверли (*M. D. Coverley*, 2002) и др., что, с одной стороны способствует многомерности таких произведений, а с другой, иногда разрушает традиционный хронологический сюжет (как в уже упомянутом «*My body — a Wunderkammer*» Ш. Джексон (*Sh. Jackson*), где каждая новая гиперссылка может отослать читателя в любой момент из прошлого или настоящего главной героини, описывая событие, порой вовсе не связанные информативно с самой фразой-гиперссылкой:

«*On my right arm, over my triceps, I have a black ampersand, about one and a half inches high.*

*There was one good thing about the uncomfortable plastic chairs I sat in all through grade school: if I rubbed my arm against the back of the chair on a dry day, I got a funny feeling as if there were a layer of warm felt between my skin and the plastic»* («*My body — a Wunderkammer*» Ш. Джексон (*Sh. Jackson*));

г) **связанность** с другими произведениями подобного рода в сюжетном плане либо в аспекте художественных образов, традиционных символов и их общепринятой интерпретацией, интернет-отсылкам на отдельные сайты и др.

Со своей стороны, среди базовых признаков цифровой литературы выделяем также обязательную **людичность** (от греч. *ludo* — игра) — игровую направленность. Так, разворачивание сюжетного действия в цифровой литературе всегда предполагает предоставление читателю определенных возможностей управления этим процессом. Обращаясь к философии, читаем: «бытие в возможности — это область существования вещей, которые опосредованы мыслью, другими словами, это бытие мысли» [6, с. 26]. Такая точка зрения сближает цифровую литературу с компьютерной игрой, где геймеру также предоставлена возможность выбора и, отличное от его реального бытия, виртуальное существование. Автор будто заигрывает с читателем, предоставляя ему самому возможность принять решение относительно дальнейшего шага или действия. Заметим, что идейная направленность таких произведений может быть поливариантна, модулируемая для каждого конкретного сюжетного инварианта, выбираемого читателем. В этом плане наблюдается некоторая близость цифровой литературы со «смертью автора» [2], постулируемой постмодерном.

Раньше книги были сориентированы на читателей в целом, обращаясь ко всем из них одинаково, но интерпретируясь по-разному в зависимости от личности читателя-интерпретатора. В цифровой литературе наблюдаем кажущийся «личностный» индивидуальный подход — книга часто не только обращается лично к читателю, используя личное местоимение второго лица *you*, но и предла-

гает ему самому выбрать тот или иной путь развёртывания сюжета, конструируя каждый раз новое произведение. В то же время, подчеркнём, что, с нашей точки зрения, подобная «свобода» читателя-геймера является мнимой, поскольку сам набор опций изначально задаётся автором. Например:

«*So where do you want to get your coffee from?*

• *Break Room*

• *Starbucks*

• *Ahem, I have my own stash of emergency coffee.*

• *Actually, I want something else now....»*

(*Coffee Break a Modern Adventure авмора StillWatersRunDeep*)

То есть, даже если Вы, к примеру, с большим удовольствием выбрали бы вариант «Пойти и попить кофе у друзей в соседнем офисе», Вы не сможете этого сделать, т. к. он не запланирован автором.

В книгах-играх (как в электронных версиях, так и в бумажных изданиях как переходном этапе между обычной и цифровой литературой) читатель обычно борется за выживание в предложенной ему квази-реальности, что по сути представляет собой попытку выиграть, вопреки стараниям автора — мастера игры и её ведущего.

Такая людичность самой цифровой литературы обуславливает и появление нового типа читателя, и, если автор проявляет себя как *homo lingualis*, то читатель, тоже участвующий в процессе создания художественного произведения, управляя его сюжетным развитием, является *homo ludens* — человеком играющим и проецирующим свою собственную личность на поливариантное художественное произведение, а не просто сопереживающим героям традиционной художественной литературы. Как верно указывает И. Хейзинга [5], говоря об игре как основной деятельности, формирующей общественные отношения, целью любой игры является приобретение опыта и получение удовольствия в процессе его наработки. Это несколько другое удовольствие, чем то, которое получает читатель массовой литературы с её характерным лубочно-развлекательным характером. Здесь, мы полагаем, это возможность мульти-экзистенции в гиперпространстве цифрового произведения за счёт предложенного выбора. Так, *homo ludens* проживает множество жизней, но уже не путем абстрагирования перевоплощаясь в главного героя в собственных глазах, как при прочтении произведений традиционной литературы, а наоборот, моделируя героя в соответствии со своей собственной личностью. Еще Т. Адорно утверждал, что любая литература представляет собой сублимацию [1], однако в случае с цифровой литературой степень сублимации увеличивается за счёт подобного «слияния» реальной и виртуальной личности читателя. Предлагается переход в новый свободный мир гипер-пространства, будто бы лишённый границ и запретов, что, в конечном итоге, может способствовать эскапизму читателя-геймера от серой рутинной действительности.

Фанфикшн определяется как «художественные произведения, приносящие или не приносящие автору доход и использующие образы общепринятых канонических персонажей, обстановку или сюжет, изначально созданные другим автором или авторами» [14, с. 48]. Д. Вершлер называет фанфики паралитературой [16], поскольку они существуют «над» общепризнанными произведениями и «играют» известными персонажами или локациями (например, школа магии и волшебства Хогварте (*Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry*) из «Гарри Поттера» (*«Harry Potter»*) Дж. Роулинг (*J. K. Rowling*)).

Созданная с помощью компьютера для прочтения на его мониторе, фанфикшн выделяется нами в отдельный жанр цифровой литературы, наиболее близкий к литературе художественной. Заметим, что, хотя в фанфикшн используются уже «готовые», созданные другими авторами герои и локации, подобные произведения вовсе не являются плагиатом, а представляют собой творческое развитие любимого образа фанатами. Вопреки общему представлению о новизне жанра, история фанфиков восходит ещё к Древней Греции, где герои Гомера получали новое прочтение или становились участниками новых событий у совершенно других, не менее именитых авторов (Ахилл из «Илиады» Гомера появляется как в драмах Софокла, так и в трагедиях Эсхила, Эврипида, Иофонты, Астидаманта Младшего, Диогена, Аристарха Тегейского, Клеофонты и Ливия Андроника) [8]. Сам термин образован от английского *fan fiction* — литература фанатов, а его привычное нам употребление началось ещё в 1960-х после выхода сериала «Звёздный путь» (*«Star Trek»*), вдохновившего поклонников на творческую деятельность и публикацию своих творений в журналах-«фанзимах» (*fan magazine* — журнал фанатов). Сегодня фанфики полностью перебрались в интернет-пространство и охватывают почти все популярные произведения как литературы, так и кино, комиксов, музыки и компьютерных игр.

С нашей точки зрения, фанфики сегодня могут классифицироваться как жанр цифровой литературы, обладая большинством её базовых признаков. При этом необходимо учитывать особое понимание категории «читатель» для подобных произведений. Каждый фикрайтер (*fic writer* — писатель фанфикшна) — это, прежде всего, читатель канона, который в своём произведении управляет сюжетом и героями канонического текста, что указывает на интерактивность такого творчества. С другой стороны, наблюдается интерактивное взаимодействие между читателями, высказывающими свои советы и комментарии после каждого выложенного в сети эпизода и координирующими действия фикрайтера по развитию произведения, что также указывает на процессуальность данных

произведений (например, прямой посыл к читателям фанфика *The Weasley Clan* автора *gandalf537: PROMPTS ARE TAKEN AND APPRECIATED!*). Некоторые тексты, при этом, иногда получают дополнительные исправления под влиянием аудитории уже после выкладывания в сеть последних глав). Заметим, что, если связанность фанфиков между собой и с текстом канона не вызывает сомнений, то гипермедийность не является характерной чертой данного жанра, хотя и встречается в некоторых произведениях.

В нашем понимании фанфики — это литературная игра, где фикрайтеры соревнуются друг с другом в создании и совершенствовании выстроенного виртуального мира, где фикрайтер, словно геймер, по собственному вкусу выстраивает новый квази-мир из готовых опций текста-канона и собственных элементов. Всё это указывает на людичность данного жанра литературы.

При этом вопросы о том, насколько далеки или близки фанфики в своей совокупности к тексту-канону, насколько глубоко они черпают и интерпретируют оригинальный текст и верно ли интерпретируют его образы, а также каково пространство для собственного творческого поиска, — остаются на данном этапе неразрешёнными в лингвистике. К. С. Флекенштейн прямо спрашивает: «Кто автор?» [12]. Ш. Пью указывает, что фанфикшн — самый свободный и демократичный жанр современной литературы [14].

Проследим, насколько иллюзорной или реальной является предоставляемая фикрайтеру-геймеру свобода и насколько привязанным к тексту-канону остается новый текст фанфика. В качестве материала анализа используем 5 фанфиков различных авторов из вселенной уже упомянутого «Гарри Поттера» («*Harry Potter*») Дж. Роулинг (*J. K. Rowling*) в сравнении с текстом-оригиналом. Подчеркнём, что фанфики могут рассматриваться в аспекте фокуса описываемых событий. Так, имеются фанфики, где главным героем, в соответствии с каноном, является Гарри Поттер, с которым, по-видимому, связаны симпатии фикрайтера, а есть такие, где фокус сдвигается на второстепенных персонажей. На данном этапе исследования мы сосредоточили внимание на фанфиках, не разрушающих общую статусную иерархию образов, предложенную Дж. К. Роулинг. Анализ проводился на материале художественного образа Гермионы Грейнджер (*Hermione Granger*). Хотя в фокусе находился речевой портрет героини, заметим, что восприятие образа Гермионы, в целом, ассоциируется у читателей со следующими базовыми характеристиками, 90 % которых упоминаются не только в тексте канона, но и во всех пяти фанфиках. Они представлены либо непосредственно в тексте: пышные каштановые волосы («*bushy brown hair*»), довольно крупные передние зубы («*rather large front teeth*»), зазнайка («*know-it-all*»), храбрость («*Hermione, who nodded bravely*»), желание следовать правилам («*I don't want to break rules*»), либо получают косвенное подтверждение в её действиях и поступках: верность дружбе и привязанностям. Указанные характеристики служат опорными вехами в воссоздании образа Гермионы во всех изученных фанфиках, однако настоящее исследование сосредоточено на изучении речевого портрета героини. В фокусе исследования — структурно-коммуникативные характеристики речи, поскольку, как известно, именно синтаксические структуры высказываний являются рефлексией отличительных черт ментальности человека [3].

В процессе анализа канонических речевых партий Гермионы Грейнджер и её речевых партий в фанфиках было установлено следующее. Если в тексте канона наиболее частотны простые предложения в речи Гермионы (45 %), то в фанфиках первую позицию за частотностью занимают сложные предложения (45,5 %) типа: «*She would if she didn't spend all her time exploring,*» *chided Hermione, and Emma grinned conspiratorially* («*Emma Pearson — The Chamber of Secrets*» *автора Emmote*). По нашему мнению, хотя простые и сложные предложения поменялись первой и второй позицией, этот факт следует считать незначительным ввиду минимальных изменений частотности обоих типов предложений в фанфиках и каноне (ср.: частотность простых предложений в литературе фанатов составляет 43,5 %, а сложных в каноне — 42,5 %). Частотность использования осложнённых предложений, в целом, не изменилась (11 % в фанфиках и 12,5 % в тексте канона).

Явление апозиопезиса наблюдается в речи Гермионы довольно редко — 5 % случаев в каноне и 7 % в фанфиках. Например: «*Oh, yes,*» *said Hermione eagerly*. «*So clever, the way you trapped that last one with the tea strainer—*» (*J. K. Rowling*).

Средняя линейная длина предложений не меняется — 17 словоформ:

«*1) Once 2) they're 3) asleep, 4) pull 5) out 6) a 7) few 8) of 9) their 10) hairs 11) and 12) hide 13) them 14) in 15) a 16) broom 17) closet*» (*J. K. Rowling*).

На уровне коммуникативного типа предложений, их распределение по частотности, в целом, не изменяется. Декларативы (типа «*You did agree to this,*» *Hermione reminded him. — A Year in Drabbles* автора *DolbyDigital*) используются в 66,5 % случаев в каноне и в 67,1 % в фанфиках; интеррогативы (например, *Hermione scrunched her nose. «How can you stand this sort of things?» — Callidus Prince and the Poisoned Fang* автора *ContraryToEverything*) — в 19,5 % в каноне и в 20 % в фанфиках, императивы (например, «*Go find them if you want to do it today, Harry!*» — *The Moment* автора *B\_Soms*) — в 15 % в тексте канона и в 12,9 % — в литературе фанатов.

**Выводы.** Таким образом, вопреки различному развитию сюжета в проанализированных фанфиках наблюдается почти полное совпадение на уровне речевого портрета. Выходит, что вопреки творческому началу фикрайтера в фанфике, он является не только со-творцом новой мультивселенной,

но и её заложником. Реструктурируя канон, фикрайтеры (осознанно или неосознанно) оставляют нетронутыми основные художественные образы, служащие «якорями» по отношению к оригиналу-канону и удерживающими фанфик в пределах определённого квази-мира. Фактически, свобода фикрайтеров иллюзорна, что подтверждает близость самих фанфиков к игре по заданным канонам правилам. Как читатель в других жанрах дигитальной литературы, фикрайтер берёт на себя роль кукловода в новом произведении, однако на самом деле, и сами куклы, и декорации, и даже в определённой мере сценарии ему навязываются автором канона.

Следовательно, необходимо выделить ещё одну характерную особенную черту дигитальной литературы — её **имитативность**. Впрочем, не в плане миметичности, свойственной художественной литературе в целом как наследования и копирования действительности (Платон, Аристотель), а в понимании её как имитативность ↔ иллюзорность — свободы, новизны, реальности, бесконечности вариантов, читательского могущества и положения читателя как демиурга художественной реальности.

### Литература

1. Адорно В. Т. Эстетическая теория / В. Теодор Адорно. — М. : Республика, 2001. — 527 с.
2. Барт Р. Смерть автора / Р. Барт // Избранные работы : Семиотика. Поэтика. — М., 1994. — С. 384–391.
3. Морозова І. Б. Парадигматичний аналіз структури і семантики елементарних комунікативних одиниць у світлі гештальт-теорії в сучасній англійській мові : [монографія] / І. Б. Морозова. — Одеса : Друкарський дім, 2009. — 384 с.
4. Пожарицкая Е. А. Дигитальная литература : концептуальная сущность и основные особенности / Е. А. Пожарицкая // Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки. Серія: Філологічні науки. — Луцьк, 2017. — № 3 (352). — С. 152–158.
5. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; Комментар. Д. Э. Харитоновича. — М. : Прогресс — Традиция, 1997. — 416 с.
6. Чернов Р. П. Пропедевтика лudoлогической теории преступности / Р. П. Чернов // Рубикон : сб. науч. работ учёных / [отв. ред. А. Л. Бойко]. — Ростов н/Д. : РГУ, 1999. — Вып. 4. — С. 24–28.
7. Шмидт Э. Буквальная (не)движимость. Дигитальная поэзия в РуЛиНете / Э. Шмидт // Russian Literature. — LVII. — 2005. — S. 423–440 [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.netslova.ru/schmidt/digital.html>
8. Щербакoва А. Фанфики : история, терминология и проблемы. / А. Щербакoва // Мир Фантастики. — 2016. — Вып. 149. — С. 3–9.
9. Aarseth Espen J. Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature / Espen J. Aarseth. — Baltimore, Maryland : The Johns Hopkins University Press, 1997. — 216 p.
10. Block F. Auf hoher See in der Turing-Galaxie. Visuelle Poesie und Hypermedia / Friedrich Block // Heinz Ludwig Arnold [Hrsg.] : Text und Kritik. Visuelle Poesie. — Sonderband. — 1997. — Nr. 9. [Elektronische Quelle]. — Regime des Eingangs: [https://www.netzliteratur.net/block/block\\_turing.html](https://www.netzliteratur.net/block/block_turing.html)
11. Cramer Florian Warum es zuwenig interessante Netzdichtung gibt / Florian Cramer [Elektronische Ressource]. — Regime des Eingangs: [http://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher\\_thesen.html](http://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher_thesen.html)
12. Fleckenstein Kristie S. Vision, rhetoric, and social action in the composition classroom / Kristie S. Fleckenstein — Carbondale : Southern Illinois University Press, 2009. — 216 p.
13. Manovich Lev. The Language of New Media / Lev Manovich. — MIT, 2001. — 354 p.
14. Pugh Sh. The Democratic Genre : Fan Fiction in a Literary Context / Sh. Pugh. — Bridgend : Seren, 2015. — 283 p.
15. Simanowski R. Concrete poetry in analog and digital media / Roberto Simanowski // Dichtung-digital. — February, 2003. — [Electronic resource] / — Access mode: <http://www.dichtung-digital.org/2003/parisconnection/concrete-poetry.htm>
16. Wershler D. Conceptual Writing and Fanfiction / Wershler D. // Why Fanfiction is Taking Over the World? — Dallas, TX : BenBella Books, Inc, 2013. — P. 333–341.

### References

1. Adorno, V. (2001), *Esthetic theory* [Esteticheskaja teorija], Respublika, Moscow, 527 p.
2. Barthes, R. (1994), «The Death of the Author», *Selected papers: Semiotics. Poetics* [«Smert' avtora», *Izbrannyye raboty: Semiotika. Pojetika*], Moscow, pp. 384–391.
3. Morozova, I. B. (2009), *Paradigmatic analysis of the elementary communicative units structure and semantics: monography* [Paradygmatychnyj analiz struktury i semantyky elementarnykh komunikatyvnykh odynyc' u svitli geshal't-teorii v suchasnij anglijs'kij movi : monohrafija], Drukars'kyj dim, Odessa, 384 p.
4. Pozharytska, O. (2017), «Digital literature : conceptual essence and main peculiarities», *Collection of Scholarly Papers of the Lesia Ukrainka National University of the East of Europe, Series : Philology* [«Digital'naja literatura : konceptual'naja sushhnost' i osnovnye osobennosti», *Naukovyj visnyk Shhidnojevropejs'koho nacional'noho universytetu imeni Lesi Ukrainky, Serija : Filolohichni nauky*], Luck, vol. 3 (352), pp. 152–158.
5. Huizenga, J. (1997) *Homo Ludens ; Articles on the History of Culture*; Translated by D. V. Silvestrov; Comment. by D. E. Kharitonovich [Homo Ludens ; Stat'i po istorii kul'tury / Per., sost. i vstup. st. D. V. Sil'vestrov; Komment. D. Je. Haritonovich], Progress–Tradition, Moscow, 416 p.
6. Chernov, R. P. (1999), «Propedeutics of the Criminals' Ludology Theory», *Rubicon : Collection of works* [«Propedeutika ljudologicheskoy teorii prestupnosti», *Rubikon : sbornik rabot*], ed. A. L. Boyko, Rostov State University, Rostov on Don, vol. 4, pp. 24–28.
7. Shmidt, E. (2005), «Literal Immovability. Digital Poetics in RuLiNet», *Russian Literature* [«Bukval'naja (ne) dvizhimost'. Digital'naja poezija v RuLiNete», *Russian Literature*], vol. LVII, pp. 423–440, available at : <http://www.netslova.ru/schmidt/digital.html>

8. Shherbakova, A. (2016), «Fanfics : history, terminology, problems», *The world of science fiction* [«Fanfiki : istorija, terminologija i problem», *Mir Fantastiki*], Moscow, vol. 149, pp. 3–9.
9. Aarseth, Espen J. (1997), *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, Maryland, 216 p.
10. Block, F. (1997), «Auf hoher See in der Turing-Galaxie. Visuelle Poesie und Hypermedia», *Heinz Ludwig Arnold [Hrsg]: Text und Kritik. Visuelle Poesie*, Sonderband, Nr. 9, available at : [https://www.netzliteratur.net/block/block\\_turing.html](https://www.netzliteratur.net/block/block_turing.html)
11. Cramer, Florian (2003), *Warum es zuwenig interessante Netzdichtung gibt*, available at : [http://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher\\_thesen.html](http://www.netzliteratur.net/cramer/karlsruher_thesen.html)
12. Fleckenstein, Kristie S. (2009), *Vision, rhetoric, and social action in the composition classroom*, Southern Illinois University Press, Carbondale, 216 p.
13. Manovich, Lev (2001), *The Language of New Media*, MIT, 354 p.
14. Pugh, Sh. (2015), *The Democratic Genre: Fan Fiction in a Literary Context*, Seren, Bridgend, 283 p.
15. Simanowski, R. (2003) «Concrete poetry in analog and digital media», *Dichtung-digital*, February, 2003, available at : <http://www.dichtung-digital.org/2003/parisconnection/concretopoetry.htm>
16. Wershler, D. (2013), «Conceptual Writing and Fanfiction», *Why Fanfiction is Taking Over the World?* BenBella Books, Inc, Dallas, TX, pp. 333–341.

#### ПОЖАРИЦЬКА Олена Олександрівна,

кандидат філологічних наук, доцент кафедри граматики англійської мови Одеського національного університету імені І. І. Мечникова; вул. Дворянська, 2, Одеса, 65082, Україна; e-mail: morpo@ukr.net; тел.: +38 050 9632062; ORCID ID: 0000-0003-4820-8129

#### КАНОН І ФАНФІКШН КРИЗЬ ПРИЗМУ КОГНІТИВНО-СИНТАКСИЧНОГО ПІДХОДУ

**Анотація.** Наступне дослідження присвячене проблемі фанфікшн як жанру дигітальної літератури і його основних характеристик. **Мета** роботи — виокремити схожості і відмінності в лінгвальній репрезентації мовленнєвих портретів головних героїв у фанфіках і канонічних текстах. Додатковим завданням дослідження є визначення ступеню свободи фікрайтера в описі таких персонажів. Залучаючи сучасні методи когнітивної лінгвістики, нарратології і аналізу тексту і спираючись на традиційні синтаксичні теорії, автор стверджує, що, окрім інтерактивності, гіпермедійності, мультимодальності, процесуальності та зв'язаності з іншими текстами того ж типу, дигітальній літературі притаманні такі характеристики як людяність та імітативність. **Результати** дослідницької роботи надають можливість зробити **висновок** про те, що всі ці характеристики властиві фанфікшн, де вони знаходять відображення на рівні інтегральної співпраці авторського читача та в сюжеті і мові твору. Найдемократичніший жанр літератури, фанфікшн є обмеженим канонічним текстом в термінах як художніх образів, так і мовленнєвих портретів персонажів, на найглибшому рівні синтаксису включно.

**Ключові слова:** дигітальна література, фанфікшн, людяність, імітативність, мовленнєвий портрет, синтаксис.

#### Olena O. POZHARYTSKA,

PhD (Candidate of Philological Sciences), Associate Professor, Chair of English Grammar, Odessa I. I. Mechnikov National University; 2 Dvoryanska St, Odessa, Ukraine 65082; tel.: +38 050 9632062; e-mail: morpo@ukr.net; ORCID ID: 0000-0003-4820-8129

#### CANON AND FANFICTION THROUGH THE PRISM OF COGNITIVE-AND-SYNTACTIC APPROACH

**Summary.** The present investigation is dedicated to the **problem** of fanfiction as a genre of digital literature and its basic characteristics. The **objective** of the paper is to single out similarities and differences in the lingual representation of the main characters' speech portraits in fanfics and canon-texts. As a side task of the investigation we mean to determine the degree of ficwriter's freedom in portraying such characters. Employing the cutting-edge **methods** of cognitive linguistics, narratology and text analysis and grounding on traditional syntactic theories, the author argues that besides being interactive, hypermediatic, multimodal, processual and interwoven with other texts of the same type, digital literature boasts such characteristics as ludative nature and imitativity. The **results** of the investigation prove all of them to be intrinsic to fanfiction where they find reflection on the level of author-reader integrative collaboration as well as in the plot and language of the work of fiction. The most democratic genre of fiction, fanfiction is still restricted by the canon-text in terms of both creative images and characters' speech portraits, the deepest level of syntax inclusive.

**Key words:** digital literature, fanfiction, ludative nature, imitativity, speech portrait, syntax.

Статтю отримано 12.05.2017 р.