

**Заклад вищої освіти «Український католицький університет»**

**Гуманітарний факультет**

**Кафедра культурології**

Кваліфікаційна робота

на тему «Вплив фентезі на формування особистості і культурні практики:

Comic Con Ukraine та Фантастичні Talk(s)»

Виконала: студентка 4 курсу, групи ГКУ19/Б  
Галузі знань 03 Гуманітарні науки  
Спеціальності 034 Культурологія  
Освітньої програми “Культурологія”  
Освітній ступінь Бакалавр

Рець К. Р.

(прізвище та ініціали)

Керівник Колесник І.М.

(прізвище та ініціали)

Рецензент \_\_\_\_\_

(прізвище та ініціали)

Львів – 2023 року

## АНОТАЦІЯ

**Анотація:** Література фентезі давно вийшла за межі книжок та переросла у багато сучасних культурних практик. На прикладі української спільноти фанатів фентезі, а саме масштабного фестивалю коміксів та косплею Comic Con Ukraine і угруповання Фантастичні Talk(s), досліджено вплив жанру фентезі на його шанувальників. Фокусом дослідження впливу є формування особистості, її світогляду, цінностей, ідентичності, а також реактуалізація функції міфів у фентезі спільноті.

Дослідження проводилось на основі теоретичної рамки фахівців у галузі культурології, фандомів, міфів та соціологів, також з аналізом наявних культурних практик українського середовища та практичної частини – опитування шанувальників жанру щодо їхнього особистого досвіду, сприйняття фентезі, залученості до спільноти, аналіз синтезу фентезі та війни. Анкетування показало, що фанати фентезі – це не лише молодь, в опитуванні брали участь всі вікові категорії. Його результати висвітлили причини споживання фанатами фентезі, їхню наявність та відсутність схожості з вигаданими персонажами, окреслення явища ескапізму, знаходження нової ідентичності, розуміння власної особистості та інше. Частиною практичної частини також стало проведене інтерв'ю з угрупованням Фантастичні Talk(s). Письменниці розповіли про початкову стадію розвитку українського фандому, терапевтичний ефект фентезі й можливість поговорити про проблеми через вигадку. У роботі зібрано основні тенденції серед опитуваних й проаналізовано актуальні питання фантастичної спільноти.

**Ключові слова:** фентезі, міф, фандом, спільнота, культурні практики, особистість, війна.

**Annotation:** Fantasy literature has long transcended the boundaries of books and grown into many contemporary cultural practices. Using the example of the Ukrainian fantasy fan community, specifically the large-scale Comic Con Ukraine comics and cosplay festival and the Fantastic Talk(s) group, the influence of the fantasy genre on its fans has been investigated. The focus of the impact research is the formation of personality, worldview, values, identity, as well as the reactualization of the function of myths within the fantasy community.

The study was based on the theoretical framework of experts in the field of cultural studies, fandom, myths, and sociologists, as well as an analysis of existing cultural practices in the Ukrainian context and the practical part - surveying genre fans regarding their personal experience, perception of fantasy, involvement in the community, analysis of the synthesis of fantasy and war. The survey revealed that fantasy fans are not only young people; respondents of all age categories participated in the survey. Its results shed light on the reasons for fans' consumption of fantasy, their presence or absence of similarity to fictional characters, the phenomenon of escapism, the discovery of a new identity, understanding of one's personality, and more. As part of the practical section, an interview was also conducted with the Fantastichni Talks group. The authors talked about the initial stage of Ukrainian fandom development, the therapeutic effect of fantasy, and the opportunity to discuss problems through imagination. The study gathers the main trends among the respondents and analyzes relevant issues within the fantasy community.

**Key words:** fantasy, myth, fandom, community, cultural practices, personality, war.

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ I. ОКРЕСЛЕННЯ ТЕОРЕТИЧНИХ РАМОК ФЕНТЕЗІ ТА ФАНДОМУ.....	8
РОЗДІЛ II. МІСЦЕ КУЛЬТУРНИХ ПРАКТИК ФЕНТЕЗІ В УКРАЇНСЬКОМУ КУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ.....	22
2.1. Comic Con Ukraine.....	23
2.2. Фантастичні Talk(s).....	28
2.3. Інші культурні практики фентезі фандому.....	35
РОЗДІЛ III. ПРАКТИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПАРТИСИПАЦІЇ У ФЕНТЕЗІЙНИХ КУЛЬТУРНИХ ПРАКТИКАХ.....	38
3.1. Аналіз опитування шанувальників фентезі.....	38
3.1.1. Блок 1. Загальні питання про фентезі як жанр.....	39
3.1.2. Блок 2. Участь у фентезі подіях. Фандом.....	45
3.1.3. Блок 3. Актуальність: взаємозв'язок фентезі та війни.....	52
3.2. Інтерв'ю з Фантастичними Talk(s) .....	54
ВИСНОВКИ.....	59
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ.....	61
ДОДАТОК.....	64

## ВСТУП

За останні десятиліття українське фентезі почало потужно розвиватися в літературі, стала помітна поява нових письменників фантастів, культурних практик, фестивалів, тематичних концертів й інших заходів. Світові тенденції фентезі спільноти почали бути популярними серед українських фанатів. Оскільки досі існує стереотипне уявлення про несерйозність, дитячість фентезі, дослідження спрямоване на розуміння важливості, цінностей й потреби існування жанру в українській спільноті. Крім того, робота є актуальною і унікальною, тому що в ній проаналізовано вплив синтезу війни та фентезі на сприйняття світу. Об'єктом цього дослідження є фентезі як феномен популярної культури, а предметом – особливості фентезійних культурних практик в Україні та їхній вплив на людину. Українська спільнота показує на власному досвіді, що функція фентезі – не лише розважати, а ще й допомогти впоратися з життєвими труднощами, краще зрозуміти себе, стосунки з людьми й світ, а також психологічно підтримати. У цій роботі показано, як популярна культура через фентезі може формувати ідентичність, створювати нові сенси й пропонувати новий погляд на інтерпретацію сучасності.

Робота поділена на три розділи. Перший спрямований на окреслення теоретичної рамки понять «міф», «фентезі», «фандом», а також розуміння методики, яку використовували для аналізу спільнот фанатів раніше. Для цього були використані роботи соціолога Дастіна Кідда, який зробив великий внесок у розуміння поняття «фандом», професора культурології Марка Даффета, американського дослідника Джозефа Кембела і його міфологічну основу. Найбільше уваги приділяється аналізу доробкам Генрі Дженкінса, який повністю змінив стереотипне уявлення про спільноти фанатів, та дослідника фан-культур Метта Гілза. Ці роботи створили теоретичну базу для опрацювання культурних практик українських спільнот. Крім Джозефа Кемпбела з його поняттям «мономіфу», який стає основою багатьох фентезі творів, для дослідження міфологічної основи залучена робота відомого науковця Клода Леві-Строса

«Структурна антропологія», а саме розділ «Структура міфів». Ці джерела обрані, щоб прослідкувати погляд на міфи давніших науковців й використати їхні інтерпретації ритуальності та функцій міфів для аналізу спільнот сьогодення. Фентезі – це реактуалізований міф сучасності, в якому прослідковуються спільні з міфом функції, сюжетні лінії, тому важливо проаналізувати синтез цих двох жанрів. Також є мета зрозуміти, чим мотивуються сучасні спільноти під час створення культурних продуктів, побачити тяглість схожих практик й їхню важливість.

У другому розділі використано описовий метод, який стосується фентезі культурних практик в Україні. Для дослідження впливу фентезі на формування особистості, спільнот проаналізовано роботу найбільш яскравих представників у двох перших підрозділах. Перший – це щорічний фестиваль Comic Con Ukraine, який проходить у Києві. Через косплеї, перевдягання в костюм вигаданого персонажа, що є основною ознакою заходу, піднято питання індивідуальності і відчуття єднання, фандому в українських фанатів. Спільнота Comic Con Ukraine з 2022 року не проводить офлайн фестиваль через війну, тому фокус питання змістився на відслідковування змін під час воєнного стану, переходу до іншого формату й засобів зближення фанатів у безпечний спосіб. Джерелами для аналізу цієї спільноти стали офіційний сайт Comic Con Ukraine, а також їхня сторінка у соціальній мережі Інстаграм. Другий представник – Ютуб канал Фантастичні Talk(s), на якому п'ятеро українських авторок обговорюють книги, запрошують зіркових закордонних письменників, проводять курси з історії українського фентезі та багато іншого. Цей канал є не лише засобом поширення інформації, але й засобом єднання багатьох українських фанатів, розширення фандому й інтерпретування соціальних процесів за допомогою літератури. Для повноцінного аналізу було описано не лише діяльність каналу, але й інтерв'ю з засновницями на платформах UaGeek та Читомо. Фантастичні Talk(s) творять фандом українських фантастів, а також проводять міжкультурну комунікацію під час відео з іноземними гостями, де розповідають про війну в Україні й українську сучасну культуру. Третій підрозділ показує інші наявні фентезі

практики України, де показано засоби залучення аудиторії до фентезійного контексту й доведено, що не всі фентезі практики несуть у собі однакову цінність.

Актуальність дослідження найкраще розкривається у третьому, практичному розділі. У ньому описані результати опитування 200 любителів фентезі, отримані за допомогою анкети у форматі google form. Це дозволило підтвердити теорію, про яку писали Генрі Дженкінс, Метт Гіллз та інші дослідники фандому. Крім того, анкетування збільшило наголос на сучасному контексті України, а саме воєнному стані, про що в існуючих працях про фандом ще не згадувалось. Опитувані розповіли про свій досвід впливу війни на сприйняття фентезі, та навпаки – фентезі на сприйняття війни. Також досліджено загальне уявлення українців про жанр фентезі, культурні практики, у яких респонденти брали участь, мотивацію і цінність фентезі для них. Крім дослідження всередині спільноти, воно вийшло на рівень творців фандому. Було проведено інтерв'ю з лідерами угруповання Фантастичні Talk(s), де вони у письмовому форматі відповіли на відкриті питання про теперішній стан української фентезі спільноти, розповіли про культурні заходи з боку творців та звернули увагу на проблеми, з якими стикається фентезі в Україні.

Отже, за допомогою теоретичної рамки дослідників культурології, фандому, міфів, опису наявних культурних практик України з джерел на просторах інтернету та проведення анкетування шанувальників з інтерв'ю творців спільноти, було проаналізовано важливість жанру та пов'язаних з ним практик для українців. Також спростовано стереотипи про фентезі як звичайне хобі для розваги й описано його важливість у часи війни, стресових і кризових ситуацій. У цій праці визначено функції жанру для шанувальників в середині спільноти однодумців, а також в межах індивідуального досвіду – відбиток на формування особистості.

## РОЗДІЛ І. ОКРЕСЛЕННЯ ТЕОРЕТИЧНИХ РАМОК ФЕНТЕЗИ ТА ФАНДОМУ

У другій половині 20 століття, з розповсюдженням медіа, телебачення, Інтернету, почали з'являтися популярні культурні продукти. Серіали з великою кількістю епізодів, різножанрові шоу, багатосезонні телевізійні програми спровокували появу спільнот однодумців. Доба технологічного прогресу перетворила суспільство на споживачів популярної культури. Її визначають як спосіб повсякденного життя, реакцію на економічний розвиток, ідеологію споживання, або нав'язування цінностей суспільству певними керівними, впливовими особами. Поп-культура сприяє формуванню смаків і сенсів середнього рівня<sup>1</sup>. Протягом торговельної революції популярна культура комерціалізувалася й стала більш масовою, почала фокусуватися на розвагах, моді.

Існує безліч негативних уявлень про популярну культуру, так само як і про шанувальників її продуктів. Багато людей вважають, що вона примітивна, руйнівна та непотрібна. Через розповсюдження технологій став доступний великий обсяг інформації. Щодня на екрани виходить низка розважального контенту, з'являється нова мода, простір наповнюється трендами, які швидко підхоплюються. Дослідник Дастін Кідд спростовує думку про безкорисність масової культури й зазначає, що насправді вона є необхідним елементом сучасного суспільства. Він зазначає, що популярна культура грає велику роль у соціальній згуртованості та індивідуальній ідентичності<sup>2</sup>.

Великий пласт популярної культури пов'язаний з літературними творами, фільмами, серіалами та іншими медійними продуктами. Одним із жанрів, до взаємодії з яким у сучасності залучена велика кількість людей, є фентезі. Він став важливою складовою наративних практик популярної культури. До відомих

---

<sup>1</sup> Лютий Т. В. Масова і популярна культура: проблема демаркації // Наукові записки НаУКМА. Філософія та релігієзнавство. – Т. 3, – 2019. – С. 85–99.

<sup>2</sup> Kidd, Dustin. Harry Potter and the Functions of Popular Culture // The Journal of Popular Culture. – Vol. 40, No. 1, – 2007. С. 69–89.



представників сучасного фентезі належать «Володар перснів» Дж. Р. Р. Толкіна, «Гра престолів» Джорджа Р. Р. Мартіна, «Відьмак» Анджея Сапковського та інші. Багато хто вважає, що книги цього жанру – це дитячі вигадки й спроби дорослих повернутися в дитинство, проте, насправді, фентезі має масштабний вплив на вектор культури, формування ідентичності, створення культурних практик та інше. Такі фентезійні твори, як «Гаррі Поттер» Дж. К. Ролінг, дали поштовх до створення великої спільноти шанувальників по всьому світу, спровокували появу фільмів, відеоігор, тематичних музеїв, фестивалів тощо. У часи безперешкодного доступу до інформації, зацікавлення фентезі зросло до неймовірних масштабів. З часом, почали з'являтися фандоми, спільноти фанатів, інтереси яких побудовані на одному або кількох пов'язаних телевізійних, літературних чи музичних продуктах. Фандоми перетворились зі звичайних збірок шанувальників до унікальних, самостійних угруповань із міцними зв'язками, спільними цінностями та власними продуктами. Фанати об'єднуються, ідентифікують один одного за атрибутами магічних всесвітів, знаходять друзів зі спільними інтересами та своє місце у житті. Такі тенденції дають можливість кожному продукту популярної культури стати популярним й впливати на суспільство, проте не кожен зможе зберегти довготривалість цього впливу.

Розглянемо детальніше тенденцію бути шанувальником жанру фентезі. Чому ці спільноти продовжують з'являтися? Чому манія такою літературою, як «Володар перснів» Дж. Р. Р. Толкіна та «Хроніки Нарнії» К. С. Льюїса, не зупинилась на цій класиці фентезі, а переросла в серіали по Террі Пратчетту й Нілу Гейману, по історіях Лі Бардуго про країну Равку й її заклинателів? Що змушує людей залишатись причетними до вигаданих світів, незважаючи на заангажованість справами дорослого життя? Насправді, фентезі – це не лише новітній жанр, що народився в кінці ХХ століття. Його корені сягають більших глибин.

Здавна, щоб пояснити походження певних речей, явищ, зробити світ більш зрозумілим, люди вигадали особливі оповідки, які зараз називають міфами.

Вигаданий наратив допомагав людині краще розуміти, як влаштований світ, й легше пристосуватися до реалій. Крім того, міфи виховували, пояснювали людські стосунки й відволікали від труднощів реальності. У сучасній культурі міфи трансформуються в художню літературу, в різновид фантастики, якому притаманні чарівні, магичні мотиви, наявність міфічних створінь й розкриття справжніх, життєвих питань через казкову оповідку. Саме з міфів, що слугували важливим джерелом уявлень про світ, об'єднували людей спільним світоглядом, походить сучасне фентезі.

Книги знайомлять читача з новим досвідом й розширюють межі розуміння життя. Американські дослідники у роботі «Harry Potter and the measures of personality» зазначають, що художня література може бути першоджерелом, з якого люди формують своє уявлення про світ. Вона може функціонувати для пояснення особистого та соціального світу і передавати наше сприйняття й розуміння<sup>3</sup>. Так у літературі втілюється основне завдання міфу. Крім того, фентезі, як і міф може розповідати про багато аспектів реального життя. На думку французького антрополога Клода Леві-Строс структура міфа одночасно історична та позаісторична<sup>4</sup>. Наприклад, міф про Едіпа – це про питання кровних зв'язків та зачаття людини, а також про те, що для зачаття когось потрібні двоє начал – чоловіче і жіноче. Одна сюжетна лінія може розкривати декілька ідей. Леві-Строс вважає, що обрати єдину версію тлумачення не є необхідним, бо міф є тоді міфом, коли він пояснює явища у світі. А чи одне, чи декілька – це не так важливо.

Фентезі пов'язане з міфами не лише спільною функцією, але й однаковими сюжетними пластами. Для обох жанрів притаманна розповідь про самотнього героя, який вирушає в подорож задля досягнення своєї мети. Дослідник Джозеф Кемпбел форматує історію про героя в концепцію «мономіфу»<sup>5</sup>. На прикладі сучасного фентезі мономіф про героя

---

<sup>3</sup> L. C. Crysel, C. L. Cook, T. O. Schember, G. D. Webster. Harry Potter and the measures of personality: Extraverted Gryffindors, agreeable Hufflepuffs, clever Ravenclaws, and manipulative Slytherins // Personality and Individual Differences. – Elsevier, – 2015. – С. 174–179.

<sup>4</sup> Леві-Строс К. Структура міфів // Структурна антропологія. – Київ: Основи, – 1997. – 399 с.

<sup>5</sup> Кемпбел Дж. Герой із тисячею облич. – К : Альтернативи, – 1999. – 392 с.

реактуалізовується в сьогоденні й модернізує старі сенси в уявленні суспільства. Варто зазначити, що в мономіфі важливий не лише шлях героя, наповнений перешкодами, небезпеками, викликами й здобуттям перемоги. Крім фізичної подорожі, герой переживає внутрішню подорож: у міфах приділяється увага екзистенційній боротьбі персонажа, пошуку його ідентичності. Леві-Строс також стверджує, що усі міфи створені за певною спільною структурою, яку можна звести до таблиці чи однієї формули. За його словами, при її аналізі потрібно звертати увагу на персонажів, значення, сюжетні лінії, множинність варіантів інтерпретацій тощо<sup>6</sup>. Завдяки поясненню світобудови й мандрівці всередині міфічного героя, фентезі знаходить відгук у серцях багатьох читачів. Внаслідок цього шанувальники створюють фанатські спільноти та інші культурні практики.

Підвид фантастики перейняв у міфа функції пояснення засад світобудови, виховання, пошуку особистості й спільні сюжетні лінії. Також на міфотворчості базується поява новітніх культурних практик і спільнот фанатів фентезі, що найкраще виражено через поняття «фандом». У цьому розділі буде детально розглянуто місце фандомів у культурному та соціальному просторах, а також пояснено взаємодію фанатів із засобами масової інформації та їхнє використання у інтересах шанувальників. На основі теоретичного підґрунтя джерел дослідників фандому Генрі Дженкінса, Мета Гіллза та інших, буде показано зв'язок між предметами вподобання спільнот, їхнім особистим життям і особистостями. Наступний розділ буде спрямований на аналіз практичного пласту, а саме українських шанувальників фентезі.

Для початку варто окреслити поняття «фанат» та «фандом». Дослідженням цих понять займається галузь культурології під назвою Fan studies. Вона вивчає фанатські практики, особливості їхніх спільнот та пояснює, чому все частіше люди будують свою ідентичність навколо продуктів популярної культури. Саме фан, або фанат є об'єктом вивчення цієї галузі<sup>7</sup>. «Фан» – це скорочена форма

---

<sup>6</sup> Леві-Строс К. Структура міфів // Структурна антропологія. – Київ: Основи, – 1997. – 399 с.

<sup>7</sup> Duffet, Mark. Understanding Fandom. An Introduction to Media Fan Culture. – Bloomsbury, – 2013.

слова «фанатик», яке пішло від латинського «fanaticus». Спершу воно означало того, хто належить до храму чи його служителя, відданого, але швидко набуло більш негативного відтінку й позначало осіб, піднесених оргієстичними обрядами та ентузіазмом божевілля<sup>8</sup>. Через давні зв'язки цього слова з одержимістю, з'явилося багато стереотипів про фанатів як психопатів, чії розчаровані фантазії про інтимні стосунки з зірками чи невинуваті прагнення досягти власної слави набувають насильницьких і антисоціальних форм<sup>9</sup>. З часом поняття «фанат» почали використовувати для позначення аудиторії шанувальників певного виду спорту, музичного гурту, фільму тощо. Фани – це люди, які мають сильний емоційний зв'язок з певним культурним продуктом, пов'язують його зі своєю особистістю, а також обговорюють його в межах своєї спільноти. Такі угруповання спільнот називають «фандомами». Це угруповання шанувальників, яким подобається певний об'єкт популярної культури і які залучені в його обговорення, створення культурних практик та навіть виробництва власних продуктів. У групі учасники спілкуються, підтримують один одного, внаслідок чого фандом сприймається як дім. Фандом часто називають «другою сім'єю», що вказує на силу зв'язків між його членами. Крім того, фандом — це не просто зібрання затятих шанувальників, це щось набагато більше. Це простір, де люди піклуються один про одного, базуючись на певних схожих моральних цінностях. Як зазначає Марк Даффет, взаємна підтримка в спільноті – це не привід приєднатися до фандому, але слугує причиною залишитися<sup>10</sup>.

Одним із найбільших теоретиків у царині дослідження медіа фандомів є сучасний американський професор культурології, філософії й комунікацій Генрі Дженкінс. У своїй роботі «Текстові Браконьєри»<sup>11</sup> він детально описує фанатів як культурне явище та підриває стереотипне уявлення про них, проводячи глибоке дослідження.

---

<sup>8</sup> Jenkins, Henry. *Textual Poachers*. – New York, London: Routledge, – 1992. – 356 с.

<sup>9</sup> Так само.

<sup>10</sup> Duffet, Mark. *Understanding Fandom. An Introduction to Media Fan Culture*.

<sup>11</sup> Jenkins H. *Textual Poachers*.

Він визначає п'ять вимірів фандомної культури. Перший розглядає її зв'язок із певним способом рецепції. Автор вважає, що фандом передбачає певний спосіб сприйняття. Телеглядачі дивляться шоу з пильною увагою, поєднуючи емоційну близькість та дистанцію з продуктом. Вони перетворюють процес споглядання в соціальну взаємодію з іншими шанувальниками. Для фаната перегляд серіалу – це початок, а не кінець процесу споживання медіа. Під час перегляду відбувається творення думок, смислів та їх обговорення<sup>12</sup>. Також Генрі Дженкінс розмірковує на тему смаку і ставлення різних особистостей до однакових текстів. Він пише, що фанати сприймають тексти популярної культури так само серйозно, як і канонічні джерела. Внаслідок цього фан-культура розмиває ці межі, надаючи популярним текстам такої ж уваги та оцінки, як і канонічним. Шанувальники бачать «митців» у тих, кого інші вважають лише комерційними творцями, фанати говорять про недоступні для пізнання значення, де інші знаходять лише банальності, про якість та інновації, де інші бачать лише пересічні сюжети<sup>13</sup>. Якщо загальноприйнято вважати канонічними текстами класичну літературу, то у фанатів поняття канону також зміщується. Якщо класика є каноном порівняно з творами популярної культури, то у світі фанатів для останньої також існує неканонічний відповідник. Фанати – це не лише споживачі, але й творці поп-культури. Більшість із них сприймають тексти, такі як «Гаррі Поттера» Дж. К. Ролінг чи «Шістку воронів» Лі Бардуго, за канон, тоді як фанфіки стають масовими, популярними творами. Фанфіки - вигадані тексти, створені фанатами на основі оригінальних персонажів канону певного фандому, де творці зберігають всі основні риси героїв, проте змінюють місце їхньої взаємодії, обставини й придумують нові сюжетні лінії. Це вказує на те, що фанати – це особлива спільнота з власними поняттями своєрідним сприйняттям популярної культури.

Поняття смаку у кожного різне, але є певні схожості, за якими будується ієрархія – від бідних до еліти. Фанати – це люди, об'єднані певним схожим

---

<sup>12</sup>Jenkins H. Textual Poachers.

<sup>13</sup> Так само.

смаком. Вони сприймають певні феномени, тексти, не так, як інші, а по-особливому. Генрі Дженкінс зазначає, що невражені інституційним авторитетом і досвідом, шанувальники формують власні інтерпретації, пропонують оцінки культурним продуктам та конструюють культурні канони. Фанати не зважають на традиційні уявлення про літературну та інтелектуальну власність і «нападають» на масову культуру, використовуючи її матеріали та переробляючи їх як основу для своїх власних культурних творінь і соціальних взаємодій<sup>14</sup>. На думку автора, такі висловлювання ізолюють потенційних шанувальників від інших, які мають спільні інтереси, маргіналізують діяльність фанатів як поза мейнстрімом. Через такі уявлення стає дуже незручно публічно виступати як фанат або ідентифікувати себе навіть приватно з фан-культурними практиками<sup>15</sup>. Проте, чи справді існує ця незручність і чи досі фанатів сприймають ненормальними, зокрема в українському контексті? Зараз такі часи, коли меншінам надаються права голосу. Це часи, коли вони задають тренди й привносять істину у світ (ЛГБТ, расизм, фемінізм тощо). Можливо настав час, коли кожен може виступати за власні інтереси й не боятися цього. Саме фанатські спільноти надають фанатам підтримку у їхніх зацікавленнях та відчуття нормальності.

Для опису фандому також використовують концепцію «іншого», яку ввів американський літературний критик Едвард Саїд у роботі «Орієнталізм» (1978 р.)<sup>16</sup>. Марк Даффет зазначає, що соціальні групи різної ідентичності продовжують диференціювати себе в нашому суспільстві способами, які ґрунтуються на помилковому сприйнятті та претензіях на перевагу<sup>17</sup>. Фанатами переважно стають підлітки. Це той період, коли особистість хоче бути самостійною, унікальною, відділяти себе від більшості. За допомогою фандомів люди позиціонують себе як «інші».

---

<sup>14</sup> Jenkins H. Textual Poachers.

<sup>15</sup> Так само.

<sup>16</sup> Саїд Е. В. Орієнталізм. – Київ: Основи, – 2001. – 511 с.

<sup>17</sup> Duffet, Mark. Understanding Fandom. An Introduction to Media Fan Culture.

Генрі Дженкінс розкриває феномен «хобі» й ламає стереотип про фаната у якості божевільного фанатика. Автор погоджується з думкою, що хобі потрібне для духовного здоров'я. І фандом є цим хобі. Людина може бути частиною фентезійної спільноти і нормальним громадянином з обов'язками дорослої людини водночас. За допомогою нього людина знімає стрес і розвантажується. Це не робить її менш нормальною чи дивачкою. Так Генрі Дженкінс доводить, що учасник фандому може цікавитись певним культурним об'єктом і водночас бути звичайним членом суспільства. Марк Даффет стверджує, що фандом часто сприймають лише за хобі, але фанатська спільнота має елементи чіткої ідентифікації, які перетворюють її з простого проведення часу на частину ідентичності шанувальника. У книзі "Understanding fandom" описані міркування професора Деніела Кавіччі про те, що фандом — це не якась конкретне заняття, а процес буття. Це екзистенційне твердження визнає фандом типом людського стану шанувальників. Професор вважає, що явище не піддається раціональному поясненню й воно насправді є не тим, що надається ззовні, а внутрішнім усвідомленням своєї ідентичності та відчуттям дому<sup>18</sup>.

Другим виміром автор вважає роль фандому у заохоченні глядацької активності. Сприйняття контенту фанатом відрізняється рівнем його активної залученості й зацікавленості продуктом. Зазвичай, об'єкт зацікавлення фаната перетворюється зі звичайного фільму «на один раз» в щоденне обдумування ідей продукту, пошук мемів, артів та інших пов'язаних речей, які б дозволяли фанату залишатися з тим фільмом як можна довше. Крім того, після ознайомлення з першоджерелом відбувається продовження обробки інформації разом з іншими однодумцями. Шанувальник обмінюється своїм захопленням зі спільнотою й разом вони починають процес обміну враженнями, ведення дискусій та безкінечного розвитку сюжетів.

Третій вимір – функція фандому як інтерпретаційної спільноти. Фанати проводять сильні паралелі між власним життям і подіями творів. Фанати-критики працюють над вирішенням прогалин, дослідженням зайвих деталей і

---

<sup>18</sup> Duffet, Mark. Understanding Fandom. An Introduction to Media Fan Culture.

нерозвинутих можливостей. Дослідник зазначає, що цей спосіб інтерпретації виводить їх далеко за межі явно представленої інформації та до побудови метатексту, який є більшим, багатшим, складнішим і цікавішим, ніж оригінальна серія. Метатекст є спільним підприємством; його конструкція стирає різницю між читачем і письменником, відкриваючи програму для присвоєння аудиторією<sup>19</sup>. На цьому етапі продовжується процес продукування сенсів, з'являються нові можливості розвитку першоджерела. Фанати «допрацьовують» матеріал і стають неофіційними співавторами тексту. Часто творці різних шоу навмисно залишають прогалини, або так звані «великодні яйця» (приховані посилання, які можна побачити лише при дуже уважному перегляді), щоб ще більше зацікавити глядача та спонукати його до додумування, створення власних теорій щодо сюжету. Таким чином фанати висвітлюють свої ідеї у соціальних мережах, завдяки чому комерційний продукт набуває ще більшої популярності. Дастін Кідд зазначав, що прочитання першоджерела справді є основним ритуалом, щоб поринути у фентезі, і читання важко назвати соціальною подією. Більшість читачів споживають історії наодинці, але коли сюжет провокує появу обговорень, самотнє читання перетворюється у соціальний досвід. Як описує американський письменник, це можуть бути формальні дискусії у книгарнях, або неформальні – за чашкою кави чи на вечірці у друзів. Під час обміну думками, шанувальники надають фентезі роману сенсів, створюють нові значення і стають інтерпретаційною спільнотою<sup>20</sup>. Генрі Дженкінс пише, що для багатьох фанів продукування значень для літератури є не приватним процесом, а соціальним та публічним. Групове обговорення дозволяє аналізувати об'єкт зацікавлень, досліджувати його й нові зв'язки разом, створювати особливі події, зустрічі й доводити цим, що об'єкт справді важливий для спільноти<sup>21</sup>. Процес обдумування твору розширює горизонти уявлень про нього, пропонує фанатам нові способи його інтерпретації, породжує відмінні та схожі думки учасників фандому. Це

---

<sup>19</sup> Jenkins H. Textual Poachers.

<sup>20</sup> Kidd, Dustin. Harry Potter and the Functions of Popular Culture

<sup>21</sup> Duffet, Mark. Understanding Fandom. An Introduction to Media Fan Culture.



показує людям нові точки зору сприйняття не лише літератури, а й усього світу, як внутрішнього, так і зовнішнього.

Четвертим виміром культури фандому автор виокремлює особливі традиції культурного виробництва у фандомі. Він розмірковує про методи, залучених учасників та засоби цього виробництва. Фанати можуть впливати на продюсерів, хід історії певного твору. Наприклад, так було із Гаррі Поттером, якого Джоан Роулінг спочатку хотіла вбити в останній частині, але через погрози шанувальників, не зробила цього. Отже, фанати можуть не лише споживати й після того відтворювати нові сенси, але й впливати на створення канонічних текстів у реальному часі. Проте з'являється питання щодо мети створення такого продукту, оскільки він змінює концепцію канону. Продукт стає тим, що хочуть бачити фанати, додається комерціалізація. Чи готові фанати порушити задуманий автором хід історії лише для того, щоб задовольнити свої зацікавлення? Канонічні твори й фандом стають для справжніх фанатів не лише хобі, але й важливою частиною їхнього життя. Тому вони сприймають тексти настільки серйозно, що останні можуть вплинути на емоційний стан, стосунки з навколишнім середовищем, з людьми. Важливим аспектом культури онлайн практик є роль творців у фанатів. Ще одним прикладом такого виду діяльності, крім раніше згаданих фанфіків, є фан-відео. Зазвичай, це змонтовані кадри з фільмів, що стосуються конкретного фандому. Також на платформі Youtube популярні відео з назвою «мультифандом», у яких поєднуються декілька всесвітів. За словами Генрі Дженкінса, фан-відео коментують оригінальний текст і допомагають згуртувати фан-спільноту. Вони є свідченням самовідданості людей, які їх створили, а також вираженням взаємних інтересів фан-спільноти, спільним розумінням та колективними фантазіями. Американський дослідник називає фан-відео новою формою наративного мистецтва<sup>22</sup>. У коментарях до створених відео на платформі Youtube часто розгортаються палкі дискусії про об'єкт фандому та нової інтерпретації контенту

---

<sup>22</sup> Duffet, Mark. Understanding Fandom. An Introduction to Media Fan Culture.

творцем відео. Через коментарі, блоги та обміни думками, аудиторія отримує великий простір, щоб виражати себе, знаходити однодумців і творити спільноту.

П'ятим виміром Генрі Дженкінс розглядає статус фандому як альтернативної соціальної спільноти. Дослідник вважає цю спільноту певною утопією, неіснуючим місцем з ідеальними цінностями. Він пояснює, що фандом пропонує не стільки втечу від реальності, скільки альтернативну реальність, цінності якої можуть бути більш гуманними та демократичними, ніж ті, яких дотримується повсякденне суспільство<sup>23</sup>. Фандом для Генрі Дженкінса – це утопічний вимір масової культури; його привабливість для споживача пов'язана з його здатністю пропонувати символічні рішення проблем реального світу та відчутних потреб. Автор показує, як тексти масової культури повинні викликати соціальні та політичні тривоги, фантазії і знаходити спосіб справлятися з ними<sup>24</sup>. Це перегукується з функцією фентезі, на якому зосереджено увагу в цьому дослідженні та роллю фандому у творенні цього фентезі. Обидва явища є на перший погляд недооціненими, насадженими стереотипами та сприйняті лише за розвагу. Проте вони мають на меті набагато більше. Вони переносять свій внутрішній, вигаданий світ на проблеми зовнішнього, справжнього й таким способом знаходять вирішення до реальних питань.

Генрі Дженкінс зазначає, що фан-культура інтерпретує власний утопічний вимір у популярній культурі для створення альтернативної культури. Спільнота фандому реагує на потреби, які приваблюють його членів до комерційних розваг, особливо бажання приналежності, дружби, спільноти. Вони мають власні цінності, тісні зв'язки. Протягом кількох коротких годин, які вони витрачають щомісяця на спілкування з іншими шанувальниками, вони знаходять щось більше, ніж поверхневі стосунки та погані цінності споживчої культури. Вони знаходять простір, який дозволяє їм дізнатися, «як виглядає утопія»<sup>25</sup>. Також автор пише, що ніхто не може постійно жити в цій утопії, яка стає впізнаваною лише на тлі буденного життя. Шанувальники повинні приходити та йти з

---

<sup>23</sup> Jenkins H. Textual Poachers.

<sup>24</sup> Так само.

<sup>25</sup> Так само.

фандому, знаходити цей «світ лише на вихідних», де вони можуть, насолоджуватися ним якомога довше, перш ніж вони будуть змушені повернутися до повсякденного світу.<sup>26</sup> Отже, у цих твердженнях фандом розглядається не як спільнота, а як місце, куди можна йти чи звідки приходити. Воно може бути як частина повсякденного життя, в яке вкладаються взяті з фентезі чи з іншого фандому сенси, ідеї, а може сприйматися як «світ вихідного дня», де можна відволіктись, поринути в ескапізм та справжню утопію. До другої версії більше схиляється Генрі Дженкінс, проте це дослідження не виключає залучення світу фандому у щоденне життя.

Джозеф Кемпбел вважав, що за допомогою ритуалів у світі зберігається людська єдність. Зазначав, як суспільство виконувало ритуали не лише задля зміни погоди на кращу чи прогнозування гарного врожаю, а й для того, щоб об'єднатися й разом пережити майбутнє<sup>27</sup>. Спільноти також можна розглядати через призму міфотворчого осередку, який завдяки культурним практикам породжує сучасні ритуали творення, аналізу й поширення сенсів. Починаючи від ініціації шанувальника, його входження у фанатську спільноту й закінчуючи відчуттями єдності, «сім'ї» та «дому», фандом втілює у собі засади стародавніх ритуалів.

Генрі Дженкінс пропонує спосіб розглядати міф як відображення інтересів та системи цінностей шанувальників. Фанати знаходять певний набір цінностей, які вони поділяють, і на його основі можуть захоплюватися різними об'єктами популярної культури. Дослідник вказує, що кожен жанр має свій керівний міф, що дозволяє фанатам обирати різні інтерпретації одного канону і насолоджуватися їхніми варіаціями<sup>28</sup>. Жанру фентезі притаманне застосування моделі Кемпбела про Подорож героя, тому кожна історія є накладеною на якусь канонічну, міфологічну модель.

Якщо шанувальників часто представляють як асоціальних, простодушних і одержимих, автор показує складність і різноманітність фандому як

---

<sup>26</sup> Jenkins H. Textual Poachers.

<sup>27</sup> Кемпбел Дж. Герой із тисячею облич.

<sup>28</sup> Kidd, Dustin. Harry Potter and the Functions of Popular Culture.

субкультурної спільноти. Він зазначає, що саме існування фандому є критикою звичайних форм культури споживання. Проте фандом також надає простір, у якому фанати можуть висловлювати свої конкретні занепокоєння щодо сексуальності, статі, расизму, колоніалізму, мілітаризму та примусового конформізму<sup>29</sup>. Так фанати перетворюються з маленької групи прихильників якогось шоу чи книги, одержимих персонажами, у активно залучену у соціальні процеси реального життя спільноту.

Генрі Дженкінс пов'язує свої міркування про фандом із явищем культури. Він зазначає, що ніхто не функціонує повністю в рамках фан-культури, і фан-культура не претендує на самодостатність. У цій культурі немає нічого позачасового та незмінного; фандом виникає у відповідь на конкретні історичні умови (не лише конкретні конфігурації телевізійних програм, але й розвиток фемінізму, розвиток нових технологій, відчуження сучасної американської культури тощо) і залишається постійно мінливим<sup>30</sup>. У тексті описується соціальна група, яка намагається визначити власну культуру та побудувати власну спільноту в контексті того, що багато спостерігачів описують як епоху постмодерну; документується група, яка наполегливо намагається знайти сенс у матеріалах, які інші характеризують як тривіальні чи нікчемні<sup>31</sup>.

Отже, фентезі стало частиною популярної культури, що спровокувало появу фандомів, спільнот шанувальників певного популярного продукту. Генрі Дженкінс розвінчує стереотипи щодо негативного уявлення про фанатів, показує серйозність й самодостатність цієї спільноти. Він зазначає, що учасники фандому відрізняються від інших людей унікальним способом сприйняття світу, культури, рівнем глядацької активності. Фандом вважається інтерпретативною спільнотою, яка творить нові сенси, утопічним простором, де можна обговорити життєві проблеми, а також групою творців, які не лише споживають фентезійні твори, а ще й творять їх самі. Фентезі породжує появу культурних спільнот й

---

<sup>29</sup> Jenkins H. Textual Poachers.

<sup>30</sup> Так само.

<sup>31</sup> Так само.

впливає на їхнє сприйняття світу, людські взаємини й позиціонування себе як особистості в соціумі.

## РОЗДІЛ II. МІСЦЕ КУЛЬТУРНИХ ПРАКТИК ФЕНТЕЗИ В УКРАЇНСЬКОМУ КУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРИ

Культура передбачає не лише збереження традицій, історії та відмінностей різних народів. Вона також спрямована на комунікацію, обмін, постійну гнучкість відносно подій у світі. Культура ніколи не стоїть на місці, вона пристосовується до реалій сьогодення, а також змінює дискурс, який впливає на суспільство. Оскільки, культура не є сталою величиною, а вважається процесом, то існують певні види діяльності, що називаються «культурними практиками». Це об'єкти, події, дії, соціальні угруповання та мова, яку учасники використовують, виробляють і відтворюють у контексті створення сенсу в повсякденному житті<sup>32</sup>. Ці практики впливають на формування ідентичності людей, їхнього стилю життя, сприйняття світу, а також залучають індивідів до різноманітних спільнот й дозволяють їм брати участь у творенні нової культури. Культурні практики стосуються багатьох видів діяльності: від релігійних обрядів, перформансу, кіно, музичних фестивалів до туризму, шопінгу, дієтологічних тенденцій та іншого.

Культурні практики мають велике значення у формуванні субкультур, меншин, культурних рухів. Багато людей, в більшості підлітків, які зацікавлені літературними, кінематографічними, музичними чи іншими подібними творами, мають тенденції створювати фандоми. Так фанати започатковують культурні міні-угруповання, продукують нові сенси, розвивають й більше розуміють свою особистість, знаходять друзів, а також відволікаються від реальності. Оскільки у сучасному світі жанр фентезі досить популярний, на його основі виникають фентезійні культурні практики. Це певні події, рухи, які базуються на таких культурних продуктах як книги, кіно, мультфільми, відеоігри тощо. Зазвичай, для створення фандому потрібний певний вигаданий світ, у якому відбуваються всі події. Однією із функцій фентезійних культурних практик є те, що споживачі

---

<sup>32</sup> Jungnickel, Katrina. Home is Where the Hub Is? Wireless Infrastructures and the Nature of Domestic Culture in Australia // Handbook of Research on Urban Informatics: The Practice and Promise of the Real-Time City. – New York, – 2009. – 506 p.

переходять від стадії індивідуального ознайомлення з продуктом, книгою чи то фільмом, до етапу взаємодії з іншими шанувальниками. В останньому відбувається обмін враженнями, а також творення нових інтерпретацій текстів. Ці практики у фандомах допомагають фанатам фентезі зрозуміти, що вони не самотні зі своїми зацікавленнями, й усвідомити важливість бути собою.

У попередніх дослідженнях було описано культурні практики світу Гаррі Поттера, а саме музей-тур по студії «The Making of Harry Potter. Warner Bros. Studio Tour London», магазин Гаррі Поттера в Нью-Йорку, офіційний сайт «Wizards world» та інше. Аналізувались офлайн та онлайн практики, фанфіки та коспеї, їх функції та цінності.

У цій роботі буде описано фентезійні культурні практики саме в Україні. Наразі дослідження триває у зовсім іншому контексті, ніж попереднє: зміна мирного світу на воєнний час<sup>33</sup>. Через це доцільність описувати схожий на закордонний вплив фентезі на українські спільноти зменшується. Натомість, варто прослідкувати зміну наративу й зрозуміти, чи трансформувались фентезійні практики під час війни. Яким тепер є фокус у цих фанатських спільнот, хто є героями їхніх інтерпретацій та як війна вплинула на ідентифікацію особистості? Щоб дати відповідь на ці питання, буде розглянуто культурні практики українських фанатів фентезі, які створились ще до повномасштабного вторгнення. Детальніше буде проаналізовано фестиваль Comic Con Ukraine, Фантастичні Talks: їхнє існування до та після 24 лютого.

## **2.1. Comic Con Ukraine**

У культурному просторі України весь час відбуваються різні фестивалі перформанси, виставки та інші події. Фентезі дійства не стоять осторонь, вони є частиною українського культурного дискурсу. Одним із найяскравіших представників таких подій є фестиваль сучасної поп-культури Comic Con Ukraine. Комік-кон – це подія, яка відбувається по всьому світу. Там збираються шанувальники фентезі, кіно, відеоігор й беруть участь у різних конкурсах,

---

<sup>33</sup> Мається на увазі повномасштабне вторгнення росії на територію України, що почалось 24 лютого 2022 року.

зустрічаються з улюбленими акторами, авторами. Щоб потрапити на комік-кон існує одна умова – потрібно бути одягненим як певний вигаданий персонаж. Ця практика перевтілення в героя називається «косплеєм». На подібних фестивалях можна побачити безмежну кількість супергероїв, злодіїв, лісових мавок тощо.

Comic Con Ukraine – це офіційна подія для косплеєрів в Україні. Вперше він відбувся у 2018 році на арт-заводі «Платформа» у м. Київ. Відтоді він проходив щороку (тричі) у тій самій локації, крім 2020 року, коли був скасований через Ковід, та 2022 року – через війну. Команда організаторів фестивалю зазначають: «Наша мета - створення якісної платформи, яка об'єднає усіх небайдужих до популярної культури та її розвитку в Україні»<sup>34</sup>. Щоб здійснити їхню місію, у рамках Comic Con Ukraine відбувалися зустрічі, автограф сесії з зірковими особистостями, такими як Наталія Тена, яка грала Німфадору Тонкс у сазі про Гаррі Поттера та Анна Шафер з серіалу «Відьмак»; основний конкурс події – косплей-шоу, де обирають найкращі перевтілення учасників, танцювальна битва Cover Dance шоу, турніри з настільних та відео ігор, виступи музичних гуртів, тематичний маркет з атрибутами фентезі, коміксами, книгами та іншим. Усі ці події створили масивний простір для комунікації фанатів.

Фестиваль комік-кон – це утопічний простір в реальності. Це місце фантазій, де учасники можуть блукати з одного світу до іншого, від дивакуватих фото-зон до середньовічних турнірів. Там людина може бути ким-завгодно й почуватися «своїм» серед таких же затягнених фанатів. За Марком Даффетом, шанувальники використовують одяг фантастичних персонажів, косплей, для дослідження власної особистості, а також для взаємодії з іншими фанатами. Під час переодягання утворюється зв'язок між особистісною ідентифікацією як незалежного індивіду, та частиною широкої спільноти. Крім того, деяким фанатам одягання костюму допомагає висловити свою ідентичність у якості шанувальників. Якщо їхні перформативні ідентичності приймаються оточуючими, то фани можуть відчувати себе безпечніше висловлюючи їх<sup>35</sup>.

---

<sup>34</sup> Офіційний сайт Comic Con Ukraine [Електронний ресурс]

<sup>35</sup> Duffet, Mark. Understanding Fandom. An Introduction to Media Fan Culture.



На думку дослідника Метта Гілза у явища косплеї є два виміри: «саморефлексивність» та «самовідсутність»<sup>36</sup>. Перше поняття стосується того, що косплеєр одягається у костюм певного героя, щоб виразити себе. Зазвичай, фанати обирають персонажів, які їм найбільше подобаються, або тих, з ким вони відчують схожість. Отже, косплеї – це спосіб по-іншому показати себе світові. На противагу цьому стоїть поняття «самовідсутності». Марк Даффет вказує на зміну особистості косплеєра. Він вважає, що перевдягнені шанувальники не є повністю незалежними особистостями, і водночас їхня особистість не зникає остаточно, поглинаючись персонажем героя. Може здатися, що ця практика загрожує косплеєру втратою самого себе. Це є ймовірною загрозою, оскільки фанату потрібно ідентифікувати свій зовнішній вигляд і внутрішній світ з персоною, за яку він себе видає<sup>37</sup>. Отже, коли косплеєр перевтілюється, він стає іншою людиною, чи то істотою. Косплеї стає способом відректися від реальності, від своєї індивідуальності та стати іншим.

Також, Метт Гілз вважає, що костюми фанатів розмивають рамки особистості. Він стверджує, що ця «самовідсутність» може не лише призвести до втрати свого «Я», але й розширити його<sup>38</sup>. Приміряючи на собі образ іншого персонажа, людина починає краще розуміти себе, спостерігає, які схожості й відмінності має зі своїм героєм. За словами автора, стираючи межі між собою та іншими, перевтілення фанатів кидає виклик культурним нормам фіксованого та обмеженого «я». Критика косплею, як правило, обґрунтовується «хорошим» індивідуалізмом, тому критики не вважають косплеєрів як таких, що не мають достатньо сильної самоідентичності<sup>39</sup>. Інтерпретація позитивного боку практики косплею показує фанатів самостійними, унікальними особистостями.

Перевдягання в улюблених персонажів, офлайн-зустрічі з авторами й спільні розваги в арт-заводі «Платформа» стали неможливими для реалізації. Спочатку, у 2020 ковід завадив фанатам зібратись, а у 2022 році –

---

<sup>36</sup> Hills, Matt. *Fun Cultures*. – New York, London: Routledge, – 2002. – 247 p.

<sup>37</sup> Duffet, Mark. *Understanding Fandom. An Introduction to Media Fan Culture*.

<sup>38</sup> Hills, Matt. *Fun Cultures*.

<sup>39</sup> Так само.

повномасштабне вторгнення. Головним пріоритетом організаторів комік-кону стало зберегти життя фанатів. Незважаючи на це, Comic Con Ukraine не припинив роботу, а перейшов у інший формат. Тепер спільнота продукує нові сенси часу війни, зберігає свої цінності, відчуття згуртованості та любові до фентезі онлайн.

Через війну змінився не лише спосіб спілкування шанувальників, але змінилися й наративи. Загалом, фентезі будується на міфологічній основі сюжету про подорож героя. У часи кризи концепт «мономіфу» Кемпбелла набуває яскравого значення. Він перетворюється на мономіф в реальному часі. Якщо читачі звикли слідкувати за історією вигаданих героїв, проходити перешкоди, змагатися зі злом, йти назустріч небезпеці й переживати перевтілення разом з персонажами, то тепер українці самі стали цими героями. Щодня військові борються на фронті за життя української держави. Волонтери допомагають військовим та постраждалим, знаходять нові домівки переміщеним особам, героїчно їздять на гарячі точки, щоб доставити ЗСУ все необхідне. Навіть підлітки стали героями: вони живуть з постійним відчуттям смерті від масованих ракетних обстрілів, взимку борються з відключеннями світла й воюють в онлайн-просторі.

Неважливо, чи зараз фанат фентезі знаходиться на фронті, чи в тилу, він є творцем нових сенсів. Раніше шанувальники разом інтерпретували боротьбу своїх улюблених вигаданих персонажів, а зараз вони показують війну героїв своєї країни з загарбниками. Фанати стають дієвцями, переносять вигадки на реальність. Під час війни, як ніколи, важливо мати відчуття згуртованості спільноти, тому фентезійні культурні практики продовжують існувати й активно беруть участь у наближенні перемоги України. Спільнота Comic Con Ukraine перейшла в онлайн формат, гуртуючи спільноту на сторінці в Інстаграмі. Вони проводять безліч активностей, що сприяють допомозі армії й підтримці українців. Однією з таких ініціатив є проєкт Charity Cosplay Calendar. Українські фотографи та косплеєри об'єдналися для створення лімітованої серії календарів на 2023 рік, прибуток від яких буде передано на потреби ЗСУ. Сторінки

календаря прикрашають фотографії косплеєрок зі зброєю в руках<sup>40</sup>. Там можна побачити, як вигадані персонажі тримають знаряддя, якими українські військові користуються у боротьбі з ворогом: наприклад, тендітну принцесу Рапунцель з протитанковою гранатою чи струнку аніме постать з ракетою. Персонажі фентезі завжди були героями, які боролися у своїх фентезійних світах. Тепер героями стали реальні люди. Фото в цьому календарі показують, що українці такі ж сильні і безстрашні, як і персонажі улюблених історій. Косплеєри звужують межу між реальністю та вигадкою і навіть поєднують ці концепти один з одним. Крім підтримки армії й зміцненню дискурсу про українських героїв, цей проєкт об'єднує людей. Також він дає фанатам зрозуміти, що у них з'явилась можливість не лише одягнути костюм героя, а й бути героєм, роблячи донати на ЗСУ, беручи участь у волонтерстві чи в бойових діях на фронті. У час війни кожен українець може стати героєм: від психолога, який допомагає людям, що пережили окупацію, взаємодіяли з ворогом до кінорежисерів, що виставляють свої проєкти про сьогоднішню Україну на міжнародних фестивалях.

В українському онлайн-просторі в часи війни відбувається багато фентезійних подій. Наприклад, перекладаються настільні ігри, які раніше були в доступі лише мовою окупанта, реалізуються українською пісні з відеоігор, пишуться комікси про Азовсталь, Маріуполь тощо. Це показує відхід спільноти від усього російського та важливість україномовного продукту для нашої нації. Такі зміни переконують все більше людей, російськомовного населення у тому, що українська варта збереження й поширення.

Не лише українська фентезі спільнота працює, щоб наблизити країну до перемоги, але й закордонні творці. Письменники долучаються до онлайн-зустрічей з українськими читачами, актори беруть участь у благодійних ініціативах. Американський актор Марк Гемілл, який зіграв Люка Скайвокера в «Зоряних війнах», став амбасадором української фандрейзингової платформи UNITED24. Завдяки йому та іншим відомим людям, фанати з усього світу допомагали зібрати коштів на дрони для військових. Також режисер Мартін

---

<sup>40</sup> Charity Cosplay Calendar, офіційна інстаграм сторінка Comic Con Ukraine: [Електронний ресурс]

Скорсезе у рамках UNITED24 записав звернення до українців, де наголосив на їхній силі, мужності та світлі, яке вони несуть у світ. Через такі звернення фанати відчують себе ще сильнішими, знаходять ще більше завзяття не зупинятись і йти до кінця. Отже, у воєнний час фентезі фандом не відходить на другий план як хобі мирного періоду, а стає єднальним компонентом, підтримкою та створенням сенсів для українських героїв.

## 2.2. Фантастичні Talk(s)

Другим феноменом, який буде детальніше розглянуто в цій роботі, є проєкт Фантастичні Talk(s). Це YouTube канал, створений 5-ма українськими письменницями фантастики й фентезі, щоб обговорювати книги цих жанрів під час онлайн трансляцій. Ідея формування цієї групки з'явилась у 2020 році протягом ковідних часів. Як зазначається в інтерв'ю для UaGeek, письменниці Дарія Піскозуб, Наталія Матолінець, Світлана Тараторіна, Ірина Грабовська та Наталія Довгопол не могли зібратись для обговорення книг вживу через відстань та карантин, тому вирішили зробити це онлайн<sup>41</sup>. Тоді у них закралась думка, що це обговорення може бути цікавим не тільки для них, але й для ширшої аудиторії. Відтоді авторки заснували угруповання «фантастичних», щоб поділитися своїми ідеями щодо літературного дискурсу назагал.

Фантастичні Talk(s) стали частиною українського фандому. Станом на травень 2023 року канал має 4.1 тисячі користувачів та 97 випущених відео. Підписники спостерігають за обговореннями книг українських й закордонних авторів, трендів, сюжетних ліній, а також долучаються до цих розмов через активний чат. Оскільки засновниці каналу не записують завчасно відео, а ведуть прямі трансляції, слухачі можуть долучатися зі своїми коментарями-повідомленнями в режимі реального часу. Ця практика додає відчуття спільноти й розмиває розмежування між спікерами та їхньою аудиторією. Через коментарі, блоги та обміни думками, аудиторія отримує великий простір для вираження себе, пошуку однодумців. Завдяки охопленню великої аудиторії, через

---

<sup>41</sup> UA GEEK. Фантастичні Talks — любов до фантастики та вина [Електронний ресурс]

можливість поділитися сенсами й своїми рефлексіями з приводу певної книги. Фантастичні Talk(s) творять інтерпретаційну спільноту. Дастін Кідд зазначав, що прочитання першоджерела справді є основним ритуалом, щоб поринути у фентезі, і читання важко назвати соціальною подією. Більшість читачів споживають історії наодинці, але коли сюжет провокує появу обговорень, самотнє читання перетворюється у соціальний досвід<sup>42</sup>. Генрі Дженкінс пише, що для багатьох фанатів продукування значень для літератури – це не приватний процес, а соціальний та публічний. Групове обговорення дозволяє аналізувати об'єкт зацікавлень, досліджувати його й нові зв'язки разом, створювати особливі події, зустрічі й доводити цим, що об'єкт справді важливий для спільноти<sup>43</sup>. Процес обдумування твору розширює горизонти уявлень про нього, пропонує фанатам нові способи його інтерпретації, породжує відмінні та схожі думки учасників фандому. Це показує людям нові точки зору сприйняття не лише літератури, а й усього світу, як внутрішнього, так і зовнішнього. Крім того, завдяки дискусіям читач може зрозуміти свого улюбленого персонажа чи автора по-новому, більш глибоко. Так спільнота надає об'єкту сенсів і ще більше зближує її учасників з предметом захоплення.

Фандоми мають тенденцію не зупинятися на одному творі, а «кочувати» з однієї історії на іншу. Фантастичні Talk(s) обговорюють різну літературу: українських та закордонних авторів, young adult фентезі з романтичними лініями та високе фентезі з логічними світами, політикою та інтригами. Проте ця різноманітність не розділяє фандом на підгрупи, а навпаки зближує і долучає до дискурсу. Наприклад, спочатку Дарія Піскозуб провела на каналі видавництва Віват розмову з авторкою серії «Жорстокий принц» Голлі Блек, де точилась дискусія про світ фейрі, створінь, їх особливостей, а потім відбулась трансляція з відомою письменницею Лі Бардуго, яка пише про фентезі магів, сонце заклинателів, привидів та інших. Через такі різнопланові обговорення ведуча порівнює стилі написання, сюжетні лінії авторок й розширює зацікавлення

---

<sup>42</sup> Kidd, Dustin. Harry Potter and the Functions of Popular Culture

<sup>43</sup> Duffet, Mark. Understanding Fandom. An Introduction to Media Fan Culture.

українського фентезійного фандому. Від зацікавлення одним фентезійним світом спільнота переходить до захоплення різними книгами. Французький науковець Мішель Де Серто вважає фанатів «кочівниками». Він стверджує, що шанувальники завжди знаходяться в русі, «ні тут, ні там», не обмежені володінням одним текстом, а радше постійно наступають на інший твір, привласнюючи нові матеріали, створюючи нові значення<sup>44</sup>. Шанувальники включають все більше і більше творів у свої інтереси, щоб сприяти більшій комунікації з друзями, розширювати горизонти спільних інтересів.

Популярна культура зазвичай розглядається як частина комерційної культури, з якою аудиторія часто взаємодіє, завдяки аспектам, що перегукуються з власним світом фанатів. Американська романістка Каміль Бекон-Сміт розповідає, що спільнота шанувальників застосовує свої наративи у досить широкому спектрі використання. Часто за допомогою аналізу текстів фани обговорюють особисті проблеми. Шанувальники близько сприймають улюблені тексти та намагаються інтегрувати їхні сенси у власний соціальний досвід<sup>45</sup>. Межа між авторами і споживачами стирається, фанати переростають з пасивних отримувачів у активних учасників популярної культури.

Завдяки інтерпретаційним спільнотам серед фанатів з'являється практика «пліткування». Шанувальники розмовляють про інтимні, особисті речі, таким чином відділяючись від капіталістичного суспільства. Фандом – це місце, де можна не лише заховатись від чужого зовнішнього світу, але й де можна виразити свої потаємні думки, поділитися своїм уявленням світу з іншими. Фандом – це спільнота, схожа на групу найкращих друзів, де приймають справжнього тебе і твої ідеї. Учасниці проекту Фантастичні Talk(s) справді є подругами, які разом подавались на письменницькі конкурси й будували кар'єру. Часто обговорення на їхньому каналі проходять у неформальній атмосфері, яка дозволяє «попліткувати» про героїв та їхні романтичні хитросплетіння в сюжетах. За Генрі Дженкінсом, плітки створюють спільну мову між своїми

---

<sup>44</sup> Jenkins, Henry. Textual Poachers.

<sup>45</sup> Duffet, Mark. Understanding Fandom. An Introduction to Media Fan Culture.

учасниками. Оскільки текстовий матеріал вставляється в усний дискурс, шанувальники часто переорієнтовують свою увагу з подій в історії на міжособистісні теми, які завжди були в центрі уваги пліток: на релігію, гендерні ролі, сексуальність, сім'ю, романтику та професійні амбіції<sup>46</sup>. Дослідник стверджує, що плітки – це спосіб говорити про себе через згадування вчинків і цінностей інших. Спільний інтерес шанувальників до однієї програми викликає розмови, що незабаром відходять далеко від основного тексту, який спочатку їх об'єднав<sup>47</sup>. Читачі часто ідентифікують себе з певними персонажами, або навпаки – протиставляють. Це допомагає не лише зрозуміти свою особистість, але й свій життєвий шлях. Накладаючи історію улюбленого персонажа на власне життя, читач може знайти вихід з невизначеності, зрозуміти, що заважає йти до мети тощо. Наприклад, якщо улюблений герой не звертає уваги на думку інших і завзято крокує до цілі, то це може стати поштовхом до змін для читача. Часто шанувальників приваблюють певні твори, тому що вони постійно піднімають питання, які фанати хочуть обговорити; такі дискусії пропонують зрозуміти не лише вигаданих персонажів, але й різні стратегії вирішення особистих проблем<sup>48</sup>. Крім того, завдяки літературним персонажам фанат може зрозуміти, що навіть у героїв фентезі бувають такі ж кризи, які переживає звичайна людина. Отже, обговорення й інтерпретації літературних сюжетів допомагають учасникам фандомів поділитися своїми проблемами через життя вигаданих героїв.

Крім обговорення книг між учасницями та слухачами, Фантастичні Talk(s) організують розмови з іноземними сучасними авторами. До вже запрошених гостей належать такі фантасти як Джо Аберкромбі, Пітер Воттс, Вікторія Е. Шваб, Джо Гілл, Джонатан Страуд та інші. Ці онлайн-зустрічі дають українським читачам послухати думки улюблених авторів та разом обговорити книги. Такі практики ще більше зближують фанатів з їхнім об'єктом вподобання й додають натхнення на більшу залученість у фандом. Також розмови з

---

<sup>46</sup> Jenkins, Henry. *Textual Poachers*.

<sup>47</sup> Так само.

<sup>48</sup> Так само.

закордонними митцями дуже важливі під час війни. Фантастичні Talk(s) вирішили зробити ці зустрічі благодійними. Протягом онлайн обговорення через донати за лінком збираються кошти, які потім закупляють все необхідне для боротьби на фронті. Щоб заохотити глядачів до благодійності, організатори розігрують певний мерч фандому чи книги серед учасників. На зустрічі з фентезі письменницею Лі Бардуго, що проходила Дарією Піскозуб на ютуб-каналі Vivat, гостя подвоїла зібрану під час прямого ефіру суму<sup>49</sup>. Такі рішення дають українським фанатам відчуття великої підтримки, важливості та єдності. Окрім позитиву для української спільноти, «фантастичні» зустрічі з іноземними авторами дають знати про існування фандому України. Завдяки обговоренням, української літературної спільнота (видавництва, шанувальники, організатори подій) закордонні діячі дізнаються, що насправді українці – це велика освічена нація, долучена до світових культурних процесів. Ця міжкультурна комунікація є напрочуд важливою для уявлення про українців серед митців закордоном. Вона запрошує авторів на годинку стати частиною іншої спільноти, що в подальшому може призвести до розширення дискурсу про українців закордоном, згадках у творах чи заохочення більшої аудиторії дізнаватися про Україну. Фентезі – це поле, яке дає відчуття спільності й рівності. Тому воно слугує чудовим пластом для об'єднання людей з різних країн за інтересам з метою звичайного обговорення, або ж підтримки у часі війни.

Зустрічі з іноземними авторами на каналі Фантастичних Talk(s) також допомагають проаналізувати українське літературне середовище. Учасниця об'єднання Наталія Довгопол у інтерв'ю зазначає: «...навіть обговорюючи іноземних письменників та світову літературу, ми намагаємося зробити це через власне український контекст. А як у нас, або чому у нас досі не так? Як та чи інша фантастика сприймається саме в Україні?»<sup>50</sup>. Порівняння досвіду різних культур показує рівень розвитку українського літературного ринку, спільноти відносно закордонного й показує напрямок руху до вдосконалення. Крім того,

---

<sup>49</sup> Vivat Publishing (Ютуб канал). Зустріч Лі Бардуго з українськими читачами у прямому ефірі [Електронний ресурс] – 2022.

<sup>50</sup> UA GEEK. Фантастичні Talks — любов до фантастики та вина [Електронний ресурс]



Наталія Довгопол зазначає, що обговорення з українськими авторами не менш важливі: «Звісно, обговорювати українських письменників страшно — бо це своя пісочниця, проте дуже потрібно. Варто нагадувати читачам, що і в нас є дещо якісне почитати<sup>51</sup>». Існує стереотип, що закордонні митці завжди кращі за своїх, проте українське фентезі також набирає обертів й стоїть на рівні зі світовими сучасними фантастами. Будь-які зустрічі українських письменників з фанатами поширюють думку, що наша культура справді варта розголосу й зацікавлення якомога більшої аудиторії. Розповсюдження цих сенсів дуже важливе серед молоді, оскільки вона чи не найбільше долучається до творення нової України.

Варто зазначити ще один вклад Фантастичних Talk(s) у розвиток фандому фентезі під час війни. Про це розповідає Світлана Тараторіна для медіа «Читомо»: «Коли почалося повномасштабне вторгнення, ми переформатувалися. Спершу зробили курс історії українського фентезі, тому що відчули, що є великий запит на українську культуру і всередині країни, і назовні. Але комплексної історії, зокрема, української фантастики у нас немає. Жанр завжди був на маргінесі, і ми з «Фантастичними», на мою думку, трохи закрили цей запит<sup>52</sup>». Разом з українськими літературознавцями, культурними менеджерами та письменниками у 5-ти відео Фантастичні Talk(s) розповіли про фантастику у фольклорі, історію її появи в Україні, розвиток фандому, мистецтво, знакові тексти тощо<sup>53</sup>. Цей проєкт отримав підтримку глядачів, прослідковану через коментарі та тисячі переглядів. Завдяки дослідженню, проєкт довів особливість українського фентезі, показав, що воно не є лише копією закордонних мотивів.

Спільнота «фантастичних» обговорює книги українських та закордонних авторів як споживачі, а також беруть на себе роль творців. Крім продукування сенсів у розмовах, учасниці Фантастичні Talk(s) самі написали спільну книгу «Хроніки незвіданих земель». Це збірка п'яти фантастичних оповідок, які розповідають про Україну крізь час та простір: від залізної доби до далекого

---

<sup>51</sup> UA GEEK. Фантастичні Talks — любов до фантастики та вина [Електронний ресурс]

<sup>52</sup> Которка А. «Фантастичні Talk(s)»: розмова про жанр добре контрольованого експерименту [Електронний ресурс] / Анастасія Которка // Читомо. – 2023.

<sup>53</sup> Фантастичні Talk(s) (ЮТуб канал). Спецпроект "Історія української фантастики" [Електронний ресурс] – 2023.

майбутнього, від Криму до української космічної станції. Кожну історію написала окрема авторка. Для творчинь та українського фентезійного фандому важливо було отримати цю книгу під час війни, тому що ці оповіді описують різні частини України: і Крим, і Донбас, і Львів під одним фентезійним жанром. Письменниці об'єднали жителів різних куточків країни, показали тяглість подій та додали історичні факти. Вони зробили експеримент, відсунувши вбік уявний поділ української держави показали спільний знаменник. На презентації книги у Львові Дарія Піскозуб розповідала про провідний мотив збірки: «З максимально різними бекграундами ми все одно єдина нація, єдина країна». З художньої літератури авторки роблять засіб підтримки українців, додають впевненості в українській ідентичності. Світлана Тараторіна вважає своїм завданням у книзі за допомогою фантастики зробити українців свідомими громадянами: «Фантастика – це більше, ніж розважальний жанр. Це ще й хороший спосіб поговорити про важливі для мене особисто теми. Моє внутрішнє завдання – зробити так, аби про Крим говорили, не забували та знали його справжню історію. Бо антична історія Криму – це теж наша історія. Чим більше ми будемо розуміти історію Криму, а Крим – історію зв'язків із Україною, тим менше буде питань: чий Крим?»<sup>54</sup>. Фентезі стає інструментом розповісти історію України для аудиторії фандому. Це підтверджує тезу, що фентезі – це не лише хобі, а жанр, що несе в собі глибшу мету.

У одній книзі авторки поєднують дві особистості шанувальників: фаната, який прагне бути у вигаданих історіях, косплеїти, бути іншою людиною, виражати свою індивідуальність та українця, що асоціює себе частиною української історії, об'єданого народу зі своєрідними звичаями та іншими особливостями. Фани можуть себе позиціонувати любителями фентезі та патріотами водночас. Такі проекти формують особистість читачів, пропонуючи новий варіант прояву індивідуальності у світі.

---

<sup>54</sup> Которка А. «Фантастичні Talk(s)»: розмова про жанр добре контрольованого експерименту [Електронний ресурс] / Анастасія Которка // Читомо. – 2023.

Все почалося з обговорення на Ютубі, підтримки фандому, аналізу книг українського та світового ринку. Щоб розвивати літературну сферу нашої країни, Фантастичні Talk(s) взяли за мету підштовхнути українських фанатів до створення своїх текстів. Вони створили серію відео, у яких розповідали про те, як видати рукопис, через які стадії потрібно пройти, щоб видати свою книгу. Також про написання книг, мету бета рідерів, правила сюжетних ліній та інші інструменти. Учасниці надихають фанатів бути не лише споживачами, а ще й стати творцями. На зустрічі з читачами, авторки зазначали, що хочуть, щоб люди «лупали скалу» й писали, щоб українське фентезі розвивалось, щоб одного разу воно здійснило прорив та було відоме у всьому світі. Як зазначалося раніше, під час війни змінилось поняття «героя». Одні герої борються за існування держави на фронті, а інші виборюють місце країни у світовому культурному середовищі.

### **2.3. Інші культурні практики фентезі фандому**

З початку пандемії 2020 року проводились все менше подій фандому. Більшість з них було неможливо провести через обмеження карантину, або воєнний стан в країні. Проте, культурні діячі все ж таки не хочуть, щоб війна відбирала в українців культуру, тому заходи відновлюються.

На теренах України проводяться різнопланові офлайн події, що стосуються фандомів фентезі. Найпоширеніший тип таких подій – це зустрічі з письменниками. Наприклад, з Наталією Матолінець у Львові, Максом Кідруком в Києві та інших містах, Дарою Корній в Луцьку тощо. Ці практики зближують читачів, додають впевненості в існуванні українського фентезі й фантастики.

Крім презентацій книжок, до формування фандому доєднуються музичні виконавці. Одним із таких феноменів є львівський симфонічний оркестр Lutos Orchestra. Він дає концерти як по містах України, так і закордоном, де виконує саундтреки з таких відомих франшиз як «Гра престолів», «Володар пернів», «Зоряні війни» тощо. Вже більше 10 років оркестр займається поширенням популярної культури через музику. Його учасники не просто грають музику для слухачів, а роблять справжнє шоу. У Львові 5 грудня 2022 року відбулась подія

під назвою «Гаррі Поттер. Концерт-історія»<sup>55</sup>. По-перше, організатори створили магічну атмосферу заходу: кожен оркестрант був одягнений у мантию чарівника, а їхні шиї прикрашав шарф, який носили в книзі учні Гогвортсу, школи магії та чаклунства; над музикантами висів великий екран, де під час виконання відтворювались уривки з фільму, а також прапори гуртожитків магічної школи. Фанати, зокрема, також доєднались до фентезійного дійства. Зал Львівської національної опери заповнили косплеєри в мантиях, шарфах, з магічними паличками чи іншими атрибутами всесвіту Гаррі Поттера. Lumos Orchestra зробили справжні збори фандому. По-друге, ведучий події звертався до глядачів, як до учнів школи Гогвортс, як до чаклунів та чаклунок. Він позиціонував історію про Гаррі Поттера, як спільне минуле фанатів. Це зробило з події місце, де кожен шанувальник міг на вечір стати кимось іншим, забути про проблеми реального життя й разом з іншими втішатися магії. Кожен учасник дійства став частиною чаклунського світу, завдяки атмосфері, вкладу організаторів, які доносили історію, та фанатам, відкритих до іншої реальності. Така подія створює спільну ідентичність для соціально розпорошеної групи, виступає в ролі єднального інструменту.

Під час події «Гаррі Поттер. Концерт-історія» ведучий створив наратив зі зміненим поняттям «героя». Головним героєм заходу був, звичайно ж, літературний персонаж Гаррі Поттер, шлях якого спостерігали глядачі. Це була історія про хлопчика, що боровся разом зі своїми друзями з великим злим чаклуном Волдемортом та його прибічниками. Ведучий запропонував аудиторії подивитися крізь призму цього фентезі на реальність. Він стверджував, що наша теперішня війна має багато спільного з історією про чаклуна, що українці зараз борються зі злом так само, як це робив Гаррі. Отже, ведучий переніс поняття літературного героя, частини мономіфу Джозефа Кемпбела, на кожного з присутніх на події. Це показує фанатам, що вони можуть стати тими відважними героями з епічних фентезі історій та боротися зі злом на своєму фронті. Як стверджує Генрі Дженкінс, фанати – це не просто мрійники, які зберігають уяву

---

<sup>55</sup> Lumos Orchestra (Інстаграм сторінка). [Електронний ресурс]

та ідеалізм свого дитинства; вони також «діячі», які бачать кращий світ і працюють над тим, щоб перетворити ці мрії на реальність<sup>56</sup>. Українські заходи закликають фанатів бути не лише самотніми споживачами, але й діяти, надихатись вигаданими історіями та втілювати їх в реальність.

Також, в Україні існують й інші практики, пов'язані з фентезі. До них входить містечко Гаррі Поттера, яке функціонувало дві зими поспіль на базі київського готельного комплексу Osocor Residence. Там можна було зайти у чаклунські крамнички, побачитись з «персонажами» з книг та покататись на ковзанці. У Києві відкрилась тематична кав'ярня під назвою «Espresso Patronum» (посилання на відоме заклинання «Expecto Patronum» з книги «Гаррі Поттер та в'язень Азкабану») у стилі чаклунського світу. Крім того, в Україні функціонують квест-кімнати на основі фентезійної франшизи та багато інших дійств. Варто зазначити, що описані у цьому абзаці практики ймовірно є маркетинговим ходом, щоб залучити широке коло споживачів, та не несуть великої цінності для фандому.

---

<sup>56</sup> Jenkins, Henry. Textual Poachers.

## РОЗДІЛ III. ПРАКТИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПАРТИСИПАЦІЇ У ФЕНТЕЗІЙНИХ КУЛЬТУРНИХ ПРАКТИКАХ

У минулих розділах було проведено аналіз теоретичної рамки, описано культурні практики, що відбуваються в Україні, та висунуто багато гіпотез. Цей розділ спрямований на спростування чи підтвердження припущень щодо фентезі, фандому. Тексти й практики показують загальний бік фентезі, проте для глибшого дослідження було проведено опитування любителів цього жанру в Україні<sup>57</sup> та зроблено інтерв'ю з Фантастичними Talk(s)<sup>58</sup>, лідерами українського фандому. Спочатку буде проаналізовано результати опитника<sup>59</sup>, щоб дізнатися контекст українського фандому, ставлення шанувальників до фентезі, а потім представлено результати інтерв'ю, які мають на меті подивитись на фентезі фандом з боку творців. Завдяки аналізу анкети, буде зображено, чи втілюються задуми лідерок фандому щодо формування української фентезі спільноти й певного наративу.

### 3.1. Аналіз опитування шанувальників фентезі

Щоб дослідити український фандом, функції спільноти й індивідуальний вплив фентезі на фанатів, було опитано 200 респондентів. Портрет опитуваного не обмежувався рамками, віку, статі чи місця зайнятості. Його обов'язковими рисами були зацікавлення фентезі та проживання в Україні протягом більшої частини свого життя. Заповнили анкету люди усіх вікових категорій. Вона спростувала стереотип про те, що фентезі – це лише казка для дітей, молоді, оскільки майже половина опитуваних мали більше за 35 років. Це доводить, що жанром фентезі цікавиться не лише молодь, але й люди старшого віку.

Анкетування проводилось анонімно через google forms. Воно складалось з 25-ти питань, розподілених до трьох блоків: загальні питання про фентезі як жанр, культурні практики й фандом, вплив війни на спільноту шанувальників.

---

<sup>57</sup> Рець К. Р. Дослідження впливу фентезі (Гугл форма). [Електронний ресурс] – 2023.

<sup>58</sup> Додаток 1.

<sup>59</sup> Рець К. Р. Результати опитника «Дослідження впливу фентезі». [Електронний ресурс] – 2023.

Більшість питань були відкритими, завдяки чому опитуваний міг розкрити свою думку. Для детальнішого аналізу анкети буде описано основні тенденції, розкрито кожний питальний блок.

### **3.1.1. Блок 1. Загальні питання про фентезі як жанр**

Для цієї дослідницької роботи важливо було дізнатися бекграунд опитуваних і їхнє уявлення про фентезі, зрозуміти, чи справді жанр продукує усі цінності, що були описані у попередніх двох розділах. Блок 1 наповнений питаннями про фентезі твори, які подобаються опитуваним, причину цих вподобань, функції, важливість фентезі та зв'язок з життям. Перше питання анкети – «звідки у вас виникло зацікавлення фентезі?». Більшість зазначає, що вони полюбили фентезі з дитинства. Вони читали книги, казки й дивились фантастичні фільми. Дехто навіть зазначив, що на це вплинули українські народні казки. Також багатьом прищепила любов до фентезі родина. Багато опитуваних полюбили через батьків, які купували їм фентезі, читали вголос чи мали домашню бібліотеку. Крім того, це зацікавлення передавалось завдяки братам й сестрам. Значна частина відповідей стосується випадкового читання конкретної книги («Гобіт», «Гаррі Поттер», «Чароділ») чи перегляду фільму, серіалу («Всі жінки відьми»). Люди вказують, що це також через освіту: дізнались про фентезі зі школи, зацікавились певними феноменами («що таке час»), або порекомендували однокласники. Один опитуваний написав, що через навернення в християнство та вивчення богослів'я. Тут грають роль християнські праці К. С. Льюїса, що спонукали прочитати також його фентезі «Хроніки Нарнії», а вивели цікавість фентезі за межі автора. Отже, інтерес до фентезі з'являється через вплив людей, а саме родини, друзів, однокласників, через ознайомлення з певним продуктом культури, книгою чи фільмом, або через освіту.

Наступне питання стосувалось улюблених творів фентезі. Для дослідження варто дізнатися тенденції серед культурних продуктів й зрозуміти, на чому формуються ідентичності фанатів. Шанувальники виділяють представників

літературного жанру, манги, фільмів, серіалів, відеоігор та аніме. До найпоширеніших книжкових згадок закордонних авторів кінця 20, початку 21 століття належать «Гаррі Поттер», «Володар перснів», «Хроніки Нарнії», «Персі Джексон», «Відьмак», «Хроніки Амбера»; з більш сучасних творів – «Шістка воронів», «Скляний трон» та «Двір шипів і троянд», «Жорстокий принц», «Дім дивних дітей», «Сутінкові мисливці», «Із крові й попелу». В основному останній перелік творів належить до підліткової або young adult<sup>60</sup> літератури. Серед українських сучасних авторів було згадано П. Дерев'янка, Н. Матолінець, Я. Каторож, Н. Щербу, М. Кідрука та Н. Довгопол. До улюблених фентезі серіалів опитувані віднесли «Wednesday», «Дивні дива», «Дім дракона», «Всі жінки відьми» та екранізації «Добрі предвісники» й «Пісочна людина». Багато вказаних серіалів – це продукти популярної стрімінгової платформи сучасності Netflix, яка залучає до перегляду не лише затятих фанатів фентезі, але й тих, хто вперше знайомиться з цим жанром. Найбільш часто у анкеті зустрічались такі фільми: «Сутінки», «Той, що біжить по лезу», а також екранізації всесвіту Marvel та DC. Шанувальники не оминули своє зацікавлення фентезі відеоіграми: Genshin Impact, Warcraft, Warhammer, Final Fantasy, Dragon Age, Hogwarts legacy та інші. До них належать рольові ігри та стратегії. Також багато хто виділяв аніме студії Ghibli, режисера Хаяо Міяздакі та «Твоє ім'я» (2016). Цікаво те, що велика частина опитуваних не зупинялась лише на літературі чи кіно. Люди споживають різні види творів у своїй фентезі зацікавленості. Завдяки результатам цього опитування можна прослідкувати, які культурні продукти популярні серед фанатів фентезі у 20-тих роках XXI століття.

Анкета мала три питання для виявлення функції фентезі, на думку українських читачів. Ці питання стали частиною дослідження з метою зрозуміти, чому людям потрібно фентезі й чому саме цей жанр їх цікавить. 65.8% опитуваних зазначили, що для них фентезі – це «втеча» від реальності, спосіб відволіктись та не відчувати страху перед справжнім світом. 38.1% знаходять друзів при обговоренні цих культурних продуктів, 32.7% завдяки фентезі краще

---

<sup>60</sup> Жанр підліткової літератури



розуміють себе, 27.7% відчують у фентезі можливість бути собою і 15.8% знаходять друзів у вигаданих персонажах. Багато думок опитуваних повторювались, тому були виокремлені основні тенденції: по-перше, це функція переосмислення реального світу через вигаданий, можливість побачити світ з іншої точки зору й порівняти події. Зазначають, що жанр сприяє моделюванню й проживанню нестандартних ситуацій. Часто фентезі дає ключі до вирішення питань з власного життя. По-друге, для багатьох жанр дає змогу пережити досвід, який не можна здобути в дійсності, й наповнитися емоціями. Отже, люди отримують недостатньо емоційного різноманіття в житті, тому шукають його у епічних вигадках. По-третє, опитувані у відкритих питаннях зазначили про навчальну функцію: говорилося про цікавість досліджувати нове, розвиток уяви, розширення кругозору, критичного мислення й навичок аналізу ситуацій. Ця та інші функції доводять, що фентезі існує не лише для розваги, але й для навчання, допомоги вирішення власних проблем та переживання унікального досвіду. Крім того учасники дослідження зазначили не менш важливі функції фентезі: частина світогляду, змога відпочити, відчуті спокій, терапія, творчість, що допомагає прояви таланти. Останню функцію з переліку пояснюють так, що без вміння творити може сповільнитись розвиток суспільства, тому фентезі є надзвичайно важливим. Крім того, вказували, що функція – це також обмін фантазіями з іншими людьми й шанс дізнатись, про що мріють інші. На противагу тезі про можливість бути собою зазначали також змогу НЕ бути собою, стати кимось іншим чи ідеалізованою версією себе. Тут можна побачити різноманітність інтерпретацій та сприйняття цього жанру в різних людей. В анкетуванні лише двоє людей зазначило, що фентезі існує для дітей: заохотити до читання, наштовхувати на розумами над складнішими темами. А також, малий відсоток зазначав про розважальну функцію жанру. На прикладі цього, прослідковується, що українська аудиторія сприймає фентезі більш серйозно, ніж просто казку. Такі уявлення зможуть допомогти розвитку жанру в Україні та його поширення серед різних вікових категорій.

На питання «чому фентезі існує?» багато учасників описували функції фентезі, або вважали відповіді занадто очевидними. Проте певні опитувані написали унікальні думки, які висвітлюють фентезі з нетипового боку. Наприклад, зазначили, що фентезі – це легалізація дивацтва для дорослих. Багато людей мають стереотипне мислення щодо фентезі, тому шанувальники цього жанру інколи відчувають присоромленість через своє захоплення до вигадки. Як показує опитування серед любителів, для них фентезі про серйозні речі, що поступово «легалізуються» через решту населення також. Для одного з учасників анкети фентезі стало змогою відчути себе частиною чогось більшого, величного світу з історіями та міфами. Цікаво, як двоє інших опитуваних пишуть про цей жанр: «філіал раю на Землі», «сучасний міф». Деякі шанувальники також мислили ширше й до аналізу реальності додали, що фентезі існує для вираження політичних, ідеологічних й соціальних поглядів, які в інший спосіб виражати заборонено. Було вказано, що через фентезі можна розповісти правду. Оскільки більшість опитуваних народилися в Радянському Союзі, прослідковується проблема заборони вільного висловлювання. У сучасному світі ця тема не є винятком, тому що світ став настільки відкритим й толерантним, що протилежна думка засуджується, часто не дуже прийнятним способом. Фентезі створює безпечне середовище, виражаючи відверті думки у світі фантастичних світів. На завершення опису питання про причину існування фентезі, анонімний опитуваний зазначає: «Людям потрібна більш казкова альтернатива, проте це не означає, що ця альтернатива має бути світлою». Фентезі давно перестало бути казкою з безсмертними ельфами, драконами, веселками та водоспадами. Часто фентезі про боротьбу, складні вибори, знаходження за крок до смерті й тотальної кризи. Отже, фентезійна спільнота має всі засади для спростування стереотипних уявлень й здобуття її визнання як самостійної, серйозної та важливої.

На основі попередніх відповідей можна зробити висновок, що багато описаних функцій мають усі літературні жанри. В загальному, читання навчає, дає ескапізм, розваги й відпочинок, переживання нових досвідів тощо. Для того, щоб дізнатися, чому фентезійний жанр особливий та чому саме в ньому так добре

втілюється функція «втечі» від реальності, учасники анкети відповідали на питання «чому вам подобається фентезі?». На думку респондентів, інтерес до фентезі виникає через його пригоди, таємниці, битви та інтриги, вірування й політику, через яскраві, сильні емоції, також через магію, видовищність, ефектність, епічність та зв'язок з міфами. Зауважують, що у фентезі події відбуваються логічніше, ніж в інших книгах. Справді, сюжетні лінії цього жанру часто деталізовано прописані, з декількома сюжетними лініями, які точно перетинаються одна з одною. Окреме місце опитувані віддали вигаданим світам: незвичним, світам дивних істот, складно прописаним, світам, в яких нема обмежень. «Перебування» в інших світах – це один з найефективніших засобів ескапізму, що іноді приводить в казку чи дає повну свободу. Опитані культурологи зазначають, що люблять фентезі через психологічні тропи й наявність символізму культурних і суспільних явищ. Також багато учасників згадало за своє зацікавлення героями: розвитком персонажів, активними жіночими персонажами та захопленням цінностями героїв (благородством, самопожертвою, альтруїзмом). Ще один з опитуваних написав, що у фентезі добро майже завжди перемагає, а злодії покарані. У цих історіях можна знайти справедливість, якої часто бракує в реальному світі.

Фентезі – це жанр, що займає важливе місце в культурному просторі. На його основі продукуються безліч культурних продуктів, з'являються різноманітні культурні практики і навіть змінюються життя людей. 200 опитуваних відповіли на питання «чи вплинуло зацікавлення фентезі на ваше життя» й розповіли про свій досвід. 15% відповіли, що існування цього жанру ніяк не вплинуло на їхнє життя, 85% відчували зміни. Найпоширеніша відповідь стосувалась розкриття власного креативу – 23 опитуваних після знайомства з фентезі почали самі писати історії. Друга відповідь, яка була вказана найчастіше, стосувалась вибору роботи: декілька людей знайшли себе у історичній реконструкції, деякі почали працювати в книгарні, а також розробниками, дизайнерами відеоігор. Одна учасниця зазначила, що завдяки Дж. Р. Р. Толкіну обрала факультет Англійської мови в університеті й продовжила працювати у

цій сфері. Крім того, фентезі вплинуло на формування особистості певних опитуваних. Вони зазначали, що з фентезі здобули нову ідентичність (декілька вважають себе толкіністами<sup>61</sup>), що цей жанр допоміг зрозуміти, «хто я» та в «чому моя унікальність». Також, фентезі історії надихали ставати іншими, кращими, а саме більш сміливими, тим, хто не боїться програвати, та навчали справлятися із життєвими труднощами, співпереживати, бути більш людяними. Отже, фентезі вплинуло як на формування особистості, так і на її розвиток.

Не одна відповідь стосувалась зміни погляду на світ. Люди почали бачити красу там, де її не бачать інші, вплинули на естетичні вподобання. Фентезі моделює не лише те, як ми бачимо себе, але й наше сприйняття навколишнього світу. Оскільки фентезі – це жанр, який фокусується на подорожі героя і його взаєминах з іншими, учасники опитування зазначали, що фентезі вплинуло та розуміння стосунків між людьми, покращило спілкування з близькими (опитувана знайшла спільну мову зі своєю дитиною). Хтось знайшов друзів або кохану людину через спільний інтерес. Ще одною повторюваною тезою була «допомагало вийти з депресії». Багато опитуваних розповідали про свій досвід, коли фентезі сприяло тому, щоб справитися з життєвими труднощами: відволіктись від проблем, справитись зі стресом, втратою близької людини, подолати страх, повернути віру в людей і у власні сили, надати підтримку. Один з опитуваних зазначає, що гумор Террі Пратчетта навчив дивитися на світ з легкою іронією і розумінням неможливості все контролювати. Фентезі також допомагало виразити свої проблеми за допомогою сюжетних ліній, поговорити про них через приклади з життя героїв. Цей жанр впливає на різні аспекти життя, від комунікації з оточуючими до покращення емоційного стану.

Останнє питання загального блоку про фентезі стосувалось зв'язку з вигаданими персонажами. Воно було спрямоване на пошук ще однієї причини вподобання жанру й дослідження рівня емоційної залученості фанатів. Заперечна відповідь на це питання займає більший відсоток, ніж на попереднє. Життя 35.5% опитуваних не мало схожостей з персонажами чи бажання бути

---

<sup>61</sup> Толкіністи - часники фандому шанувальників книг Дж. Р. Р. Толкіна

кимось із них. Серед пояснень такого феномену було прослідковано дві найпоширеніші причини: не хочуть бути схожими, бо персонажі мають тяжку долю, або подобається бути собою. Меншість зазначила, що побачила схожість свого життя з героями. В основному ці схожості базувались на лініях булінгу й самотності (дитинство Снейпа з серії про Гаррі Поттера) чи депресивного душевного стану. Показуючи таких героїв, фентезі розповідає, що бути самотнім, погано себе почувати – це нормально. Завдяки цьому фанати не почувуються єдиними, хто має такі проблеми й, згідно з аналізом попереднього питання, легше їх переживають. Одна з опитуваних зазначає, що готова була покинути школу, але фентезі дало їй зрозуміти, що в героїв є проблеми набагато тяжчі за її й вони можуть їх вирішити. Завдяки фентезі, респондентка вирішила, що також може подолати труднощі та ніколи не буде здаватися. Дослідивши відповіді щодо бажання бути схожим на певного персонажа було виділено ключові якості, які б хотіли мати фанати: сміливість, сила і безстрашність (Гаррі Поттер, образи сильних жінок), мудрість й гострий розум (Гендальф, Герміона), доброта й відкритість (Арагорн). Крім того, хотіли бути на інших персонажів із всесвіту Дж. К. Ролінг (Сіріуса Блека, харизматичного Снейпа), Дж. Р. Р. Толкіна (Більбо, Том Бомбадил), бути піратом, відьмами з серіалу «Всі жінки – відьми» та хотілося мати вміння долати труднощі. Опитуваний пише, що герої фентезі навчили його бути хорошим другом і кращою людиною. Отже, герої – це вигадка, яка не лише служить інструментом розвитку сюжету, але й впливає на особистості читачів. Цікаво те, що більшість відповідей не були пов'язані з головними персонажами фентезі-історій, а було більше другорядних. Фентезі доводить: ким би ти не був, твоїй особливості знайдеться місце в цьому світі. Не обов'язково бути найкращим, достатньо бути собою.

### **3.1.2. Блок 2. Участь у фентезі подіях. Фандом**

Другий блок опитування містив питання щодо практичної складової фентезі, тобто участі шанувальників у певних подіях, приналежності до спільнот, а також косплеїв. Питання були як закритого, так і відкритого типів, де перші

визначали статистику, а другі допомогли детальніше розглянути досвід фанатів. Через обмеження обсягу дослідницької роботи питання буде розглянуто поверхнево й виділено основні тенденції.

Перший аналіз блоку буде стосуватися фентезійних культурних практик, до яких фанати долучаються в реальному житті. До них входять події різного плану, де відвідувач може бути слухачем, або ж активним учасником. Найбільш поширене місце зустрічі фанатів фентезі серед опитуваних (42.6%) – це події-зустрічі з письменниками. Опитувані згадали про українські книжкові фестивалі, зустрічі поза ними з такими сучасними українськими авторами фентезі як Н. Матолінець, П. Дерев'янку, Н. Щерба, М. Кідрук, Дара Корній, Я. Каторож, В. Арєнев, С. Тараторіна тощо. Дослідження мало на меті зрозуміти, чому читачі відвідують ці події й чи справді варто виходити за межі прочитаного тексту; чи варто інтерпретувати його з автором й іншими читачами, а не лишитися зі своїм баченням. Для опитуваних зустрічі з письменниками – це обмін враженнями, можливість зустріти кумира, дізнатись унікальну інформацію про книжку, отримати поради з написання текстів. Також, зазначили, що цікаво порівняти авторське бачення зі своїм, познайомитися з людиною, яка змогла придумати улюблений, складний світ та пересвідчитися, що відомі письменники – це такі ж живі люди, як і кожен з нас. Таке приземлення когось геніального додає віри у власні сили й доводить, що кожен може написати таку ж неймовірну книгу. Фанати – це шукачі комунікації, які мають бажання розвивати ідеї, отримані під час самостійного ознайомлення з культурним продуктом, й обмінюватись ними. Крім того, учасники анкети зазначали, що відвідували лекції з фентезі (30%) через бажання дізнатися про цей жанр з наукової точки зору, послухати критику. На практиках відображається, що для українців фентезі виходить за межі розваг й також займає інтелектуально-просвітницький пласт.

Крім зустрічей зі спікерами, фанати відвідують події, де є активними учасниками. Наприклад, беруть участь у комік-конах (23.3%), які дають фанам можливість бути собою, поводитись комфортно і не боятись отримати осудливі коментарі. Також у турнірах відеоігор (5.9%), настільних та рольових іграх

(17%). На основі досвіду опитуваних, переваги участі в таких активностях – це повне занурення у світ з усвідомленням безпеки, відчуття єднання з іншими гравцями, перебування «на одній хвилині». Отже, у рольових іграх панує безпечна атмосфера, яку творять схожі на тебе люди. Ще у відповідях зазначалось про досвід проживання в несподіваних, нереальних умовах й спосіб розкрити незнайомі аспекти як себе, так і твору.

Дехто з опитуваних брав участь у літературних гуртках. Люди зауважили, що найкращий досвід можна здобути в малих групах, до 10 осіб, тому що при більшій кількості учасників зникає щирість обговорення й переростає в шоу. Крім того, згадували про табори на межі історизму й фентезі та зустрічі фандомів (переважали толкіністи).

Звичайно, були опитувані, що ніколи не відвідували фентезі подій через небажання розділяти твір і постать творця, через уявлення, що зустрічі шанувальників фентезі – це «шоу фріків, яке може погіршити ментальне здоров'я» чи через брак можливості. На противагу, шанувальники, які активно беруть участь в подіях, зауважують, що для них це спосіб життя. Дослідження доводить, що не всі фентезі фани мають однакове уявлення щодо важливості й формату існування фандому.

Серед культурних практик існує одна важлива фентезі практика, без якої неможливий жоден комік-кон – це косплей. Завдяки косплею, переодяганням в костюм вигаданого персонажа, фанати можуть стати частиною фентезійного світу, а також поширювати уявлення про дивакуватість спільноти за її межі. Останнє, як було зазначено в минулому розділі, може бути як позитивною складовою (визнання самостійності спільноти), так і негативною (осуд). Лише 35% опитуваних зазначили, що вони когось косплеїли у своєму житті. Одна з учасниць анкетування пояснила відсутність такого досвіду тим, що соромилась перевдягнутись в персонажа. Стверджувальні відповіді були різними: до 5-ти відсотків зазначило, що косплеїли лише в дитинстві чи підлітковому віці, щодо персонажів – перевдягались від персонажів з «Гаррі Поттера» та «Володаря пернів» до аніме, вампірів та відьом. Опитувані описали широкий спектр

образів. Багато зазначили, що не робили повного косплею, а мали лише певну атрибутику: медальйон, шарф, перстень, мантия, паличка тощо. Це найпростіший спосіб перетілитись в персонажа, оскільки якісний косплей вимагає багато часу та фінансів.

Фанати фентезі косплеять героїв з різних причин. Одні зазначають, що вони роблять це з цікавості, для задоволення, веселощів, інші – для зйомки нетипових фото чи тік-токів<sup>62</sup>. Певні відповіді стосувалися бажання бути частиною фентезі світів, відчутти приналежність до чогось вигаданого. Також, багато опитуваних косплеять через спосіб побути в образі улюбленого персонажа та щоб наслідувати модель його поведінки. Зазвичай, учасники анкети обирають персонажів для косплею за схожостями характеру чи близькістю по духу. Копіюючи модель поведінки героїв в костюмах, фанати буквально стають цими героями. Тут косплей може виконувати дві функції. По-перше, це можливість стати кимось іншим, спробувати іншу ідентичність на собі. Один із учасників анкетування зазначив, що хотів відчутти себе справжнім чарівником. Фентезі знімає обмеження реального світу й дозволяє стати будь-ким. Також, була теза, що подобається «вдягати маску» на певний час. Це доводить вищезгадану думку щодо фентезі, завдяки якому можна побути «не собою». По-друге, якщо косплей робиться згідно з подібністю до персонажа, то косплеєр зможе краще зрозуміти себе, дослідити свою особистість та самовиразитися у такий спосіб. Зазвичай, персонажі жанру фентезі – це пропрацьовані вигадані індивіди, які втілюють в собі певні людські якості й пропагують певні цінності. Оскільки персонажі – це віддзеркалення реальних людей, читачі можуть знайти у них себе. У минулих розділах цього дослідження зазначалося, що фандом – це не лише хобі, а щось значно більше. «То не косплей, то частина життя», - зазначає одна з опитуваних, яка зробила фентезі татування. Це доводить думку про серйозність фантастичного жанру й фандому для людей, показує вихід за рамки простих розваг.

---

<sup>62</sup> Короткі відео для соціальної мережі Тік ток.



Безліч відповідей про причину косплею стосувались участі у певних подіях. Опитувані-косплеєри брали участь у рольових іграх із дрес-кодом, були учасниками тематичних вечірок. Люди зазначають, що косплей є важливим для створення загальної атмосфери події. Якщо навколо всі в костюмах, то легше «влитися» в подію. Цікаво, що декілька людей вказувало мету косплею – привернення уваги, як до своєї особистості, так і до якоїсь більшої теми. Одна опитувана пише, що за допомогою косплею вона привертає увагу до українського фентезі. Наразі, переважають косплеї на закордонних персонажів, тому така практика є способом популяризації українського фентезі серед вітчизняної та закордонної аудиторії.

Крім відвідування живих подій, спілкування з іншими фанатами у костюмах та інших офлайн активності, також існують онлайн фентезі практики. Вони об'єднують людей з усього світу й дозволяють поринати у світи, не виходячи з дому. Було проведено опитування щодо видів онлайн діяльності серед шанувальників фентезі. 81.5% респондентів споживають фентезі контент в Інтернеті. Вони зазначили різні причини такої активності, проте прослідковуються певні тенденції. Наприклад, фанати мають бажання дізнатись більше інформації про улюблений фентезі твір. Вони слідкують за творцями, а саме письменниками, ілюстраторами, в соціальних мережах, дивляться інтерв'ю акторів. Це розширює коло знань. Крім того, багато респондентів слідкують за соціальними мережами видавництва, бо хочуть бути в курсі усіх новинок. Видавництва також часто публікують різний розважальний контент (вікторини) та поширюють відгуки на книжки. На просторах інтернету існує багато фентезійних продуктів, які створюють самі фанати. Опитувані зазначили, що вони читають фанфіки, дивляться фан-відео по книгах та серіалах в Тік тоці, Інстаграмі, Ютубі, також відео з фанатськими теоріями, отримують естетичне задоволення від фан-артів та мемів. Творчість фанатської спільноти дає респондентам більше історій про улюблених персонажів, наприклад, фанфіки пишуть продовження, або інший розвиток подій про героїв з канонічного твору. Також, для деяких респондентів оригінальної історії було не достатньо. Ці

продукти надають можливість пірнути у знайомий, вигаданий світ, але з іншої точки зору. Також фанати-респонденти люблять дізнаватися, емоції й думки інших про їхній інтерес через читання рецензій на фільми, книги, слухання подкастів, слідкуванням за сторінками книжкових блогерів. Шанувальників цікавить світогляд тих, хто проживає історії інакше й тих, хто вміє формувати смисли й висловлювати їх. Тут працює функція інтерпретаційної спільноти, яка відштовхується від джерела й продукує нові сенси. Також, шанувальники займають активну позицію в онлайн фандомах: створюють власні відео, фанфіки, є частиною тематичних спільнот, форумів, рольових чатів, сайтів, проходять тести по знанню героїв, всесвітів. Багато респондентів зазначали, що так вони відчують, що у світі існує багато людей зі спільними інтересами, після розмови з якими ти відчуваєшся, як з родичами. У відповідях не оминули відчуття приналежності до спільноти, до чогось більшого. Люди – це соціальні істоти, яким важливо бути частинкою соціуму. Фентезі фандом надає цю можливість та ще й укріплює соціальні зв'язки, завдяки спільним інтересам. Ще один спосіб комунікації фентезі фанатів – це онлайн-ігри. Опитувані відповідають, що таким способом вони можуть займатися улюбленою справою з друзями, незважаючи на час і відстань. Разом з однодумцями вони поринають у світ, відпочивають, веселяться й отримують задоволення. Отже, фанати знаходять різні способи, щоб підтримувати свої фентезі-зацікавлення. Вони грають роль слухачів, або ж беруть активну участь у творенні спільноти.

Наступна секція питань стосувалась безпосередньо спільноти фанатів фентезі. Меншість, 42.5% опитуваних вважають себе учасниками фандомів. До найпоширеніших належать толкіністи<sup>63</sup>, поттеромани<sup>64</sup> та хувіани<sup>65</sup>. Більшість інших згадок стосувались підліткового фентезі, наприклад «Сутінкові мисливці», трилогія «Народ повітря», всесвіт «Гришаверс» тощо. Також було декілька згадок про українські фандоми по «Чародіях» і «Літопису сірого ордену» і по грі «Warhammer». Один респондент пояснив, що уникає участі у

---

<sup>63</sup> Фандом шанувальників книг Дж. Р. Р. Толкіна

<sup>64</sup> Фанат всесвіту «Гаррі Поттера»

<sup>65</sup> Фандом шанувальників британського фантастичного серіалу «Доктор Хто»

фандомі, тому що не хоче викривлювати особисте враження від твору. Половина опитуваних займають роль споглядача у фандомі. Інша половина описала ряд активностей, що відбуваються у їхніх спільнотах: обговорення книжок, рольові ігри, походи в кіно й повторні перегляди улюблених фільмів, комік-кони, літературні події та обмін фан-артами. Практика фанатських спільнот наразі не дуже розвинена в Україні, більшість фандомів формують закордонними лідерами. Онлайн активності українських любителів фентезі лиш починаються зароджуватись, одночасно відходячи від російськомовного фандому та рівняючись на англомовний контент.

За допомогою опитування було досліджено питання потреби існування фанатської спільноти. Щоб прослідкувати тенденцію респонденти відповідали на питання «Чи допомагала вам колись фентезійна спільнота справитись з чимось в житті?». Більшість учасників фандому зазначили, що спільнота справді неодноразово покращувала їхнє життя. Багато з них завели друзів завдяки фандому, які допомагали в реальному світі. Окреме місце серед опитуваних займає спільнота рольовиків<sup>66</sup>, оскільки у відповідях прослідковується міцний зв'язок між учасниками, відчуття дружньої підтримки. Крім того, респонденти пишуть про вплив спільноти на особистість, емоційний стан: фандом нагадував, що, крім жахів і болю, існують також чудові речі й люди зі спільними інтересами, зменшував відчуття суму, зневіри, додав впевненості в собі, витягував з депресії та навіть повертав бажання жити. Один з опитуваних каже, що спільнота прибрала страх спілкування з людьми.

Отже, фандом – це важливе культурне явище, яке допомагає людям справитися з життєвими й особистісними труднощами. Фентезі фандом є осередком з основою на історіях. Завдяки цьому, шанувальники можуть виражати свої турботи через життя героїв, сюжетні лінії, знаходити впевненість у собі та розуміння людей.

---

<sup>66</sup> Фанатів, які грають у рольові ігри

### 3.1.3. Блок 3. Актуальність: взаємозв'язок фентезі та війни

Література у більшості випадків є способом відволіктися від реальності. Проте існують винятки, які можуть негативно підсилювати сприйняття книги, проєктуючи її на справжній світ. Багато представників жанру фентезі мають у сюжетній лінії битви, війни й політичні сутички. З початку війни на сході України в 2014 році та повномасштабного вторгнення 2022 року фентезійна боротьба стала жахливою реальністю: українці переживають втрату близьких людей, домівок, борються за своє життя й стикаються з цілком справжнім ворогом. Раніше фентезі слугувало прихистком для читачів, де можна відволіктись від проблем, проте українці відчули вигадку на своєму досвіді. 200 опитуваних розповіли про перетин фентезі та війни у власному житті, зазначили, чи справді жанр перестає бути вигадкою.

Цей блок мав два взаємопов'язаних протилежних питання: «чи вплинуло фентезі на сприйняття війни» та «чи вплинула війна на сприйняття фентезі». 58% опитуваних зазначили, що відчули вплив фентезі на їхнє бачення російсько-української війни. Варто почати аналіз першого питання з впливу на психічний стан людей, оскільки відповіді найбільше стосувались саме цієї сфери. Респонденти зазначають, що фентезі допомагало їм психологічно. Воно нагадувало, що досвід опитуваних не перший в історії людства, що герої проходять схожі битви, а автори книг самі брали участь у бойових діях. Декілька опитуваних згадували Дж. Р. Р. Толкіна й те що він воював у Першій світовій війні. Коли знаєш, що автор переживав той досвід, про який пише у своїх книгах, з'являється відчуття розуміння, підтримки. Крім того, респонденти проводили паралель між «Гаррі Поттером» та сучасними подіями, а саме порівнювали президента росії з Волдемортом. Опитуваний згадав цитати з частини «Гаррі Поттер та Орден фенікса»: «Нехай нас очікує бій, та у нас є те, чого немає у Волдеморта. І за це варто боротись»<sup>67</sup>. У цьому уривку мається на увазі, що у головних героїв є друзі, сім'я й любов, яких ніколи не було у злого чаклуна. Заради цих цінностей варто йти далі. Опитуваний каже, що ці тези надають йому

---

<sup>67</sup> Гаррі Поттер та Орден Фенікса. Український переклад Нового каналу. [фільм]. – 2007.

моральну підтримку. Інший респондент також згадує книги про Гаррі Поттера й розповідає про допомогу переживати війну: у цих книгах описуються такі ж жахливі події під час магічної війни, як і в реальності українців. Переживання героїв дуже схожі на емоції респондента, тому з'являється відчуття підтримки й можливість проживати труднощі разом з героями. Інші опитувані розповідають про фентезі персонажів, як про сміливих та принципових людей. Зазначають, що наратив про незламних, здатних витримати найтяжчі травми героїв, допомагає триматися, бути такими ж сильними. Декого фентезійна війна навіть підготувала до реальної. Завдяки фентезі, опитувані спокійніше реагують на події та сам факт війни, здатні себе контролювати й не впадати у відчай. Війна – це трагічний досвід, який поєднує в собі безмежний біль, страх та невідомість, тому ніяка вигадка не зможе прибрати цих почуттів. Проте вона може допомогти справитися з цим досвідом, легше усвідомити трагічні події великих масштабів. Опитувані пишуть, що фентезі надає поміч впоратися з тривогою, страхом смерті. Смерть стала таким близьким поняттям для всіх українців, абсолютно різного віку, що в це важко повірити.

Для деяких респондентів реальна війна не має ніякої схожості з фентезійною, хтось свідомо не хоче поєднувати воєнну вигадку й справжність через тенденцію романтизації. На противагу цим думкам, інші згадують за асоціації між подіями з книг, фільмів та життя. Розповідають, що фентезі описує справжні події, може підказати, що робити під час воєнного стану, куди ховатися, як поводитися. Фентезі став помічником, який може буквально зберегти життя. Не всім людям до вподоби історична література, тому жанр фентезі за допомогою магії завуальовує жорстокість реальності, дає можливість дізнатись про інструменти виживання через «казку».

Літературний жанр вплинув на сприйняття війни, проте, чи змінилось сприйняття текстів через жорстокі реалії? На це питання дали стверджувальну відповідь менше опитуваних, а саме 40%. В загальному, поглибилось їхнє розуміння фентезі з війною, зросла любов і повага до певних творів. Змінився погляд на сенс життя, смерть, поняття «добра» і «зла». Декілька опитуваних

згадують про «сіру мораль», тобто ситуації з неоднозначною етичною оцінкою. Для більшості респондентів з теми для роздумів вона переросла в «відмазку для боягузів», втратила сенс. Реальність українців поділилась на чорне та біле, після чого поняття «сірої моралі» перестало мати вагомі аргументи в поясненні етичних цінностей. На думку респондентів, до бачення текстів жанру додалось більше жорстокості, а не фентезі «чеснот», більше нефентезійного зла, більше конкретики та мстивості. Опитувані стали більш чутливі до теми війни у книгах, почали проводити паралелі зі звірствами росіян. Тепер важче читати про великі битви, оскільки тепер вони поруч. Також зазначають, що на фоні реальності фентезі блякне, а темне фентезі вже не здається темним. Можливо, війна змінює настільки, що деякі читачі вже ніколи не матимуть фентезійного погляду на реальність знову. Цей жанр став ближче до реальності, ніж будь-коли. Якщо раніше читачі уявляли себе частиною масштабних битв, то тепер вони не бажають втілювати ці вигадки в життя.

### **3.2. Інтерв'ю з Фантастичними Talk(s)**

Опитавши шанувальників, було виведено основні запити спільноти у сфері фентезі зацікавлень. Щоб побачити ситуацію у фандомі «ззовні» та дізнатись мотивацію створювати фентезі спільноти в Україні, було проведено інтерв'ю з представницями угруповання Фантастичні Talk(s)<sup>68</sup>. Учасниці «фантастичних», а саме Дарія Піскозуб, Наталія Довгопол та Ірина Грабовська, відповіли на питання у письмовій формі. Інтерв'ю складалось із 5-ти відкритих питань, що стосувались загального ставлення до жанру фентезі, ютуб-каналу представниць, фандому та актуалізації в часи війни. Щоб підсилити думки учасників анкети з минулого підрозділу чи знайти відмінності між баченням аудиторії й творців, буде проаналізовано основні думки «фантастичних»<sup>69</sup>.

Перше питання стосувалось мотивації створити ютуб-канал Фантастичні Talk(s). Наразі він має 4 тисячі підписників і є важливою сполучною ланкою між

---

<sup>68</sup> Детальніша інформація про Фантастичних Talk(s) описана в другому розділі дослідження.

<sup>69</sup> Повне інтерв'ю описане в Додатку 1.

творцями фантастичних текстів та їхніми читачами. На каналі проводяться зустрічі як із українськими письменниками, так і з закордонними авторами, формується спільнота й розповсюджуються ідеї популяризації фентезі. Дарія Піскозуб зазначає: «Ми хотіли бачити обговорення новинок та класики жанру [фентезі] на тому ж рівні, як обговорюють книги так званої “високої полиці”»<sup>70</sup>. «Фантастичні» мають на меті додати жанру важливості й власного місця серед «серйозної» літератури. «Ми постановили для себе, що створимо платформу, на якій автори зможуть розкривати свої книги, новачки – шукати поради, як надрукуватись, іноземні автори – пізнавати український фендом»<sup>71</sup>, – пише представниця. Канал спрямований на комунікацію всередині української спільноти, а також на її промоцію серед іноземців.

Далі Дарія Піскозуб пише про роботу Фантастичних Talk(s) у ролі творців фандому. Через активність шанувальників у соціальних мережах, «фантастичні» дослідили інтереси фанатів та їхнє сприйняття жанру. «Ми зрозуміли, що українським фанам цікава книга як цілий досвід»<sup>72</sup>, – пише респондентка. На основі побажань аудиторії угруповання продумує свої подальші дії. Творці мають співпрацювати з фандомом, тому що в єдності мета спільноти стає найбільш ефективно. Крім того, важливо не утворювати прірву між лідерами й фанатами, оскільки фандом – це місце безпеки, де кожен може віднайти прийняття, знайти друзів й почуватися співтворцем. Дарія Піскозуб зазначає, що фанати справді доєднуються до діяльності «фантастичних»: «Зі свого боку фандом яскраво проявив себе, коли ми запрошували на інтерв’ю певних світових авторів без допомоги видавців, своїми силами. Саме завдяки активній участі фандому ці заходи були успішними»<sup>73</sup>. Через активну участь аудиторії в обговореннях під час трансляцій, репостах афіш подій лідери фандому отримують підтримку й докази важливості своєї роботи. Як і опитувані анкети, Дарія Піскозуб вважає, що український фандом знаходить на початковій стадії.

---

<sup>70</sup> Додаток 1.

<sup>71</sup> Так само.

<sup>72</sup> Так само.

<sup>73</sup> Так само.

За її словами, в Україні проводять неформальні зустрічі, обговорення поза межами фандому, тому що багато людей просто не знають про його існування. Також на фестивалях відводиться мало часу для презентації книг цього жанру та обговорення трендів галузі. Отже, варто поширювати обізнаність про це явище серед любителів фентезі, об'єднувати їх. Таким чином утвориться міцніша спільнота українського фентезі, що вплине на розвиток фентезі на видавничому ринку, а також введе його у ширший дискурс.

Представницям також було задане питання «для чого існує фентезі та в чому його цінність». Якщо респонденти анкети вважали, що стереотип про фентезі – це його єдина функція розважати, то для Наталії Довгопол стереотипом стало уявлення про книгу як лише про джерело знань. Вона розвінчує цей міф й зазначає, що для неї книга – це також про «ескапізм, розвагу, можливість прожити низку цікавих життів із героями книжки». Крім важливості отримання задоволення від фентезі, письменниця розкриває жанр як інструмент для дослідження: «...я стала помічати у фентезі цікаві для мене факти: міфологію й традиції в етнічному фентезі, військову стратегію в епічному, логічні зв'язки та закони суспільства тієї чи іншої епохи тощо. Стала помічати алюзії, вловлювати набагато глибші контексти, ніж здавалося б на перший погляд»<sup>74</sup>. Також вона описує думки, співзвучні з респондентами анкети: про засіб для розвитку уяви, допомогу з травматичним та можливість сказати правду через вигадку.

Два останні питання стосувались сучасної ситуації фентезі в Україні в умовах війни. На них дала відповідь авторка Ірина Грабовська. Вона аналізує функцію фантастики для людей, що переживають травматичний досвід: «Фантастика, на мій погляд, має дуже важливий інструмент – вона дозволяє читачеві поглянути на проблему чи явище відсторонено, через метафори і алюзії, інколи дуже ясні, інколи завуальовані, приховані. Тому у розрізі військового конфлікту фантастика завжди дає змогу подивитися на травматичний досвід, переосмислити його навіть тим, кому болить, але хто боїться торкатися цієї

---

<sup>74</sup> Додаток 1.



травми»<sup>75</sup>. Отже, через вигадку можна виразити почуття, про які важко говорити прямо, вона також допомагає зрозуміти свій досвід та пережити його. Оскільки, фантастика – це віддзеркалення реальності, в історіях описані справжні історії. Вони відгукуються читачам й лишають терапевтичний ефект. Думка Ірини Грабовської як одної з лідерок спільноти підтверджує важливість психологічної допомоги фантастики, про яку згадували учасники анкетування. Потрібно, щоб автори фентезі й фантастики знали, який вплив можуть мати їхні тексти на читачів. Ірина Грабовська пише: «...читаючи фантастичний текст, людина може і не усвідомлювати, що в цей час проходить певний діалог всередині неї, спогади виринають і опрацьовуються, і від того потім стає легше. Завдання фантастів, що вирішили взяти таку складну тему, – допомагати і собі, і читачам до кінця пережити пережите»<sup>76</sup>. З розумінням інструментів фантастики автори і читачі можуть аналізувати світові та особистісні процеси. А рівень свідомості суспільства впливає на циркуляцію культурних процесів.

Чи варто проводити офлайн події в часи війни та що дає людям у постійній тривозі, розгубленості щодо перспектив фантастика, фентезі? – питання, яке завершувало інтерв'ю з «фантастичними». На думку Ірини Грабовської, культура завжди на часі, тим більше українська культура, за існування якої ми зараз боремося. Представниця наголошує: «Людина не може жити в постійному горі і напрузі, ми й так перебуваємо у такому стресі, який не має витримувати людина – ні на фронті, ні в тилу». Вона пояснює, що фантастичні заходи виконують функцію елементарного розслаблення. До цього можна додати те, що вони допомагають відволікти від цієї надмірно тривожної реальності. Події фентезі фандому є особливими, тому що вони пропонують зануритися в альтернативну реальність, дають можливість знайти підтримку серед однодумців та певний час побути не свідком щоденної війни, а звичайним шанувальником фантастичного.

---

<sup>75</sup> Додаток 1.

<sup>76</sup> Так само.

Представниці Фантастичних Talk(s) показали інший бік фандому, розповіли про особливості роботи творців спільноти, а також письменників фентезі. Вони створюють фандом, зважаючи на потреби читачів, хочуть виводити фентезійний жанр на новий рівень й долучати його до дискусій великих масштабів. Респондентки зазначають, що український фандом знаходиться на початковій стадії, проте з виданням все більшої кількості фентезі й фантастики, він має потенціал до зростання. Обізнаність щодо функцій, терапевтичного ефекту, глибини цих жанрів може цьому сприяти.

## ВИСНОВКИ

Дослідження складається з розділу аналізу теоретичних джерел, опису наявних культурних практик в Україні та проведення й опрацювання практичної частини – опитування серед шанувальників та інтерв'ю з Фантастичними Talk(s). Кожен з цих розділів відповідає на основні запитання, сформульовані на початку роботи, й розкриває тему та предмет дослідження.

Аналіз подій культурної сфери показав, в Україні існує безліч онлайн та офлайн фентезійних практик: зустрічі з письменниками-фантастами, комік-кони, турніри настільних, рольових ігор, лекції з фентезі тощо. Як зазначають Фантастичні Talk(s), український фандом знаходиться на початковій стадії, проте вже прослідковується важливість таких спільнот й фентезі для шанувальників. Фандом допомагає знаходити друзів, відчувати себе «нормальним» у колі однодумців, не боятися виразити свою ідентичність, а також долати життєві труднощі. У цій роботі підтверджено тези Генрі Дженкінса та Марка Даффета щодо важливості фандому для духовного здоров'я, розуміння своєї особистості та інтерпретаційної спільноти, через яку здійснюється аналіз текстів, світових та індивідуальних проблем. Незважаючи на розвиток фандому, малий відсоток шанувальники все ще вважає, що не може вільно виразити свою ідентичність суспільству через страх присоромлення.

Опитування показало вплив фентезі на особистість. Завдяки фентезі респонденти краще розуміють себе, формують певний світогляд, порівнюють себе з вигаданими персонажами й рефлексують щодо свого характеру й життєвого шляху. Цей жанр допоміг опитуваним пізнати людські цінності, такі як дружбу, любов, співчуття, людяність. Він вплинув на сприйняття світу, естетичні вподобання, рівень стресостійкості, а також додав сміливості, сил вийти депресії й віднайти бажання жити. Важливу роль у розумінні індивідуальності відіграє практика косплею. На основі опитування, було проаналізовано, що косплей – це інструмент самовираження, порівняння себе з близьким по характеру персонажем та навіть спосіб життя. Проте існують й інші

точки зору, в яких підтверджується теорія Метта Гіллза про «самовідсутність». Для когось це практика втрати себе, коли можна «одягти маску», стати кимось іншим, поринути у фентезійний світ.

Підтверджено гіпотезу про зміну сенсів, що транслює фентезійна спільнота, та формат культурних практик через війну в Україні. Оскільки фентезі походить від міфу, від якого переймає спільні функції й сюжетні пласти, було досліджено актуальність концепції «мономіф» Джозефа Кембела. Опитування показало, що міф про героя втілюється на практиці. Зазвичай, у центрі сюжету фентезі твору знаходить головний персонаж, який долає перешкоди, знаходить друзів, наставників, перемагає зло й відчуває перевтілення всередині. Під час війни вигадка стала реальністю, тому що кожен українець став цим героєм. Крім того, в українців змінилось сприйняття фентезі через війну: зникло поняття «сірої моралі», світ поділився на чорне та біле, вигадка стала реальністю, звірства росіян втілювались у представниках найбільшого зла, а темне фентезі перестало бути темним. Також досліджено, що фентезі впливає на сприйняття війни та переживання важкого досвіду. У відповідях багатьох респондентів було прослідковано важливість терапевтичної функції фентезі, допомоги впоратись зі стресом. Вигадані сюжетні пласти показують, що досвід героїв дуже схожий на реальність. Завдяки паралелям з книжковими війнами, опитувані знаходять сили пережити справжні.

Змінилось не лише смислове наповнення спільнот, але й їхній формат. Comic Con Ukraine та Фантастичні Talk(s) продовжують роботу в соціальних мережах, де у рамках фандому підтримують дух української ідентичності, збирають кошти для армії та популяризують український продукт. Крім того, вони проводять міжкультурну комунікацію, запрошуючи закордонних письменників акторів до розмов про фентезі, залучаючи їх до фандрейзингових платформ. Ці практики дають шанувальникам підтримку, сили боротися далі, а також це можливість розповісти про існування потужної української аудиторії закордоном.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ І ЛІТЕРАТУРИ

1. Лютий Т. В. Масова і популярна культура: проблема демаркації // Наукові записки НаУКМА. Філософія та релігієзнавство. – Т. 3, 2019. – С. 85–99.
2. Kidd, Dustin. Harry Potter and the Functions of Popular Culture // The Journal of Popular Culture. – Vol. 40, No. 1, 2007. – С. 69–89.
3. L. C. Crysel, C. L. Cook, T. O. Schember, G. D. Webster. Harry Potter and the measures of personality: Extraverted Gryffindors, agreeable Hufflepuffs, clever Ravenclaws, and manipulative Slytherins // Personality and Individual Differences. – Elsevier, 2015. – С. 174–179.
4. Леві-Строс К. Структура міфів // Структурна антропологія. – Київ: Основи, 1997. 399 с.
5. Кемпбел Дж. Герой із тисячею облич. – Київ: Альтернативи, 1999. – 392 с.
6. Duffet, Mark. Understanding Fandom. An Introduction to Media Fan Culture. – Bloomsbury, 2013.
7. Jenkins, Henry. Textual Poachers. – New York, London: Routledge, 1992. – 356 с.
8. Саїд Е. В. Орієнталізм. – Київ: Основи, 2001. 511 с.
9. Jungnickel, Katrina. Home is Where the Hub Is? Wireless Infrastructures and the Nature of Domestic Culture in Australia // Handbook of Research on Urban Informatics: The Practice and Promise of the Real-Time City. □ New York, 2009. – 506 p.
10. Comic Con Ukraine, офіційний сайт [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://comiccon.ua>
11. Comic Con Ukraine, офіційна інстаграм сторінка [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.instagram.com/comicconukraine/>
12. Hills, Matt. Fun Cultures. – New York, London: Routledge, 2002. – 247 p.

13. Charity Cosplay Calendar, офіційна інстаграм сторінка Comic Con Ukraine [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://www.instagram.com/p/CmWb4Q7I-OW/?utm\\_source=ig\\_web\\_copy\\_link](https://www.instagram.com/p/CmWb4Q7I-OW/?utm_source=ig_web_copy_link)
14. UA GEEK. Фантастичні Talk(s) — любов до фантастики та вина [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://uageek.space/fantastychni-talks/#gs.yf8vxl>.
15. Vivat Publishing (Ютуб канал). Зустріч Лі Бардуго з українськими читачами у прямому ефірі [Електронний ресурс] – 2022. – Режим доступу: <https://www.youtube.com/live/unbuyaLkEis?feature=share>
16. Которка А. «Фантастичні Talk(s)»: розмова про жанр добре контрольованого експерименту [Електронний ресурс] / Анастасія Которка // Читомо. – 2023. – Режим доступу: <https://chytomo.com/fantastychni-talk-s-rozмова-pro-zhanr-dobre-kontrolovanoho-eksperymentu/>
17. Фантастичні Talk(s) (Ютуб канал). Спецпроект «Історія української фантастики» [Електронний ресурс] – 2023. – Режим доступу: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLd4sMGdceAcHow691kmLmXlPu3zBqgjCQ>
18. Lumos Orchestra (Інстаграм сторінка). – Режим доступу: <https://www.instagram.com/lumos.orchestra/?hl=en>
19. Рець К. Р. Дослідження впливу фентезі (Гугл форма). [Електронний ресурс] – 2023. – Режим доступу: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc612n\\_76xDXG4BeXtOfVievO5X7N1tEu0VRvtU7iIY8Rs8cg/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc612n_76xDXG4BeXtOfVievO5X7N1tEu0VRvtU7iIY8Rs8cg/viewform)
20. Рець К. Р. Результати опитника «Дослідження впливу фентезі». [Електронний ресурс] – 2023. – Режим доступу (відкритий лише для спільноти Українського Католицького Університету): [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1\\_Sb3GLTzNipZS6Rxxw51nk96cUf1b0uIL\\_P2BmZGteww/edit?resourcekey#gid=839237708](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1_Sb3GLTzNipZS6Rxxw51nk96cUf1b0uIL_P2BmZGteww/edit?resourcekey#gid=839237708)

21. Скуратівський Е. Міф // Філософський енциклопедичний словник / В. І. Шинкарук (гол. редкол.) та ін. — Київ : Інститут філософії імені Григорія Сковороди НАН України : Абрис, 2002. — 742 с.
22. Irwin, William, Bassham, Gregory. The Ultimate Harry Potter and Philosophy (The Blackwell Philosophy and Pop Culture Series) – 2010. – 325p.
23. Morse E. Donald. The Fantastic in World of Literature and the Arts. – NY: Greenwood Press, 1987. – 200 p.
24. Rabkin E.S. Fantastic Worlds Myths, Tales, and Stories. – NY: Oxford University Press, 1979. – 497 p.
25. Beach, Willner. The Power of Harry: The Impact of J. K. Rowling's Harry Potter Books on Young Readers // World Literature Today. – Vol. 76, No. 1. – Board of Regents of the University of Oklahoma, 2002. – С. 102–106.
26. Kubátová, Veronika. Mythology in Harry Potter Books. – Tomas Bata University in Zlin, – 2010.
27. Лютий Т. В. Масова і популярна культура: проблема демаркації // Наукові записки НаУКМА. Філософія та релігієзнавство. – Т. 3, – 2019. – С. 85–99.
28. Харюк І. Поттеріада Дж. Ролінг як репрезентативне явище філософії New Age в сучасному суспільстві // Актуальні питання гуманітарних наук. Вип.8 – Дрогобич, – 2014. – С. 387–392.
29. Чорнобильський А. В., Кирилова О. В. Особливості «Поттеріани» як трансмедійного проекту // Масова комунікація у глобальному та національному вимірах. – Вип. 10. – Дніпро: Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара, – 2018. – С. 154–158.

## ДОДАТКИ

### Додаток 1

#### Інтерв'ю з Фантастичними Talk(s)

1. Я б хотіла почати з розмови про ваш ютуб канал. На презентації книги “Хроніки незвіданих земель” у Львові ви зазначили, що цей канал важливий для фанатів фентезі, українських авторів. Чи могли б ви пояснити, чому він є важливим для вказаних категорій людей?

Дарія Піскозуб: Ми створили ютуб-канал “Фантастичні talk(s)”, бо це контент, який ми самі хотіли би мати як читачки. Ми хотіли бачити обговорення новинок та класики жанру на тому ж рівні, як обговорюють книги так званої “високої полиці”, ми хотіли мати змогу дискутувати про труднощі, цікавинки чи переваги нашої роботи, та в межах великих літературних фестивалів для нашого жанру відводилось дуже мало часу, що не дозволяло ні дати достатню репрезентацію новинок, ні проговорити тренди галузі. Тож ми постановили для себе, що створимо платформу, на якій автори зможуть розкривати свої книги, новачки – шукати поради, як надрукуватись, іноземні автори – пізнавати український фендом.

2. Також, раніше ви говорили, що у вас є ціль – розвивати фандом в Україні. На вашу думку, на якій стадії зараз знаходиться український фентезійний фандом? У яких ситуаціях, ви відчували, що ваша робота справді зміцнює чи розширює спільноту фентезі фанів?

Дарія Піскозуб: Співпраця письменників та фандому – плідна двобічна взаємодія. Стежачи за трендами букстаграму та буктоку, ми зрозуміли, що українським фанам цікава книга як цілий досвід, тож почали працювати над створенням “мерчу” по книгах, а також дослухатись до інших побажань аудиторії. Зі свого боку фандом яскраво проявив себе, коли ми запрошували на



інтерв'ю певних світових авторів без допомоги видавців, своїми силами. Саме завдяки активній участі фендому ці заходи були успішними. Якщо ж говорити про ступінь формування фендому, то я вважаю, що попереду його ріст, адже фантастики стає так багато, що не завжди можна зафіксувати всі нові релізи, а також формування баз знань фандому – створення тематичних вікі-сторінок про той чи інший твір письменника, активні обговорення та неформальні зустрічі.

3. Протягом трьох років я досліджую міфи, фентезі, їх функції, цінності та вплив. На вашу думку, для чого існує фентезі? Що воно дає культурі як феномен? У чому його цінність?

Наталія Довгопол: Я колись шукала в фентезі ескапізм, розвагу, можливість прожити низку цікавих життів із героями книжки. І так, книга не обов'язково має бути "джерелом знань" і чого там ще заведено вчити в школі. Розважальна функція літератури – цілком законна, потрібна й не гірша за інші. Утім, зрештою я стала помічати у фентезі цікаві для мене факти: міфологію й традиції в етнічному фентезі, військову стратегію в епічному, логічні зв'язки та закони суспільства тієї чи іншої епохи тощо. Стала помічати алюзії, вловлювати набагато глибші контексти, ніж здавалося б на перший погляд. Фентезі – це чудовий інструмент для роботи з травматичним досвідом, можливість сказати алегорично те, чого не скажеш в лоб. І широчезне поле для розвитку уяви – як письменника, так і читача.

4. Оскільки в нашій країні війна, моя робота була б незавершеною та поверхневою без актуалізації з цим контекстом. Як змінюються сенси, цінності фентезійної спільноти під час війни? Чи захоплення вигаданими світами зараз зменшується, а реальність стає у пріоритеті, чи навпаки - допомагає справлятися з викликами?

Ірина Грабовська: Фантастика, на мій погляд, має дуже важливий інструмент - вона дозволяє читачеві поглянути на проблему чи явище відсторонено, через метафори і алюзії, інколи дуже ясні, інколи завуальовані, приховані. Тому у розрізі військового конфлікту фантастика завжди дає змогу подивитися на травматичний досвід, переосмислити його навіть тим, кому болить, але хто боїться торкатися цієї травми. Це захисний механізм психіки - де найбільш болить, найменше хочеться пригадувати, спогади витісняються інколи так добре, що людина просто забуває травмуючий епізод. Натомість пережите завжди з нею і так чи інакше кидає тінь на її життя - чи то у соматичних розладах, чи у кошмарах. Тож, читаючи фантастичний текст, людина може і не усвідомлювати, що в цей час проходить певний діалог всередині неї, спогади виринають і опрацьовуються, і від того потім стає легше. Завдання фантастів, що вирішили взяти таку складну тему, – допомагати і собі, і читачам до кінця пережити пережите.

5. На завершення, маю питання про офлайн практики. На вашу думку, чому важливо проводити зустрічі, обговорення фентезі, фестивалі та інші такі події в часи війни? Що дає людям у постійній тривозі, розгубленості щодо перспектив фантастика, фентезі?

Ірина Грабовська: Я вважаю, що культура завжди на часі. Ми і боремося за те, щоб була українська культура, українська книга, українські фестивалі і українська фантастика. Єдине - тепер в Україні нема жодного безпечного місця, тому організувати їх треба так, щоб не наражати людей на небезпеку. Людина не може жити в постійному горі і напрузі, ми й так перебуваємо у такому стресі, який не має витримувати людина – ні на фронті, ні в тилу. Тому культурні заходи – і фантастичні зокрема – допомагають бодай трохи розслабитися дорослим і дітям, серед яких можуть бути і внутрішні переселенці, і члени родин військових, і самі військові.