

ЧИТАННЯ ФЕНТЕЗІ КОРИСНЕ ДЛЯ МОЗКУ УЧНЯ

Анотація.

У статті через призму когнітивного літературознавства проаналізовано популярність фентезі. Заакцентовано на тому, що саме цей жанр літератури має особливий вплив на когнітивний і афективний розвиток особистості, особливо у дитинстві та юнацтві. Зроблено порівняння текстів реалістичної літератури і текстів фентезі. Окремо розглянуто проблеми «Фентезі та емпатія», «Емоції та етика».

Ключові слова: фентезі, когнітивне літературознавство, можливі світи.

3 жовтня 2013 р. журнал «Science» опублікував статтю з провокативною назвою «Читання художньої літератури покращує теорію розуму» [Kidd & Castano]. Поки результати розвідки могли стати несподіванкою для дослідників мозку і когнітивних психологів, дослідники читання та літературознавці, як і освітяни, отримали експериментально основане підтвердження того, що вони знали роками: читання художньої літератури корисне для нашого соціального та емоційного розвитку.

Більшість дітей і молоді із задоволенням читають фентезі: історії про альтернативні світи, магію, боротьбу між добром і злом, метаморфози, здійснення бажань та інші досвіди, яких ми зазвичай не маємо у нашому звичному житті. Також і багатьом дорослим подобається фентезі, один з декількох жанрів, що є транснаціональним і трансгенераційним: Дж. Р. Р. Толкін, К. С. Льюїс, Міхаель Енде, Юстейн Гордер, Філіп Пуллман, Дж. К. Ролінг, Корнелія Функе, Террі Претчетт, Ніл Гейман, Чайна М'євіль та інші. У цій статті я розгляну, як когнітивне літературознавство може пояснити популярність фентезі, дослідивши, як воно підтримує наш когнітивний і афективний розвиток, особливо у дитинстві та юнацтві.

Когнітивне літературознавство, також відоме як когнітивна поетика, — це напрям, що вивчає, яким чином художні тексти когнітивно та емоційно приваблюють читачів. Тобто чому ми продовжуємо читати художню літературу, хоча знаємо, що це фікція, фантазія, фабуляція, продукт авторської уяви. Ця проблема відображена у таких книгах і статтях: «Як ми можемо бути рухомі долею Анни Кареніної?» («How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina?», Radford), «Чому ми читаємо художню літературу?» («Why We Read Fiction», Zunshine 2006), «Як і чого ми можемо навчити-

ся з художньої літератури» («How and What We Can Learn from Fiction», Green), «Чому ми переживаємо за літературних героїв» («Why Do We Care About Literary Characters», Vermeule) і «Що література вчить нас про емоції» («What Literature Teaches Us about Emotions», Hogan 2011). Когнітивна критика будується на когнітивній психології, когнітивній лінгвістиці та дослідженнях мозку. Це кроссдисциплінарна територія, в межах якої літературознавці отримують натхнення від когнітивної і афективної психології [також див.: Miall; Keen; Holland; Stockwell 2009; Hogan 2012; Burke; Zunshine 2012; Armstrong], натомість психологи звертаються до художньої літератури як до обширних і легко доступних даних [László; Oatley 2011, 2012]. Когнітивна критика пропонує нові підходи до вивчення художньої літератури: як через взаємодію між читачами і текстом, так і через тексти, побудовані задля максимізації або, скоріше, оптимізації читацької взаємодії. Поки літературознавство, орієнтоване на читача і тексти, вивчає ці підходи, когнітивний інструментарій забезпечує нас точнішими методами для звернення до проблем. За підтримки експериментального дослідження можемо тепер з впевненістю стверджувати, що читання художньої літератури корисне для людей і людства в цілому. Загалом не так вже невірно стверджувати, як це робить еволюційна критика, що людство вижило завдяки нашій здатності розповідати вигадані історії [Carroll; Boyd; Gottschall]. Але й досі немає достатньої кількості праць про те, чому читання художньої літератури *особливо*² корисне для молоді, і щоби з'ясувати це питання, нам необхідні знання про мозок підлітка [див., напр., Adams & Berzonsky; Blakemore & Frith; Goswami]. Я не вдаватимуся у технічні деталі, в яких не кваліфікована. Задля досягнення мети моєї аргументації варто знати, що у мозку існують мільярди нейронів, більшість з яких взаємопов'язані, і ці зв'язки виникають, коли ми отримуємо інформацію: фактологічну, соціальну, сенсорну, емоційну тощо. Ці зв'язки уможливають нашу когнітивну активність, включно зі сприйняттям, увагою, уявою, пам'яттю, мисленням, прийняттям рішень і навчанням. У ранній юності ми акумулюємо настільки багато інформації, що мозку необхідно себе перебудувувати і позбавлятися від тієї інформації та зв'язків, яких ми не потребуємо, водночас реалізовуючи ті, що нам можуть знадобитися. Очевидно цей процес викликає зміни настроїв у молоді, обурення авторитетами, ризикованість, нерішучість та інші ознаки, які нетолерантні дорослі адресують юнацтву і рекомендують їм залишити. Таке реконструювання мозку займає час, воно болісне для молоді та її оточення, та цей період є вирішальним для решти нашого життя. І читання фентезі може добре допомогти мозкові у цій складній роботі.

² Тут і далі курсив автора.

Хоча емпіричні студії, безумовно, демонструють те, що читання фентезі підвищує зв'язність нейронів, все ж й досі немає конкретних досліджень фентезі; таким чином решта статті є суто теоретичною. Однак, ми знаємо достатньо, щоби обґрунтувати твердження.

Когнітивна критика пояснює, що наша співпраця з художньою літературою можлива, бо завдяки т.зв. дзеркальним нейронам мозок може реагувати на вигадані події, місця та персонажів так, ніби вони були справжніми [див. також: Zunshine 2006, Keen, and Vermeule, які посилаються на експериментальні дослідження]. Тому, коли ми читаємо книгу, дивимося фільм або граємо в гру, наш мозок імітує реальний світ. Тож, емоційна співпраця з художньою літературою не є романтичною ідеєю, це відчутний факт.

Фентезі є особливим випадком для художньої літератури, оскільки з усіх її літературних форм і жанрів знаходиться найдалі від нашого реального досвіду. Можемо сказати, що *можливі світи* фентезі є найбільш відокремленими від реальності, яку ми знаємо. Поняття можливих світів використовується у філософії, лінгвістиці та інших дисциплінах і базується на модальності — можливість, неможливість, необхідність, випадковість, доцільність тощо [для короткого огляду див., напр., Wolf, с. 17–20]. Можливі світи також використовуються у теорії літератури задля демонстрації, як збудовано вигаданий простір [Ryan; Ronen; Dolezel; Sainsbury; Hayot]. Чим далі можливий світ є від реального, тим більше уваги та уяви від нас вимагається, аби взаємодіяти з ним. Модальністю вигаданого світу є неможливість. Ми не знайомі з правилами світу; у більшості випадків ми менше знайомі з ними ніж протагоністи. Когнітивна критика пояснює взаємодію читачів з художньою літературою через впізнання повторюваних моделей (схем, сценаріїв, прототипів, всесвітів) або через підтвердження відхилення від моделей, і останнє потребує уваги і пам'яті, що дозволяє перебудову і реструктуризацію (див.: Stockwell 2002, с. 78–81; Hogan 2003a, с. 29–48).

У реалізмі ми стикаємося з можливим світом, що нагадує нам реальний, і який впізнаємо з власного досвіду, життєвого і отриманого опосередковано через художню літературу і нон-фікшн. Молоді люди можуть й далі мати обмежений досвід реального світу, та все ж будуть його визнавати. Вони знатимуть про закони природи, такі як гравітація та ентропія, про соціальні структури і правила, про людські відносини. Вони можуть впізнавати конкретні місця, як-от міста і села, де живуть, чи більш загально — міську та сільську місцевість. Вони також розуміють, що існують місця, де ніколи не були; і вони знають, що деякі події відбуваються в минулому, наприклад, в історичних романах, — хоча тут можливі світи вже більш неоднозначні, ніж у сучасних обставинах. Але ми можемо й надалі мати зв'язок з вигаданими героями і відповідно корегувати наші очікування, тому що мозок зберігає

необхідну для нас інформацію. Наприклад, нам відомо, що в історіях, які мають бути реалістичними, люди смертні, а тварини не можуть розмовляти.

Але в текстах фентезі ми когнітивно беззахисні. Ксенотопія, Дивосвіт пропонують читачеві когнітивні виклики. Ми не маємо попереднього знання про можливий світ, ми не знаємо законів. Люди смертні? Чи мають вони надприродні здібності? Чи *всі* люди мають надприродні здібності або тільки частина з них? Тварини можуть розмовляти? Чи всі тварини можуть розмовляти або лише їх частина? Чому вони можуть розмовляти? Які наслідки їхньої здібності говорити? Ми не знаємо передумов, перш ніж отримаємо яку-небудь інформацію з тексту. Навіть, якщо ми прочитали фентезі раніше, ми ніколи не можемо бути впевнені щодо правил *цього* конкретного можливого світу. Тому Ксенотопія є виключно вигідним засобом для приваблення читачів, тобто це те, що літературознавці інтуїтивно знали весь час, але не могли переконливо пояснити. Фентезі займає високий статус у літературі для дітей та юнацтва, водночас загалом у літературі трактується переважно як сміття. Як зазначалося вище, фентезі також є популярним жанром серед юних читачів. І завдяки нейрології розуміємо чому. Ксенотопічний світ з його дивацтвом і неоднозначністю стимулює мозкову активність інакше, ніж реалістична література. Ми повинні бути напоготові, ми не можемо приймати все на віру, нам треба зібрати разом усі факти в єдине ціле, щоби зрозуміти, як працює цей можливий світ. Когнітивна критика наголошує на важливості уваги, уяви і пам'яті для розвитку мозку, зокрема, упродовж дорослішання, коли мозок перебудовує себе. Читання фентезі підтримує цей процес. Чим складніше і вимогливіше є орієнтування у можливому світі, тим краще для мозку. Дійсно, зустрівши зовсім незрозумілий світ, мозок здасться і переключиться на діяльність, що має більше смислу. (Ось що трапляється, коли відкладаємо книгу, яка «не подобається»). Звісно, реалістична література має власні способи для привернення уваги читача, але фентезі та інші близькі до нього жанри, як-от наукова фантастика, дистонія або паранормальний любовний роман, є набагато кращими для розвитку і реорганізації мозку підлітків. Це також пояснює, чому багато дорослих в решті-решт втрачають інтерес до фентезі.

Під час читання реалістичного або квазіреалістичного тексту, як-от пригодницького або романтичного, ми проектуємо наші знання реального світу на можливий, використовуючи інтерпретаційну стратегію «життя-у-текст». Реалістичний текст побудовано як метонімію, як невелику модель реального світу. Ксенотопічний світ побудовано метафорично. Вивчаючи лінгвістичні аспекти літератури, когнітивна критика стверджує, що метафора й образна мова загалом випереджають повсякденну мову як еволюційно, так і в межах індивідуального розвитку. Іншими словами, ми думаємо метафорами навіть раніше, ніж засвоюємо мову [Lakoff & Johnson; Gibbs; Turner]. Якщо

це так, то переважно метафорична побудова ксенотопічного світу повинна бути особливо корисною для пізнавальної діяльності [пор. з Shonoda].

Тоді що текст фентезі просить своїх читачів зробити? Як він керує навігацією читачів у можливих світах, де маємо лише незначну допомогу від нашого знання реального світу?

Загублені у Ксенотопії

Розглянемо можливий світ, в якому тварини здатні говорити. Це може бути лише одна тварина в світі, інші ж претендують на реалістичність; тварина, яка є розумною істотою, може говорити і спілкуватися зі звичайними людьми. Це також може бути світ, населений розумними тваринами, часто змішаних видів. Це може бути й світ з розумними тваринами та іншими незвичними персонажами, як-от, люди з надприродними силами. Упродовж певних періодів та в різних культурах книги про розумних тварин, що вміють говорити, ставилися під сумнів і, навіть, заборонялися, тому що вони ніби давали юним читачам хибну інформацію про тварин. Когнітивне дослідження вказує на те, що наше бажання антропоморфізувати, тобто наділити свідомістю тварин, предмети, природні явища та, навіть, абстрактні поняття, є для мозку засобом їх зрозуміти і контекстуалізувати [див., напр.: Vermeule, с. 21–22]. Тварини, які розмовляють, є результатом концептуального змішення [Turner, с. 58]. Поступове розуміння молодшими дітьми одухотворення, включно з уявними іграми з м'якими іграшками та наділенням машинок і поїздів людськими рисами, є частиною їхнього пізнавального розвитку. Але існує занепокоєність. Дорослі звикли думати, що тварини не можуть говорити; скоріше, ми думаємо, що знаємо це тільки тому, що не маємо ані досвіду тварин, що розмовляють, ані власного досвіду, ані достовірного джерела. Повністю розвинуті механізми мислення мозку дорослого спонукають нас прийти до висновку, що тварини, які розмовляють, є вигаданими. Молодші діти не мають досвіду тварин та іграшок, що розмовляють, але вони не мають і надійного знання, що тварини не можуть говорити або що іграшки не є живими. Їхні повторювані зустрічі з вигаданими історіями знову і знову підтверджують існування можливих світів, де тварини можуть говорити, а іграшки з предметами оживають; ці світи є інакшим нагадуванням реального світу і світів, які мають інші незнайомі риси, наприклад, людей з надприродними здібностями. Тут фентезі ставить перед читачами дві суперечливі вимоги. З одного боку, просить нас прийняти те, що в межах цього конкретного можливого світу деякі тварини можуть говорити і деякі люди мають надприродні сили. З іншого боку, ми можемо тільки оцінити вигадку, якщо усвідомлюємо те, що можливий світ відрізняється від реального, – це вигадка, і тому наш мозок потребує

певної роботи, аби з'ясувати це. Це може зайняти долю секунди, та все одно це необхідне зусилля.

Фентезі має розмаїття стратегій для створення і руйнування ілюзії обізнаності. Мета фентезі — зображення реального світу замасковано, як метафори. Повністю непізнаваний світ був би неможливий для нашої взаємодії з ним, навіть якби письменник створив би такий світ, у чому я сумніваюсь, тому що людське пізнання напевно протидіяло б цьому. Навіть у ксенотопічному світі існують особливості, зв'язок з якими ми підтримуємо. Світ може мати сонце схоже на бублик («Нон Лон Дон» Чайни М'євіля) і бути колом, а не на шаром; він може мати два виміри чи п'ять, може використовувати величини майже неможливі для досягнення (як у книзі «Тобі Лолнесс» Тімоті де Фомбеля). І наш мозок повинен зробити зусилля, щоби уявити, як це — жити у такому світі, до того ж не маючи знань про світи, що є сферами, мають кругле сонце і три виміри.

Можливий світ може бути настільки близьким, що ми від початку віримо, що він є справжнім відображенням реального світу. Можливо пізніше, в середині тексту, ми зрозуміємо, що використали хибну модальність. Світ *здається* подібним до нашого, проте існують деякі феномени, що є відхиленням від нього. Наприклад, магія. Діана Вінн Джонс створює такі світи (особливо в серії книг про Крестомансі) і змушує нас думати, що вони є нашим реальним світом. Захоплений зненацька, наш мозок повинен бути активним, щоби стежити. Інша наративна стратегія представляє знайомі місця і події так, ніби вони були незнайомі. Наприклад, перенесення відвідувача з магічного світу в наш, не-магічний, що ми досліджуємо через його сприйняття, близьке, як ніби воно було нове і несподіване. Дефаміліаризація³, суто текстуальний засіб виділений у російському формалізмі [див.: Shklovsky], виявляється сильним стимулом для мозкової активності.

Кордон між реальним і можливим світами може бути зумисне розпливчастим. Наприклад, залізничний вокзал Кінгс-Кросс у Лондоні, де немає платформи 9¾, звідки можна сісти на поїзд до Хогвартсу. Однак, якщо ви знайомі з Лондоном і його залізничними станціями, тоді платформа № 0, з якої йде поїзд до Кембриджу, здається неймовірною. Звісно, є ще деталі з книжок про Гаррі Поттера, що змушують нас застосувати наш мозок задля підтвердження, що можливий світ не повністю ідентичний з нашим. Якщо ви не знаєте справжнього Оксфорда і не знаєте, що там немає ніякого Коледж Джордан, можливо ви спочатку повірите, що світ у книзі Філіпа Пуллмана «Темні матерії» — це ваш власний. Ви, навіть, можете повірити, що трон Папи знаходиться у Женеві, оскільки текст інформує вас про це.

³ відсторонення

Тим не менш, ви швидко розумієте, що можливий світ повинен відрізнятись від вашого, тому що душі людей знаходяться ззовні їхніх тіл.

Читачам, однаково дітям і дорослим, може не вистачати знань, щоби вирішити — можливий світ близький чи далекий від нашої реальності, і це дає нашому мозкові над чим працювати, бо йому подобається обробка і сортування інформації. Таким чином, текст фентезі спонукає нас бути уважнішими, оскільки в ньому можуть бути незнайомі факти про можливий світ, що суттєво. Когнітивна критика вказує на те, що незнайомі факти, які ми зустрічаємо в художній літературі, стимулюють наш мозок, що починає створювати нові шляхи і зв'язки між знайомим і незнайомим. Оскільки у фентезі існує багато дивного і незвичного, наш мозок отримує вправу, яку так потребує у підлітковому віці. Однак, сам світ фентезі повинен бути послідовний, бо наш мозок любить порядок і прагне цілісності та системи в інформації, яку отримує. Ми можемо піти на крок далі та припустити, як дві півкулі головного мозку змагаються у своєму світогляді, бо одна з них є «розумною», а інша — «творчою» [див. Damasio; і особливо McGilchrist]. Але це предмет іншого дослідження.

І все-таки багато аспектів світу фентезі є пізнаваними: не тільки фізичні світи, але і соціальні. Фентезі може гратися з різними соціальними структурами, які не з'являться в реальному світі, але пропонує філософські розумові експерименти. Деякі уявні світи зображують суспільства, якими керує або яким погрожує зла магія. Це світи, де люди, яким не вистачає магічних сил, вважаються неповноцінними. Світи, де слова можуть вбити. Такі світи змушують нас застосувати уяву: «Як це, якщо...». Ми очікуємо порівняння суспільств, що зустрічаємо у світах фентезі, з нашим власним світом, таким чином проектуємо уявне в реальне, використовуючи стратегію «текст-у-життя» і, в решті-решт, дізнаємося щось і про власний світ. Це спростовує обвинувачення фентезі в ескапізмі. Ми не звертаємося до ксенотопічних світів, щоби втекти від реальності, але щоби зрозуміти її.

Останнім часом поняття «магічного реалізму» використовується паралельно або замість більш звичного «низького фентезі» або «побутового фентезі», де магічний персонаж або подія відбувається в протилежному до звичного світі. Здавалося б, оксюморонне поєднання «магії» і «реалізму» підкреслює, що читачі коливаються у своєму сприйнятті зображуваних явищ як насправду надприродних або як таких, що мають природне пояснення, як-от, удавана гра, небилеця, галюцинація або сон. Постійні коливання, коли наші очікування неодноразово руйнуються, також стимулюють мозок. «Будинок дивних дітей» Ренсома Ріггза є хорошим прикладом такого когнітивного виклику.

До речі, сні переконливо пояснюються у межах когнітивної науки. Багато оповідань використовують сні як пояснення або експліцитно,

як ніби коли Аліса прокидається, або імпліцитно. Зигмунд Фройд і його послідовники розглядали сни як вираження наших стриманих бажань, і фройдівська літературна критика, включно з критикою дитячої літератури, інтерпретує художню літературу як наративи-сни. Сучасне дослідження сну, застосовуючи наукові методи, зокрема й функціональну магнітно-резонансну томографію, демонструє, що сни є способом мозку сортувати, відкидати і зберігати інформацію, яку ми отримуємо впродовж дня, відколи прокинулися [для короткого огляду, див.: Hobson]. Замість того, щоби бути неактивним і відпочити, як вважали раніше, наш мозок працює найтяжче, коли ми спимо. Денний вхід підключено, інколи довільно, до попереднього досвіду і спогадів. Це пояснює химерний зміст і структуру снів, що часто зображують неприродно швидкий рух, дивні кути, що здійснюються і падають, гротескні пейзажі, лабіринти і дивні будівлі, неприродні та надприродні фігури, впізнання місць, де ми ніколи не були. Відтак фентезі є спробою письменника зобразити цей процес мислення, структурувати і зрозуміти справжній світ через гру з його компонентами, часто викривленими і деконтекстуалізованими. Мозок підлітка насправді вважає реальний світ дивним і незрозумілим, і не важливо, наскільки розумним він є.

Фентезі та емпатія

Можливі світи, звісно, населені ймовірними істотами, і фентезі дозволяє нам зустріти персонажів, яких ми ніколи б не зустріли у справжньому світі, включно людей і не-людей, як-от, чарівники і відьми, боги і напівбоги, дракони і василіски та інші незнайомі фігури. Наш мозок любить цих створінь, тому що вони спантеличують. Також фентезі вводить своїх персонажів у ситуації, які рідко або ніколи не зустрічаються в реальності. Тут знову фентезі стимулює когнітивний експеримент: «Що якщо?». Як це, несподівано опинитися у чарівному світі? Як це, зустріти людей, які, можливо, думають і відчувають інакше, ніж у вашому світі? Хто має здібності, вам не знайомі? Чиї душі існують поза тілом? Хто може читати ваші думки? Чиї думки ви може дізнатися, неважливо, хочете ви цього чи ні (як у книзі Патріка Несса «Хода хаоса»)?

Щоби змогти взаємодіяти з вигаданими героями, нам необхідно використовувати емпатію. У книзі «Емпатія та роман» Сюзанна Кін визначає емпатію як «непрямої, спонтанний розподіл афекту, що може бути викликаний при засвідченні чужого емоційного стану, почувши про нього чи, *навіть*, прочитавши» [скор. с. 353; курсив наш. — *М.Н.*]. Емпатія — це, напевно, одна з найважливіших навичок, що робить нас людьми і також допомагає нам вижити як особистостям і як виду. Таким чином, емпатією є здатність розуміти почуття інших людей. Це не природжена навичка, від-

так їй потрібно вчитися і вправлятися. На противагу попереднім знанням, останні дослідження показують, що підлітки втрачають деякі емпатичні навички, які отримали впродовж раннього дитинства, що знову ж таки пов'язано з перебудовою мозку. Інакше кажучи, підлітки просто занадто егоцентричними, для власного ж блага. Все ж емпатія є необхідною соціальною навичкою, і підлітковий мозок, що розвивається, в решті-решт, зробить навички емпатії досконалішими. Кін прямо доходить висновку, «якщо емпатії можна навчитися і розвинути, тоді читання романів могло би сприяти культивуванню емпатії» [скор. с. 468–69]. Я піду далі і скажу, що не тільки «могло б сприяти», а й значно сприяє, і не в останню чергу через читання фентезі, з ряду причин.

Найважливіший аспект емпатії полягає у тому, що вона повинна працювати незалежно від наших почуттів, думок, переконань і намірів. Ми повинні вміти співпереживати тому, чий погляд не розділяємо. Ми повинні вміти співпереживати тому, кого вважаємо осоружним. Егоцентричний мозок підлітка відмовляється це робити. Він переживає лише за себе, що, знов таки, важливо для його виживання, відповідно дорослим нема на що жалітися. Молоді люди просто не можуть бути кимсь іншим. Натомість вони проєктують власні почуття на інших людей, включно і вигаданих героїв, кажучи: «О, я знаю, як він почувається. Це так схоже на мене». Але якщо всі такі ж, як ти, тоді як ти збираєшся дізнатися про почуття інших? Найголовнішою і, можливо, єдиною причиною, чому ми читаємо художню літературу, щоби дізнатися про інших людей, не схожих на нас. Художня література дозволяє нам те, що ми ніколи не зможемо зробити в справжньому житті: увійти до чужого розуму. І ми робимо це, бо нам цікаво знати, що відчувають *інші* люди, а не стверджувати, що інші люди відчувають так само, як ми. На щастя, мало хто з нас коли-небудь випробує надзвичайний жах або ненависть, але, як людям, нам неминуче цікаві, чи мають бути цікаві, емоції та психічні стани, яких ми ніколи не знали і, напевно, ніколи не пізнаємо. Це те, що дозволяє нам зробити художню літературу, не піддаючи себе фатальним помилкам або невеликим перешкодам. Художня література — ідеальний тренувальний майданчик для емпатії, що радикально відрізняється від «так-як-я» підходу.

Існує багато стратегій, що можуть застосувати художні тексти, аби перешкодити «так-як-я» чи іммерсивному читанню. Фентезі — одна з найбільш ефективних стратегій. Ніхто з нас не має досвідів навіть віддалено близьких до тих, що мають герої фентезі. Ми не проходили через шафу, щоби опинитися у світі вічної зими; ми не вбиваємо драконів; ми не знаходимо чарівних перснів, що роблять нас невидимими, але псують нашу душу. Ми не знатимемо, як користуватися чарівною паличкою, навіть якщо трапиться отримати її. Ми не мандруємо крізь час в інші історичні періоди.

Ми не знаходимо дивних волохатих істот, які виконують наші бажання. В одинадцятій день народження ми не отримуємо запрошення до школи магії. Звісно, ми можемо мати відношення до певних емоційних досвідів, які мають герої фентезі: радість, сум, страх, гнів, подив, заздрість [див.: Oatley 1992; Hogan 2011]. Але в нас немає досвіду *рівня* подиву або страху, що пропонує світ фентезі [пор. з Silva]. Справа в тому, щоби належним чином зрозуміти розум героя, нам необхідно відмежувати себе від нього, зробити крок назад. Замість того, щоби говорити «Я знаю, як почувається ця людина, бо я відчував те саме», нам необхідно врахувати: «Як почуває себе ця людина у ситуації, досвід якої я не маю і не матиму? І як я можу знати, що відчуває ця людина? І чому це має мене хвилювати?». Тож, фентезі як метод письма — або розповіді, якщо враховуємо фільми, комікси та ігри — потребує, що ми є активні та швидко реагуємо на кожну нову ситуацію. Кожен крок може бути небезпечним. Ми повинні вирішити, кому можемо чи не можемо вірити. Чому ви довірилися фавну («Лев, відьма і шафа» К. С. Льюїса), який визнає себе зрадником, а не вродливій жінці у білому, яка пригощає героя рахат-лукумом? Більше того, ми не тільки оцінюємо почуття самих героїв, але і їхнє ставлення до почуттів інших персонажів. Чому ми знаємо, що Біла Відьма є злою, а Едмунд — ні? Чому ми знаємо, що Інша мати Кораліни є злою («Кораліна» Нейл Гейман), а Кораліна — ні?

Романи-фентезі часто сприймаються як орієнтовані на дію, тобто як тексти, де зовнішні дії та події важливіші, ніж внутрішній світ героїв. Дійсно, традиційне фентезі зазвичай не містить описів психічних станів героїв. Однак, це не означає, що героям не вистачає думок і почуттів. Навпаки, як читачам нам необхідно весь час здогадуватися, які думки і почуття керують діями та реакціями героїв; як вони оцінюють дії одне одного; як вони обманюються і потрапляють у пастки. Також ми можемо спостерігати, як герої старанно вчать використовувати емпатію. Так, Едмунд («Лев, відьма і шафа») вчиться емпатії за високу ціну.

У світі Ліри з «Темних матерій» людям не потрібне співчуття, бо їхні думки може побачити будь-хто. Їхній душевний стан і, навіть, постійні психологічні риси можуть бути прочитані через їхніх деймонів. З когнітивної точки зору, всі люди у світі Ліри є малюками, що починають ходити, і в яких відсутні емпатичні навички. Та, якщо Ліра дорослішає, їй необхідно вчитися розуміти інших людей без такої простої допомоги. Це трапляється, коли Ліра, всупереч незрозумілому болю, добровільно відпускає свого деймона, щоби увійти до світу мертвих. Цікаво, що цей біль представлено не через настрій Ліри, а через деймонів, тому читачі змушені запитати себе: Що відчуває Ліра у такий надзвичайно важкий момент? Така зміна перспективи є ще одним ефективним оповідним засобом збільшення нашої пізнавальної

діяльності. У будь-який момент історії ми повинні бути готові розпізнати, чию свідомість читаємо.

Наратина перспектива у фентезі є складною і дискусійною проблемою. Традиційно вчені стверджують, що оповідь від першої особи є непридатною для фентезі, бо жоден читач не має особистого досвіду чарівних світів чи надприродних істот. Дійсно, традиційне фентезі рідко використовує персональну нарацію як всезнаючу перспективу. З когнітивної точки зору насправді не важливо, історія розказана від першої або третьої особи, тому що в будь-якому випадку читачі залишатимуться осторонь зображуваного розуму. Але стає все звичніше використовувати й оповідь від першої особи й внутрішню фокалізацію, що дозволяє читачеві доступ тільки до одного розуму. Така обмежена персонажем нарація має переваги і недоліки. Одна з переваг лежить в діапазоні дейктичних функцій, що забезпечуються особистою нарацією. Лінгвістичні дейктичні перемикачі, тобто слова, що потребують контексту, аби бути зрозумілими, і пов'язані з мовцем (як-от, «я», «ти», «він», «це», «тут», «зараз»), роблять особисту нарацію неоднозначною, що й стимулює когнітивну активність [див., напр.: Duchan та інші]. Одним з когнітивних недоліків є те, що ми отримуємо лише одну точку зору, один бік історії, хоча неоднозначність множинної перспективи є пріоритетною. Водночас, єдиний погляд має власні складнощі. Герої можуть не розуміти, що відбувається, або вони будуть не в змозі це відобразити. Для читача це видається більшою свободою, знати більше ніж персонаж, особливо якщо ми самі це з'ясуємо, без всезнаючого наративного голосу, що надає додаткову інформацію або, навіть, коментарі помилок героя. Але завжди існує невеликий ризик, зокрема, що юний читач буде спокушений перспективою і, наприклад, не помітить, що герой прямує в пастку.

Ще проблематичніше, якщо оповідь ведеться з позиції лиходія, оскільки обмін думками може спровокувати «неправильну» емпатію. Як зазначалося раніше, ми повинні бути в змозі повноцінно співчувати антигерою, тобто в розумінні того, як вони відчують ненависть, гнів, ревності, бажання зла, помсту та інші емоції, які ми, мабуть, вважали за краще не відчувати. Художня література пропонує нам шанс зробити це, і тому що за природою ми допитливі, і тому що людство було залежним від цікавості, уваги і швидкого прийняття рішень за для вживання, ми хочемо зрозуміти, як зло і жахливі люди думають і відчують. Але мозок підлітка може заплутатися, і замість співчуття, він починає ототожнювати себе з героєм, зливатися з ним, ставати ним. І ототожнення веде до схвалення, реабілітації і вибачення. Коли ми читаємо про знедолене дитинство Тома Реддла в «Гаррі Поттері», наш мозок може забути те, що вже знає: що Том Реддл став жахливим

Лордом Волдемортом. Ми можемо почати виправдовувати його вибір зла нещасливим дитинством. Однак, текст швидко нагадує нам, чію сторону ми повинні прийняти.

Емоції та етика

Фентезі дозволяє розташування персонажів в ситуаціях, коли їм необхідно зробити етичний вибір. Звісно, всі історії потенційно роблять це [див., напр.: Guroian; Marshall; Sainsbury 2013], і все ж таки фентезі визнає розумові експерименти неможливими в межах реалістичної літератури. Крім того, наш емпатичний зв'язок з фентезі пропонує нам шанс опосередкованого досвіду таких виборів, що регулюється балансом між емоцією та розсудливістю. Когнітивна критика експліцитно пов'язує етику з емоціями та емпатією [напр., Hogan 2003b, с. 122–151; 2011, с. 61–71, 224–243]. Патрік Хоган зазначає, що емоції переважно є егоїстичними, і етика «починається з обмеження егоїстичних емоцій на користь благополуччя інших людей» [2011, с. 62]. Блейкі Верм'юль зазначає, що ми використовуємо вигаданих персонажів, щоби «упорядкувати наші основні моральні проблеми» [с. xii] і, далі стверджує, що наше інвестування в персонажів є етичною турботою [с. 12]. Таким чином, етичні цінності тісно взаємопов'язані з емоціями, і конфлікт між етикою та емоціями є центральним для людського існування, і в реальному житті і в художній літературі. Література надає чудову можливість споглядати цей конфлікт у безпечному режимі.

Персонажі фентезі мають значно більшу свободу дій, ніж персонажі реалістичної літератури. Вони діють в екстремальних ситуаціях, в яких можуть продемонструвати відвагу та відданість, або навпаки, розкрити себе боягузами та зрадниками [пор. Risko]. Вони повинні зробити вибір, де наслідки є вирішальними не тільки для них, але й для інших людей, можливо й для цілого світу, або, навіть, для багатьох світів. Коли персонаж фентезі стикається з таким вибором, читачів просять його оцінити когнітивно та емоційно. Можливо, ми не робимо це свідомо, але дзеркальні нейрони у нашому мозку спалахують і змушують нас замислитися: Якби я діяв? Чи я щасливий вибором, який хтось зробив за мене? Чи був це правильний вибір? Чи буде герой шкодувати через свій вибір? Якими є наслідки вибору? Чи персонаж усвідомлює наслідки? І, навіть, важливіше з когнітивної точки зору: як саме ми знаємо, що це правильний вибір? Як щось у художній літературі може бути правильним або неправильним? Чи може те, що ми вважаємо неправильним, бути правильним для вигаданих героїв — і навпаки? Фентезі як метод керує контрастом між правильним і неправильним, добром і злом. Ми можемо вірити, що знаємо, що правильно, а що — ні. Але знову ж таки, мозок підлітка може бути спантелечений,

коли упорядковує відповідну інформацію. І взагалі питання правильності та неправильності є складним. Фентезі робить його більш очевидним для нас, а тому більш доцільним.

Тож, чи ми думаємо про особисте або загальне благо? Це дуже складне питання в етичній філософії, і для учнів може бути серйозною дилемою. Як наголошує когнітивна наука, егоцентризм юнацтва не є негативною рисою. Навпаки, він необхідний для їхнього психологічного, емоційного, соціального та етичного розвитку. З еволюційної точки зору, це головне для виживання. Для молоді людини її власне благо важливіше за благо іншого. І ми, як читачі фентезі, також надаємо перевагу благу головного героя. З усіма нашими емпатичними зусиллями, наш мозок змусить нас повірити, що головна мета героя виправдовує засоби. Ми набагато більше зацікавлені в цілях головного героя ніж у будь-якому іншому результаті. Ми будемо судити дію як неправильну тільки, якщо вона веде до шкоди головному герою. Етичні виміри фентезі створюють напруженість між емоцією та розумом, задоволенням і обов'язком. Задоволення, що веде до загального щастя є добре, але іноді герой фентезі повинен відмовитися від власного щастя з почуття обов'язку. Мозок дитини-учня може вберегти юного читача від оцінювання наслідків дій героя, так само як і вберегти його від оцінювання власних дій в реальному житті. Це може бути небезпечно, але тінейджерам необхідно ризикувати, тому що вони отримують негайне задоволення, підвищення дофаміну. Вони не думають про те, що станеться потім, і як можуть засмутитися їхні батьки.

Фундаментальною передумовою для всієї художньої літератури є порушення правил. Насамперед це, звісно, наративний компонент, що рухає сюжет. Уявіть Гаррі Поттера, який би слухняно зупинився у своєму гуртожитку. Правила і порушення правил залишаються прикладами простих етичних питань. Очевидно, що це неправильно порушувати правила, встановлені вашими батьками або суспільством, і якщо порушуєш правила, ти ризикуєш — але це саме те, що мозок підлітків каже їм робити. Також нам відомо, що порушення правил є неправильним, і хто би це не робив, може бути покараний. Ми можемо вирішити, що вигаданий персонаж, який порушує правила, діє неправильно.

Однак, у фентезі порушення правил веде до героїзму, до перемоги над злом, до спасіння світу, і, не в останню чергу, до дорослішання головного героя. Філософ-консеквенціаліст буде стверджувати, що порушення правил є етично виправданим, оскільки результат є позитивним. Інакше кажучи, це правильно, залишати гуртожиток вночі, якщо результатом є поразка зла. Філософ-утилітарист піде далі та скаже, що етично виправдана дія та, що веде до більшого блага для багатьох людей, хоча певне зло або несправедливість можуть бути побічними ефектами. Тож, морально правильно

піддавати друзів смертельній небезпеці і дозволити багатьом з них бути вбитими, якщо результат — позбавлення світу від зла. Це досить цікаво, як часто фентезі пропагує самопожертву заради благої цілі, що егоїстичний мозок підлітка може сприйняти суперечливим.

Інша гілка моральної філософії стверджуватиме, що дія завжди правильна, якщо побудована на твердому переконанні в правильності та неправильності, не зважаючи на результат. Тож Фродо з «Володаря пернів» робить те, що вірить, правильно зробити, навіть ціною власного щастя. Герой фентезі може обирати між «жити довго і щасливо» у відновленому раю врятованого альтернативного світу, чи повернутися до власного світу, до якого належить і де може мати інші завдання для виконання. Хоча герой може не мати прямого вибору, можливості, які текст пропонує, вимагають нашого етичного рішення. Персонаж діє або змушений діяти певним чином, хоча ми можемо відчувати, що це неправильно, бо всупереч благу героя. Нашому мозку не подобається, коли наша мета і мета героя не співпадають. Кінець «Темних матерій» пропонує таку дилему: Ліра та Уїлл обоє погоджуються, що мають повернутися до власних світів, хоча вони не бажають нічого, окрім бути разом. Наш мозок засмучується, тому що бажає щастя героям, але також повинен визнати, що вони зробили правильний вибір. У будь-якому разі, наш мозок має певну важку роботу. Він створює зв'язки між поняттями задоволення та обов'язку. Якщо читаємо більше фентезі з такою дилемою, зв'язки будуть підтверджені та укріплені, і в майбутньому ми будемо краще розуміти, чому люди, справжні або вигадані, часом роблять вибір, що суперечить їхньому власному благу.

На жаль, далеко не всі тексти фентезі стимулюють цю корисну розумову плутанину. Деякі автори, очевидно, не довіряють своїй юній аудиторії оцінювати вибір, що роблять їхні герої, і тому швидко роз'яснюють, що правильно і неправильно. Більше того, якщо головні герої завжди роблять правильний вибір, може здатися, що фентезі погоджується з філософським концептом детермінізму, тобто позбавляє людей свободи волі. Якщо ми можемо завжди передбачати, що герой фентезі буде в решті-решт робити правильний вибір, який сенс інвестувати в героя або взагалі займати позицію? Герої, які роблять неправильний вибір (та, у будь-якому разі, з чієї точки зору?), або караються, або каються, і повертаються до хорошої сторони. Як це трапилося з Едмундом у повісті «Лев, чаклунка і шафа». У літературі для дорослих читачів, помилки та неправильні вчинки героїв можуть привести до їхньої поразки, що є впізнаваною кінцівкою класичної трагедії. Але в романі для юної аудиторії, автори імовірно вірять, що не можуть вбити головного героя як покарання за його провини. Більшість авторів інтуїтивно уникають цього, але насправді мозок учня надзвичайно засмучується, якщо щось жахливе відбувається з героєм, яким цікавиться

читач. Згадаймо, що мозок дійсно реагує на біль героя так, якби це був наш власний біль. Другорядний персонаж може бути принесений в жертву, щоби проілюструвати цю дилему, але головного героя часто вберігають від злих вчинків, аби уникнути занадто складних виборів. Швидше за все лиходій впаде зі скелі, отримає каменем по голові, потоне в шторм або натрапить на свій власний меч, ніж буде убитий героєм. Після всіх нескінченних протистоянь, Гаррі не вбив Волдеморта, і його совість залишається чистою. Нашому мозку не хотілося б, аби Гаррі був убивцею. Йому досить етичної плутанини зі Снейпом.

Питання детермінізму проти свободи волі є центральним у філософії [Pink; див. також Fouque]. У художній літературі це, звісно, метафізично. Вигадані персонажі є текстуальними структурами, тому вони за визначенням не можуть мати свободи волі, і вони не можуть мати вибір інакший, ніж текст їм дозволяє. Фентезі часто використовує мотив Обраного, який також з'являється в міфах, релігіях і поп-культурі, від Біблії до «Зіркових воєн». Легко впізнаваний паттерн цього сюжету починається з пророцтва про дитину, яка врятує світ від зла. Зазвичай, дитина є сиротою, часто невідомого походження або народжена при дивовижних обставинах. Дитина не підозрює про свою місію, водночас її оточення з нетерпінням чекає приходу Спасителя. Може бути момент невідомості та невпевненості, коли дитина дізнається про свою долю і, здавалося б, має прийняти або відмовитися від неї. Часом вона відчуває спокусу обрати неправильну сторону. Одна дитина з кількох протагоністів може піддатися спокусі, тільки аби бути спокутуваною в кінці, як Едмунд з повісті «Лев, чаклунка і шафа». Питання свободи волі стає особливо доречним, коли обрані діти виявляють книгу, яка описує їхню перемогу над злом, або бачать це в магічному дзеркалі або кришталевій кулі. Чи їхня доля вже визначена (і ким)? Чи може результат бути іншим? Дитина, яка обирає зло, а потім її повертають назад, очевидно представляє моральний урок. Але чи вона дійсно мала вибір, чи цей вибір продиктований необхідністю сюжету? Чи відхилення від добра є зумовленим? Чи повернення до добра є зумовленим? Фентезі дозволяє читачам розглянути ці можливості, але переважно вони стають детермінованими відповідями.

Питання свободи волі пов'язано з таймшіфт фентезі⁴, що розділяє цей мотив з науковою фантастикою. Подорожі у часі, вперше використані Едіт Несбіт на початку ХХ століття в «Історії амулету», використовується головним чином як засіб навчання, як альтернатива прямій історичній художній літературі. Однак, не зважаючи на те, чи мета є освітньою або

⁴ «time-shift fantasy», тобто фентезі «часових зсувів», «переміщення часу»

розважальною, таймшіфт фентезі експліцитно або імпліцитно не може уникнути дилеми свободи волі. Згідно з сучасним науковим поглядом на час, технічно можливо повернутися у минуле, за умови, що мандрівник не може його змінити — це т.зв. «парадокс часу» [див., напр.: Heintze]. Наукова фантастика і таймшіфт фентезі використовують одну з двох передумов: мандрівник у часі або може, або не може втручатися в історію. Мейнстрімна наукова фантастика має тенденцію зображувати страшні сценарії, в яких ніби незначна дія в минулому має дивовижний вплив на сучасне — тобто «ефект метелика». Тож питання полягає в наступному, якщо мандрівник у часі може змінювати щось у минулому, то він може не народитися. Навіть для мозку підлітка, якому подобається ризикувати, це занадто. Тому традиційне таймшіфт фентезі й намагається уникнути небезпеки, виражаючи експліцитно, що невтручання можливе. Мандрівники у часі можуть мати історичні знання, що могли б запобігти насильству, війнам та іншим катастрофам, але вони не мають влади якось використати ці знання. Стабільність всесвіту видається основним принципом.

Сучасніше таймшіфт фентезі, як-от «Король тіней» С'юзен Купер, виносить питання детермінізму на передній план. Менш частіше воно використовується для суто освітньої мети, представляючи історичні факти у привабливій формі. Натомість взаємодія з минулим стає засобом для розуміння власного місця у більшій системі. Метою часового переміщення є зміна історії, не важливо особистої чи глобальної, свідомо або інтуїтивно. У такій сюжетній лінії, читач, якщо не протагоніст, неминуче стикається з проблемою свободи волі. Здавалося б, герой може мати альтернативу не діяти таким чином, щоби впливати на історію; але якщо придивитися, то рішення вже прийняте. Як правило, зміна є покращенням. Що є покращенням? Наприклад, дія може бути корисною для всесвіту, але фатальною для протагоніста. Егоїстичний мозок підлітка протистоїть такому результату і повинен тяжко працювати.

Деякі радикальні фентезі для дітей зображують світи, де втручання в історію є звичною практикою. Герої виявляються пішаками в чужих іграх. Це приводить до найбільш складного для розуміння філософського питання про вищу владу. Очевидно, проблема настільки делікатна — чи вважається занадто для мозку учня — що небагато текстів фентезі для юних читачів зважуються на цю територію. Ті, що це роблять, як-от Філіп Пулман чи Діана Вінн Джонс, є переважно досить критичними і часом дозволяють юному герою — знову, це Обрана дитина — перемогти існуючий порядок. Однак, влада зазвичай представляє світ дорослих, і бунтівна дитина перемагає одну владу, тільки щоби відновити іншу.

Тоді може здатися, що фентезі скоріше підтримує детермінізм, аніж свободу волі, що може бути незадовільно, якщо ви вірите у свободу волі,

доки ми розглядаємо її з когнітивної точки зору, як передумову щасливого кінця. У класичній філософії, щастя не є лише станом душі, але чеснотою і соціальним обов'язком. Це кінцева мета кожної особистості та суспільства в цілому. Діяти шляхом, що сприяє щастю, є правильно і шляхетно, і це саме те, що фентезі демонструє метафорично, через зображення боротьби між добром і злом, в якій добру, за не багатьма винятками, дозволяється перемогти.

Традиційні щасливі кінцівки фентезі отримують новий вимір, коли розглядаються з когнітивної, афективної та етичної точки зору. По-перше, це робить наш мозок щасливим, що досить корисно, особливо, якщо щастя є нагородою за тяжкий труд під час читання. По-друге, це приємно, бо представляє щастя як чесноту. Щастя є результатом культивування інших чеснот, таких як чесність, сміливість та справедливість, представляється як бажане, і тому при повторному читанні наш мозок повинен буде це прийняти. Трагічні кінцівки, незвичні для фентезі, є когнітивно неоднозначні, тому що, окрім засудження героя за неправильний вибір, вони залишають нас з почуттям розчарування. Це один з великих парадоксів фентезі: щасливий кінець неминучий, тому що наш мозок потребує підтвердження, що щастя є бажаною метою, а тому вартує зусиль, які вимагаються для її досягнення. Фентезі представляє це просте повідомлення відчутним образом.

Однак, щасливий кінець може бути наративно представлений різними способами. Традиційне фентезі часто використовує закриті фінали: протагоніст діяв правильно, оскільки його вчинки привели до загального блага — світ врятовано, зло знищено, і немає подальшої загрози. Але якщо результат визначено, навіщо нашому мозку турбуватися? Відкриті кінцівки, що стають все більше і більше поширеними у фентезі, приводять до розумового експерименту: що би сталося, якби герой зробив інший вибір? Якими могли б бути наслідки запропонованих варіантів? І чи дійсно зло переможене, чи воно все-таки може просочуватися через невидиму діру? Навчання самостійному мисленню є, вірогідно, більш ефективним, ніж прийняття готових рішень. Альтернативні кінцівки є ефективними засобами змусити наш мозок працювати. Через альтернативні кінцівки текст змушує нас замислитися не тільки над тим, чи вибір протагоніста є правильним або неправильним, як доказують наслідки, але й чи протагоніст дійсно мав який-небудь вибір, і чи вибір має значення, бо результат залишається таким самим.

У цій статті я поставила більше запитань, ніж запропонувала відповідей. І це навмисне. Що я намагалася зробити, так це показати, що фентезі є наративним методом, який дозволяє нам дослідити великі питання способом, яким реалістична література має тільки обмежені можливості зробити. Я також стверджую, що популярність фентезі серед підлітків

не є випадковою, і тому фентезі, звісно, не заслуговує на презирство, яке часто зустрічає. Читання фентезі є корисним для юнацтва, тому що стимулює їхній когнітивний, емоційний, етичний та естетичний розвиток. І, на жаль, якщо вони не читають фентезі, їхній мозок у своїй реструктуризації закряє всі зв'язки, необхідні для цього процесу.

Література

Основна

1. Cooper, Susan. *King of Shadows*. London : Bodley Head, 1999. Print. de Fombelle, Timothee. *Toby Alone*. Translated by Sarah Ardizzzone. London : Walker Books, 2009. Print. (First published as *La vie suspendue* 2006).
2. Gaiman, Neil. *Coraline*. London : Bloomsbury, 2008. Print.
3. Jones, Diana Wynne. *The Lives of Christopher Chant*. New York : Greenwillow, 1988. Print. (A Chrestomancy novel with the most pronounced heterotopic structure).
4. Lewis, C. S. *The Lion, the Witch and the Wardrobe*. London : HarperCollins, 2011. Print. (First published 1950).
5. Miéville, China. *Un Lun Dun*. London : Macmillan 2007. Print.
6. Nesbit, Edith. *The Story of the Amulet*. Harmondsworth : Penguin, 1959. Print. (First published 1906).
7. Ness, Patrick. *The Knife of Never Letting Go*. London : Walker Books, 2008. Print. (First part of *Chaos Walking* trilogy).
8. Pullman, Philip. *Northern Lights*. London : Scholastic, 1995. Print. (first part in *His Dark Materials* trilogy).
9. Riggs, Ransom. *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children*. New York : Random House, 2011. Print.
10. Rowling, J. K. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. London : Bloomsbury, 1997. Print. (First of the *Harry Potter* series).
11. Tolkien, J. R. R. *Lord of the Rings (1954–55)*. London : HarperCollins, 2007. Print. (First published 1954–55).

Додаткова

1. Adams, Gerald and Michael Berzonsky, eds. *Blackwell Handbook of Adolescence*. London : Blackwell, 2003. Print.
2. Armstrong, Paul B. *How Literature Plays with the Brain: The Neuroscience of Reading and Art*. Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 2013. Print.

3. Blakemore, Sarah-Jayne & Frith, Uta. *The Learning Brain : Lessons for Education*. London : Wiley Blackwell, 2005. Print.
4. Boyd, Brian. *On the Origin of Stories. Evolution, Cognition and Fiction*. Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 2010. Print.
5. Burke, Michael. *Literary Reading, Cognition and Emotion : An Exploration of the Oceanic Mind*. London : Routledge, 2011. Print.
6. Carroll, Joseph. *Literary Darwinism : Evolution, Human Nature, and Literature*. New York : Routledge, 2004. Print.
7. Damasio, Antonio. *Descartes' Error : Emotion, Reason and the Human Brain*. London : Vintage, 2006. Print.
8. Dolezel, Lubomir. *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*. Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 1998. Print.
9. Duchan, Judith F., Gail A. Bruder, and Lynn, E. Hewitt, eds. *Deixis in Narrative : A Cognitive Science Perspective*. Hillsdale, NJ : Erlbaum, 1995. Print.
10. Fouque, Charlotte M. «Free Will and Determinism : A «Compatibilist» Reading of J. K. Rowling's Harry Potter series» J. K. Rowling. *Harry Potter*. Eds. Cynthia J. Hallett and Peggy J. Cynthia J. & Huey. Basingstoke : Palgrave, 2012. 74–81. Print.
11. Gibbs, Raymond W. *The Poetics of Mind. Figurative Thought, Language, and Understanding*. Cambridge : Cambridge University Press, 1994. Print.
12. Goswami, Usha. *Cognitive Development : The Learning Brain*. New York : Psychology Press, 2007. Print.
13. Gottschall, Jonathan. *The Storytelling Animal : How Stories Make Us Human*. New York : Houghton Mifflin Harcourt, 2012. Print.
14. Green, Mitchell. «How and What We Can Learn from Fiction». *A Companion to the Philosophy of Literature*. Eds. Gary L. Hagberg and Walter Jost. London : Wiley-Blackwell, 2008. 350–366. Print.
15. Guroian, Vigen. *Tending the Heart of Virtue : How Classic Stories Awaken a Child's Moral Imagination*. Oxford : Oxford University Press, 2002. Print.
16. Hayot, Eric. *On Literary Worlds*. New York : Oxford University Press, 2012. Print.
17. Heintze, Rüdiger. «Temporal Turism : Time Travel and Counterfactuality in Literature and Film». *Counterfactual Thinking, Counterfactual Writing*. Eds. Dorothee Birke, Michael Butter, and Tilmann Koppe. Berlin : de Gruyter, 2011. 212–226. Print.
18. Hobson, J. Allan. *Dreaming : A Very Short Introduction*. Oxford : Oxford University Press, 2002. Print.
19. Hogan, Patrick Colm. *Cognitive Science, Literature and the Arts. A Guide for Humanists*. New York : Routledge, 2003(a). Print.
20. ---. *The Mind and Its Stories : Narrative Universals and Human Emotions*. Cambridge : Cambridge University Press, 2003(b). Print.
21. ---. *What Literature Teaches Us about Emotions*. Cambridge : Cambridge University Press, 2011. Print.

22. ---. *Affective Narratology : The Emotional Structure of Stories*. Lincoln, NE : University of Nebraska Press, 2012. Print.
23. Holland, Norman N. *Literature and the Brain*. Gainesville, FL : The PsyArt Foundation, 2009. Print.
24. Keen, Suzanne. *Empathy and the Novel*. Oxford : Oxford University Press, 2007. Kindle.
25. Kidd, David Comer and Emanuele Castano. «Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind». *Science* 342. 6156 (2013) : 377–380. Print.
26. Lakoff, George and Mark Johnson. *Metaphors We Live By*. Chicago : University of Chicago Press, 1980. Print.
27. László, Janos. *The Science of Stories : An Introduction to Narrative Psychology*. London : Routledge, 2008. Print.
28. Marshall, Gregory. *Shaped by Stories : The Ethical Power of Narratives*. Notre Dame, IN : University of Notre Dame Press, 2009. Print.
29. McGilchrist, Iain. *The Master and His Emissary : The Divided Brain and the Making of the Western World*. New Haven, Conn : Yale University Press, 2008. Print.
30. Miall, David S. *Literary Reading : Empirical and Theoretical Studies*. New York : Peter Lang, 2006. Print.
31. Oatley, Keith. *Best Laid Schemes. The Psychology of Emotions*. Cambridge : Cambridge University Press, 1992. Print.
32. ---. *Such Stuff as Dreams : The Psychology of Fiction*. London : Wiley Blackwell, 2011. Print.
33. ---. *The Passionate Muse*. Oxford : Oxford University Press, 2012. Print.
34. Pink, Thomas. *Free Will : A Very Short Introduction*. Oxford University Press, 2004. Print.
35. Radford, Colin. «How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina?» *Philosophy of Literature: Contemporary and Classic Readings*. Eds. Eileen John and Dominic McIver Lopes. Oxford : Blackwell, 2004. 170–176. Print.
36. Risko, Guy Andre. «Katniss Everdeen’s Liminal Choices and the Foundation of Revolutionary Ethics». *Of Bread, Blood and The Hunger Games. Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy*. Eds. Mary F. Pharr and Leisa A. Clark, Jefferson, NC : McFarlain, 2012. 80–88. Print.
37. Ronen, Ruth. *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge : Cambridge University Press, 1994. Print.
38. Ryan, Marie-Laure. *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*. London : John Wiley, 1992. Print.
39. Sainsbury, Lisa. *Ethics in British Children’s Literature*. London : Bloomsbury, 2013. Print.
40. Sainsbury, R. M. *Fiction and Fictionalism*. London : Routledge, 2009. Print.

41. Shklovsky, Viktor. «Art as Technique». *Formalist Criticism : Four Essays*. Eds. Lee T. Lemon and M. J. Reis. Lincoln, NE : University of Nebraska Press, 1965. 3–24. Print.
42. Shonoda, Mary-Anne. «Metaphor and Intertextuality : A Cognitive Approach to Intertextual Meaning-Making in Metafictional Fantasy Novels». *International Research in Children's Literature* 5.1 (2012) : 81–96. Print.
43. Silva, Roberta. «Representing Adolescent Fears. Theory of Mind and Fantasy Fiction». *International Research in Children's Literature* 6.2 (2013) : 161–175. Print.
44. Stockwell, Peter. *Cognitive Poetics : An Introduction*. London : Routledge, 2002. Print.
45. ---. *Texture: A Cognitive Aesthetics of Reading*. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2009. Print.
46. Turner, Mark. *The Literary Mind*. New York : Oxford University Press, 1996. Print.
47. Vermeule, Blakey. *Why Do We Care about Literary Characters?* The Johns Hopkins University Press, 2010. Print.
48. Wolf, Mark. *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York : Routledge, 2012. Print.
49. Zunshine, Lisa. *Why We Read Fiction: Theory of Mind and the Novel*. Columbus, Ohio : The Ohio State University Press, 2006.
50. ---. *Getting Inside Your Head: What Cognitive Science Can Tell Us about Popular Culture*. Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 2012. Print.

Maria Nikolajeva

READING FANTASY FICTION IS BENEFICIAL FOR THE LEARNING BRAIN

THE POPULARITY OF fantasy fiction is analyzed according to cognitive literary criticism. It is emphasized that reading fiction is good for reader's social and emotional development. Most children and young people enjoy reading fantasy fiction: stories about alternative worlds, magic, struggle between good and evil, shape-shifting, wish-fulfilment and other experiences people normally do not have in their ordinary life. Also many adults like fantasy, one of the few genres of fiction that is transnational and transgenerational: J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis, Michael Ende, Philip Pullman, J. K. Rowling, Cornelia Funke, Terry Pratchett, Neil Gaiman, etc. In this article the author considers how cognitive literary criticism can explain why fantasy is popular by looking into how it supports person's cognitive and affective development, especially in childhood and adolescence.

Cognitive literary criticism, also known as cognitive poetics, is a direction within literary studies that examines how texts of fiction engage readers cogni-

tively and emotionally; that is why people care about reading fiction although they know that it is pretence, fancy, fabulation, a product of an author's imagination. Cognitive criticism builds on cognitive psychology, cognitive linguistics and brain research; it is a crossdisciplinary area within which literary scholars are inspired by cognitive and affective psychology. Cognitive criticism offers new ways of approaching fiction, both the interaction between readers and texts, and the ways literary texts are constructed to maximise, or perhaps rather optimise reader engagement. While both reader-oriented and text-oriented literary criticism has explored these areas, the cognitive toolkit provides with more precise methods to address the issues. With support from experimental research scholars can now with confidence claim that reading fiction is beneficial for individuals and for humanity as a whole.

Fantasy is an extreme case of fiction since of all literary forms and genres it is farthest away from readers' actual experience. The possible worlds of fantasy are the most detached from reality as readers know it. The concept of possible worlds is based on modalities, that is, probability, improbability, necessity, contingency, desirability, and so on. Possible worlds have also been employed in theory of fiction to demonstrate how fictional space is constructed.

The article also proposes the comparison of realistic and fantasy texts in the creation of possible worlds. For instance, in the mode called realism possible worlds remind readers of the actual world, the world that can be recognised from readers' experience, both lived experience and experience mediated through fiction and nonfiction. Young people may so far have limited experience of the real world, but will still recognise it. For instance, in stories that are supposed to be realistic, human beings are mortal and animals cannot talk.

But in a fantasy text readers are cognitively vulnerable. Xenotopia offers cognitive challenges to the reader. They have no prior knowledge of the possible world, they don't know the laws. Are people mortal? Do they have supernatural powers? Can animals talk? Readers don't know the premises before they get some information from the text. Even if they have read fantasy before they can never be certain about the rules of this particular possible world. Xenotopia is therefore an exceptionally suitable device to engage readers.

Fantasy is also a popular genre with young readers. Neuroscience gives the understanding why. A xenotopic world, with its strangeness and ambiguity, stimulates brain activity in a different way than realistic fiction. Cognitive criticism emphasises the importance of attention, imagination and memory for the development of the brain, in particular during adolescence, when the brain is restructuring itself. Reading fantasy supports this process. The more difficult and demanding it is to orientate in a possible world, the better for the brain. Of course realistic fiction has its own ways to attract the reader's attention, but fantasy is by far superior for adolescents' developing and reorganising brain.

In the article it is shown that fantasy is a narrative mode that allows readers to explore big questions in a way that realistic fiction has only limited possibilities to do. Reading fantasy is good for young people because it stimulates their cognitive, emotional, ethical and aesthetic development. If they don't read fantasy, their brain will, in its restructuring, close down all connections necessary for this process.

Keywords: *fantasy fiction, cognitive literary criticism, possible worlds.*
