На правах рукописи

Пейгина Лариса Владимировна

КУЛЬТУРФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ ИДЕНТИЧНОСТИ СУБЪЕКТА ФАНДОМНОЙ КУЛЬТУРЫ

5.10.1. Теория и история культуры, искусства

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата философских наук

Томск – 2022

Работа выполнена в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Национальный исследовательский Томский государственный университет».

Научный руководитель: кандидат философских наук, доцент
Савельева Елена Николаевна

Официальные оппоненты:

Карабыков Антон Владимирович, доктор философских наук, доцент, федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского», кафедра философии Таврической академии, профессор

Сыров Василий Николаевич, доктор философских наук, профессор, федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Национальный исследовательский Томский государственный университет», кафедра социальной философии, онтологии и теории познания, заведующий кафедрой

Семенюк Ксения Анатольевна, кандидат философских наук, федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Сибирский государственный медицинский университет» Министерства здравоохранения Российской Федерации, кафедра философии с курсами культурологии, биоэтики и отечественной истории, доцент

Защита состоится 26 декабря 2022 года в 14:00 часов на заседании диссертационного совета «НИ ТГУ.5.10.01», созданного на базе института искусств и культуры федерального государственного автономного образовательного учреждении высшего образования «Национальный исследовательский Томский государственный университет», по адресу: 634050, г. Томск, пр. Ленина, 36 (Главный корпус ТГУ, аудитория 318).

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке и на официальном сайте федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Национальный исследовательский Томский государственный университет» www.tsu.ru.

Материалы по защите диссертации размещены на официальном сайте ТГУ: https://dissertations.tsu.ru/PublicApplications/Details/41a24f77-31d3-4b96-ac83-851358671a3b

Автореферат разослан «____» ноября 2022 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета Кузоро Кристина Александровна

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность диссертационного исследования связана, в первую очередь, с выдвижением исследований идентичности на передний план современного гуманитарного знания, обусловленным нарастающей скоростью политических, социальных, технологических изменений, характеризующих современное состояние общества. Изменения культуры, встроенные в общий контекст перемен и отражающие также трансформации современной идентичности, находят своё выражение в феномене фанфикшн, что делает сам феномен и сообщество, в рамках которого он создаётся, перспективным объектом для изучения. Существование этого феномена в онлайн-пространстве связывает тему работы с областью Интернет-исследований, актуальность которых обусловлена возрастающим значением Интернета в жизни современного человека и необходимостью культурного и философского осмысления этого значения. Таким образом, данная работа лежит на пересечении трёх актуальных исследовательских векторов – исследований идентичности, современных культурных форм и практик, а также Интернет-культуры.

Научной **проблемой**, на решение которой направлено исследование, является трансформация идентичности субъекта в условиях фандомной культуры и выявление форм ее конструирования в современных условиях.

Степень разработанности проблемы

Исследование проблемы идентичности в настоящий момент является одним из ведущих направлений в области социально-гуманитарных исследований. Е. Н. Савельева и В. Е. Буденкова[1] выделяют психоаналитический, социологический и культурфилософский (антропологический) подходы к исследованию идентичности.

Психоаналитический подход (Э. Эриксон, Дж. Марсиа, М. Фридман, Э. Уотерман) по большей части индивидоцентричен, сосредоточен на

[1] Буденкова, В. Е. Идентичность как предмет теоретико-методологического анализа: модели и подходы / В. Е. Буденкова, Е. Н. Савельева // Вестн. Том. гос. ун-та. Культурология и искусствоведение. – 2016. – №1 (21). – С. 31–44.

исследовании развития идентичности в онтогенезе и отдаёт приоритет бессознательным аспектам идентификации над рефлексивными.

Социологический подход ориентируется на понимание идентичности как «комплекса ролей и статусов, организованных адекватно социальной системе»[2]. Его конструктивистское направление, сформированное под влиянием идей Н. Лумана, Б. Андерсона, П. Бергера, Т. Лукмана, Дж. Келли, трактует идентичность как социальное образование. Символический интеракционизм также исследовал социальную природу идентичности, но сосредоточился на концептуализации отношений Я – Другой (Дж. Мид, Г. Зиммер, Ч. Кули, Г. Блумер, Т. Лукман, Л. Краппман, Э. Гоффман, Г. Горфинкель). Конструктивистская методология реализуется в работах Дж. Батлер, К. Церуло, А. Вендта, В. С. Малахова, В. А. Тишкова, Т. Г. Стефаненко, позволяя сделать акцент на процессе создания идентичности в рамках социальных практик и рефлексивном участии в нём самих акторов, а также непрерывности и потенциальной незавершённости этого процесса. Ещё больше заострить это понимание позволяет концепция дискурсивной идентичности, опирающаяся на труды М. Фуко, Э. Лакло, Ш. Муфф, в рамках которой идентичность не репрезентируется в языке, а конструируется говорящим в момент говорения (Ч. Антаки и С. Видикомб, М. А. Лаппо, Л. В. Енина, О. Г. Ревзина).

В работах авторов, принадлежащих к культурфилософскому (антропологическому) подходу, исследуется культурная обусловленность идентичности. (Э. Эриксон, Р. Баумайстер, П. Бурдье, Э. Гидденс, Ю. Хабермас, Т. Д. Марцинковская). Идентичность в контексте глобализации рассматривают З. Бауман («текучая» идентичность), Э. Тоффлер («модульное я»), Р. Дженкинс, Дж. Арнет, К. Кинвал, Н. Н. Федотова. Идентичность в условиях информационного общества исследуется М. Кастельсом. Проблема кризиса идентичности осмысливается как результат культуры позднего модерна в исследованиях Р. Баумайстера, Э. Гидденса, В. Хесле и др. Постмодернистская

[2] Мухортова, В. Н. Особенности социологического подхода к понятию «Профессиональная идентичность» / В. Н. Мухортова // Социум и власть. – 2015. – №3 (53). – С. 10.

традиция осмыслять идентичность в контексте нарушения, утраты тождественности представлена исследованиями Ж. Бодрийяра, Ж. Делеза, Ж. Деррида. Подход М. Фуко связан с пониманием идентичности как совокупности практик. К моделям множественной идентичности обращаются такие исследователи как Ж. Лакан, Т. Лукман, П. Бергер, Э. Гоффман. Концепция «возможных Я» Х. Маркус и П. Нуриус постулирует индивида свободным в создании бесконечного множества «Я», но при этом предполагает, что выбор осуществляется из репертуара возможностей, определяемого историческим и социокультурным контекстом, в том числе теми моделями и символами, которые индивид черпает из своего социального опыта и получает посредством медиа.

Анализ литературы по проблемам идентичности позволяет сделать вывод о том, что, хотя исследование механизмов конструирования идентичности в условиях глобализации и цифровизации культуры становится актуальной задачей, ряд ключевых вопросов остаётся открытым. На сегодняшний день отсутствует консенсус в вопросе определения идентичности, следствием чего является, в свою очередь, отсутствие единой теории идентичности и «комплексной системной модели идентичности, дающей представление о принципах функционирования и взаимосвязи ее различных типов и уровней»[3].

Исследование идентичности фанатов является одним из основных направлений «fan studies» за рубежом. Оно тесно связано с укоренившейся в fan studies традицией рассматривать фандомы «в качестве интерпретативных образований»[4]. Опираясь на идеи американской рецептивной критики, в особенности С. Фиша о ключевой роли читателя-интерпретатора и интерпретативных сообществ, а также на модель кодирования/декодирования С. Холла, идею М. де Серто о чтении как браконьерстве, таксономию Н. Аберкромби и Б. Лонгхерста, ранжирующую аудиторию в зависимости от степени её активности, Дж. Фиске, и в особенности Г. Дженкинс положили начало

---

[3] Буденкова, В. Е. Идентичность как предмет теоретико-методологического анализа: модели и подходы / В. Е. Буденкова, Е. Н. Савельева // Вестн. Том. гос. ун-та. Культурология и искусствоведение. – 2016. – №1 (21). – С. 32.

[4] Прасолова, К. А. Фанфикшн: литературный феномен конца XX – начала XXI века (творчество поклонников Дж. К. Ролинг) : дис. … канд. филол. наук / К. А. Прасолова. – Калининград, 2009. – С. 54.

рассмотрению фанатов как активной аудитории. Именно на эту активность в выстраивании новых смыслов опирается идентичность фаната как соучастника культурного производства в традиционной исследовательской оптике fan studies.

Среди наиболее популярных направлений в рамках изучения идентичности можно выделить исследование способов выражения (и конструирования) идентичности фанатов через различные практики (Г. Дженкинс, П. Бут, Ф. Коппа, А. Томас, Р. Блэк, С. Леппянен, Н. Ламерихс); проблемы гендерной идентичности (Р. Бьюри, Ш. Грин, Г. Дженкинс и С. Дженкинс, С. Л. Джиллиан, К. Буссе и соавт., Л. Штейн, К. Скодари, М. Хаутакангас, В. Робертсон, О. А. Гюрсимсек, М. Клик и соавт.); исследование «пограничной» идентичности ака-фанов (В. Бьюр, Г. Дженкинс, М. Хиллз, М. Даффет, У. Брукер и К. Хеллексон, С. Кристофари и М. Дж. Гиттон, А. Роу, К. Ли).

В целом, для современных fan studies традиционным является дискурс, подчёркивающий перформативные аспекты фанатской идентичности и представляющий фандом как безопасное пространство, позволяющее фанатам практиковаться в определении и создании собственной идентичности (К. Чэндлер-Олькотт и Д. Махар, А. Томас, С. Летонен, Р. Блэк, Г. Дженкинс, Л. Шафирова и соавт., М. Хэйнц). В качестве активной аудитории фанаты способны к критической и трансформирующей деятельности, оспаривающей и расширяющей это поле возможностей (Дж. Сеймур, Э. Гиллиланд, К. Петерсон-Рид). Однако, хотя исследователи зачастую прославляют «сопротивляющиеся» прочтения фандома, многие из них также обращают внимание на противостояние между «трансформирующими» фанатами и «аффирмативными», то есть теми, кто поддерживает гегемонистский дискурс (К. Тойзенбергер, Дж. Дугган, М. Дж. Фаулер, С. Ш. Уолтон). Иными словами, фанаты могут использовать ресурсы, предоставляемые медиапродуктами, для тестирования и конструирования идентичности; могут расширять их ограниченные возможности, однако эти попытки могут быть оспорены другими фанатами, что проблематизирует образ «безопасного» фандома, как и исследования фандомных иерархий (Н. Вайтман, Д. Джонсон, М. Уильямсон, Н. Байм, К. Буссе,

В. М. Гонсалес, Л. Джерарти, К. Хантинг и Р. Хэйнс, М. Л. МакКадден) и феноменов, связанных с «негативной» фанатской идентичностью (Дж. Грей, Дж. М. Пинковиц, М. Клик). Также существуют исследования, показывающие, что фанатская идентичность может по крайней мере частично зависеть от вмешательства правообладателей СМИ (Н. Суинни).

Несмотря на достаточно широкий спектр тем, исследования идентичности в контексте fan studies пока ещё довольно плохо интегрируют в себя психологические исследования фанатов, что можно объяснить наследием второй волны fan studies, в рамках которой исследователи старались смыть с фандома клеймо патологии. Теми же причинами можно объяснить общий недостаток исследований, делающих упор на устойчивые аспекты идентичности фанатов медиа (например, личностные черты), а не перформативность.

Для отечественной науки, с опозданием осваивающей поле fan studies, идентичность, напротив, не является популярным объектом исследования. Это связано с не раз отмеченным «филологическим» уклоном отечественных исследований медиафандома. Существует некоторое количество работ, рассматривающих идентичность фанатов, стратегии её демонстрации и процесс её трансформации в контексте молодёжных субкультур, например, субкультуры отаку (А. Я. Пискунова и О. О. Савина, К. В. Быкова). В рамках этого дискурса речь часто идёт о потере, размывании идентичности, растворении в субкультуре (Н. С. Ларионова). Однако практически нет работ, в которых конструирование идентичности в рамках фандомной культуры вписывалось бы в более широкий культурный контекст. Исключение составляют работы Н. В. Самутиной; А. М. Рябининой; И. М. Быховской и И. Ю. Люлевич; Д. А. Бахчевой; Л. Шафировой.

Цель диссертационного исследования – концептуализация механизмов формирования идентичности субъекта фандомной культуры в современных условиях.

Задачи диссертационного исследования:

1. Проанализировать концептуальные подходы к изучению идентичности субъекта современной культуры, в контексте фандомной культуры.

2. Выявить и охарактеризовать базовые философско-культурологические основания фандомной культуры, влияющие на формирование идентичности её субъекта на разных уровнях: физическом, психологическом, социальном, культурном и экзистенциальном.

3. На материале наблюдения за представителями фандомной культуры, анализа блогов, форумов, текстов фанфикшн и т. д. раскрыть специфику применяемых субъектом фандомной культуры стратегий конструирования индивидуальной и коллективной идентичности, модели и формы презентации, выделить основные идентификационные маркеры.

4. Выделить ресурсы фандомной культуры в качестве пространства для конструирования идентичности нового типа, позволяющей преодолеть «всеобщий кризис идентичности», возникающий в процессе культурных трансформаций и характерный для общества эпохи постмодерна.

5. Выявить основные тенденции развития фандомной культуры в контексте общества позднего капитализма и связанные с этим риски, затрагивающие идентичность субъекта фандомной культуры.

Объектом диссертационного исследования является фандомная культура.

Предметом исследования является идентичность субъекта фандомной культуры.

Научная новизна представленного исследования определяется следующими результатами:

– выявлены базовые культурфилософские основания фандомной культуры;

– выявлена связь между моделью авторства и идентичностью в контексте фандомной культуры;

– идентичность субъекта фандомной культуры впервые исследуется в общем контексте культурных трансформаций, что позволяет выделить ресурсы фандомной культуры в качестве пространства для конструирования идентичности,

в частности её потенциал в развитии тех аспектов идентичности, которые позволяют субъекту успешно справляться с «всеобщим кризисом идентичности»;

– выявлены тенденции развития фандомной культуры в контексте общества позднего капитализма и связанные с этим риски, затрагивающие идентичность субъекта фандомной культуры.

Основные положения, выносимые на защиту:

1. Базовым философским основанием фандомной культуры является противоречие между свободным конструированием новой художественной реальности и верностью первоисточнику (канону). Данное противоречие может быть концептуализировано как диалектика вызова и безопасности, и на всех уровнях анализа можно выявить влияние, которое оно оказывает на идентичность субъекта фандомной культуры, соответствуя процессам диады «идентификация – обособление», регулирующим баланс персональной и социальной идентичности.

2. Фандомная культура предлагает самобытную модель авторства, аналоги для которой можно отыскать одновременно в культуре Средневековья и обществе постмодерна. В то же время эта модель не отвергает полностью романтическую (индивидуалистскую) концепцию авторства. Аналогично конструируется и идентичность субъекта фандомной культуры, которая подразумевает сочетание «готовых» моделей идентификации и изобретение оригинальных форм самовыражения. Самоидентификация субъекта фандомной культуры основана на специфическом отношении к самому миру канона, который представляется одновременно «онтологичным» и принципиально вариативным.

3. В рамках современного кризиса идентичности особое значение приобретает метапозиция Я, позволяющая человеку ориентироваться в репертуаре идентичностей и выстраивать баланс между личностной и социальной идентичностью. Основной стратегией самоосуществления, свойственной метапозиции, является авторство. Фандомная культура предоставляет три основных типа ресурсов идентичности: 1) разнообразие «готовых» идентичностей медиа и различных идентификационных групп, связанных с самим сообществом (отдельные фандомы, подгруппы внутри фандомов, площадки, мероприятия); 2)

возможности для изобретения новых форм самовыражения, включая апелляцию к уникальному личному опыту; 3) возможности для исследования различных вариантов и сочетаний в рамках творческих фандомных практик и общения. Третий тип ресурсов в наибольшей степени связан с развитием метапозиции, позволяя рассматривать идентичность субъекта фандомной культуры как автопроект.

4. Одна из форм, в которой выражается диалектика вызова и безопасности – это диалектика производства и потребления, которая характеризует субъекта фандомной культуры в качестве просьюмера. Эта модель позволяет проанализировать противоречия между производительными силами фандомной культуры и производственными отношениями позднего капитализма: фандомная культура размывает культурные и производственные границы; при этом капиталистическая система трансформирует механизмы эксплуатации, адаптируясь к существованию фандомной культуры, а фандомная культура, в свою очередь, перенимает капиталистическую логику. Основные риски для идентичности связаны с попытками медиапроизводителей присвоить метапозицию и продавать её в качестве товара, однако фандомная культура продолжает развивать свои творческие возможности для продолжения этой борьбы.

Теоретико-методологическая база исследования.

1. Исторический и сравнительный методы применяются в диссертационном исследовании при анализе существующих подходов к таким явлениям как идентичность, проблема авторства, фандомная культура, а также предпосылок и контекста их возникновения, этапов их развития.

2. Конструктивистская методология в рамках культурфилософского подхода применяется для экспликации онтологических оснований фандомной культуры, определяющих специфику новых форм и практик конструирования идентичности.

3. Методы качественных полевых исследований (включенного наблюдения, анкетирования), дискурс-анализ, тематический анализ использовались для изучения идентификационных практик в сети Интернет и вне её, а также для

анализа механизмов создания различных фанатских текстов (фанфикшн, фанарт, фанвидео и т.п.) и их функционирования в качестве инструментария конструирования идентичности и идентификационных паттернов.

4. Диалектический метод, применённый к анализу как феномена идентичности, так и фандомной культуры, позволил описать их как развивающиеся, внутренне противоречивые и многосторонние явления, а также выявить их базовые оппозиции.

Теоретическая и практическая значимость исследования.

Работа представляется значимой для теории современной культуры и fan studies, поскольку ориентирована на рассмотрение фандомной культуры как целого, что позволяет увеличить масштаб анализа явления и, выделив его онтологические основания, вписать его в контекст общекультурных трансформаций.

Материалы и отдельные главы диссертации могут быть использованы в процессе преподавания философии, теории и истории культуры, культурологии, философии культуры, эстетики, а также послужить основой для разработки отдельного спецкурса или практического семинара по фанатскому творчеству, адресованного как студентам вузов, так и начинающим авторам. Выводы и материалы диссертационного исследования могут стать методологическим основанием для решения проблем, возникающих в ходе социокультурных трансформаций. Также существует возможность использования результатов исследования в психотерапевтической практике или при планировании маркетинговой политики взаимодействия с фанатами при продвижении оригинального культурного продукта.

Степень достоверности результатов проведенного исследования.

Достоверность полученных результатов обеспечивается репрезентативностью выборки и источниковедческой базы исследования, корректным применением общенаучных и культурологических методов исследования, позволяющих всесторонне рассмотреть исследуемую проблему и комплексно решить поставленные задачи. Кроме того, соискатель апеллирует к

многолетнему личному опыту включённого наблюдения за фандомными сообществами в сети и собственному опыту литературной деятельности.

Апробация результатов исследования проводилась в рамках ряда международных конференций, в частности XIII Конгресса антропологов и этнологов России (Казань, 2019); Всероссийского Форума «Культурные индустрии» (Томск, 2019); VI Международной научно-практической конференции «Стратегии развития социальных общностей, институтов и территорий» (Екатеринбург, 2020); XIV Конгресса антропологов и этнологов России (Томск, 2021); V Российского культурологического конгресса с международным участием «Культурное наследие – от прошлого к будущему» (Санкт-Петербург, 2021). Основные положения, научные результаты и выводы были также изложены на заседаниях и научных семинарах кафедры культурологии, теории и истории культуры Института искусств и культуры Национального исследовательского Томского государственного университета (2017–2019 гг.) и получили положительную оценку. Исследования, послужившие материалом для написания второй и третьей глав диссертации, выполнены при поддержке гранта Российского научного фонда (проект № 19-18-00237): «Человек в культуре просьюмеризма: новые практики конструирования идентичности».

Структура и объем работы

Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения и списка литературы. Первая глава состоит их трёх параграфов, вторая глава содержит четыре параграфа (третий из которых включает три раздела), третья глава включает четыре параграфа.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе «Идентичность в процессе социокультурных изменений» даётся анализ трансформаций идентичности, происходящих под влиянием социально-культурных изменений и цифровизации.

В параграфе 1.1 «Феномен идентичности через призму научной рефлексии» анализируются различные подходы к идентичности.

Большинство современных исследований идентичности открываются признанием проблемы многообразия существующих подходов к феномену и отсутствия общепринятого определения. Это связано, в частности, с семантической двойственностью самого понятия, поскольку идентичность означает одновременно нечто уникальное и отличное от всего остального, но в то же время – нечто похожее, соответствующее чему-то другому (Э. Марк). Одним из наиболее популярных способов концептуализации дихотомии уникальности-соответствия является выделение двух уровней идентичности – личностной (персональной, индивидуальной) и групповой (социальной, коллективной). Дж. Тернер определяет персональную идентичность как «самоопределение в аспекте физических, интеллектуальных, нравственных и иных качеств человека, характеризующих его как уникального человека в терминах индивидуальных отличий от других людей в группе»[5]. Социальная идентичность определяется Г. Тэджфелом как «знание человека о своей принадлежности к социальной группе (или группам) вместе с ценностным и эмоциональным значением, связанным с этой принадлежностью»[6]. Основными механизмами идентичности являются механизмы различения и отождествления.

Анализируя концепции Дж. Бьюдженталя, Э. Фромма и А. Дейкмана, автор выделяет их общее стремление выделить два противоположных модуса (субъектный и объектный) и показать драму их взаимодействия, а также конструирование образа современного мира как препятствия. Однако субъект-объектная дихотомия вовсе не является отражением дихотомии индивидуального и коллективного, а призвана выявить способность Я к саморефлексии и самоконструированию. Эту способность, дополняющую двухуровневую модель, мы предлагаем обозначить в качестве «метапозиции». На наш взгляд, именно метапозиция позволяет вести «политики идентичности» (Э. Гоффман) и соблюдать «баланс идентичностей» (Ю. Хабермас).

---

[5] Сидоренков, А. В. Проявление уровней и компонентов идентичности работников в организации / А. В. Сидоренков, В. А. Штроо, Д. Е. Штильников // Организационная психология, – 2020. – Т. 10. – № 2. – С. 39.

[6] Там же. С. 37.

В параграфе 1.2 «Идентичность как проблема и ресурс» показывается, почему метапозиция особенно важна в контексте современной социокультурной ситуации.

Всеобщий кризис идентичности, характерный для современного общества, отмечается многими исследователями (Г. М. Андреева, М. В. Заковоротная, В. А. Ядов, О. В. Лукьянов, Э. Тоффлер, Е. П. Белинская, Н. Н. Федотова, Ж-Ф. Лиотар, В. Хесле и др.). В то же время Э. Гидденсом и З. Бауманом было показано, что в нестабильном и динамичном обществе идентичность также должна быть гибкой и «текучей». Оптимистичный взгляд на современную культуру рисует её как культуру свободы и выбора (пусть и необходимого, по Р. Баумайстеру), в том числе выбора себя. В этом смысле идентичность может и должна выступать в качестве «ресурса». Однако свобода и выбор в риторике общества потребления легко подменяются свободой выбора товаров, ориентируя человека на стратегию «иметь» (по Э. Фромму), стратегию «объектной» идентичности. В качестве выхода Фромм предлагает техники, ориентирующие человека на стратегию «быть», стратегию позитивной свободы.

Эта стратегия в нашем понимании как раз является стратегией «метапозиции», которая позволяет нам ориентироваться в сложной мозаике идентичностей. С другой стороны, развитие капитализма привело к тому, что метапозиция также легко оказывается коммодифицирована. Задача, которая видится в связи с этим, – необходимость выработки подхода, позволяющего изучать процессы, связанные со свободой выбора и самоосуществления, при этом по возможности учитывающего риски, связанные со стратегиями общества позднего капитализма, направленными на коммодификацию этих понятий. На наш взгляд, такой анализ возможно осуществить только в рамках диалектического подхода.

В то же время диалектика как нельзя лучше соответствует задаче метапозиции, которая позволяет балансировать между социальной и личностной идентичностью. Это стратегия авторства, подразумевающая субъектное отношение к собственной личности, жизни и реальности. В то же время

необходимо помнить, что эта «позитивная свобода» самоконструирования сдерживается присущим человеку стремлением к безопасности. Рассматривая идентичность субъекта фандомной культуры, мы полагаем, что в рамках фандомной культуры мы можем исследовать как «свободу», так и «безопасность», поскольку сочетание этих тенденций лежит в её основе. Фикрайтеры могут свободно конструировать новую художественную реальность, бросая вызов различным нормам и самим себе, но в то же время существование неизменного первоисточника обеспечивает возможность «вечного возвращения» к «статус-кво». В этом смысле фанфикшн, выступая практикой, позволяющей исследовать авторство в контексте создания текста, позволяет также исследовать авторство как механизм идентичности.

В параграфе 1.3 «Проблема идентичности как проблема авторства» сопоставление развития представлений об идентичности и авторстве позволяет заключить, что эти процессы, по-видимому, протекали параллельно, и модели коллективного авторства можно соотнести с моделями «текучей», «множественной», «фрагментарной» идентичности. В этой связи фанфикшн, который воспринимается поистине «постмодернистским» феноменом, поскольку ставит под сомнение авторитет и власть автора и иерархию разных версий одного и того же художественного мира, а также фандомная культура, в рамках которой он создаётся, могут служить для исследователей уникальным источником информации о трансформациях идентичности современного человека.

Мы можем заключить, что практики фанфикшн в наибольшей степени напоминают возрождение средневековых представлений об авторстве: разделение ролей, цеховая солидарность, совместное творчество и отсутствие чётких границ между чтением и письмом, а также возрождение функции «заказчика»: автор идеи и автор исполнения фанфика – нередко не одно и то же лицо. В то же время это не отменяет полностью «романтическую» концепцию авторства и одновременно включает в себя позднюю структуралистскую и постструктуралистскую рефлексию.

Предложенная аналогия позволяет предположить, что и идентичность автора фанфика также не является полноценным возвращением к средневековым представлениям, а должна представлять собой сложный феномен, интегрирующий представления, истоки которых мы можем обнаружить в различных исторических эпохах.

Во второй главе «Фандомная культура» даётся обзор основных подходов к изучению фандомной культуры, анализируются ключевые проблемы fan studies, в частности проблема идентичности субъекта фандомной культуры, в контексте метаморфоз, связанных с масштабными социокультурными трансформациями. Исследуются некоторые аспекты фандомной культуры в контексте её способности размывать привычные границы, отмечаемой в большинстве исследований. Делается попытка поместить результаты этих исследований в более общий контекст социокультурного развития.

В параграфе 2.1 «Зарубежные исследования фандомной культуры» даётся краткий обзор истории фандома, описывается контекст появления и развития fan studies как научного направления, а также рассматриваются периодизации fan studies; наконец, основные направления исследований идентичности фанатов анализируются в общем контексте развития fan studies.

Хотя фанкультура и связанные с ней практики имеют длинную предысторию, а также богатую почву, подготовленную развитием cultural studies, появление первых результатов исследований фанатских объединений и творчества относится к 80-м годам прошлого века. П. Сиуда выделяет три волны фанатских исследований («волну девиации», «волну сопротивления», «волну мейнстрима»), анализируя развитие этой научной области как эволюцию представлений о фандоме «от девиации к мейнстриму»[7]. Первая волна репрезентировала негативный и патологический образ фаната, представляя фанатов как слабоумных, извращённых и маргинальных личностей, полностью подпавших под пагубную власть популярной культуры. Этот образ становится главным объектом критики в

[7] Siuda, P. From Deviation to Mainstream – Evolution of Fan Studies / P. Siuda // Studia Medioznawcze [Media Studies]. – 2010. – Vol. 3, is. 42. – P. 87–99.

рамках второй волны, вдохновлённой идеями Мишеля де Серто и Джона Фиске, которая была сосредоточена на том, как фанатские сообщества, конструируя собственные смыслы, сопротивляются доминирующей культуре. Третья волна явилась реакцией на повсеместное распространение фанкультуры и исследует фандом как часть повседневности.

В рамках третьей волны постепенно нарастающее недовольство идеологической зашоренностью fan studies приводит к тому, что начинают появляться исследования, заново, уже с новых позиций, рассматривающие «негативные» проявления фанатства. Это исследовательское направление можно назвать «полемичным»[8]. В частности, современные исследования начинают всё чаще обращаться к марксистскому аппарату, который был отчасти дискредитирован взглядами представителей Франкфуртской школы на массовую аудиторию как пассивный и манипулируемый класс. В рамках второй волны активность фанатов противопоставлялась пассивности «обыкновенных» потребителей. Более современные исследователи отходят от этого противопоставления, сосредотачиваясь на том, как капитализм адаптируется к существованию фандомной культуры и учится встраивать её коды на уровне создания и продвижения продукта. В то же время фанаты также могут перенимать капиталистическую логику, отходя от традиционной для фандома «экономики дарения».

По нашему мнению, эти тенденции, осмысленные уже в рамках третьей волны в контексте курса на усложнение понимания отношений между фанатами и медиапроизводителями (К. Буссе, А. де Козник, М. Стэнфилл, Т. Тёрк, С. Скотт, Дж. Бреннан, Л. Хадас и Л. Шифман, А. Навар-Гилл, Р. М. Милнер, Дж. Квон, С. Дж. Чо, Н. Ноппе, М. Хиллз, Э. М. Ханна, Э. Аффузо) продолжают развиваться. В дальнейшем мы предлагаем рассматривать этот процесс диалектически, сосредотачиваясь на средствах сопротивления фанатской культуры – и тех

[8] См. специальный выпуск журнала «American Behavioral Scientist», озаглавленный «Fandom and Controversy» под редакцией Ребекки Уильямс и Люси Беннет: https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/00027642211042290.

приёмах, которые использует логика позднего капитализма, чтобы присвоить эти средства.

Обзор существующих исследований идентичности фанатов позволяет сделать следующие выводы:

1. Изменения, связанные с развитием технологий, отражаются на исследованиях идентичности фанатов. Работы, посвящённые онлайн-фандомам, часто показывают возможность группирования по иным основаниям по сравнению с фандомами эпохи до-Интернета: так, современные фанаты могут выстраивать свою идентичность не только вокруг определённого культурного объекта (П. Обст и соавт.; С. Рейзен и Н. Р. Бранскомб; И. Джонс и Л. Лоуренс), но и вокруг конкретной онлайн-площадки (Э. Мисэйлиду; М. Гленхабер).

2. Общие дискурсы fan studies и их изменения оказывают влияние и на исследования идентичности. В рамках «волны сопротивления» активность в выстраивании новых смыслов является ключевой характеристикой и опорой идентичности фаната как соучастника культурного производства, отличающей его от «обычной» (пассивной) аудитории. Эта точка зрения призвана оспорить существовавший в рамках «волны девиации» взгляд на фанатов как лишённых субъектности, одержимых и ведомых. Постепенно «сопротивляющаяся» идентичность проблематизируется: в рамках «волны мейнстрима» фанат снова приближается к «обычному» потребителю. Также появляются работы, анализирующие «негативные» проявления фанатской идентичности и влияние, которое медиапроизводители могут оказывать на идентичность фанатов, что кажется откатом назад, по сравнению с оптимистической риторикой «волны сопротивления», но на самом деле является отражением более современного «полемического» дискурса.

3. Существует возможность влияния исследовательского дискурса fan studies на самих фанатов и на те способы, которыми они выстраивают идентичность. Эта возможность обусловлена тем, что многие классики этой области являются ака-фанами, а необходимость делиться результатами исследований с сообществом является одним из ключевых пунктов

исследовательской этики в рамках fan studies. В то же время, влияя на способы, которыми фанаты могут думать о себе, fan studies могут также оказывать влияние на способы, которыми медиапроизводители думают о фанатах: так, медиапроизводители научились использовать концепции, разработанные в рамках «волны сопротивления», для эксплуатации фанатов.

Проведённый анализ позволяет говорить о необходимости учитывать ограничения, накладываемые общей логикой развития fan studies на исследования идентичности фанатов. Также мы утверждаем, что идентичность фаната должна рассматриваться в связи с развитием технологий и в контексте взаимоотношений с медиапроизводителями. Противоречивость этих отношений, на наш взгляд, обуславливает потенциальную полезность применения диалектического подхода.

В параграфе 2.2 «Отечественные исследования фандомной культуры» даётся обзор отечественных исследований, посвящённых разным аспектам фандомной культуры, рассматривается эволюция представлений отечественной науки о фанатах; анализируется одновременное присутствие в научном поле и наложение различных дискурсов, относящихся к разным исследовательским «волнам»; анализируется влияние этих дискурсов на исследование феноменов, связанных с идентичностью фанатов; эксплицируются представления исследователей о механизмах, которые делают возможными «распространение» опыта, получаемого в рамках сообщества и в процессе творческих практик, на повседневную жизнь.

Анализ существующих работ подтверждает наличие серьёзных дискурсивных «разрывов». В контексте интересующей нас темы идентичности это приводит к тому, что представления о фанатской идентичности как о «размывающей» собственные ориентиры Я соседствуют с исследованиями, рассматривающими «размывание» самой фанатской идентичности, связанное с широтой распространения фанатской культуры и встраиванием её практик в повседневную жизнь.

Наше исследование выполнено в русле последнего подхода, в связи с чем обосновывается необходимость уточнения (и одновременного расширения)

понятия «фандомная культура». Мы предлагаем рассматривать фандомную культуру в качестве феномена, сложившегося на основе сети фандомных сообществ с разной степенью перекрытия и взаимосвязанного членства, но в дальнейшем выходящего за пределы этих сообществ и проявляющего себя в качестве специфической оптики и системы практик, связанных с вовлечённым чтением, коммуникацией и творчеством. Понимание фандомной культуры должно приблизить нас к пониманию идентичности её субъекта, но в то же время и описание идентичности субъекта фандомной культуры необходимо для прояснения феномена в целом.

В параграфе 2.3 «Фандомная культура в контексте общества постмодерна» фандомная культура рассматривается в контексте её способности размывать привычные границы – между чтением и письмом, производителями и потребителями, высокой и низкой культурой, что отвечает современным представлениям о тенденциях общества постмодерна и постмодернистского художественного творчества.

Подраздел 2.3.1 «Творческая иерархия в русскоязычных фандомных сообществах на примере флэшмоба "Я не боюсь творить"» описывает результаты исследования, в рамках которого анализируются материалы флэшмоба, проходившего в 2018 г. на сайте Diary.ru, с целью предложить новый взгляд на творческую иерархию внутри русскоязычных фандомных сообществ.

Несмотря на традиционно принятый в fan studies взгляд на фанфикшн как на «демократический жанр» (термин Шины Пью), анализ материалов флэшмоба демонстрирует, что, хотя фанфикшн самим своим существованием разрушает некоторые существующие иерархии, внутри самих сообществ с неизбежностью выстраиваются новые. Анализ творческой иерархии внутри русскоязычных фандомных сообществ выявил следующие механизмы выстраивания иерархии: очередность прихода в фандом; специфика фандомной деятельности; образование; пол; возраст; объём официальных полномочий; социальный капитал (известность в фандоме, широкая сеть социальных связей, дружба с другими известными

членами фандома); культурный капитал (производимый пользователем фандомный контент и полученные в фандоме знаки отличия).

Сравнение фандомных сообществ с профессиональным литературным сообществом в России выявило большое сходство в стратегиях построения творческой иерархии, например, распространённость идей объективно существующей культурной иерархии, важности и объективности экспертного мнения, необходимости квалифицированного отбора и ранжирования текстов.

В подраздел 2.3.2 «Творчество фанфикшн в контексте художественной литературы» излагаются результаты исследования дискурсов, связанных с местом фанфикшн в литературном поле.

Несмотря на уже сложившуюся традицию научной рефлексии (А. Деречо, М. Стази, К. А. Прасолова, Н. В. Самутина), наиболее часто в сообществе и вне его поднимается вопрос о «неоригинальности» и «вторичности» фанфикшн. Так или иначе, и «противники», и «сторонники» фанфикшн признают, что для восприятия фанфикшн необходимо знание первоисточника, но осмысляют и оценивают эту идею по-разному. Для многих «противников» фанфикшн именно текстовая автономия как безусловная ценность выступает синонимом «оригинальности» литературного текста (оригинальность, в свою очередь, также является безусловной ценностью) или, точнее, её базовым основанием. По всей видимости, в недрах этой аргументации также обнаруживается прочная этическая связь между «оригинальностью», «авторством» и «авторским правом», отсылающая к романтической концепции авторства. В глазах же «защитников» фанфикшн автономность текста обычно не является необходимым условием его литературной ценности.

Однако дискурс, связанный с романтической концепцией авторства, присутствует и в самом сообществе, хотя и в трансформированном виде. «Оригинальность» продолжает высоко цениться, но для многих участников сообщества не существует противоречия между «оригинальным» и «заимствованным», а также «авторским» и «заимствованным». Герои и мир фанфика могут быть «авторскими» ничуть не меньше, хотя и основаны на

прототипах (и часто оцениваются фандомом по шкале «вхарактерности»). При этом авторам фанфиков, несмотря на формальный отказ от прибыли, свойственно отстаивать собственные авторские права на свои произведения (К. А. Прасолова).

Проведённый анализ мнений позволяет сделать вывод, что за частными разногласиями «сторонников» и «противников» фанфикшн открывается более глубокая проблема признания/непризнания безусловной ценности текстовой автономии, а также различное отношение к «онтологическому» статусу вымышленного мира и/или статусу автора канона. Этот вывод свидетельствует о том, что фандомная культура выявляет и делает видимыми противоречия, свойственные обществу постмодерна и постмодернистскому искусству в целом.

В подразделе 2.3.3 «Особенности художественной и исследовательской стратегий в творчестве фанфикшн» анализируется соединение исследовательской и художественной стратегий в творчестве фанфикшн.

Исследователи фанфикшн обращают внимание на то, что источником вдохновения авторов фанфикшн часто являются некие «пробелы» или «лакуны» в исходном произведении. Однако, заполняя их, фикрайтеры могут выходить за рамки простой исследовательской реконструкции, дополняя текст элементами, которые явно противоречат изначальным условиям канона. В то же время само исследование может проводиться весьма тщательно, с привлечением обширного фактического материала, в том числе черпаемого из внешних по отношению к канону источников. Читатели фанфика и сообщество в целом могут оказывать автору поддержку в этом исследовании, создавая и распространяя необходимые материалы, а также высказывая мнения и конкретные предложения. Иногда эти предложения могут влиять на текст, то есть то или иное художественное решение может приниматься фикрайтером в переговорах с другими членами фандома.

Это показывает, что в воображении фандомных сообществ вымышленный мир обретает онтологический статус, так как предполагается, что он не ограничивается фантазией автора-создателя, «проработавшего» и воплотившего лишь отдельные его фрагменты, а выходит далеко за её рамки, становясь самостоятельным объектом, пригодным для коллективного исследования в рамках

творческой преобразующей деятельности вовлечённого фандомного сообщества. Именно такое отношение к культурному продукту побуждается интермедиальностью современных фандомов. Исследовательская стратегия фанфикшн апеллирует к онтологическому статусу вымышленного мира, тогда как художественная – к его принципиальной вариативности. Соединяясь, они рождают стратегию игровую, стратегию «что, если». Автор фанфикшн исследует уже не исходный вариант мира, а преобразованный, что даёт возможность одновременно удовлетворять специфические эмоциональные потребности. В то же время автор берёт на себя определённые обязательства, связанные с фандомными нормами, а его идеи могут быть оспорены сообществом.

Мы утверждаем, что фанфикшн, опровергая бинарные оппозиции, размывает границы в целом, в том числе границы между объективностью научного поиска и субъективностью художественного творчества, но одновременно придаёт вес индивидуальному опыту и верифицирует индивидуальные границы, выстраиваемые членами фандомных сообществ.

В параграфе 2.4 «Фандомная культура и общество позднего капитализма» фандомная культура в целом и идентичность её субъекта в частности анализируются в контексте концепций позднего капитализма и просьюмеризма; обосновывается необходимость диалектического подхода.

Фандомная культура создаёт пространство для преодоления парадокса идентичности, позволяя нам «проявлять нашу неповторимую индивидуальность, но в то же время чувствовать себя под защитой группы»[9]. Творческий труд субъекта фандомной культуры, обладающий характеристиками просьюмерской деятельности и сочетающий в себе производство и потребление, сопряжён одновременно с «производством» и «потреблением» идентичности. Капиталу «выгодно», чтобы субъект был «потребителем», а не «производителем» идентичностей. Поэтому, когда в ответ на сопротивление «массовой» культуре, которая «массово» предоставляла идентичности, получают распространение

[9] Глейзер, А. Суперфэндом. Как под воздействием увлеченности меняются объекты нашего потребления и мы сами / А. Глейзер, З. Фрааде-Бланар. – М.: Азбука Бизнес, 2017. – 352 с.

просьюмерские практики (предполагающие ориентацию не только на «потребление», но и на самостоятельное «производство» идентичности), капитализм адаптируется и начинает «принуждать» к «самостроительству» (иллюзии «производства» идентичности), через это снова получая контроль над идентичностью, уже на более тонком уровне. В то же время это не может полностью парализовать творческий поиск фанатов: так, наше исследование (совместно с А. О. Тепляковой) демократизации процесса производства фанатских видео выявило, что унификация и упрощение технических средств и приёмов, сопровождающая появление платформы TikTok, может сочетаться с усложнением смысловой структуры видео, происходящей за счёт увеличения количества контекстов, в которые оказывается вписана эта практика. Мы утверждаем, что этот процесс взаимодействия необходимо рассматривать диалектически.

В третьей главе «Деятельность субъекта фандомной культуры в контексте трансформаций идентичности» исследуется деятельность субъекта фандомной культуры в контексте трансформаций идентичности, происходящих под влиянием социально-культурных изменений и цифровизации.

В параграфе 3.1 «Идентичность субъекта фандомной культуры как автопроект в условиях общества постмодерна» показывается, что за счёт создания условий для выстраивания баланса между уникальностью и принадлежностью фандомная культура развивает способности субъекта к метапозиции, позволяя ему успешно справляться с вызовами современности.

В ситуации всё ускоряющихся экономических, политических и социокультурных изменений, превращающих современное общество в «общество риска», самоконструирование становится не просто возможностью, но необходимостью. Идентичность современного человека должна представлять собой автопроект, поскольку только в этом случае субъект сможет справиться с неопределённостью и отсутствием надёжных общезначимых ориентиров. В то же время обратной стороной автопроектности является превращение личности в бренд. На наш взгляд, это происходит тогда, когда производство идентичности подменяется потреблением идеи производства. Этот процесс является примером

того, как капитализм адаптируется к меняющейся реальности – и потребление идеи «борьбы с обществом потребления» становится новым трендом. На уровне субъекта это связано с нарушением баланса идентичности в сторону преувеличения возможностей персональной идентичности и особенно метапозиции, отказом признавать имеющиеся ограничения. На наш взгляд, реализация стратегии «позитивной свободы» (стратегия «авторства») возможна только за счёт выстраивания баланса между различением и отождествлением. В нашей модели за выстраивание этого баланса отвечает метапозиция. Фандомная культура предлагает богатые возможности для развития метапозиции за счёт того, что одновременно предоставляет три типа возможностей для построения идентичности: широкий выбор готовых форм; создание оригинальных форм; выстраивание уникальной конфигурации оригинального и заимствованного. Благодаря одновременной представленности трёх этих модусов, а также наличию пространства для обсуждения и тестирования, субъект получает возможность создания настоящего автопроекта идентичности. Целостность и устойчивость этого автопроекта (при всей его принципиальной незавершённости) обеспечиваются за счёт диалектики вызова и безопасности, которая, являясь базовым принципом фандомной культуры, может быть выявлена на всех уровнях анализа и таким образом охватывает все грани субъективного опыта.

В параграфе 3.2 «Диалектика вызова и безопасности в творчестве субъекта фандомной культуры» предлагается модель для анализа диалектики безопасности и вызова на разных уровнях: физическом, социальном, культурном, психологическом и экзистенциальном.

Используемая модель анализа опирается на представления Г. В. Залевского о человеке как биопсихосоционоэтическом существе[10], которые в свою очередь развивают идеи В. Франкла[11], разделившего «нематериальное» в человеке на «психическое» и «ноэтическое». В рамках данного анализа мы также разделяем

[10] Залевский, Г. В. От «демонической» до «биопсихосоционоэтической» модели психического расстройства / Г. В. Залевский // Сибирский психологический журнал. – 2009. – №31. – С 57–64.

[11] Франкл, В. Воля к смыслу / В. Франкл. – М.: Апрель-Пресс, Изд-во ЭКСМО-Пресс, 2000. – 368 с.

социальный и культурный уровни, которые в модели Залевского слиты в единый «социальный» уровень.

На **физическом** уровне указанное противоречие связано с преодолением физических ограничений – при одновременном стремлении сохранить имеющиеся границы тела.

На **социальном** уровне указанное противоречие представлено, с одной стороны, вызовом существующему обществу, а с другой – безопасностью самого фан-сообщества.

На **культурном** уровне диалектика вызова и безопасности реализуется, с одной стороны, в вызове существующим культурным продуктам, формам и отношениям, а с другой – в создании собственной (суб)культуры.

На **психологическом** уровне диалектика вызова и безопасности реализуется, с одной стороны, возможностью исследовать разнообразные стороны реальности и собственной личности, а с другой – возможностью избежать неприятных эмоций.

На **экзистенциальном** уровне диалектика вызова и безопасности реализуется как возможность практиковать бесконечную неопределённость мира, при этом «подстраховавшись» существованием неизменного канона.

В параграфе 3.3 «Модели презентации субъекта фандомной культуры» предлагается структура современной фандомной культуры, описываются модели презентации субъекта фандомной культуры, что позволяет охарактеризовать репертуар его идентичностей и выделить идентификационные маркеры.

Фандомная культура, изначально складываясь как сеть фандомных сообществ с взаимосвязанным членством, проявляет себя в качестве специфической оптики и системы практик, связанных с вовлечённым чтением, коммуникацией и творчеством, и в этом смысле обладает потенциалом «фандомизировать» не только привычные сферы культурного производства, но и различные области социальной жизни. В этих условиях новые фандомы могут образовываться как реакция на уже сложившуюся систему практик и коммуникативную сеть.

В связи с этим мы выделяем три основных организующих начала в современной фандомной культуре: 1) фандом; 2) площадка; 3) мероприятие.

Фандомный принцип организации предусматривает встраивание фанатских сообществ в контекст диалога с производителями контента, что способствует многоуровневому характеру фандома. Внутри одного фандома могут образовываться локальные сообщества, связанные с отдельными аспектами канона. Принцип площадки позволяет фанатским сообществам выстраивать отношения с владельцами конкретных Интернет-ресурсов, что актуализирует экономический аспект сайтов фандомных сообществ (функционирующих за счет пожертвований пользователей и т. п.). Принцип мероприятия действует при создании локальных сообществ, организующих деятельность, время, социальные связи участников, согласно нормам и правилам конкретного фандомного мероприятия.

Эти три принципа соответствуют трём моделям презентации субъекта фандомной культуры. Имея в виду эти модели презентации, а также основываясь на выделенных Д. А. Бахчевой[12] уровнях идентичности участника Фандомной Битвы и уровнях фандома, мы выделяем следующий репертуар идентичностей субъекта фандомной культуры: а) идентичность фаната; б) фандомная идентичность (по уровням: мультифандомная идентичность; идентичность фаната вселенной одного канона; идентичность фаната конкретного канонного произведения; идентичность фаната какого-то из аспектов канонного произведения (фанат персонажа, шиппер конкретной пары и т. д.)); в) идентичность, связанная с поиском своего места в каноне; г) идентичность, связанная с приверженностью тому или иному фандомному автору или произведению фанфикшн; д) идентичность, связанная с теми или иными творческими вкусами (слэшер, гетник, дженовик, ангстер, любитель флаффа и т. д.); е) идентичность, связанная с конкретной творческой практикой (фикрайтер, артер, виддер, переводчик, бета и т. д.); ж) идентичность, связанная с

[12] Бахчева, Д. А. Культура участия в виртуальных сообществах фанфикшена (на примере Фандомной Битвы): дис. ... магистра социологии / Д. А. Бахчева. – Санкт-Петербургский Государственный университет, Санкт-Петербург, 2017. – 128 с.

принадлежностью к площадке; з) идентичность, связанная с конкретной функцией, выполняемой в рамках площадки (владелец, администратор, модератор); и) идентичность организатора/участника фандомного мероприятия; к) командная идентичность; л) идентичность, связанная с конкретной функцией, выполняемой в рамках команды (капитан команды, зам.капитана команды, фикрайтер/артер/переводчик/бета/верстальщик в конкретной команде).

В зависимости от преобладающей формы организации фандомного опыта, на первый план выходят идентичности, связанные с конкретным фандомом, площадкой или мероприятием. Идентичности, связанные с творческими вкусами и практиками, могут быть как связаны с ними, так и существовать автономно, выходя на передний план. Однозначной иерархии между идентичностями не существует.

Наше исследование позволило выявить и систематизировать следующие группы идентификационных маркеров принадлежности к фандомной культуре:

– маркеры присутствия (наличие профиля на фандомных ресурсах, подписка на группы с фандомным контентом, наличие в избранном/списке «друзей» профилей других членов сообщества);

– маркеры ориентации в контексте (использование общефанатского/узкофандомного/командного/площадкового сленга, оперирование фандомными образами и понятиями при коммуникации, владение нормами коммуникации, владение навыками фандомного чтения и интерпретации);

– маркеры аффективных инвестиций (демонстрация эмоциональной реакции на те или иные аспекты канона/фандома; демонстрация преданности канону/фандому/площадке/команде);

– маркеры подражания (преобразование внешности – как реальное, так и с помощью фоторедакторов – под фандомный образ, демонстрация фандомной/командной/площадковой атрибутики – как обладание материальными вещами, так и использование визуальных фандомных образов в оформления личных страниц, аватаров, использование имён собственных или специфических

для фандома атрибутов для логинов, названий блогов, подписей, статусов, то же самое касается использования командной атрибутики или логотипов площадок);

– маркеры деятельности (создание, размещение, распространение, комментирование, оценивание фандомного контента; преобладание того или иного типа контента для представителей разных групп);

– маркеры самокатегоризации (текстуальное или визуальное представление себя как члена конкретной группы (определённого фандома, поклонников той или иной практики и т. д., а также представителя той или иной группы во вселенной канона, члена команды, пользователя ресурса или площадки). Текстуальный способ осуществляется через описание профиля, подпись, статус, непосредственное информирование собеседника в процессе коммуникации. Визуальный способ осуществляется через использование символики и образов, характерных для той или иной группы, в профиле, аватаре, фоне блога).

Все группы маркеров могут использоваться для каждой из представленных выше моделей презентации, но будут иметь свою специфику.

В совокупности эта информация позволяет составить целостный портрет, не только свидетельствуя о принадлежности к фандомной культуре, но и определяя субъекта как члена более локальных сообществ.

При этом диалектика вызова и безопасности проявляется в том, что перечисленные маркеры могут одновременно демонстрировать и утаивать информацию, непосредственно свидетельствуя о приверженности пользователя тому или иному фандому и сообщая определённую информацию о его личности, или создавая «входной порог» для восприятия, преодолеть который могут лишь посвящённые, то есть «свои». Момент такого «узнавания» часто создаёт ощущение сильной эмоциональной близости и групповой солидарности.

В параграфе 3.4 «Персональная и коллективная идентичность субъекта фандомной культуры» рассматривается, как в рамках различных моделей презентации выражаются персональная и коллективная идентичность субъекта фандомной культуры, а также на примере фикрайтера выявляются конкретные

средства, которые для этого используются; на основании проведённого анализа формулируется окончательное определение фандомной культуры.

Исследования, проводившиеся в рамках «патологизирующего» дискурса, часто были склонны подчёркивать жёсткость групповой идентичности фанатов, выстраиваемой традиционным способом, то есть в рамках оппозиции «Свои-Чужие». Для современной фандомной культуры, подразумевающей взаимосвязь фандомных сообществ внутри общей сети и пересекающееся членство, эта идея представляется в общем неактуальной. Однако эффекты групповой идентичности могут наблюдаться в следующих формах:

– в противостоянии не-фанатам (например, когда представители фандомной культуры ощущают угрозу своим ценностям);

– в противостоянии институциям (как медиапроизводителям, так и, например, владельцам онлайн-площадки);

– между фандомами (несмотря на то, что разделение на фандомы перестало быть жёстким, фандомы могут ощущаться как более или менее «привилегированные»);

– между локальными сообществами внутри фандомов (например, «шипперские войны»; также противостояние между производителями и аудиторией может переноситься внутрь фандома: например, читатели могут объединяться против фикрайтера);

– между различными площадками (например, пользователи той или иной площадки могут ощущать себя как члены «привилегированного» сообщества по критерию избирательности доступа или обязательности модерации текстов; в этом случае пользователи более «демократических» площадок могут оцениваться как менее взыскательные);

– между командами внутри определённого фандомного мероприятия.

Альтернативными (и дополнительными) критериями разделения могут выступать возраст, пол, стаж в фандоме, известность, конкретные вкусы и предпочтения. Эти критерии могут функционировать как внутри фандома, площадки или мероприятия, так и преодолевать эти границы.

Большинство типов идентичности из представленного ранее репертуара носят коллективный характер: фанат, член фандома, приверженец какой-то фандомной практики или определённых вкусов, пользователь определённой площадки, участник мероприятия, член команды – всё это предполагает принадлежность к сообществу единомышленников. Роли, выполняемые в рамках конкретной площадки/мероприятия, в меньшей степени обладают этим качеством, при условии, что они единичны (то есть существует один капитан команды или один организатор мероприятия). Однако в рамках некоторых мероприятий существуют, например, закрытые «капитанские» сообщества, которые занимают промежуточную ступень, имея отношение как к коллективной, так и к персональной идентичности. То же самое можно сказать в отношении идентичности, связанной с поиском своего места в мире канона. Эта идентичность (обычно набор идентичностей) связана с поиском подходящих объектов для идентификации в мире канона. Это могут быть как конкретные персонажи, так и группы. Иногда фанаты, склонные самоопределяться относительно канона сходным образом, создают свои мини-сообщества. Специфика этой идентичности в наибольшей степени связана с конкретным фандомом. Для различных фандомов в качестве идентификационных матриц выступают фэнтезийные расы, кланы, семейства, воюющие стороны и т. д. Каждый фанат может выразить свою принадлежность через те маркеры, которые используются в каноне в качестве отличительных черт для данной группы, одновременно заявляя о себе как об обладателе (или ценителе) тех или иных заявленных характеристик. При этом фанат может принимать одни характеристики и игнорировать, отвергать или творчески переосмысливать другие.

В просьюмерских практиках фандомной культуры коллективная и персональная идентичности выражаются через привязанность к конкретному продукту (фан-объекту), через принадлежность к фандому, площадке, мероприятию и производство творческой продукции, в которой исходные данные канона трансформируются, и процесс этой трансформации определяется как

коллективно вырабатываемыми паттернами, так и индивидуальностью фикрайтера.

Фикрайтер как субъект фандомной культуры выражает свою коллективную идентичность, используя сетевую модель производства с целью создания и/или улучшения продукта, а также используя коммуникативные возможности самого продукта; персональная идентичность выражается через отбор предметов и объектов труда, а также персонализацию продукта труда. Персональная и коллективная идентичность неразрывно связаны между собой: отбирая предметы и объекты труда, фикрайтер относит себя к группе, имеющей сходные предпочтения, но сам этот выбор выражает его индивидуальность. Функция метапозиции проявляет себя в создании уникальной конфигурации оригинальных и заимствованных элементов.

Вся предшествующая работа также позволила нам уточнить и описать выделенные нами ключевые факторы, определяющие фандомную культуру: 1) специфику взаимоотношений с медиатекстами; 2) специфику взаимоотношений внутри сообщества.

Специфика взаимоотношений с медиатекстами в рамках фандомной культуры характеризуется следующими особенностями: а) отсутствием чётких границ между потреблением и производством, интерпретацией и конструированием смыслов; б) интенсивностью аффективных вложений в текст; в) использованием игровой стратегии «что, если»; г) специфическим отношением к миру канона, которое характеризуется, с одной стороны, его «онтологизацией», а с другой – ориентацией на его принципиальную вариативность; д) рассмотрением медиатекста через призму собственной личности и опыта, – и, как следствие: д1) формированием парасоциальных взаимоотношений с медиафигурами и/или персонажами канона; д2) использованием возможностей, предоставляемых медиатекстом, для самоопределения и самокатегоризации.

Специфика взаимоотношений внутри сообщества в рамках фандомной культуры характеризуется следующими особенностями: а) объединением вокруг общей привязанности к фан-объекту и связанных с ним общих практик;

б) важностью для социального статуса члена сообщества аспектов культурного капитала, связанных с ориентацией в контексте канона и фандома; в) важностью для социального статуса в сообществе профессиональных (трудовых) компетенций в области практик, связанных с фан-объектом; г) использованием возможностей, предоставляемых медиатекстом, для категоризации других и выстраивания/категоризации отношений между людьми.

В заключении подведены итоги работы и намечены перспективы дальнейших исследований.

Идентичность субъекта фандомной культуры рассматривается нами в ракурсе производства-потребления идентичности: субъект фандомной культуры, во-первых, создаёт (производит) собственные идентичности, во-вторых, выбирает из набора готовых (потребляет готовые), – и, наконец, в-третьих, выстраивает автопроект, который включает в себя все эти идентичности. За это построение и отвечает метапозиция. Мы утверждаем, что именно метапозиция является главным средством производства-потребления идентичности.

Так как фандомная культура предоставляет возможности производства-потребления идентичности и усиливает авторскую позицию, мы можем заключить, что она развивает способность субъекта к метапозиции. Так как поздний капитализм присваивает коды фандомной культуры, мы можем заключить, что он пытается найти способы присвоить метапозицию, чтобы затем продавать её в качестве товара, одновременно потенциально являющегося средством производства.

Данное исследование исходит из убеждения, что окончательное присвоение невозможно: это всегда будет протекать как борьба. Но мы можем описать и зафиксировать те стратегии, которые используются как фандомной культурой, так и поздним капитализмом в настоящее время. Значение этих наблюдений выходит за рамки локальных областей fan studies, поскольку в настоящее время фандомная культура активно распространяет вовне себя, свои практики и свою оптику, а значит, описание «работы идентичности» субъекта фандомной культуры может многое поведать нам о современной культуре вообще.

Основные положения диссертации нашли свое отражение в следующих публикациях:

Статьи в журналах, включенных в Перечень рецензируемых научных изданий, в которых должны быть опубликованы основные научные результаты диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук:

1. **Пейгина Л. В.** Идентичность субъекта фандомной культуры как автопроект в условиях общества постмодерна: диалектика вызова и безопасности / Л. В. Пейгина // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2018. – № 30. – С. 102–110. – DOI: 10.17223/22220836/30/11. – 0,59 а.л.

Web of Science: **Peigina L. V.** Identity of the subject of fandom culture as an autoproject in the conditions of a postmodern society: the dialectics of challenge and security / L. V. Peigina // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta-Kulturologiya i iskusstvovedenie-Tomsk state university journal of cultural studies and art history. – 2018. – № 30. – P. 102–110.

2. **Пейгина Л. В.** Воздушные замки, построенные в граните : соединение исследовательской и художественной стратегий в практиках фандомного творчества / Л. В. Пейгина // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2018. – № 32. – С. 236–246. – DOI: 10.17223/22220836/32/23. – 0,76 а.л.

Web of Science: **Peigina L. V.** Air castles built of granite: a combination of research and artistic strategies in the practice of fandom creativity / L. V. Peigina // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta-Kulturologiya i iskusstvovedenie-Tomsk state university journal of cultural studies and art history. – 2018. – № 32. – P. 102–110.

3. **Пейгина Л. В.** Проблемы творческой иерархии в русскоязычных фандомных сообществах на примере флэшмоба «Я не боюсь творить» / Л. В. Пейгина // Вестник Томского государственного университета. Культурология

и искусствоведение. – 2019. – № 35. – С. 114–125. – DOI: 10.17223/22220836/35/11. – 0,83 а.л.

Web of Science: **Peigina L. V.** The problems of the creative hierarchy in Russian-speaking fandom communities by the example of the flash mob «I am not afraid to create» / L. V. Peigina // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta-Kulturologiya i iskusstvovedenie-Tomsk state university journal of cultural studies and art history. – 2019. – № 35. – P. 114–125.

4. **Пейгина Л. В.** Мода на фанфикшн: потребление вторичности или новая креативность / Л. В. Пейгина // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2019. – № 36. – С. 300–303. – DOI: 10.17223/22220836/36/34. – 0,23 а.л.

Web of Science: **Peigina L. V.** Fashion for fan fiction: consumption of secondary or new creativity / L. V. Peigina // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta-Kulturologiya i iskusstvovedenie-Tomsk state university journal of cultural studies and art history. – 2019. – № 36. – P. 300–303.

5. **Пейгина Л. В.** Демократизация процесса производства фанатских видео в контексте культурной логики позднего капитализма / Л. В. Пейгина, А. О. Теплякова // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. – 2021. – № 44. – С. 93–109. – DOI: 10.17223/22220836/44/8. – 1,11 / 0,75 а.л.

Web of Science: **Peigina L. V.** Democratization of the process of fan video production in the context of cultural logic of late capitalism / L. V. Peigina // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta-Kulturologiya i iskusstvovedenie-Tomsk state university journal of cultural studies and art history. – 2021. – № 44. – P. 93–109.

Публикации в прочих научных изданиях:

6. **Пейгина Л. В.** Фанфикшн как исследование «обратной стороны» сказки : диалектика вызова и безопасности / Л. В. Пейгина // XIII Конгресс антропологов и этнологов России : сборник материалов. Казань, 02–06 июля 2019 г. – Казань, 2019. – С. 159. – 0,03 а.л.

7. **Пейгина Л. В.** Проблема оригинальности : фанфикшн через призму интернет-дискуссий // Стратегии развития социальных общностей, институтов и территорий : материалы VI Международной научно-практической конференции. Екатеринбург, 27–28 апреля 2020 г. – Екатеринбург, 2020. – Т. 2. – С. 139–142. – 0,35 а.л.

8. **Пейгина Л. В.** От Youtube к Tiktok : демократизация процесса производства фанатских видео на примере русскоязычной фандомной культуры / Л. В. Пейгина, А.О. Теплякова // XIV Конгресс антропологов и этнологов России : сборник материалов. Томск, 06–09 июля 2021 г. – Томск, 2021. – С. 600. – 0,04 / 0,02 а.л.

9. **Пейгина Л. В.** От Youtube к TikTok : демократизация процесса производства фанатских видео на примере русскоязычной фандомной культуры / Л. В. Пейгина, А. О. Теплякова // Культурное наследие – от прошлого к будущему : программа, тезисы докладов V Российского культурологического конгресса с международным участием. Санкт-Петербург, 08–10 ноября 2021 г. – СПб., 2021. – С. 212. – 0,04 / 0,02 а.л.

10. **Пейгина Л. В.** «Учи матчасть»: фикрайтеры как исследователи // Наука сегодня: история и современность : материалы международной научно-практической конференции. Вологда, 31 октября 2018 г. – Вологда, 2018. – Ч. 1. – С. 124–127. – 0,33 а.л.

11. **Пейгина Л. В.** Свобода творчества и иерархия в фикрайтерских сообществах / Л. В. Пейгина // Многомерность общества : цифровой поворот в гуманитарном знании : 3-й молодежный конвент : материалы международной студенческой конференции. Екатеринбург, 14–16 марта 2019 г. – Екатеринбург, 2019. – С. 96–99.– 0,12 а.л.

12. **Пейгина Л. В.** Идентичность субъекта фандомной культуры: вызов и безопасность / Л. В. Пейгина // Этюды культуры-2018: материалы международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых. Томск, 11–12 мая 2018 г. – Томск, 2018. – С. 222–229. – 0,42 а.л.

Издание подготовлено в авторской редакции.
Отпечатано на участке цифровой печати
Издательства Томского государственного университета
Заказ № 5257 от «24» ноября 2022 г. Тираж 100 экз.
г. Томск, Московский тр.8, тел. (3822) 53-15-28
publish.tsu.ru