**УДК 339.138**

**Симонян М.С.,**
канд.ист.наук, ст.препод. кафедры
социально-культурной деятельности,
ФГБОУ ВО «Краснодарский
государственный институт культуры»
г. Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33
otdelnauka@gmail.com

# Перспективы развития фан-культуры как части менеджмента социокультурной деятельности (на примере г. Краснодара)

**Аннотация:** рассматриваются понятие фан-культуры, история и ее атрибуты, состояние фан-культуры в Краснодарском крае.

**Ключевые слова:** фан-культура, история и виды фан-культуры.

**Simonyan M.S.,**
Ph.d. in Sciences, East Church teacher,
Krasnodar state institute of culture
Krasnodar, 40 years of the Victory St., 33
otdelnauka@gmail.com

# Prospects of development of fun-culture as part of the management of socio-cultural activities (for example, Krasnodar)

*Abstract:* discusses the concept of fun culture, history and its attributes, status fun culture in Krasnodar Krai.

*Tags:* fun-culture, history and types of fun-culture.

Промышленная революция, появление СМИ, а потом и Интернета, закономерно привели к формированию и довольно быстрому развитию массовой культуры. Она охватила множество видов искусства, музыки, литературы, кино, спорта, что привело к зарождению новых, специфических видов деятельности. Появилась «большая армия», трудящаяся в сфере поп-культуры, сформировалось множество новых ее направлений, вызвавших

интерес у народных масс, стало наблюдаться новое явление: объединение поклонников в группы – фан-клубы.

Данный феномен не мог не заинтересовать культурологов, и уже в 30-х годах XX века было дано определение понятия «фан» (фанат), позже – «фандом», «фан-творчество» и, собственно, «фан-культура».

В современном понимании **фанат (фан)** – человек, испытывающий особо повышенное влечение к определенному объекту (кумиру). Объектом влечения могут быть, как уже говорилось, известная личность/группа, спортивные клубы, искусство, различные идеи.

Поскольку «особо повышенное влечение» – довольно относительное понятие, мы определим как фанатов только тех людей, которые соответствуют одному или нескольким из следующих критериев: состоит в официальном фан-клубе; покупает фан-атрибутику; занимается фан-творчеством или активно потребляет его результаты.

**Фандом** – неформальное (как правило) субкультурное сообщество, участники которого объединены единым интересом, связанным с произведениями искусства, пристрастием к определенному фильму, книге, сериалу и т.д. Реже этим же словом определяют всю совокупность фанатского вторичного творчества, относящегося к определенному произведению или описанному в одном или нескольких произведениях альтернативному миру.

Сам термин пришел в русский язык из английского, исходно он означал «группу людей, увлекающихся научной фантастикой», но постепенно значение термина стало более расплывчатым.

**Фан-творчество** – один из видов фанатской деятельности наряду с косплеем, участием в конвентах и т.д., создание фанами апокрифов, анекдотов и другого творчества, вторичного по отношению к определенному произведению (в т.ч. относящееся к знаменитостям). Это может быть фанфикшн (литература), фан-арт (изобразительное искусство), фан-вид

(создание видео – монтаж или «с нуля»), фанмейд (различные виды рукоделия от ДПИ до кулинарии).

**Фан-культуру** американский философ и культуролог Генри Дженкинс в начале 90-х гг. определил как культуру, создаваемую фанатами и распространяемую в среде андеграудной экономики, и по большей части состоящую из произведений коммерческой культуры. Действительно, несмотря на то, что фанатская деятельность обычно не является профессиональной и не преследует цель получения материальной выгоды, фан-культура тесно связана с экономикой. Признаки этой взаимосвязи также будут охарактеризованы в данной работе.

Основанная на массовой культуре фан-культура затрагивает множество ее направлений. Для облегчения процесса их изучения выделим и классифицируем основные их них по территориальному признаку. Итак, самыми заметными с точки зрения массовости будут следующие направления: западная (американская и европейская), восточно-азиатская фан-культуры, а также российская фан-культура, где фанаты объединены не столько территориально, сколько по языковому принципу. Поэтому в ней, кроме российских, в большой степени задействованы фанаты из Украины, Белоруссии, Казахстана и т.д., хорошо владеющие русским языком.

Далее кратко охарактеризуем каждую из них и выделим наиболее популярные жанры масскульта.

*Западная фан-культура* берет истоки в США начала 30-х гг., когда была основана «Лига Научной Фантастики» – так называемый «первый фандом». Ее стремительному развитию способствовали, прежде всего, популярность телевидения, кинематографии и музыки. А с появлением сети Интернет фан-культура стала приобретать действительно массовый характер. Поэтому практически все явления современной фан-культуры берут свое начало именно в США. Некоторые из них универсальны для всего западного мира (в т.ч. России), некоторые довольно специфичны. Среди первых можно назвать следующие: художественные и анимационные фильмы и сериалы;

художественную литературу; музыку (преимущественно поп, рок, рэп); спорт. Для американской фан-культуры также характерно увлечение комиксами и компьютерными играми.

В Европе раньше, чем в США, появились спортивные и литературные фан-клубы. Также там существует немало поклонников такого музыкально-театрального жанра, как мюзиклы (Франция). Несмотря на то, что американские мюзиклы известнее и популярнее, они почему-то не являются основой формирования фандомов, в отличие от французских (фандом «франкофонии»).

Немаловажно, что за редкими исключениями вся фанатская деятельность по этим направлениям осуществляется на английском языке.

Также следует добавить, что именно западная фан-культура первой проникла в СССР и стала основой для формирования российской фан-культуры.

*Восточно-азиатская фан-культура* также имеет свою специфику. Если западную можно назвать самой первой, то восточная – самая массовая. Япония, Южная Корея, в чуть меньшей степени – Китай, Тайвань и другие азиатские страны могут похвастаться огромным количеством специфических видов поп-культуры и фанатской деятельности, востребованных не только на Востоке, но и по всему миру. Наиболее известны следующие: японские манга и аниме; K-pop, J-rock и Visual Kei; дорамы; игры для приставок, симуляторы свиданий. Также именно в Японии зародился косплей – переодевание в костюмы известных персонажей и изготовление таких костюмов.

*Российская фан-культура* основана, прежде всего, на западной, в ней присутствуют все универсальные направления, но пока нет ни одного специфического. Поэтому для ее характеристики приведем самые популярные направления российского масскульта и их представителей (произведений) с указанием приблизительного числа фанатов:

Поп-музыка: Творческое Объединение «Газгольдер» (1,3 млн.), Тимати (370 тыс.), Тина Кароль (189 тыс.), Наргиз Закирова (126 тыс.).

Кино, сериалы и мультфильмы: «Закрытая школа» (260 тыс.), «Ранетки» (40 тыс.), «Маша и Медведь» (1,5 тыс.).

ТВ-шоу: «Дом-2» (более миллиона фанатов из 35 миллионов зрителей), «Орел и решка» (180 тыс.), «Топ-модель по-русски» (70 тыс.), а также «Голос», «КВН» и многие другие.

Литература: «Дом в котором» Мариам Петросян (30 тыс.), братья Стругацкие (20 тыс.), Сергей Лукьяненко (15 тыс.), Владислав Крапивин (10 тыс.), Ольга Громыко (8 тыс.), «Тайный город» Вадима Панова (6 тыс.).

Компьютерные игры: «Легенда о вампире» (550 тыс.), «Бесконечное лето» (55 тыс.), «Дозоры» (20 тыс.).

Спорт: ФК «Спартак-Москва» (740 тыс.), «Зенит» (718 тыс.), Андрей Аршавин (58 тыс.).

Примерная численность фанатов была определена в ходе исследования фан-сообществ на базе Интернет-ресурсов (социальных сетей, сервиса онлайн-дневников). Таким образом, в России самыми популярными источниками фан-культуры являются подростковые сериалы, ТВ-шоу, фантастическая литература и, конечно, спорт.

Подобная картина наблюдается и в городе Краснодаре. В настоящее время здесь наиболее многочисленны следующие сообщества, основанные на продуктах западной и восточно-азиатской фан-культур:

- «Суперамипришибленные» (фанаты американского телесериала «Сверхъестественное»), 10 тыс.,
- Фанаты серии книг «Песнь льда и пламени» и т/с «Игра Престолов», 7 тыс.,
- Анимешники/Отаку (фанаты японской манги и аниме), более 5 тыс.,
- «Поттероманы» (поклонники английской серии книг и фильмов «Гарри Поттер»), 3,2 тыс.,
- «К-попперы» (фанаты корейских музыкальных групп), 3 тыс.,
- «Брони» (фанаты мультсериала «Мой маленький пони»), 2 тыс.

Также здесь представлены сообщества треккеров (т/с «Звездный Путь») и фанатов «Звездных войн», толкиенистов, персоманов (серия книг и фильмов «Перси Джексон»), фанаты серии книг и фильмов «Голодные игры», мультсериала «Время приключений» и др. (менее 2 тыс.).

Кроме того, существуют фандомы, основанные именно в Краснодаре. Это фанаты группы «Белки на Акации» (10,5 тыс.) и болельщики ФК Краснодар (51,5 тыс.) и ФК «Кубань» (47 тыс.).

Тем не менее, фан-культура имеет значение не только для рядовых участников фан-сообществ. Являясь частью массовой культуры, она не могла не заинтересовать профессионалов, работающих в сфере социокультурной деятельности. Как говорилось выше, она не только влияет на досуговые потребности общества, но и тесно связана с экономической сферой его жизни. Другими словами, фан-культура может приносить прибыль.

Сейчас обмен информацией между членами фандома осуществляется в основном через Интернет, тем не менее, одной из самых популярных организованных форм фанатской деятельности были и остаются *конвенты* (лат. «conventus» – собрание) – региональные, национальные и международные съезды или конференции, как правило, ежегодные. По форме конвент более всего похож на фестиваль, включающий в себя ярмарку, форум, конкурсы косплея, конференции, презентации и многое другое. Он идет от одного до нескольких дней и собирает тысячи людей.

Среди самых значимых конвентов, проходящих в России, следует выделить Игромир, СтарКон, РосКон и АваЭкспо. Также с 2014 года в Москве проводится Комик-Кон, являющийся международным, что привлекает сюда уже не только жителей России и стран СНГ, но и всего мира.

Несмотря на то, что все значимые конвенты проходят в Москве, Краснодар также не обделен организованными формами фанатской деятельности. Помимо небольших (до 50 человек) «сходок», здесь проводятся и более крупные, профессиональные мероприятия. Например, 4

апреля 2015 года в Панда-Холле состоялся первый краснодарский конкурс среди любителей азиатской культуры «King of Asia». Также ежегодно проводятся «Доброняш», «Вечно-Свободная ярмарка» и др.

Разумеется, подобное мероприятие довольно трудоемко в организации и требует усилий большого количества разноуровневых эвент-менеджеров. Но игра стоит свеч: билеты дорогие, проходимость большая, кроме того, фанаты готовы платить за дополнительны услуги вроде фото- и автограф-сессий с приглашенными на конвент знаменитостями, а также покупать фанатскую **атрибутику** (фан-стафф) – материальные предметы, символизирующие принадлежность человека к определенному фандому. Часто такие вещи имеют низкую себестоимость, но их ценность многократно возрастает за счет символичности.

Но конвент – не единственная возможность для приобретения фан-стаффа. Практически во всех крупных городах России действуют специальные магазины, торгующие атрибутикой. Например, в Краснодаре действуют четыре таких магазина, два из которых специализируются на продаже спортивной, два – на продаже анимешной и другой фан-атрибутики. Также существует немало подобных магазинов в Интернет-пространстве: то, что нельзя купить в своем городе, фанаты заказывают там. Также следует отметить, что различные виртуальные фан-сообщества являются хорошей базой для целенаправленной рекламы, что приносит доход не только самим магазинам, но и PR-менеджерам.

Тем не менее, социокультурная деятельность предполагает не только коммерческую выгоду, но и развитие духовной культуры. Поэтому важнейшее место в фан-культуре занимает именно фан-творчество, способствующее саморазвитию и самореализации личности фанатов. Однако это довольно обширный вопрос, вследствие чего отметим лишь, что процент занимающихся им людей колеблется от 10 до 20% от общей массы фандома, а также то, что со временем начинающие авторы становятся все моложе. Кроме того, растет популярность такого вида фанатской деятельности, как

ролевые игры или «ролевки», участники которых тренируют не только воображение и писательские навыки, но и практикуются в коммуникации. Все это создает определенные перспективы для специалистов в области педагогики досуга.

Таким образом, фан-культура – довольно сложное и многогранное явление современного масскульта. Не все поклонники определенного произведения являются участниками фэндома. Российская фан-культура объединяет в себе явления западной и восточно-азиатской фан-культур. Фан-культура создает условия, как для некоммерческой, так и для коммерческой социокультурной деятельности, развивая духовные качества и способности людей и делая ощутимый вклад в экономику. Фан-культура в Краснодаре пока сосредоточена по большей части в Интернет-пространстве, однако она динамично развивается и создает перспективы для менеджмента СКД.

**Список используемой литературы:**

1. Fan Culture: Definition and Genres (электронный ресурс)/ Grassroots and Fan Culture: An investigation into the influence of the grassroots on popular culture and fan cultural production. - Режим доступа: https://youtubecomm.wordpress.com/2010/02/12/fan-culture

2. Википедия – свободная энциклопедия (электронный ресурс)/ Фанат. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Фанат

3. Википедия – свободная энциклопедия (электронный ресурс)/ Сообщество (субкультура). – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Сообщество_(субкультура)

4. Дневники (электронный ресурс). – Режим доступа: http://www.diary.ru

5. В контакте (электронный ресурс). – Режим доступа: http://vk.com (использованы материалы по фан-группам).