

**Виртуальное пространство как фактор изменения субкультурного  
фан-сообщества в молодежной среде**

**Роянова Ксения Валерьевна**

*Студент (бакалавр)*

Северо-Восточный государственный университет, Магадан, Россия

*E-mail: drakonchiq@mail.ru*

Тенденции развития современного общества, связанные, прежде всего, с такими общемировыми процессами, как глобализация и виртуализация социального пространства привели к изменению ряда привычных социологам феноменов, одним из которых является молодежная музыкальная субкультура. В связи с распространением массового Интернета, музыкальные субкультуры, как локальные сообщества с территориальными границами, постепенно заменяются на не имеющие физических границ, виртуальные субкультуры. Социологи отмечают происходящие изменения внутренней структуры субкультурного сообщества, процесса общения приверженцев субкультуры, формирования субкультурной идентичности и т.д. (Б.Шанк «Диссонантные идентичности», М.Маффесоли «Время племен», Э.Беннет, П.Ходкинсон и др.).

Как и ранее в рамках индустриального типа общества, молодые люди подверженные влиянию музыкальной культуры, способны создавать различные фан-клубы, которые в свою очередь направлены на удовлетворении потребностей в: общении, информации и т.д.

**Фан-клуб** - это сообщество людей, объединенных общими интересами. Одной из целей фан-клуба может быть: сбор информации о центральном объекте интереса, которым может быть музыкальная группа, отдельные музыканты, спортсмены и остальные знаменитости, предметы коллекционирования и т.д [2, с.2].

В современном обществе, для молодых людей не обязательно проживать в одном городе, чтобы состоять в фан-клубе. Интернет позволяет стереть границы пространства, времени и нехватку информации.

Под воздействием виртуальных фановских практик меняется структура повседневности молодежи. У молодежи модифицируется график жизни: меняется понятие «выходных», понятие «дня и ночи», «работы и отдыха». Трансформируются способы проведения досуга, значимой частью которого, становятся виртуальные фановские практики, и личное общение с друзьями - единомышленниками. Изменяются механизмы личных коммуникативных практик за счет освоения дополнительного пространств, в результате чего, общее количество контактов как виртуальных, так и личных значительно возрастает.

Одним из основных отличий реальных и виртуальных фановских практик является то, что глубокие знания об объекте культурного интереса не являются причиной поднятия на вершину фановской иерархии в Интернете (как это происходит в реальных сообществах). Особенность организации виртуального пространства, свободный доступ к любой информации, ведет к тому, что иерархия социальной значимости строится не на основе количества знаний относительно культурного интереса и не позиции власти, занимаемой индивидом на данном, отдельно взятом фан-сайте, а на основе других качеств.

На формирование властной иерархии на фан-сайтах чаще всего, влияют три фактора: время пребывания на сайте, степень активности участия в виртуальных практиках и степень активности участия в реальных практиках. Власть и статус в фановском сообществе реализуются в основном в регулирующих поведении практиках.

Всех участников виртуальных фановских практик можно разделить на три группы [1, с.2]:

1. **активные фаны** (принимающие участие в любых практиках связанных со значимым явлением и в виртуале, и в реальности; использующие виртуальное пространство как дополнительную площадку для фановской активности и координации своих практик в реальности);

2. **скрытые фаны** (принимают участие только в виртуальных фановских практиках, сознательно отказываясь от фановских практик в реальности, в связи с социальным положением, нехваткой времени, личными принципами и т.д.);

3. **случайные фаны** (в фан-сообщество вступили случайно, но по какой-то причине фан - пространство привлекло их внимание и они остались).

В результате включения в фановские практики у индивида формируется фановская идентичность. Чем интенсивнее осознана эта идентичность, тем более активно индивид включается в фановские практики.

Реализация фановской активности в сети Интернет приводит к следующему [1, с.2]:

1. с одной стороны границы между частным и публичным молодежным пространством становятся более четкими, так как взрослые не имеют возможности контролировать виртуальные практики;

2. с другой - границы становятся более прозрачными, так как при условии соблюдения определенных правил, в этих практиках может принять участие любой человек (в отличие от реальных практик);

3. трансформирование способов проведения досуга, значимой частью которого становятся Интернет - практики вообще, и виртуальные фановские практики в частности. Интернет становится полноценным досуговым пространством для молодежи, в отдельных случаях превалируя над другими видами досуговых практик.

Таким образом, виртуальное общение является повседневной практикой современной молодежи и рассматривается большинством как этап реального общения. Темы виртуальных бесед взаимосвязаны с уровнем сближения виртуальных собеседников, чем ближе знакомы индивиды, тем ближе к реальности и повседневности их темы общения. При этом успех молодых людей в реальном или виртуальном пространстве, не зависит друг от друга. Успешность и активность, могут проявляться по-разному, что может способствовать как развитию (посредством социализации), так и деградированию, следствием чего может стать социальная не состоятельность молодых людей.

### Источники и литература

- 1) Пипенко И.А. Виртуальные фановские практики в контексте молодежной культуры: на примере русскоязычного сегмента Интернет // Диссертация. – URL: <http://www.dissercat.com/content/virtualnye-fanovskie-praktiki-v-kontekste-molodezhnoi-kultury-na-primere-russkoyazychnogo-segmenta-internet> – Ульяновск. – 2007. – 214 с.
- 2) Электронная энциклопедия. Академик. –URL: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/116123>