

Социальная архитектура цифрового фандома: механизмы лояльности, меметики и повторного участия в фанатских онлайн-сообществах

Social architecture of digital fandom: mechanisms of loyalty, memetics and repeat participation in fan online communities

Д. Гиленков

Московский индустриальный колледж, г. Москва, Россия

D. Gilenkov

Moscow Industrial College, Moscow, Russia

Аннотация. *Статья посвящена анализу социальной архитектуры цифрового фандома — совокупности интерфейсных, сценарных и алгоритмических механизмов, посредством которых цифровая среда организует лояльность, меметику, ритуалы, принадлежность и повторное участие фанатских сообществ. Цель исследования — выявить механизмы, превращающие разовое медиапотребление в устойчивую и воспроизводимую практику участия. Методологическую базу составили контент-анализ пользовательских материалов, структурированный анализ интерфейсов, сравнительный анализ четырёх типов фандомных сред (видео- и стриминговые сервисы, фандомы сериалов и кино, игровые сообщества, музыкальные фандомы) и построение карты сценариев участия. Предложена аналитическая модель из четырёх контуров социальной архитектуры: институционально-нормативного, пространственно-сценарного, семиотико-меметического и алгоритмического. На основе сравнительной матрицы показано, что исследованные среды выстраиваются в спектр от «мягкого» меметического закрепления принадлежности (музыкальные фандомы) до «жёсткого» инфраструктурного закрепления роли и прогресса (игровые сообщества). Установлено, что устойчивость и глубина участия детерминированы не объёмом доступного контента и не масштабом аудитории, а типом связки между воспроизводимым ритуалом и алгоритмической петлёй удержания. Сформулированы практические рекомендации для проектировщиков цифровых сообществ и разработчиков рекомендательных систем.*

Ключевые слова: *цифровой фандом, цифровая социология, онлайн-сообщества, социальная архитектура, лояльность, меметика, ритуалы*

участия, принадлежность, повторное участие, рекомендательные алгоритмы, платформа, партиципаторная культура.

Abstract. *The article analyses the social architecture of digital fandom — the set of interface, scenario and algorithmic mechanisms through which the digital environment organises loyalty, memetics, rituals, belonging and repeat participation of fan communities. The aim of the study is to identify the mechanisms that turn a one-off act of media consumption into a stable and reproducible practice of participation. The methodological basis includes content analysis of user materials, structured interface analysis, comparative analysis of four types of fan environments (video and streaming services, TV-series and film fandoms, gaming communities, music fandoms) and the construction of a map of participation scenarios. An analytical model of four contours of social architecture is proposed. A comparative matrix shows that the environments under study form a spectrum from a soft memetic fixation of belonging (music fandoms) to a hard infrastructural fixation of role and progress (gaming communities). It is established that the stability and depth of participation are determined not by the volume of available content or the scale of the audience, but by the type of coupling between a reproducible ritual and an algorithmic retention loop.*

Keywords: *digital fandom, digital sociology, online communities, social architecture, loyalty, memetics, participation rituals, belonging, repeat participation, recommender algorithms, platform, participatory culture.*

Введение

Цифровой фандом долгое время рассматривался как периферийная, преимущественно потребительская активность — простое «фанатение» вокруг сериала, игры, музыкального исполнителя или видеоблогера. В обыденном восприятии фанат предстаёт пассивным адресатом медиапродукта, а сообщество вокруг него — лишь скоплением зрителей. Однако в условиях глубокой платформизации социокультурного пространства фандом эволюционировал в производящее сообщество, обладающее собственной нормативной структурой, экономикой репутации и устойчивыми ритуалами участия. Для цифровой социологии, изучающей онлайн-сообщества и социальные эффекты цифровой среды, фандом представляет собой показательный объект, в котором отчётливо проявляются механизмы коллективной самоорганизации и удержания внимания.

Научная проблема состоит в разрыве между распространённым восприятием фандома как пассивного потребления и его реальной природой

как нормативно структурированного, производящего сообщества. Современные фандомные сервисы не просто доставляют контент, но активно конструируют пользовательские маршруты, распределяют видимость вклада участников и превращают разовое потребление в воспроизводимую практику принадлежности. Системное социоархитектурное описание этих механизмов, сопоставимое для разных типов медиасред, остаётся недостаточно разработанным.

Объектом исследования выступают цифровые фандомные сервисы и сообщества, формирующиеся вокруг видео, сериалов, игр и музыки (digital fandom services). Предметом исследования является социальная архитектура фандома — интерфейсные, сценарные и алгоритмические механизмы организации лояльности, меметики, ритуалов, принадлежности и повторного участия. Цель работы — выявить и описать механизмы, посредством которых цифровая среда конструирует устойчивое участие фанатских сообществ и удерживает их ядро.

Исследовательский вопрос: каким образом архитектурная организация фандомного сервиса предопределяет глубину вовлечения участника и характер перехода от пассивного потребления к воспроизводимому, ритуализированному участию? Гипотеза исследования: устойчивость и глубина фанатского участия детерминированы не объёмом доступного контента и не номинальной численностью аудитории, а типом архитектурной связки между ритуалом и алгоритмической петлёй удержания — от «мягкого» меметического закрепления принадлежности до «жёсткого» инфраструктурного закрепления роли и прогресса, который платформа использует как инструмент латентного управления вниманием и лояльностью.

Теоретические основания и обзор литературы

Для построения объяснительной модели фандомного участия необходимо разграничить два базовых понятия: лояльность как поведенческую характеристику, связанную с регулярностью обращения субъекта к сервису, и принадлежность как идентификационную характеристику, связанную с признанием субъектом себя частью сообщества. Лояльность описывает повторяемость действия, принадлежность — его смысл. Их конвергенция в цифровой среде порождает то, что Л. Лессиг определял как регулирующую силу программного кода — «код как закон» (Lessig, 2006): сама архитектура интерфейса начинает задавать норму участия, не прибегая к внешнему принуждению.

Концепция соучаствующей (партиципаторной) культуры описывает фаната как со-производителя смысла, а не пассивного потребителя (Jenkins, 2006; Jenkins et al., 2016). Ранние исследования онлайн-сообществ показали, что

вокруг медиапродукта формируются устойчивые социальные структуры с собственными нормами взаимодействия (Baum, 2000), а последующие работы зафиксировали переход к «цифровому фандому», в котором практики участия опосредованы интерфейсами и метриками платформ (Booth, 2010). М. Хиллз подчёркивал двойственную природу фанатских культур, сочетающих эмоциональную вовлечённость и иерархическую борьбу за статус внутри сообщества (Hills, 2002). В более широкой рамке сетевого общества видимость и вовлечение распределяются логикой сетей и потоков внимания (Castells, 2010).

В русле исследований культурного потребления показано, что в эпоху цифровизации доступность и сегментация культурных объектов всё сильнее определяются не их содержанием, а средой дистрибуции и каналами вовлечения аудитории (Калмыков, Кацаурова, 2017). С управленческой точки зрения устойчивость любого института предполагает строгую операционализацию регламентов (Борщевский, Калмыков, 2017); экспертные оценки социальных институтов также фиксируют возрастающую роль формализованных правил и ролей в устойчивости сообществ (Калмыков, Сатырь, 2016). Применительно к фандому это означает, что сообщество держится не на энтузиазме как таковом, а на воспроизводимых правилах, ролях и ритуалах.

Опираясь на эти положения, мы развёртываем анализ фандомных сред через четыре взаимосвязанных контура социальной архитектуры: институционально-нормативный (кто выступает держателем «канона» и субъектом нормирования: правообладатель, платформа, волонтерская модерация, фан-лидеры); пространственно-сценарный (через какие точки маршрута проходит участник — от наблюдения к вкладу и далее к ядровым ролям); семиотико-меметический (общий язык сообщества — мемы, эмоуты, сленг, фан-арт — как «мягкий клей» принадлежности); и алгоритмический (рекомендательные системы, ленты, уведомления и метрики, образующие петли удержания и повторного участия).

Методология и эмпирическая база

Эмпирическую основу исследования составили данные контент-анализа пользовательских материалов, структурированного анализа интерфейсов и включённого наблюдения, осуществлённого в период с 15 по 25 мая 2026 года. В выборку вошли четыре типа фандомных сред: видео- и стриминговые сообщества (YouTube, Twitch), фандомы сериалов и кино (Reddit, Tumblr, Fandom.com, Discord), игровые сообщества (Discord, Steam Community, тематические фан-серверы) и музыкальные фандомы (Spotify, stan-сообщества в X / Twitter).

Для обеспечения воспроизводимости результатов для каждого кейса параллельно реализовывалась карта из трёх стандартизированных сценариев участия, отражающих последовательное углубление вовлечённости. Сценарий А (наблюдатель / лёркер) фиксирует первое касание со средой неавторизованным или пассивным пользователем: точки входа, видимость порога принадлежности и состав контента, предлагаемого «новичку» до какого-либо вклада. Сценарий Б (вовлечённый участник) описывает поведение авторизованного пользователя, совершающего вклад — комментарий, клип, фан-арт, голос в обсуждении, участие в регулярном ритуале. Сценарий В (ядро сообщества) относится к участнику с устойчивым стажем — обладателю ролей, модератору, организатору событий; рассматриваются механизмы удержания ядра, материализации стажа и повторного возвращения.

По всем средам единообразно отслеживались следующие детерминанты: субъект нормирования и держатель канона, основной механизм лояльности, меметический ресурс сообщества, ключевой воспроизводимый ритуал и драйвер повторного участия. Использование генеративных систем искусственного интеллекта носило строго ограниченный характер и сводилось к технической помощи в структурировании черновых заметок и форматировании текста; аналитические выводы, классификационные матрицы и концептуализация результатов выполнены автором оригинально.

Результаты исследования

Видео- и стриминговые сообщества: YouTube и Twitch

Стриминговые среды демонстрируют наиболее наглядную материализацию лояльности. На Twitch стаж принадлежности визуализируется напрямую: значки лояльности (loyalty badges), растущие вместе с длительностью платной подписки, отображаются рядом с ником участника в чате, превращая невидимый стаж в видимый знак статуса. Меметический контур здесь предельно выражен — кастомные эмоуты канала образуют приватный язык, доступный подписчикам, а владение этим языком работает как порог принадлежности. Ключевым ритуалом выступает живой эфир по расписанию и практика «рейда» (raid), когда стример в финале трансляции направляет свою аудиторию на другой канал, ритуально скрепляя сеть сообществ.

Повторное участие на Twitch обеспечивается прежде всего необратимостью живого формата: событие нельзя «отмотать», что порождает сильный эффект упущенной выгоды (FOMO) и привязывает участника к расписанию. YouTube реализует более «холодную», алгоритмоцентричную модель: лояльность поддерживается подписками и спонсорством (membership),

однако ядром удержания служат рекомендательная лента и цепочки автовоспроизведения, конвертирующие разовый просмотр в привычку.

Фандомы сериалов и кино: Reddit, Tumblr и Fandom.com

Текстоцентричные среды строят социальную архитектуру вокруг репутационного капитала. На Reddit принадлежность опосредуется кармой и флейрами (flair) — настраиваемыми ролевыми метками рядом с именем, которые материализуют экспертный статус участника в конкретном сообществе. Канон задаётся правообладателем, но его интерпретация — фантеории, шипперство, разметка тегам на Tumblr, коллективное редактирование вики на Fandom.com — производится самим сообществом, порождая «фанон» как параллельный слой смысла.

Ключевым ритуалом здесь выступают регулярные треды обсуждения вышедших серий и волна обновления вики-статей сразу после премьеры: коллективное достраивание знания привязывает активность сообщества к графику выхода контента. Повторное участие поддерживается петлёй голосования (апвоуты как дофаминовая обратная связь), уведомлениями об ответах и принципиальной незавершённости канона, питающей поток теорий и интерпретаций.

Игровые сообщества: Discord, Steam и фан-серверы

Игровые фандомы реализуют наиболее «жёсткий», инфраструктурный тип закрепления идентичности. В Discord-серверах сообщества роли участников выдаются за стаж и вклад (в том числе автоматически — через ботов уровней), кастомные эмодзи формируют локальный меметический язык, а структура каналов задаёт сценарии участия. Steam дополняет это профильным уровнем, достижениями, коллекционными карточками и счётчиком наигранных часов, превращая лояльность в накопленный и видимый капитал, привязанный к аккаунту.

Особенно показательны тематические фан-серверы вокруг конкретной игры — например, приватные Minecraft-сервера формата SMP, организованные вокруг сообщества и регулярно документируемые на YouTube. Здесь ритуал приобретает циклическую форму сезонов (перезапуск карты, новый сезон сервера), а идентичность участника инфраструктурно вшита в среду: роли, история сообщений, накопленный прогресс и лор сервера невозможно унести с собой, что создаёт высокую стоимость выхода и сильнейший драйвер возвращения.

Музыкальные фандомы: Spotify и stan-культура

Музыкальные фандомы представляют пример «мягкой» интерфейсной архитектуры при предельно сильной ритуальной мобилизации. В Spotify отсутствуют жёсткие роли и пороги входа, однако ежегодный отчёт Spotify

Wrapped функционирует как ритуал идентичности: участник получает персональную сводку прослушиваний и публично декларирует свою принадлежность к фандому, а статус «топ-слушателя» превращает само прослушивание в измеримую валюту лояльности.

Наиболее ярко социальная архитектура проявляется в stan-культуре. Фан-армии самоорганизуются вокруг релиз-дней, проводят координированные стриминг-пати ради продвижения трека в чартах и ведут «чарт-баттлы», где лояльность измеряется вкладом в коллективную метрику. Меметический контур здесь образуют edits, фан-кэмы, лирика-копипасты и самоназвание фан-армии. Алгоритмический контур замыкает петлю: персональные плейлисты и Wrapped обеспечивают регулярный возврат, превращая прослушивание из частного удовольствия в коллективный труд во имя сообщества.

Для систематизации полученных данных построена сравнительная матрица, фиксирующая ключевые параметры социальной архитектуры по всем исследованным типам фаномных сред (табл. 1).

Таблица 1. Сравнительный анализ социальных архитектур фаномных сред

Среда / платформа	Субъект нормирования	Механизм лояльности	Меметический ресурс	Ключевой ритуал	Драйвер повторного участия
YouTube / Twitch	Автор-творец, платформа, модераторы	Подписки, sub-tiers, значки лояльности	Эмоуты, клипы, сленг канала	Живой эфир по расписанию, рейды	Необратимость лайва (FOMO), рекомендации
Reddit / Tumblr / Fandom	Волонтерская модерация, сообщество (канон / фанон)	Карма, флейры, стаж	Фан-теории, теги, реакшн-гифки	Треды обсуждения серий, апдейт вики	Петля голосования, незавершенность канона
Discord / Steam / фан-серверы	Администрация и владелец сервера	Роли, уровни, часы, достижения	Кастомные эмодзи, лор сервера	Сезоны сервера, голосовые ивенты	Инфраструктурное закрепление роли и прогресса
Spotify / stan-культура	Лейбл и артист, самоорганизация фан-армий	Прослушивание как валюта, Wrapped	Edits, фан-кэмы, самоназвание фандома	Стриминг-пати, чарт-баттлы, релиз-дни	Wrapped, коллективные стриминг-цели

Обсуждение

Анализ эмпирической базы позволяет верифицировать выдвинутую гипотезу. Глубина фанатского участия слабо коррелирует с объемом доступного контента: каталог Spotify колоссален, однако в отсутствие ритуала

лояльность остаётся поверхностной, тогда как небольшой Minecraft-сервер с сильными сезонными ритуалами и закреплёнными ролями удерживает ядро сообщества годами. Решающим фактором оказывается тип связки между воспроизводимым ритуалом и алгоритмической либо инфраструктурной петлёй удержания.

Исследованные среды выстраиваются в спектр от «мягкого» к «жёсткому» закреплению. На мягком полюсе (музыкальные фандомы) принадлежность держится почти исключительно на коллективном ритуале и меметическом языке, без формальных ролей. В середине спектра располагаются стриминговые и текстовые среды, где стаж и вклад материализуются в видимых маркерах (значки лояльности, карма, флейры). На жёстком полюсе (игровые сообщества и Discord) идентичность участника инфраструктурно вшита в среду через роли, прогресс и историю, что создаёт высокую стоимость выхода. Чем плотнее ритуал интегрирован в сценарный и алгоритмический контуры, тем устойчивее повторное участие — однако тем выше и риски: выгорание ядра, давление искусственного FOMO и алгоритмическая эксплуатация лояльности.

На основе полученных результатов сформулированы прикладные рекомендации.

Для проектировщиков цифровых сообществ и комьюнити-менеджеров: следует проектировать воспроизводимые ритуалы (регулярные события, сезоны, циклические форматы) и материализовать стаж и вклад участника в видимых маркерах (роли, бейджи, флейры), а также предоставлять участнику производящую, а не только потребительскую роль.

Для разработчиков рекомендательных алгоритмов: требуется балансировать петли удержания и избегать «тёмных паттернов» искусственного дефицита и принудительной мобилизации, а также обеспечивать прозрачность того, как вклад участника влияет на видимость его материалов.

Заключение

Проведённое исследование показывает, что цифровой фандом представляет собой гетерогенную и многослойную социальную архитектуру, а не простое скопление потребителей контента. Глубина и устойчивость участия детерминированы не объёмом контента и не масштабом аудитории, а характером интеграции воспроизводимого ритуала в пространственно-сценарный и алгоритмический контуры конкретной среды. В то время как одни фандомные сервисы удерживают участников преимущественно «мягким» меметическим клеем принадлежности и коллективным ритуалом, другие переходят к «жёсткому» инфраструктурному закреплению роли и прогресса.

Предложенная модель из четырёх контуров социальной архитектуры и карта сценариев участия могут служить инструментом сопоставительного анализа разнородных фандомных сред. Направления дальнейших исследований включают количественную верификацию выявленной связки «ритуал — петля удержания» на больших данных платформ, лонгитюдное изучение жизненного цикла фан-сообществ и сравнительный анализ национальных сегментов цифрового фандома.

Список литературы

- Борщевский Г. А., Калмыков Н. Н. (2017) Современные приоритеты профессионального развития государственных гражданских служащих // *Ars Administrandi* (Искусство управления). Т. 9, № 4. С. 550–569. DOI: 10.17072/2218-9173-2017-4-550-569.
- Дженкинс Г. (2019) Конвергентная культура. Столкновение старых и новых медиа. М.: РИПОЛ классик. 384 с.
- Калмыков Н. Н., Кацаурова С. Ю. (2017) Состояние российской культуры: тренды, проблемы, решения // *Креативная экономика*. Т. 11, № 1. С. 139–158. DOI: 10.18334/ce.11.1.37255.
- Калмыков Н. Н., Сатырь Т. С. (2016) Российское высшее образование: взгляд экспертов // *Социологические исследования*. № 8. С. 118–123.
- Baym N. K. (2000) *Tune In, Log On: Soaps, Fandom, and Online Community*. Thousand Oaks: Sage Publications. 272 p.
- Booth P. (2010) *Digital Fandom: New Media Studies*. New York: Peter Lang. 250 p.
- Castells M. (2010) *The Rise of the Network Society*. 2nd ed. Chichester: Wiley-Blackwell. 656 p.
- Hills M. (2002) *Fan Cultures*. London; New York: Routledge. 256 p.
- Jenkins H. (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. 308 p.
- Jenkins H., Ito M., boyd d. (2016) *Participatory Culture in a Networked Era*. Cambridge: Polity Press. 200 p.
- Lessig L. (2006) *Code: Version 2.0*. New York: Basic Books. 410 p.