

**Vesnić-Alujević L., Murru M.F. (2016) Digital audiences' disempowerment: Participation or free labour // Participations. Journal of Audience & Reception Studies. Vol. 13. Iss. 1. P. 422–430.**

Статья посвящена различным подходам к исследованию фан-сообществ после того, как они переместились на интернет-площадки. Анализируя статьи, появившиеся в период с 2005 по 2015 года, авторы данного обзора выделяют два преобладающих и, вместе с тем, полярных взгляда на творчество фанатов. В первом случае рассмотрение творчества фанатов определяется оптикой культуры соучастия, во втором случае оно рассматривается сквозь призму концепции «культурной власти» и «бесплатной работы». Первый подход характерен для таких исследователей как Генри Дженкинс, Нико Карпентер. Авторами статьи он преподносится как «оптимистический» взгляд, оценивающий интернет-площадки как положительное усовершенствование, дающее фанатам большую свободу для самовыражения и общения. Интернет-пространство оказывается близким к воплощению демократической утопии. Второй взгляд присущ работам Эрика Фишера, Кристиана Фушса и Себастьяна Севигнани (Fuchs & Sevignani). Опираясь, в частности, на Маркса, они настаивают на том, что пользователи интернета подвергаются эксплуатации со стороны коммерческих компаний. Творчество фанатов рассматривается как «бесплатный труд». Ощущение свободы действия намеренно создается у пользователя, чтобы подвергнуть его контролю со стороны медиа-компаний.

Авторы статьи считают, что самая большая проблема заключается в том, что обе группы исследователей не обращают внимание на существование альтернативной точки зрения. Это приостанавливает дальнейшее развитие сферы исследования медиа и практик соучастия. Фанаты, действительно, занимаются свободным творчеством, соучаствуя в производстве, но при этом компании значительно ограничивают их свободу, и, действительно, пытаются эксплуатировать их труд. Обе полярные точки зрения должны быть рассматриваемы вместе, поскольку каждая из них в какой-то степени справедлива. Авторы настаивают, что необходимо развивать исследования фан-культур в этом направлении.