

Ситуативная солидаризация

На примере американского фондового рынка мы показываем, как сообщества, используя горизонтальные связи и цифровые платформы, вырабатывают свою субъектность и приобретают энергию социального действия. Пока мы видим, скорее, кейсы локальных рынков или политических конфликтов. Но процесс уверенно набирает скорость

ВОЙНА МИРОВ

На прошлой неделе пика резонанса достигло обсуждение скоординированных действий розничных инвесторов на американском фондовом рынке через [интернет-форум Reddit](#). Эта, казалось бы, чисто финансовая история не только сказалась на репутации бизнес-игроков, втянувшихся в схватку, но и раскрыла существенные сдвиги в сфере коммуникаций. За счет массовых инвестиций в акции сети магазинов компьютерных игр GameStop ее капитализация выросла в несколько раз, что привело к масштабным убыткам крупных хедж-фондов, играющих на понижение. «Reuters» назвал этот фондовый, поколенческий и, в конечном счете, ценностный конфликт войной «Main street против Wall street». Иными словами, это – бунт «маленьких людей» из условной провинции, которые вдруг обрели инструменты оперативной консолидации, против сильных ресурсных структур, возглавляемых представителями поколения бумеров.

Кейс этот достаточно подробно описан в ряде публикаций ([ТУТ](#) или [ТУТ](#)). На данном этапе он едва ли может быть реализован на российском рынке: хотя число розничных инвесторов, зарегистрированных на московской бирже, уже достигло 10 млн человек, у них пока нет сильных горизонтальных связей и ресурсов, достаточных для влияния на рынок. Однако эта история представляет серьезный интерес для прогнозирования тенденций за пределами фондового рынка.



Как менялись котировки акций сети магазинов GameStop и кинотеатров AMC с 20 января

ВИРТУАЛЬНЫЕ МЕТАВСЕЛЕННЫЕ

Качество и разветвленность горизонтальных связей внутри различных сообществ существенно повышается. Если раньше основными платформами выступали глобальные социальные сети, то сейчас ими могут становиться коммерческие ресурсы, игровые пространства или другие виртуальные площадки с неограниченными открытыми возможностями. Предугадать, что именно будет выбрано основой для социальной консолидации, практически невозможно. Так, новые интерактивные «игровые миры» стягивают внутри себя миллионные аудитории, которые начинают взаимодействовать между собой, вырабатывая в том числе общие смыслы по неигровым темам. Например, на платформе Roblox, о которой вы, скорее всего, никогда и не слышали, но где можно создавать свои игровые пространства, уже более 150 млн активных детей и подростков. Создатель Roblox называет созданный мир [«метавселенной»](#) и обещает, что в самом скором времени такие продукты станут доминирующим социальным хабом.

«ИХ НЕ ДОГОНИШЬ»

Институты власти, пытаясь сохранить контроль за массовым поведением, действуют с заметным отставанием, фокусируясь на популярных платформах вчерашнего или, в лучшем случае,

сегодняшнего дня. Можно предположить, что после «детских бунтов» в России возрастут попытки контроля за контентом в старых сетевых ресурсах, на YouTube или в модном ныне ТикТоке. Будут проведены превентивные акции, возможно, реанимированы проекты по созданию российских аналогов. Ответом на активизацию игрового виртуального пространства может стать идея «национальных игр» с патриотическим уклоном. Однако массовая аудитория будет подхватывать платформы по своей логике, меняя их и уходя от контроля. Все целенаправленные проекты с государственным участием по созданию цифровых платформ для массовой аудитории заканчивались и будут заканчиваться провалом, так как их реализация не отвечает логике венчурного инвестирования.

СЕТЕВОЕ СОЗНАНИЕ

Влияние [разработчиков платформ](#) (и даже первых авторов дискуссий вокруг темы GameStop и подобных!) на появление и движение общественных волн, подобных скандалу на американском рынке, незначительно. Так, для Reddit – едва ли не самого популярного онлайн-форума в мире, входящего в медиа-холдинг Conde Nast, ветка на 3 млн читателей с обсуждением GameStop, – капля в море среди его уникальной постоянной аудитории в 430 млн человек. Сам создатель этой ветки тоже не ставил перед собой [цели сложнее, чем заработать](#) и поделиться своей [инвестидеей](#). Однако нынешняя среда не требует лидеров и «авторов» движений. Возникает феномен особого сетевого сознания, которое живет во многом спонтанными импульсами, при этом пребывает в постоянной, пусть и неглубокой рефлексии: обмене данными, реакциями, мемами и другими символами, закрепляющими их идентичность. Как функционирует этот особый вид сознания, практически не изучено. Возможно, как отмечает Александр Сегал (*директор Центра экспертизы социальных проектов, стратегий и прогнозов философского факультета МГУ*), оно напоминает природу обыденного сознания – фрагментарного и импульсивного.

Солидарности в этом пространстве возникают не на основе социально-демографических, национальных, классовых измерений,

а на основе объединения вокруг конкретного события (симптоматично, что «борцы» с Уолл-Стрит сопровождали свои посты в соцсетях хештегом [#YOLO](#) – “you only live once”). Вокруг повестки образуются лагеря, которые притягивают людей с разными ценностями, образами жизни. Они создают, в терминах классика социологии Зигмунда Баумана, «текущие идентичности».

СНИЖЕНИЕ БАРЬЕРОВ ЧИСЛЕННОСТИ

Для запуска таких волн уже не требуются многомиллионные аудитории. Хотя в ветке про GameStop на Reddit и собрались порядка 3 млн читателей, на [YouTube-канал](#) ее автора подписались меньше 200 тысяч человек. Его недавний мега-стрим о GameStop до раскачки в медиа посмотрели и того меньше, а сколько людей реально рискнули своими деньгами – и вовсе не ясно. Для США, где более 55% взрослого населения инвестирует в ценные бумаги, это не впечатляющие цифры. Общественный резонанс достигается за счет переупаковки сложных мыслей в формат ярких мемов (вот [тут](#), например, схватку наложили на кадры из «Матрицы»), использования хайповых технологий, органической раскачки темы в склонных к кликбейту медиа и создания зон поддержки. В целом понятия «большинство за» или «большинство против» теряют смысл. Побеждают те, кто технологичней, способен создать эффект новизны и вызвать идентификацию с популярными ценностями. Понятие большинства определяется теперь кликами и просмотрами.



Несколько ситуативных мемов, широко разошедшихся по сети.

ЦЕПНАЯ РЕАКЦИЯ

По мере развития сюжета в него включаются все новые игроки, а это мотивирует массовые аудитории расширять и область своих реакций. Так, впрыск идейной составляющей в ветку форума на Reddit («давайте накажем бумеров с Уолл-Стрит» и «не дадим этим воротилам погубить любимый бизнес») расширил число компаний, в акции которых бросились вливать свои сбережения люди. Например, к GameStop добавились сеть кинотеатров AMC, пострадавшая от пандемии, BlackBerry и даже Nokia. Когда котировки буквально взлетели в несколько раз и счет убыткам хедж-фондов пошел на миллиарды (их потери на игре против GameStop превысили 5 млрд долларов), платформы для биржевой торговли заблокировали розничным клиентам возможность покупать акции этих компаний. Больше всего это ударило по приложению Robinhood с 13 млн клиентов: ранее его создатели по-мессиански обещали им толику богатства с Уолл-Стрит, но «слились», когда клиенты, наконец, почуяли запах легких денег.

Всего за несколько часов возмущенные пользователи обрушили рейтинг приложения в магазине Google Play с 5 до 1, обвиняя Robinhood в том, что он «крадет у бедных и отдает богатым». В

схватку вмешался Google, удалив более 100 тысяч негативных отзывов и вернув высокий рейтинг приложению. Теперь уже его обвинили в цензуре. А в это время активисты подали в суд Нью-Йорка групповой иск на Robinhood за нарушение условий обслуживания. Ирония судьбы в том, что компания и правда играет на стороне Уолл-Стрит: у крупных фондов она привлекает финансирование на развитие и соблюдение нормативов. «Рынок остается свободным, пока богатые не начинают терять деньги», – резюмировали сетевые активисты. Протест упирается в выстроенные институциональные рамки и сложившиеся деловые связи игроков. Характерно постепенное подключение к протесту культовых фигур; так, на стороне сообщества выступил Илон Маск, противопоставив себя старой гвардии. Но как раз новой аудитории Маск обязан стремительному росту капитализации Теслы.

ЭМОЦИИ БЕРУТ ВЕРХ

У любого протеста есть две формы проявления: рациональная (протест как инструмент) и эмоциональная (выплеск накопленной энергии). Эмоциональные факторы начинают доминировать. Так, мотивом для большинства розничных игроков в ситуации с GameStop было желание отомстить «жирным бумерам, зарабатывающим миллиарды». Новые сообщества, с их спонтанной координацией, эмоционально защищают свою «теплую ламповую» картину мира. Например, среды, где можно обмениваться игровыми дисками без контроля большого цифрового брата или где можно встречаться в кинотеатрах, а не смотреть Netflix дома. Неожиданно в новых волнах возникают консервативные мотивы, тяга к реставрации прошлых форм, несмотря на молодой состав участников. Возникает симбиоз новых технологий и ностальгии. Но нельзя исключать, что рациональная составляющая позволит наиболее «техничным» участникам движений использовать ситуацию для коммерческой цели, однако, это будет скрытым, неявным и не всеобщим мотивом.

ЮЛЯ ГРЯЗНОВА



Член исполкома РАСО **Юлия Грязнова** излагает свой взгляд на ситуацию. По ее мнению, мы видим «восстание маленьких людей», характер которых передан петербургскими героями Федора Достоевского, однако получившими в свои руки сетевые инструменты. Характеристика этих людей: жизнь в ситуации растущего социального неравенства и потеря смысла существования (об одном из таких «инвесторов» в GameStop [рассказывает автор BBC](#)). По ее мнению, девальвация больших смыслообразующих структур (институтов семьи, церкви, профессии) и растущее социальное неравенство высвободили большой объем неприкаянной социальной энергии, а цифровые инструменты позволили оформлять эту энергию в единый импульс. В значительной мере эта версия справедлива, хотя не исчерпывает полноту мотиваций. Для старых элит и части экспертного сообщества новые явления воспринимаются в аспекте угрозы и стихии, которой пока невозможно управлять. Однако здесь же есть и свои возможности – консолидация общества, появление «ценностной диктатуры», которая может оказаться холодной и жесткой, но может и давать импульсы развитию, опрокидывая старый порядок вещей.

НАТАЛИЯ БЕЛЯКОВА



Сопредседатель комитета по развитию территорий РАСО, доц.

НИУ ВШЭ **Наталья Белякова** предлагает взглянуть на сетевые бои по новым правилам с позиции неолиберального «значимого действия»:

«Моральный нарратив модерна, собственно и подаривший философии и социологии понятие «агентность», манифестирует человека как субъекта действия. Это было давно, еще во времена Фуко. Эпигоны мэтра качнули маятник сильнее, уточнив, что только «значимое действие» способно сделать из субъекта агента. Это какое же? Агентность субъекта (говорит, например, Саба Махмуд) – это качество homo рассерженного. Тихое последовательное или спонтанно нарочитое противостояние принятым социальным нормам. Протестная репрезентация себя. Стремление к свободе как освобождение от уз. То есть агентом – «управляемым проектом себя» – индивидуума делает не просто последовательная гражданская позиция, а именно утверждение собственной автономии через активное отрицание.

Вот такой эпистемологический этюд: значимо то, что противостоит принятым нормам и являет себя в борьбе с ними. Дорогу к лучшей версии себя осилит только протестующий «свободный экономический объект». Разумеется, живущий в осознанности и пишущий планы на год. Протест позволяет ему проводить дефиницию между собой и пассивным большинством. Узнаваемый образ, не так ли? Да, Флорида при всех своих метаниях относительно креативного класса последовательно подчеркивает этот неолиберальный «против»-шик как родовую черту племени гибко-гибридно-идентичных.

Сетевой мир позволяет играть в «агента» условно безопасно. На глазах исчезающая грань между реальностью и виртуалом способствует быстрому (если надо) переходу к «свободному волеизъявлению» также в офлайн. Причем практика показывает, что гражданские дискурсы не только легко развиртуализируются (теперь и с любыми сетевыми платформами – подать сюда Reddit), но и так же лихо перетекают обратно. Например, мало кто еще успел рассмотреть и возмутиться

легендарным дворцом, а вселенная Minecraft уже пополнилась соответствующим артефактом.

Кажется, почти забыты времена, когда «значимое действие» могло быть в продолжение, а не вопреки. В пресной сетевой двух- (ладно, трех-) мерности для воплощения права субъекта быть агентом все средства хороши».

Ситуативная солидаризация. Выпуск 8

Материал подготовлен: *Марией Макушевой, Сергеем Скрипниковым, Алексеем Фирсовым*

Экспертный совет выпуска: *Наталья Белякова, Влад Вершинин, Андрей Виньков, Александра Галицкая, Юля Грязнова, Ирина Есипова, Вадим Ковалев, Дмитрий Комендантов, Елена Кохановская, Мария Макушева, Кермен Манджиева, Игорь Минтусов, Евгений Минченко, Олег Муковозов, Олег Полетаев, Евгений Потапов, Александр Сегал, Сергей Скрипников, Андрей Стась, Ксения Трифонова, Алексей Фирсов, Владислав Шулаев*