

# Наталия Белякова: «Управляемый проект себя», или последовательная гражданская позиция»

Сопредседатель комитета по развитию территорий РАСО, доц. НИУ ВШЭ **Наталия Белякова** комментирует восьмой выпуск еженедельного аналитического проекта «Репутационная динамика бизнеса». Эксперт предлагает взглянуть на сетевые бои по новым правилам с позиции неolibерального «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».