

ПОЛИТОЛОГИЯ / POLITICAL SCIENCE

УДК 323.22/.28

Публичная сфера социальных медиа: проблема определения стратегий сетевых акторов

К. А. Неверов

Санкт-Петербургский государственный университет

E-mail: kir.neverov@gmail.com

Научная статья

В предлагаемой статье рассматривается влияние публичной сферы на стратегии сетевых акторов социальных медиа. При этом наряду с офлайн публичной сферой особо выделяется цифровая публичная сфера. Используется сетевой подход, а также элементы неинституциональной методологии и теории игр. Показано, что сетевые акторы склонны использовать реактивные или проактивные стратегии, при этом доминирующее воздействие на выбор стратегии со стороны факторов окружающей среды будет зависеть от характера сети.

Ключевые слова: публичная сфера; цифровая публичная сфера; сети в публичной политике; теория сетей; социальный коддинг; GitHub

Благодарности: Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 18-011-00705 "Объяснительный потенциал сетевой теории в политических исследованиях: методологический синтез как аналитическая стратегия".

В политическом управлении публичная сфера является одной из основных категорий, характеризующих пространство, в котором осуществляется взаимодействие между акторами. Взаимодействие между акторами может быть объяснено с позиции теории политических сетей, в рамках которой публичная сфера выступает в качестве пространства или поля для взаимодействия (взаимного влияния, сотрудничества, конкуренции), перемещения ресурсов между акторами, разработки коммуникативных стратегий. Выступая в качестве площадки для коммуникации между государственными институтами, гражданским обществом и представителями бизнеса, публичная сфера как окружающая среда оказывается фактором влияния как на отдельных участников коммуникации, так и на всю сеть в целом.

Для цитирования: Неверов К. А. Публичная сфера социальных медиа: проблема определения стратегий сетевых акторов // Социальные и гуманитарные знания. 2018. Том 4, № 2. С. 66–70.

For citation: Neverov K. A. Public Sphere of Social Media: The Problem of Determination of the Strategies of Network Actors. *Social'nye i humanitarnye znaniya*. 2018; 2 (4): 66–70. (in Russ.)

Таким образом, окружающая среда со всеми составляющими ее структурами может оказывать влияние на способ действия акторов, их модель поведения, обусловленные стоящими перед акторами целями, определяемыми основными направлениями деятельности актора и характером сети, в которую включен данный актор. Соответственно, стратегии как отдельных членов, принимающих участие в сети, так и сети как совокупности акторов и коммуникаций между ними будут находиться под влиянием факторов окружающей среды. При этом под окружающей средой или публичной сферой понимают «определенную конфигурацию внешних социальных, технологических, институциональных, экономических и политических факторов, влияющих на функционирование политической сети в целом и на отдельных ее акторов в частности» [1, с. 115].

Развитие информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), повышение доступности интернета по всему миру, а также развитие технических средств доступа к информации и обмену информацией затронуло и политическую сферу. Проникновение ИКТ, «цифровизация» затронули также и публичную сферу, что поставило вопрос об определении цифровой публичной сферы. Под цифровой публичной сферой обычно понимают коммуникативную сферу, обеспечиваемую или поддерживаемую онлайн или социальными медиа (вебсайты, сайты социальных сетей, блоги и пр.), при этом участие является открытым и свободным для любого пользователя, заинтересованного в коммуникации, обсуждении вопросов, затрагивающих всех участников диалога. Отличительной особенностью цифровой публичной сферы является видимость результатов обсуждения или совместной работы для всех участников процесса (акторов сети). Майк Шафер выделяет две основные позиции по отношению к цифровой публичной сфере: кибер-оптимистов и кибер-пессимистов [2, р. 3].

Позиции таких кибер-оптимистов, как Оутс, Папачарисси, Далберг, объединяют следующие общие черты. Во-первых, сторонники цифровизации публичной сферы говорят о ней как об относительно открытой, отличающейся легким и быстрым доступом к информации, предоставляемой социальными медиа.

Во-вторых, онлайн-медиа позволяют все большему числу людей выразить свою точку зрения и отдать свой голос за ту или иную позицию, при этом донести ее до всего общества таким образом, чтобы последнее ее услышало. При этом исчезает посредник в виде традиционных СМИ, что позволяет пользователям непосредственно обмениваться информацией. При этом снижаются издержки на оборудование (которое используют традиционные СМИ), а также снижается уровень контроля со стороны властей. Однако в последние годы государство стремится увеличить контроль интернет-сферы и непосредственной коммуникации граждан, чему служит примером блокировка Роскомнадзором мессенджера Telegram. Широкий доступ к цифровым социальным медиа позволяет расширить качественный состав акторов сети за счет включения в коммуникацию ранее маргинализованных и слабо представленных в традиционных СМИ общественных групп.

В-третьих, онлайн-медиа позволяют использовать новые виды коммуникации, отличающиеся децентрализованным характером и сетевым характером производства как самой коммуникации, так и производимого контента (продукта).

Кибер-пессимисты (Герардс, Шафер, Паризер, Санштейн) более скептически по отношению к цифровой публичной сфере. Их основными доводами против являются следующие:

1. Уровень вовлеченности людей в цифровое публичное пространство в силу социальных различий между людьми, их способностью получить доступ во всемирную сеть, а также пользовательской культурой. Таким образом, человечество неравномерно представлено в цифровом пространстве, что позволяет говорить о неравных возможностях для участия в коммуникации в цифровом публичном пространстве и о способности определять повестку дня и влиять на нее.

2. Фрагментация участников цифровой публичной сферы на малые группы в соответствии с их интересами и интенциями.

3. Анонимность в сети снижает уровень рациональности сетевой коммуникации.

Рассматривая социальные медиа (в частности сайты социальных сетей), можно обнаружить двойственность публичной сферы. С одной стороны, сайты социальных сетей

погружены в цифровую публичную сферу. Таким образом, пользователи (а точнее, их виртуальные альтер-эго) также подчиняются правилам цифровой публичной сферы и испытывают воздействие факторов цифровой публичной сети, которые детерминируют избираемые акторами стратегии. С другой стороны, офлайн публичная сфера также оказывает воздействие на акторов онлайн социальных сетей. Следовательно, социальные медиа (сайты социальных сетей) одновременно находятся и в онлайн, и в офлайн публичной сфере и подвержены воздействию факторов обеих сфер.

Сайты социальных сетей могут быть определены как «сетевые сервисы, которые позволяют индивидам: во-первых, конструировать публичный или полупубличный профиль в рамках ограниченной системы; во-вторых, определять тех пользователей, с которыми они коммуницируют, и в-третьих, просматривать и редактировать список контактов в рамках системы. Природа и терминология данных связей может отличаться на разных сайтах» [3].

Социальные сети изначально были чрезвычайно эффективным способом построения множества коммуникаций, включая предоставление услуг и продвижение продуктов. Данные технологии стали использоваться в том числе крупными корпорациями [4]. В частности, была востребована способность социальных сетей адаптироваться к запросам пользователя [5].

Использование социальных медиа (также используется термин *consumer-generated media*), к которым относятся и социальные сети, пользователями описывается в рамках термина «созданный пользователем контент» (СПК). СПК используется для описания разнообразных форм медиа-контента, доступного публично и созданного конечными пользователями [6]. Тремя отличительными чертами СПК являются: публичность, то есть размещение в открытом доступе либо, если речь идет о социальной сети, для специально отобранной группы людей; в создании СПК должно задействоваться изрядное количество творческих усилий; это должна быть не профессиональная деятельность пользователей [Там же]. Однако последний тезис является спорным, подтверждением чему служит рассматриваемый нами случай GitHub, являющейся социальной сетью профессиональных разработчиков программного обеспечения.

Стратегии акторов по отношению к факторам окружающей среды будут определяться их способностью воздействовать на окружающую среду. Выделяют реактивные и проактивные стратегии поведения акторов по отношению к публичной сфере [7, с. 62]. Участники сети будут менять свои цели и задачи, направление связей и их интенсивность под воздействием изменяющихся внешних факторов, реализуя, таким образом, реактивную стратегию. Активно воздействуя на окружающую среду со стремлением изменить ее, а также предугадать потенциальные трансформации публичной сферы, акторы будут реализовывать проактивную стратегию. Характер факторов окружающей среды также может быть разнообразным: особенности культуры и существующие ценности относятся к социальным факторам; технологические факторы обусловлены существующим уровнем технического развития общества; институциональные факторы определяют те структуры и нормы, которые связаны с выработкой публичной политики; политическими факторами обуславливаются «правила игры», очерчивается контекст, в котором происходит взаимодействие акторов политической сети; макроэкономические и микроэкономические показатели также оказывают существенное воздействие на выбор акторами той или иной модели поведения, обусловленной целями, стоящими перед акторами политической сети.

Стратегии акторов социальных сетей, согласно нашей гипотезе, будут определяться:

1. Собственными стремлениями акторов сети;
2. Стремлениями других акторов сети и их характеристиками;
3. Цифровой публичной сферой;
4. Офлайн публичной сферой.

GitHub – это один из наиболее популярных сервисов для совместной разработки программного обеспечения и управления версиями наряду с Sourceforge, React and Google Code. Данный сервис является примером Distributed Version Control System (DVCS), которая синхронизирует репозитории путем обмена патчами от одноранговых узлов [8]. Нет одной

единственной версии кода, каждый из пользователей имеет рабочую версию кода и полную историю изменений. Документы и файлы в DVCS устаревают и требуют внесения изменений, на что и нацелена программа: любой пользователь, имеющий доступ к коду на любой стадии его создания, может вносить правки. При этом сохраняются все предыдущие версии документов, что оберегает разработчиков от поломки программы и всего проекта в целом. GitHub – это своеобразная социальная сеть для разработчиков, позволяющая им просматривать код друг друга, оставлять комментарии, а также помогать в разработке [9].

Акторами сети GitHub являются крупные разработчики программного обеспечения (Google, Facebook, Microsoft), однако большая часть акторов представлена программистами-девелоперами, разбросанными по всему земному шару. Программисты, зарегистрированные на GitHub, формируют сообщество, располагающее колоссальными возможностями для совместной разработки программного обеспечения: инструментами для менеджмента проектов и командного менеджмента, интеграции частей кода в единое целое, размещения кода [10].

Сетевой характер GitHub проявляется в том, что конечный результат инновационного сотрудничества между акторами, представленными как компании-конкуренты, может иметь существенное горизонтальное распространение. Посредством позитивных сетевых экстерналий такое взаимодействие, описываемое термином *coopetition* (то есть сотрудничество между бизнес-конкурентами в надежде на взаимовыгодные результаты), ускоряет создание больших рынков в более короткий срок, порождая больше стоимости для (потенциальных) потребителей на этих рынках посредством улучшения сочетаемости и обеспечивает больше альтернативных решений [Там же. Р. 823–824].

GitHub может рассматриваться как политическая сеть в силу соответствия следующим теоретическим основаниям: политическая сеть формируется на основе распределения ресурсов между коллективными акторами (к примеру, крупными корпорациями, предоставляющими свой исходный код) и индивидуальными акторами, обменивающимися своими вариантами кода; процесс разработки политики состоит во взаимодействии между акторами по поводу разработки единой стратегии, в рассматриваемом нами случае – в совместной работе над проектом; сетевой результат выработки политики проявляется как в сетевых практиках взаимодействия, так и в устойчивых коммуникационных потоках, присутствующих между разработчиками; управление обеспечивается за счёт обеспечения взаимных потоков коммуникации между разработчиками, при этом существует координационное взаимодействие с окружающей средой – программистами и корпорациями, не включёнными в GitHub, а также различными факторами публичной сферы [11, с. 76].

Предполагается, что влияние окружающей среды на GitHub будет происходить в основном за счет экономических и технологических факторов и определяться такими их параметрами, как сложность, неопределенность и изменчивость. При этом стратегии, реализуемые акторами, будут варьироваться: в случае изменения в технологиях, их усложнения и усовершенствования будет меняться и используемое программное обеспечение, что станет очевидным вызовом для участников GitHub, в свою очередь, потребовав от них ответной реакции. Экономическая конъюнктура также окажет воздействие, склоняя акторов коммуницировать (то есть заниматься совместной разработкой, обмениваться частями кода) по вопросу наиболее выгодных, прибыльных проектов, осуществление которых может принести участникам сети наибольшую прибыль. Если рассматривать взаимодействие акторов сети GitHub в условиях воздействия экономических факторов окружающей среды через призму теории игр, применяя кооперативную симметричную игру «охота на оленя», предложенную Ж.-Ж. Руссо [12, с. 75], то наиболее выигрышной стратегией для участников сети будет как раз кооперация для работы над более выгодными и крупными проектами, так как в данном случае выигрыш будет больше. Проактивный сценарий также возможен: непосредственно участники сети могут оказывать воздействие на повестку дня, предлагая инновационное программное обеспечение, или включать новых акторов в сетевое взаимодействие (как из числа коллективных акторов, так и индивидуальных программистов-разработчиков программного обеспечения).

Таким образом, стратегии сетевых акторов социальных медиа будут меняться в зависимости от характера и параметров факторов окружающей среды, воздействующей на

них, от реакционных к проактивным. Влияние будет оказываться как офлайн, так и цифровой публичной сферой. При этом возможно следование сразу двум стратегиями, когда члены сети занимаются параллельно разыгрыванием двух сценариев: реакционного, отвечающего на вызов изменившейся среды, и инновационного, предугадывающего потенциальные вызовы публичной сферы.

Ссылки / Reference

- [1] Шерстобитов А. С. Городская публичная сфера как среда сетевых интеракций в городской политике // ПОЛИТЭКС. 2014. Т. 10. № 3. С. 114–123.
- [2] Schäfer M. S. Digital public sphere // ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/291312249_Digital_Public_Sphere (дата обращения: 10.05.2018).
- [3] Boyd D. M., Ellison N. B. Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship // Journal of Computer-Mediated Communication. 2008. Vol. 13. P. 210–230.
- [4] Mangold W. G., Faulds D. J. Social media: The new hybrid element of the promotion mix // Business Horizons. 2009. Vol. 52. P. 357–365.
- [5] Bennett W. L. The Personalization of Politics: Political Identity, Social Media, and Changing Patterns of Participation // ANNALS, AAPSS. 2012. 644. P. 20–39.
- [6] Kaplan A. M., Haenlein M. Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media // Business Horizons. 2010. Vol. 53. P. 59–68.
- [7] Сморгунов Л. В., Шерстобитов А. С. Политические сети: теория и методы анализа. М: Аспект Пресс, 2014. 320 с.
- [8] Distributed Version Control Systems: A Not-So-Quick Through // InfoQ. URL: <https://www.infoq.com/articles/dvcs-guide> (дата обращения: 22.02.2018).
- [9] Getting Started - About Version Control // Pro Git book. URL: <https://git-scm.com/book/en/v2/Getting-Started-About-Version-Control> (дата обращения: 22.02.2018).
- [10] Ritala P., Hurmelinna-Laukkanen P. What's in it for me? Creating and appropriating value in innovation-related coepetition // Technovation. 2009. № 29. P. 819–828.
- [11] Мирошниченко И. В. Сетевой подход в политических исследованиях: содержание и направления развития // Человек. Сообщество. Управление. 2013. № 3. С. 68–86.
- [12] Руссо Ж.-Ж. Рассуждение о происхождении и основаниях неравенства между людьми // Трактаты. М.: Наука, 1969. 703 с.