

# АНАЛИЗ КУЛЬТУРЫ СТАРТАП-ПРЕДПРИНИМАТЕЛЕЙ В РОССИИ: КЕЙС-СТАДИ МОСКОВСКОГО ХАКЕРСПЕЙСА

**Александра Симонова**

*Александра Симонова – PhD-студент факультета антропологии Калифорнийского университета, Беркли. Адрес для переписки: 232 Kroeber Hall, Berkeley, CA 94720, USA. simonova@berkeley.edu.*

*Исследование выполнено при поддержке Правительства РФ (договор №14.У04.31.0001) в Европейском университете в Санкт-Петербурге.*

В статье представлен критический антропологический анализ московского хакерспейса «Нейрон», являющегося альтернативной площадкой креативной IT-индустрии и стартап-предпринимательства. Автор рассматривает, каким образом идеи, траектории и культурные практики, зародившиеся в хакерспейсах по всему миру, проявились и получили развитие в России. На основании полевого исследования, проведенного в 2013–2015 годах, автор выявляет характерные особенности и проблемы одного хакерспейса и московской стартап-сцены в целом. Метафора семьи, которая часто появлялась в нарративах хакеров, говорящих об устройстве хакерспейса, была использована как своего рода линза для критического анализа дискурса и практик хакерского комьюнити в «Нейроне». С 2010-х годов российское государство начало активно продвигать идею необходимости развития инновационного бизнеса и стартап-предпринимательства. «Иннополис Сколково» стал символом государственной программы модернизации и трансформации российской экономики, находящейся в сильной зависимости от природных ресурсов. Московский хакерспейс возник в 2011 году на волне интереса к инновационным проектам. Однако он стал низовой инициативой по организации общего пространства для работы над высокотехнологичными проектами. «Нейрон» возник не просто как альтернативная площадка стартап-предпринимательства, но был нацелен на восполнение недостающей инфраструктуры для развития инноваций, инициированных государством и частично поддержанных крупным бизнесом. Такая амбициозная задача не могла не столкнуться с множеством проблем, которые рассмотрены в представленном тексте. С одной стороны, хакерспейс выстраивал доверительную среду, обеспечивал обмен знаниями и услугами между его членами, предлагал стратегии развития технологий сообща, с другой – не смог поддерживать горизонтальную среду в условиях рыночной экономики, диктующей жесткие правила игры. Эксплуатация, ущемление прав работников и гендерное неравенство стали подтекстом хакерского утопического сообщества.

**Ключевые слова:** стартап; хакерспейс; коворкинг; хакер; предпринимательство; прекаритет; IT-сообщество

В 2009 году президент Дмитрий Медведев заявил об амбициозном плане модернизации в России. Экономический кризис 2008 года ярко продемонстрировал опасность зависимости от сырьевых ресурсов и необходимость диверсификации экономики. Программа модернизации экономики во многом опиралась на развитие новых технологий, которые с подачи Медведева стали называться инновациями. На вопрос, откуда должны появиться инновации, правительство отвечало развитием государственных программ по поддержке инновационных разработок и компаний, разрабатывающих и внедряющих инновации в производство.

Самым ярким примером стимулирования инноваций, до сих пор вызывающим жаркие споры, стал строящийся на окраине Москвы «иннополис Сколково». Проект «Сколково» заключался в привлечении как государственных, так и частных инвестиций для поддержки небольших компаний, занимающихся разработкой новых технологий. Резидентами «Сколково» стали более тысячи компаний, получивших налоговые льготы, бизнес- и пиар-поддержку. В то же время параллельно с государственными инициативами стали появляться новые формы самоорганизации для развития высокотехнологичных проектов.

В данной работе я рассматриваю один из примеров подобных независимых инициатив – хакерспейс (англ. hackerspace) – коворкинг и рекреационное пространство для фрилансеров и стартап-компаний, занимающихся разработкой высокотехнологичных проектов. Хакерспейс стал удобной площадкой как для развития новых технологий, так и для реализации их в форме бизнес-проектов. Прослеживается механизм функционирования московского а «Нейрон», возникшего в начале 2010-х годов как первое пространство такого типа и ставшего прототипом для других хакерспейсов, открывшихся в России позже.

Этот феномен интересен в связи с возникновением нового сообщества, заинтересованного в разработке IT-решений, новых технологий и их коммерциализации. Исследователи ранних практик предпринимательства отмечали, что для постсоветских инженеров адаптация собственных творческих проектов к условиям рынка была нелегкой задачей (Дежнина 2002; Хархордин б.д.; Yurchak 2002; Kuznetsov 2004; Korobkov and Zaionchkovskaia 2012). Хакерспейс, между тем, показал сообщество, преуспевшее именно в превращении креативных идей в коммерческий продукт.

При анализе хакерспейса как места для успешных стартапов можно сфокусироваться на отдельных проектах, однако для каждого из них он важен как общий контекст, задающий формат развития технологического продукта, предпринимательской стратегии, выстраивания отношений в коллективе разработчиков. В представленной работе меня интересует, как функционирует хакерспейс в качестве альтернативной площадки предпринимательства и технической разработки, какие уникальные и типичные черты российского стартап-предпринимательства он раскрывает. Кроме того, анализ метафоры семьи, на котором построено мое исследование, позволяет взглянуть на разные уровни отношений в среде хакерспейса, в том числе на гендерное взаимодействие в коллективе разработчиков.

Я обнаружила метафору семьи в ходе исследовательских интервью с членами «Нейрона», хакеры использовали ее для описания сообщества хакерспейса. Метафора семьи не была всеобъемлющей, и участники чаще всего не развивали ее как некий системный взгляд на хакерспейс. Тем не менее, я отметила, что метафора возникала в ситуациях, когда участники хотели отметить особенные черты хакерспейса, на которые желали обратить внимание исследователя и которые не могли описать иначе как посредством этой метафоры. Более того, намеренное избегание этой метафоры в других интервью тоже являлось индикатором определенных процессов, происходящих в хакерспейсе.

Я рассматриваю, почему метафора семьи стала важной и для самих членов хакерспейса, и как исследовательский аналитический инструмент, взятый на вооружение исследователем из дискурса информантов. Прежде всего метафора позволила выявить многоуровневый смысл хакерспейса – и тот, который изначально был заложен его основателями, и тот, который оказался побочным эффектом взаимодействия его участников.

Начиная исследование московского хакерспейса, я отталкивалась от работ о хакерстве как креативном и эстетически нагруженном подходе к программированию и разработке новых технологий (Levy [1984] 2010; Kelty 2008; Coleman 2012; Matigas 2012). Исходя из данного подхода, я концептуализировала данное сообщество как объединение IT-профессионалов на почве интереса к новым технологиям и приверженности идеям открытого программного обеспечения, но в ходе полевого исследования я пришла к выводам о еще одном важном мотиве объединения членов хакерспейса. «Нейрон» представлял собой площадку для работы стартап-компаний и фрилансеров, которые, приходя в хакерспейс, редко заранее задумывались об особой идентичности, объединяющей хакеров, но в итоге соглашались с ней, становясь членами хакерспейса. У членов хакерспейса изначальный прагматичный интерес работы в хакерспейсе, который заключался в минимизации издержек и оптимизации процесса разработки новых продуктов, сочетался с глубокой убежденностью в особых талантах и креативном подходе. К тому же как предпринимателей, так и независимых работников привлекало сообщество специалистов, сформировавшееся вокруг «Нейрона».

Хакерспейс стал успешной площадкой<sup>1</sup> для развития стартапов за счет активного обмена знаниями и опытом между участниками, сотрудничества между разными командами и сложившейся атмосферы доверия и взаимной поддержки. Все эти стихийно возникшие компоненты неформального взаимодействия выделяли хакерспейс среди других рекреационных или профессиональных площадок, возникших по государственной или частной инициативе. Именно эту невоспроизводимую неформальную среду, которую сложно описать и проанализировать как ее членам, так и внешнему наблюдателю, позволяет охарактеризовать метафора семьи, используемая как аналитический инструмент.

---

<sup>1</sup> Под успешностью я понимаю здесь несколько показателей: длительность существования хакерспейса, приверженность членов его целям и существование устойчивых коллективов, вышедших со своими продуктами и услугами на российский и международный рынок.

## МЕТОДОЛОГИЯ

В 2013 году совершенно случайно я обнаружила в Москве хакерспейс, являвший собой пример новой формы организации совместной работы над научно-техническими проектами. В течение двух лет (с ноября 2013 до августа 2015 года) я наблюдала за тем, как западная модель хакерспейса, которой руководствовались организаторы «Нейрона», приживалась в России, и за тем, с какими трудностями и противоречиями создатели хакерспейса сталкивались. Выводы моей работы опираются на четыре двухнедельные сессии включенного наблюдения на протяжении двух лет и на материалы порядка сорока интервью с членами хакерспейса: всего записано интервью с 27 участниками, с частью из которых я проводила повторные интервью через год. Длительность интервью составляла от получаса до двух часов. Контакты с хакерспейсами в других городах России и интервью с их организаторами в Санкт-Петербурге, Екатеринбурге, Новосибирске и Волгограде, а также посещение хакерспейсов в Шанхае (Китай) и Калифорнии (США) помогли сделать выводы о типичных и уникальных чертах московского хакерспейса.

Я проводила наблюдение, работая в общем пространстве и фиксируя происходящее взаимодействие между членами хакерспейса и контакты с внешними посетителями в дневнике наблюдений. Большая часть интервью также была проведена в общем пространстве или в кафе во время совместного обеда. Необходимо отметить, что женщины – члены хакерспейса настаивали на интервью в уединенном пространстве<sup>2</sup>, поэтому общение происходило за пределами «Нейрона». Несмотря на то, что интервью было выстроено в свободной форме, вопросы, которые я задавала, были связаны с мотивацией для работы в хакерспейсе, с его организацией и рутинными взаимодействиями. Метафора семьи оказалась в фокусе моего исследования в ходе обработки полевых материалов; вопросов, напрямую относящихся к этой теме, в интервью запланировано не было. Для анализа интервью я прибегала к различным методам качественного анализа, но в большей степени опиралась на метод тематического кодирования, в соответствии с которым нашла интересные мне категории и прослеживала их появление на протяжении интервью, а далее соотносила тематические высказывания с практиками, которые наблюдала в пространстве хакерспейса (Flick 2009).

Здесь же следует сделать оговорки по поводу нескольких критических замечаний, которые могут быть предъявлены к моей работе. Первый тип замечаний сводится к идее, что изучаемую группу трудно назвать «репрезентативной выборкой», чтобы говорить как о хакерстве, так и о стартап-движении в России – она слишком мала и представляет лишь небольшое сообщество, очерченное границами хакерспейса в Москве. Причем этот хакерспейс уникален как своей историей, так и некой стихийностью развития (без конкретного плана, без поддержки со стороны других государственных и частных организаций). В то же время члены хакерспейса, обладая разным бэкграундом, являются случайной, но достаточно

---

<sup>2</sup> Данное наблюдение стало отправной точкой для включения в рамку исследования гендерного анализа, который я далее привожу в статье.

репрезентативной выборкой, представляющей тех людей, которые по разным причинам не вписались в существующие институты разработки новых технологий и оказались в хакерспейсе. Опираясь на эти выводы о позиционировании хакерспейса, я сочла возможным говорить об очень интересной ветви развития стартап-предпринимательства. Именно атипичность членов хакерспейса свидетельствует о проблемах и типичных особенностях развития стартап-компаний, которым интересны самоорганизованные среды для развития технологий.

Критика иного рода касается метафоры семьи, которая появляется в работе одновременно и как категория, возникшая из нарратива сообщества, и как аналитическая категория, заимствованная у самих информантов, но вышедшая за рамки их языка и словоупотребления. Метафора семьи для меня стала способом переосмысления подходов к исследованию предпринимательства и культуры профессионалов технических специальностей.

Хакерспейс является пространством, в котором пересекается множество форм деятельности и социального взаимодействия. Это одновременно и место профессиональной деятельности и социализации, и рекреационное и досуговое пространство для членов хакерспейса и сообщества, сложившегося вокруг него. Трудность, с которой я столкнулась, заключалась в подходах к анализу хакерспейса как многоуровневого феномена, в котором пересекаются разные формы социальных связей, образовавшихся на фоне профессиональной, образовательной, досуговой деятельности. Кроме того, на эти связи накладываются гендерные различия.

Метафора семьи стала той линзой, которая позволила взглянуть на изучаемый феномен вне рамок отдельных форм социальных отношений и выявить сложные взаимосвязи между членами хакерспейса. Использование этой метафоры позволяет анализировать предпринимательскую деятельность не только с точки зрения бизнес-процессов и разработки инновационных продуктов, но предоставляет инструмент для рассмотрения разных уровней отношений между членами «Нейрона» – как участниками глобального рынка, как работниками отдельных компаний, как участниками хакерского движения, в конце концов – как друзьями, а также включить в исследование гендерный анализ. В то же время эта метафора позволяет выявить проблемные зоны не только хакерспейса как формы организации креативной отрасли, но и стартап-предпринимательства в целом.

## МЕТАФОРА КАК МЕТОД

В ноябре 2013 года, когда я впервые посетила московский хакерспейс с целью изучения сообщества хакеров, я спросила одного из основателей «Нейрона» Александра (1984)<sup>3</sup>, что такое хакерспейс. Александр задумался над ответом, а один из членов хакерспейса Николай (1986), также присутствовавший при разговоре, ответил, что хакерспейс является «одной большой семьей», и другие участники беседы согласились с таким сравнением. В дальнейшем я искала ответы на

---

<sup>3</sup> Здесь и далее в тексте в скобках или через запятую после имени информанта указан год рождения.

вопросы об организации хакерспейса, ролях его членов, отношениях внутри сообщества – и метафора семьи зачастую оказывалась связующим звеном в нарративе. Нельзя не заметить, что анализ нарративной метафоры как прямого упоминания «семьи» в интервью не дает полного представления о хакерспейсе. Введение данной метафоры как аналитической категории и использование ее в качестве исследовательской призмы для анализа практик членов хакерспейса позволяет увидеть более цельную картину. Ценным методом также оказалось сравнение высказываний из интервью и практик, которые удалось наблюдать в хакерспейсе. Таким образом, метафора семьи в данной работе используется как нарративная и как аналитическая категория, различие между которыми близко классическому разграничению на эмпирические и этические категории (Pike 1967). Первая появляется в высказываниях самих информантов, вторая используется в качестве исследовательской призмы для анализа хакерспейса, что позволило выявить стойкие связи и взаимоотношения, так же как и противоречия и конфликты внутри сообщества.

Несмотря на то, что исследование метафор позволяет выявить как эксплицитные, так и имплицитные черты изучаемого феномена, данный метод подвергался критике. Исследователи сомневались в возможности однозначной трактовки метафор и их значений (Davidson 1978; Pinder and Bourgeois 1982; Reed 1990). Для других ученых, напротив, неоднозначность и противоречивость метафор давали возможность описать и проанализировать сложные социальные отношения внутри организаций и неформальных сообществ (Oswick and Montgomery 1999; Oswick, Keenoy, and Grant 2002; Morgan 2006).

Нарративная метафора семьи позволила обнаружить ключевые характеристики сообщества, отношения между членами, в то время как аналитическая метафора позволила выявить скрытые подтексты отношений, конфликты, в том числе в среде хакеров, разбитых на работников и работодателей внутри хакерспейса. Мой анализ метафоры семьи как нарративной категории соответствует теории метафор Джорджа Лакоффа и Марка Джонсона, которые показали, как метафоры в речи помогают описать один социальный феномен в категориях другого (Lakoff and Johnson 1980:62). Такой подход позволяет анализировать дискурс членов хакерспейса о семье как важный способ описания данного сообщества. Однако у него есть ограничения. Во-первых, у высказывания «Мы здесь семья!», произнесенного членом хакерспейса, существует смысл только в определенном контексте хакерспейса. То есть в других условиях данная фраза, произнесенная этим же человеком, будет иметь иной смысл (например, в компании кровных родственников, близких друзей и в любом другом контексте вне хакерспейса).

Лакофф и Джонсон также предупреждают еще об одном ограничении при анализе метафор, которые я называю нарративными: следует избегать буквальных трактовок. Например, фраза «время – деньги» не означает, что можно пойти в банк и положить на счет время (по аналогии с денежной банковской операцией) (Lakoff and Johnson 1980:14). Для моего случая также важно было сначала исключить буквальную трактовку семьи (см., например: Гидденс [1980] 1994; Collins 1998; Berkowitz and Marsiglio 2007). Именно поэтому метафора, найденная в на-

рративе, становится методом для рассмотрения более широкого контекста. В работе я рассматриваю, почему эта нарративная метафора возникла, как она выходит из узкого словоупотребления самими информантами в более широкое поле трактовок, становясь аналитической метафорой – линзой, через которую можно рассматривать сообщество и категоризировать отношения (Spiggle 1994:498).

Последнее ограничение касается использования метафоры семьи как инструмента анализа. Метафоры могут подчеркивать один смысл, при этом скрывая другие (Lakoff and Johnson 1980:10). Допущение, что использование нарративной метафоры семьи подчеркивает один дискурс об отношениях в сообществе, но скрывает другой, явилось ключевым для выводов исследования хакерспейса в данной работе.

## ХАКЕРЫ И ХАКЕРСПЕЙСЫ: ИСТОКИ ДВИЖЕНИЯ

Под хакерспейсом я понимаю пространство для работы и социализации профессионалов в области высоких технологий, а также сообщество, выходящее за пределы указанного физического пространства. Несмотря на неоднозначность термина, это название было выбрано основателями неслучайно, поэтому я остановлюсь на истоках хакерского движения, с которым ассоциируются хакерспейсы по всему миру.

Хакерспейсы создаются в разных странах<sup>4</sup> для совместной работы программистов, инженеров, дизайнеров, которые, попадая в хакерспейс, называют себя хакерами (англ. hacker). Именно члена хакерспейса я буду называть хакером, несмотря на то, что этот термин оброс множеством смыслов. Генеалогия понятия «хакер» важна для моего исследования, как и гендерная нагруженность этого термина.

В 1960-х годах хакерство возникло как особый креативный подход к решению технических задач вокруг Лаборатории искусственного интеллекта и Клуба технологического моделирования железных дорог (Tech Model Railroad Club (TMRC) в Массачусетском технологическом университете (MIT)). Под хакерством тогда понималась разработка хака (англ. hack) – «элегантного», наиболее эффективного и оптимального способа решения для научно-технологической задачи. В среде MIT считалось, что только специалист высочайшего класса может продемонстрировать такое решение благодаря глубокому анализу, оригинальному использованию технологий и высокому профессионализму, за которые его называли «хакером» (Levy [1984] 2010).

Несмотря на вполне прагматичные цели объединения хакеров, они часто признают общую хакерскую этику разработчика, прежде всего – идею открытого компьютерного кода (англ. free software/open source, или OS/FS). Опенсорсными являются программы, разработка которых ведется в общем доступе на специальных веб-сервисах. Любой программист может включиться в совмест-

---

<sup>4</sup> Сайт [hackerspaces.org](http://hackerspaces.org) объединяет более тысячи хакерспейсов по всему миру. От России на сайте зарегистрированы 14 хакерспейсов в разных городах, между тем в русскоязычной социальной сети «ВКонтакте» существует более 20 групп хакерспейсов.

ную работу, последующее устранение неполадок, отчеты о «багах» (англ. bug reports). Такое программное обеспечение бесплатно, его нельзя ни купить, ни продать.

Исследователи зачастую связывают техническую сторону хакерства с более широкой этикой хакера, которая включает в себя экстраполяцию понятий из программирования и среды интернета на более широкую социальную действительность, что выливается в критику патентов и авторского права и – более того – критику неолиберализма и капитализма (Kelty 2008; Coleman 2012; Collins and Durington 2014). Изначально разработка свободного софта была связана с коллективной позицией, которая имела много общего с левой идеей и опиралась на солидарность профессионального сообщества, коллективную работу и общее использование результатов труда (Симонова 2014; Karanovic 2010).

Принципы опенсорса конкурировали с иерархическими принципами организации труда в крупных корпорациях. Участники движения гордились тем, как быстро, виртуозно, руководствуясь своими собственными потребностями, в обход иерархии и начальников, они могут писать программы (Kelty 2008; Coleman 2012). До сих пор OS/FS является одним из столпов, определяющих принадлежность к хакерской культуре (Maxigas 2012).

Понятие «хака» и приверженность опенсорсу сохраняют свои позиции в среде программистов, однако фигура хакера за последние десятилетия наполнилась множеством смыслов. Хакерами стали называться гениальные предприниматели (такие как Стив Джобс и Билл Гейтс), взломщики программ и секретных данных, анархисты и антисоциальные нерды (англ. nerd).

Нельзя не заметить, что все эти смыслы только усилили и без того заметное гендерное неравенство, исключение женщин из профессии, недооценку вклада женщин в развитие IT-отрасли (Margolis and Fisher 2003; Cohoon and Aspray 2008; Misa 2010). Так, «гегемонная маскулинность», преобладающая в отрасли, дополнилась особой формой маскулинности, выходящей из субкультуры нердов (Connell 2005; Ensmenger 2012). В массовой культуре происходит создание образа нердов-программистов – субъектов, чья склонность к интеллектуальному труду, в особенности к программированию, сильно превалирует над другими сферами интересов и способствует концентрации на собственном внутреннем мире, непонятном и закрытом для постороннего обывателя (Turkle 2005). Мифология нердов не просто создает ореол недоступности профессии, но вытесняет женщин за пределы технических специальностей (Rasmussen and Harnes 1991). Несмотря на то, что одним из ярких воплощений нердовского типажа стала героиня детективной трилогии Стига Ларссона «Девушка с татуировкой дракона», женщины чаще всего не воспринимаются как часть нердовской культуры. В России образ нерда вошел в массовую культуру в 2000-х. Популярные издания, объясняя читателю, кто такой нерд, не просто не предполагали, что им может стать женщина, но и давали полезные советы о том, как вести себя девушкам на свидании с мужчиной такого типа. Девушкам в частности следовало выслушивать многочасовые разговоры о компьютерах и иметь при себе шоколадку для того, чтобы хотя бы ненадолго их прерывать (Розанова 2001).



В дополнение к субкультуре нердов современная культура стартап-предпринимателей породила феномен «брограммеров» (brogrammer). В этом названии соединяются нефомальное обращение к мужчине «bro» и указание на профессиональную принадлежность (programmer). В США феномен брограммера связан с идеей о том, что профессиональное сообщество программистов строится на особой мужской идентичности (Parish 2014). Однако брограммеры, в отличие от нердов, подчеркивают свою успешность, широкий круг общения и даже сексуальную привлекательность (MacMillan 2012). Культура эта была раскритикована за то, что демотивировала женщин работать в качестве программистов. Этот феномен в свою очередь получил название «эффекта брограммера» (то есть закрепление профессии за «альфа-гиками» – мужчинами, демонстрирующим свою маскулинность) (Weissmann 2013).

Все эти смыслы важны для понимания хакерства, однако хакерспейсы пропагандировали возвращение к первичному значению хакинга как креативной деятельности, направленной на коренное изменение технологий и их использования. Дениса Кера, проводившая исследование в азиатских хакерспейсах, отмечает, что «хакерство приобрело форму коллективного эксперимента, проводимого в социальных, юридических и экономических рамках, результатом которого становится формирование неустойчивых коллективов фрилансеров, которые делят пространство и ресурсы, исходя из решения больше практических задач, нежели формирования идеального утопического сообщества» (Kera 2012:1)<sup>5</sup>.

Первый хакерспейс был открыт в 1992 году как клуб для закрытого сообщества разработчиков Бостона (Farr 2009). Об открытости и доступности пространства и сообщества впервые заявил хакерспейс «C-base», открытый в 1995 году в Берлине. Именно «C-base» стал моделью для хакерспейсов, которые начали массово открываться с середины 2000-х годов по всему миру.

Привлечению внимания к движению хакерспейсов также способствовала большая конференция Chaos Communication Congress (CCC), организованная «C-base» и до сих пор считающаяся самым крупным событием для хакеров всего мира. Именно после конференции CCC в 2010 году была открыта первая площадка в России – хакерспейс «Нейрон» в Москве. Организаторы «Нейрона» были вдохновлены опытом участия в CCC: «Многие конференции, которые происходят в России, – они очень унылые по сравнению с тем, что происходит там [в Берлине]» (из интервью с Александром (1984)). Александру и его коллегам захотелось создать такую же среду в России, причем это должна была быть не просто временная атмосфера конференции, но постоянная площадка хакерспейса, вокруг которого, по задумке организаторов, будет формироваться сообщество, альтернативное наскучившей корпоративной культуре. В итоге в хакерспейсе сложилось сообщество, руководствующееся хакерскими идеями и ценностями, которые отличаются от корпоративных. Кроме того, хакерспейс породил особую модель объединения стартап-компаний.

---

<sup>5</sup> Здесь и далее цитаты из англоязычных работ даются в переводе автора.

## МЕТАФОРА СЕМЬИ В СОЦИОЛОГИЧЕСКОЙ ТЕОРИИ: МЕЖДУ КОРПОРАЦИЕЙ И ПРЕКАРИТЕТОМ

Исследователи отмечали, что метафора семьи широко использовалась внутри корпораций для выработки особых доверительных отношений в коллективе или, наоборот, для сокрытия конфликтов между работниками и работодателями. По мнению Кэтрин Кейси, метафора, используемая для выстраивания отношений внутри корпораций, является частью такого типа «организационной культуры», которая нацелена на преодоление отчуждения работника от рабочего коллектива и его профессиональной деятельности (Casey 1999). Корпорация в форме семьи переопределяет корпоративные ценности, возвращает преданность, лояльность, заинтересованность в работе, доброжелательное отношение к клиентам компании. Использование метафоры семьи внутри компании подчеркивает особую доброжелательную горизонтальную среду, неформальные отношения и взаимоподдержку в команде (Wetlaufer 1999; Brotheridge and Lee 2006; Schein 2006).

Метафора семьи размывает стандартные властные отношения между начальником и подчиненными, в то же время она зачастую понимается как сравнение с патриархальной семьей, где отношения между младшими членами и старшими встраиваются в контекст организационной иерархии (Hirschhorn and Gilmore 1980; Morgan 2006). Руководящий менеджмент принимает на себя роль родителей, а работники компании оказываются в роли детей (Fleming and Sewell 2002; Fleming 2005). Синтия Фишер рассматривает компании, которые в целом нельзя уподобить семье, но обнаруживает метафору семьи внутри отдельных рабочих групп, где отношения внутри руководящего менеджмента рассматриваются как супружеские, а между работниками и руководителями – как отношения между родителями и детьми (Fisher 1986). Таким образом, метафора семьи одновременно нормализует благоприятный для работы климат внутри компании и еще сильнее закрепляет властную иерархию, которая, уподобляясь патриархальным семейным отношениям, становится безальтернативным методом управления компанией.

Другие исследователи еще больше проблематизируют использование метафоры семьи внутри бизнес-сред. Уподобление корпорации семье служит в частности прикрытием конфликтов между работниками и работодателями (Bagshaw 2000). Гидеон Кунда анализирует возникновение и функционирование корпоративной культуры, для которой метафора семьи становится одной из центральных категорий (Kunda 2006). Он рассматривает, как метафора позволяет установить режим абсолютной эмоциональной вовлеченности сотрудника в дела корпорации, что ведет, с одной стороны, к увеличению его эффективности как работника, с другой стороны, к «эмоциональному выгоранию», когда он больше не может работать в интенсивном режиме и уходит. Вовлеченность ведет к стиранию границ между рабочим временем и результатами труда, что было названо следствием «гибкого капитализма» (Sennett 2000). Этот термин Ричарда Сеннетта обозначает неопределенность условий труда и систему оценки, рассчитанную на результат, а не на внимание к рабочему процессу. Он описал феномен сращивания свободного и рабочего времени, когда личное время, затраченное на выполнение рабочих задач, отдельно не фиксируется и не оплачивается.

Хакерспейс становится одним из примеров альтернативных форм труда вне больших корпораций, в то же время он позволяет организовать небольшие коллективы для разработки новых технологий и вывода их на рынок. Свободный график, высокий уровень социализации и обширные сети, объединяющие работников креативных индустрий, сделали необходимыми изменения условий работы для соответствия моделям поведения данной группы: появление кафе и коворкингов для совместной работы, новых развлечений, альтернативных городских активностей, нацеленных на удовлетворение нового спроса (Florida 2002). При этом размытость организационной формы хакерспейса ставит вопрос о его характерных чертах, разобраться в которых помогает метафора семьи.

### МОСКОВСКИЙ ХАКЕРСПЕЙС «НЕЙРОН»

«Нейрон» находится в историческом центре города, в Хохловском переулке (район Китай-города). Хакерспейс занимает третий этаж здания бывших купеческих палат XVI века. Здание типографии, пристроенной в конце XIX века, замыкает ансамбль внутреннего двора, стены которого сегодня разрисованы граффити. Объединив небольшие магазины дизайнерской одежды, творческие мастерские, студии танца, нишевые магазины, это небольшое внутреннее пространство получило название «Арт-квартал Хохловка».

Преодолев неровные ступеньки обшарпанного крыльца с криво прибитой деревянной вывеской «Кофе там», посетитель входит в здание. Ориентиром для желающего попасть в хакерспейс является большое нарисованное на стене сердце, далее ему нужно подняться по большой мраморной лестнице (очевидно, построенной в советский период). На третьем этаже располагается «хакспейс», как сами члены «Нейрона» называют хакерспейс. Сначала он занимал небольшое помещение из четырех комнат и кухни, позже была арендована пятая комната, в которую прорубили проход, чтобы связать ее с остальными помещениями.

Открытие хакерспейса в 2011 году инициировали два программиста Александр (1984) и Алиса (глава компании EsageLab), которые искали недорогое и удобное пространство для работы своих стартап-компаний. Интересным образом «Нейрон» влился в волну модернизации, обозначенную Медведевым, в то же время стараясь создать альтернативную ветвь стартап-предпринимательства. Александр (1984) заинтересовался такой формой развития высокотехнологичного бизнеса в середине 2000-х, когда, по его словам, «“стартап” звучал таинственно». Для него частные организации Digital October и Greenfield Project, предоставляющие платформы для новой в России формы ведения бизнеса, стали первым опытом членства в стартап-сообществе. Наряду с бизнес-инкубатором в Высшей школе экономики они были не только площадкой для разработки, но предоставляли консультации и помощь в привлечении инвестиций в проекты. Однако самым главным, что было сформировано этими единичными инициативами, является сообщество стартап-команд и «чувство плеча» у них. Этой камерной творческой атмосферы и стало не хватать Александру и первым стартаперам в конце 2000-х годов. Именно тогда стартап-движение разрослось благодаря государственным

инициативам, что, по мнению Александра, привлекло в сообщество менее талантливых и интересных людей.

Тем не менее, главной идеей места было заявлено не развитие стартап-предпринимательства, а создание некоммерческой площадки – независимого пространства, в котором объединятся разные специалисты для экспериментирования. На деле коммерческая и некоммерческая составляющие никак не противоречили друг другу.

«Нейрон» был основан по примеру хакерспейсов, открытых в Европе, где получило распространение хакерское движение, основанное на культуре открытого программного обеспечения, независимых разработок и технического творчества. В то же время хакерство в «Нейроне» переплелось с советской традицией технологического творчества, которое также служило источником вдохновения для современных креативных «технарей»:

Атмосфера хакспейса – она ближе всего напоминает Дворец пионеров... Это было место, где ты мог делать все, что тебе хочется! Ну, атмосфера была... Она подходила, чтобы человек мог раскрывать свои способности. Потому что ты видел на примере людей вокруг тебя, что нет никаких барьеров. Потому что, вот, человек преподает физику, а вон, в лаборатории у него электрогитара, и он делает то, что ему хочется (Андрей, 1979).

Атмосфера европейского хакерспейса и дух Дворца пионеров соединились в «Нейроне», чтобы породить сообщество, стремящееся развивать технические разработки, готовыми стать коммерческими продуктами. В то же время «Нейрон» сохранял атмосферу клуба, члены которого готовы включиться в работу над интересными задачами без конкретного коммерческого применения, начиная от занавесок, закрывающихся при появлении солнца, заканчивая технологиями для отслеживания движения зрачка.

Стараясь повторить опыт независимого хакспейса в Берлине и воспроизвести советский опыт технического творчества, эта среда стала не просто клубом изобретателей, но и площадкой для эффективного развития стартапов. Небольшие компании развивались на благоприятной почве доверительных отношений, обмена информацией и обучения новым профессиональным компетенциям. В итоге хакерспейс стал сообществом, члены которого связаны как общим рабочим пространством и техническим оборудованием, так и личными отношениями и общими интересами. Члены «Нейрона» образовали своеобразную производственную сеть, где специалисты из одной стартап-компании участвовали в развитии проектов других команд, оказывая профессиональные консультации и услуги.

В Москве членами хакерспейса становятся независимые фрилансеры, но основную часть составляют небольшие компании, среди которых Fairwaves (проекты в области телекоммуникаций), Cubic Robotics (разработка «умных» машин), Lab3DPrint (услуги 3D-печати), ObjectLab (лаборатория промышленного дизайна) и «Здравпринт» (разработка и 3D-печать медицинских ортезов для конечностей). Стартап-компании являются наиболее устойчивыми членами хакерспейса.

Членские взносы – еще одно условие вхождения в сообщество. Для того чтобы стать членом «Нейрона», нужно ежемесячно платить 3500 рублей за членство без закрепленного рабочего места и 12 000 рублей за персональный стол. Во многом именно взносы являются определяющим фактором для состава коллектива и рабочих проектов. Профессионалы, в проектах которых нет никакой коммерческой составляющей, чаще всего не могут находиться в хакерспейсе и платить членские взносы. Члены, у которых есть коммерческие проекты, вовлекают в них фрилансеров, чтобы они могли включиться в работу и часть своего времени тратить на продукты, которые можно коммерциализировать. Взносы членов обеспечивают оплату аренды хакерспейса, которая составляет более 200 000 рублей в месяц, включая коммунальные платежи, оплату интернета, уборки, и покупку питьевой воды.

В «Нейроне» есть все те помещения, которые в инструкциях по созданию хакерспейсов рекомендованы европейским сообществом: кухня, рабочее пространство, выполняющее роль площадки для публичных мероприятий, и техническая зона (Ohlig and Weiler 2007). Пространство поделено между компаниями, которые стараются занимать отдельные комнаты, и фрилансерами, которые сидят в общих помещениях.

Зал для мероприятий (вмещающий до 30 человек) является неотъемлемой частью пространства. Хакерспейс служит не только местом работы, он открыт для мероприятий на тему свободного программного обеспечения, дизайна, робототехники и других направлений развития техники. Инфраструктура хакерспейса позволяет разместить одновременно 50 человек: есть посадочные места, большой экран, достаточное количество посуды. Таким образом, хакерспейс собирает вокруг себя сообщество, члены которого могут быть участниками хакерспейса или поддерживать их проекты дистанционно.

## КОРПОРАТИВНАЯ СЕМЬЯ В ХАКЕРСПЕЙСЕ

Хакерспейс был основан как пример организации, исключаящую всякую иерархию между членами. Фрилансеры и члены стартап-компаний заявляли о равенстве и взаимоподдержке. Отталкиваясь от использования метафоры в корпоративной среде, я проанализировала то, как нарратив членов хакерспейса о семье, позволяет объединять и сплачивать сообщество. В то же время метафора как аналитический инструмент позволяет проследить, каким образом формальное равенство между членами сочетается с их разным статусом и символическим весом в сообществе.

С одной стороны, хакерспейс – пространство, где все равны, где учтены и сбалансированы интересы всех участников. Например, члены хакерспейса занимают понравившиеся рабочие места, в помещении устраивается звукоизоляция, чтобы всем было удобно работать. В то время как в одном помещении работает шумный фрезерный станок, а во втором проходят испытания робота, на другие помещения эти громкие звуки практически не распространяются. Помимо выстраивания комфортной бытовой среды, члены хакерспейса подчеркивают доверительные отно-

шения в сообществе, обмен знаниями и опытом, помощь и услуги при разработке технических проектов. Так, в разработке проекта базовой телекоммуникационной станции компании Fairwaves и проекте робота компании Cubic Robotics участвовали другие компании, базирующиеся в хакерспейсе. Компания ObjectLab занималась разработкой дизайна, Lab3DPrint печатали на 3D-принтерах прототипы из пластика. Экспертную поддержку и помощь на разных этапах разработки оказывали также другие члены и фрилансеры.

Большинство членов хакерспейса упоминали об опыте успешного сотрудничества, при этом отмечалось, что ускорения технических разработок и бизнес-процессов удавалось достичь за счет устоявшихся неформальных отношений, доверия внутри сообщества и общих интересов (Степан, 1985). Члены хакерспейса приводили сравнение с семьей для того, чтобы подчеркнуть особую атмосферу хакерспейса.

Как только ты попадаешь в него [в хакерспейс], ты условно становишься семьей такой... Ну не в прямом смысле семьей-семьей, просто у нас с этими людьми общий контекст, общая работа, общие какие-то... Я никогда такого..., я в «Рабочей станции»<sup>6</sup> такого никогда не испытывал и нигде не испытывал (Павел, 1985).

Павел объясняет, что «семья» поддерживается за счет элементарной заботы: «участники проектов просто желают добра [друг другу]», поэтому предлагают помощь в решении как технических, так и повседневных трудностей. Однако семья предполагает еще и принятие ответственности за сообщество и его членов – каждый должен прилагать усилия для его поддержания. Семья хакерспейса в какой-то степени противопоставляется сложившимся в России социальным отношениям, которые зачастую строятся вокруг узкого круга родственников и знакомых. Взгляд на семью как изолированную ячейку общества активно критикуется в хакерспейсе.

В России все люди живут так, что моя страна заканчивается квартирой. Вот ты вышла – и все, это чужое... А здесь, в хакспейсе, это наше общее пространство, мы вместе, мы – семья (Павел, 1985).

Таким образом, хакерспейс – это попытка выстроить коллектив членов, разделяющих ответственность друг за друга, попытка распространять и защищать общие ценности и интересы.

В то же время в хакерспейсе происходит постоянное воспроизводство разных статусов. Несмотря на формальное равенство, закрепляемое через метафору семьи в нарративах, среда хакерспейса не полностью горизонтальная, как может показаться на первый взгляд. На сообщество перенесены принципы виртуальной среды и правила разработчиков свободного программного обеспечения. Практика коллективного программирования (FS/OS), в которой может участвовать каж-

---

<sup>6</sup> «Рабочая станция» – коворкинг, расположенный в Парке Горького в Москве.

дый, породила меритократию, при которой высоко ценится творческий и эффективный подход к решению технических задач и написания программы. Так повышается статус разработчика.

Подобная статусная иерархия, выстроенная на основании заслуг, воспроизводится и в хакерспейсе. Основанием для повышения статуса, заработанного в виртуальном мире, являются заслуги в организации работы хакерспейса, решении проблем и популяризации самой идеи хакерства. Таким образом, основатели являются безусловными лидерами, которые взяли на себя риск по организации и ответственность за развитие хакерспейса:

Возможно, я как один из старых членов-основателей, если вижу проблемы, то я буду за них в большей степени ответственен... Я скажу так: каждый берет на себя ответственность, но если есть та часть, которая жизненно важна и ее на себя никто не взял, то последним шансом буду я, наверное (Александр, 1984).

В сообществе выделяются разные роли, текущие вопросы управления и организации решаются на собраниях всех членов или в электронной рассылке, в которой также участвуют все заинтересованные индивиды (в том числе бывшие члены). Статус хакеров определяется в соответствии со сроком членства в хакерспейсе: чем больше срок – тем выше статус в сообществе. Чаще всего долгосрочные члены вносят большой вклад в развитие и организацию хакерспейса.

Еще одно различие в статусе проистекает от принадлежности к сложившимся группам в хакерспейсе. Как подчеркивает Николай (1988), семья хакерспейса состоит из компаний и фрилансеров. Такое разделение является до известной степени условным, ведь все работают вместе, но все же имеет некий смысл, поскольку негласно стартап-команды и отдельные фрилансеры имеют разные функции. Так, компании являются более устойчивыми и постоянными членами, они называют себя «старожилами» и берут больше обязательств по поддержанию хакерспейса. Они активно принимают участие в бытовых вопросах хакерспейса: организации уборки, ремонте, покупке нового оборудования. Бытовая активность и ответственность становится основанием и для принятия организационных решений (например, о приеме новых членов): «Случайные люди в хакерспейсе надолго не задерживаются, “старожилы” – члены, работающие в “Нейроне” длительное время, принимают решение о том, “формат” или “неформат” для них новый человек» (Петр, 1979).

Функция старожилов также заключается в обеспечении финансовой устойчивости хакерспейса. Например, Lab3DPrint как компания с постоянной прибылью выплачивала недостающую часть арендной платы, если ее не удавалось покрыть за счет членских взносов в 2015 году. Ранее подобную функцию финансового буфера выполняла компания EsageLab, также базировавшаяся в хакспейсе до 2013 года.

Изменения компаний часто описываются через метафору взросления, что означает увеличение числа работников (Петр, 1979), развитие технического проекта, усложнение бизнес-процессов, привлечение новой клиентуры или работу с

более сложными заказами (Алексей, 1986). «Выросшая» компания покидает хакерспейс, при этом сохраняя лояльность и поддержку сообществу.

В целом, я считаю, что помогаю хакспейсу до сих пор, хотя бы, там, материально, как могу. Плачу, там, какую-то аренду, которая там набегаёт, я понятия не имею, как она сейчас считается, просто её плачу... Я чисто технически – мембер [член], просто у меня нет времени там появляться, ну, и плюс как бы, почему не заплатить за хакспейс, хорошее место, там, может быть, кто-то новый придет (Алексей, 1986).

Алексей покинул хакерспейс в 2012 году, открыв отдельный офис для своей компании, занимающейся компьютерной безопасностью. Он считает себя «выросшим», так как привлек команду работников, которым нужно больше помещений, кроме того, работа с крупными клиентами в области компьютерной безопасности предполагает соблюдение режима секретности, которую нелегко соблюсти в хакерспейсе. В «Нейроне» есть пул подобных бывших членов, «выросших» из хакерспейса, но готовых поддерживать сообщество как среду, благоприятную для развития небольшого бизнеса с высокотехнологичной составляющей.

Тем не менее, отдельным хакерам кажется, что усилия, которые необходимо затрачивать для организации работы хакерспейса, слишком велики, а неформальные договоренности и распределение обязанностей в семье является недостаточной мотивацией. Действительно, в момент, когда компании-члены находятся в активной фазе роста, они не уделяют достаточного времени для хакерспейса, так как большая часть времени тратится на работу над частными проектами.

Именно из-за отсутствия времени комната, из которой переехала компания 3D-печати, около года стояла пустой, пока никто не мог взяться за наведение там порядка и ремонт. В этот момент было решено ввести должность администратора хакерспейса, который нес бы ответственность за хакерспейс и организацию работы в нем. Такая формальная должность выходила за рамки отношений, установленных в рамках семьи, – администратор работает не на основании своей инициативы, должен отчитываться за работу и, соответственно, получать зарплату. Из-за такого особого статуса, не укладывающегося в формат «семейных отношений», было принято решение взять на эту должность постороннего человека. Им стала знакомая одного из членов – Алена. Она отвечала за сбор средств, порядок и распространение информации о хакерспейсе в социальных сетях. Однако Алена как внешний человек не оправдывала все возложенные на нее надежды, поэтому Николай, член команды Lab3DPrint, на тех же условиях выдвинул себя на должность администратора.

У нас началась переписка, что нам нужен внутренний администратор, не удаленка, как Алена, а кто-то изнутри, но что-то дальше обсуждений пока не пошло. Я, якобы, нахожусь здесь с девяти до девяти и по субботам тоже бываю, то есть 90% всего времени я здесь. Вот я и предложил: давайте, ребята, я готов возложить на себя процесс администрирования, дабы навести порядок – вломить тем, кто, там, мусорит. Но чего-то пока... Да, я готов этим заняться, но пока что подтверждения от всего сообщества не получил (Николай, 1986).



Николай, который первым сказал, что хакерспейс – «это большая семья», теперь говорил: «Работать за интерес – это интересно, но всему приходит конец!». Он так и не стал администратором. Казалось, что семейные отношения, которые предполагают доброжелательную среду и взаимопомощь, теперь не работают. Обмен знаниями и интересное общение оказались недостаточной мотивацией для неоплачиваемой работы по поддержанию среды хакерспейса. Конфликт был решен также через применение метафоры семьи и уравнивание вклада всех хакеров как членов семьи хакерспейса. Павел настаивал, что хакерспейс «как семья такая, [поэтому] не говори: “Я тут вкалываю!” – все тут что-то делали» (Павел, 1985).

## СТАРТАП-СЕМЬЯ

Рассматривая хакерспейс как семью, я заметила противоречие между правилами сообщества в целом и поведением его членов в рамках отдельных компаний. Для работников компаний хакерспейс одновременно является неформальным сообществом и вполне формальным местом работы. Более того, нарративная метафора семьи обычно применяется к описанию отношений между членами разных компаний: неформальное общение, взаимная поддержка, совместный прием пищи: «Мы все – большая дружная семья, поэтому все друг друга знаем, все друг к другу ходим в гости чай пить» (Николай, 1986).

Николай сказал также, что одна большая семья хакерспейса разделена между пространствами разных компаний, в которых другие члены хакерспейса чувствуют себя в дружественной атмосфере, но все-таки «в гостях». Общий контекст семьи играет свою роль для отдельных стартап-компаний, которые из-за нестабильной траектории развития во многом держатся на неформальных отношениях, в случае успеха предпринимательского проекта приобретающих финансовую составляющую. Действительно, многие компании привлекали сотрудников в стартапы на минимальную зарплату или вовсе без нее. Николай (1986) пришел работать в Lab3DPrint в качестве волонтера и «первый год работал бесплатно», движимый интересом к возможностям 3D-печати для создания роботов, что было его хобби. Он чувствовал себя в большей степени частью хакерспейса как большой семьи, нежели работником одной компании, поэтому выдвинул себя на должность администратора «Нейрона».

Однако наступил момент, когда его хобби стало работой, и он стал ассоциировать себя с компанией, которая развивается и приносит хотя бы минимальную прибыль. Метафора семьи в хакерспейсе, где все равны, работают на поддержание сообщества, руководствуясь общим интересом к высоким технологиям, вступила в противоречие с внутренними интересами отдельных компаний, нацеленными на минимизацию издержек и максимизацию прибыли. Петр, основатель компании 3D-печати, в кризисный для компании момент руководствовался интересами развития своей компании, а не поддержания сообщества. Николая и других сотрудников Lab3DPrint ему пришлось уволить, тем самым последние вынуждены были покинуть не только компанию, но и семью «Нейрона».

Так или иначе, логика развития бизнеса не всегда противоречит интересам сообщества и тому, что предполагает метафора семьи. Напротив, я наблюдала ситуации, в которых мотивация сотрудников отдельных компаний быть частью семьи хакерспейса являлась двигателем развития стартап-проекта и в то же время нарушала их права как работников. Несмотря на то, что сотрудники компаний придерживаются определенного графика работы (стараясь начинать рабочий день до двенадцати и покидать рабочее место не позже восьми часов вечера), многие члены хакерспейса неоднократно задерживались на рабочем месте дольше, тратя на рабочие проекты неоплачиваемое время. Некоторые члены хакерспейса, являющиеся сотрудниками стартап-компаний, признавались, что они официально не трудоустроены, получают «зарплату в конверте» (Ольга, 1988), не имеют социальных гарантий от работодателя, а также официального права на больничный отпуск и отпуск по уходу за ребенком (Оксана, 1986).

Сотрудники объясняют свою лояльность по отношению к компаниям, нарушающим зачастую права работников, тем, что работают ради опыта (Николай, 1986), испытывают «любовь» и привязанность к разрабатываемой технологии (Степан, 1987) или просто понимают, что у них особенная «творческая работа» в хакерспейсе (Оксана, 1986). Впрочем, социальные обязательства по отношению к работникам работодатели нивелируют, также апеллируя к взаимной ответственности и заботе по отношению друг к другу: «мы все мама и папа друг другу», – говорит Павел (1985), снимая с себя ответственность работодателя.

## ЖЕНЩИНЫ В ХАКЕРСПЕЙСЕ: СЕМЬЯ ХАКЕРОВ ДАЕТ СБОЙ

Однако такой режим существования компаний начинает давать сбой, если члены хакерспейса в первую очередь считают себя работниками компаний, а не частью сообщества хакерспейса. В то время как одни члены утверждают, что «приходя в хакерспейс, ты становишься частью семьи» (Павел, 1985), другие вообще «не считают себя хакером» (Марина, 1989). Женщины, воспроизводившие похожие на мужские нарративы о хакерстве как особой креативной деятельности, в основе которой лежит «ловкий ход», или «хак», отрицали свою причастность к сообществу хакеров.

В хакерспейсе я не обнаруживала прямых доказательств исключения женщин из общих практик сообщества. Членов хакерспейса обычно нельзя отнести ни к нердам, ни к брोगраммерам, несмотря на распространенность данных культур в профессии. Определение хакера, как я упоминала ранее, сводится к члену сообщества, которых объединяет по сути одно качество – увлечение технологиями и стремление участвовать в их разработке. Женщины-члены зачастую являются теми субъектами сообщества, которые отрицают свою причастность к нему, считая хакерспейс местом своей работы, но не более: «Я не чувствую себя членом хакспейса. Я просто работаю... Это был не мой выбор – работать в хакспейсе, начальник выбрал так» (Оксана, 1986).

Женщины в хакерспейсе не апеллируют к метафоре семьи для описания сообщества, они используют категории «начальник» и «подчиненный», чтобы опи-

сать свою позицию в хакерспейсе. Поэтому сравнение с отношениями в семье, как их описывают другие члены (используя представления о равенстве, взаимопомощи, обмене знанием, доверии), не возникало в интервью женщин.

Метафора семьи, близкая скорее к братству, формирующему тесное комьюнити, описывает отношения в «Нейроне» прежде всего между мужчинами (Jioultsis 1975). Женщины, находящиеся в хакерспейсе, не причисляют себя к сложившемуся сообществу и не переносят горизонтальные отношения внутри хакерспейса на порядок внутри стартап-компаний, в которых они работают. Для женщин проблемы и конфликты, возникающие в коллективе, не могут быть разрешены с помощью нарративной метафоры родственных и семейных отношений. На отсутствие официального трудоустройства женщины реагируют острее: «Обещают уже сто лет назад, что оформят как-то официально. Даже не говорят об этом» (Ольга, 1988).

Женские повседневные практики также указывают на исключение. Так, они привыкли обедать в одиночестве, потому что «как-то нравится книжку больше читать» (Ольга, 1988), они стараются оградить себя от лишних контактов с членами хакерспейса: «Сюда же люди приходят пообщаться, это одна из мотиваций, все-таки хочу нас оградить, потому что мы – отдельная студия» (Марина, 1989).

Повседневные практики в хакерспейсе подтверждают женскую самоидентификацию. Работница команды дизайнеров очень редко общается с соседями по помещению, женщины, ответственные за бухгалтерию и менеджмент в компании Lab3DPrint, почти не покидают своего рабочего места и в других помещениях хакерспейса почти не появляются. Женщины намного реже общаются с другими членами «Нейрона», в основном это общение связано с работой, причем и из некоторых рабочих процессов женщины исключены. Лингвистов компании Cubic Robotics несколько раз просили выйти из рабочей комнаты из-за того, что обсуждения их не затрагивали или считались конфиденциальными. Случались исключения, когда женщины появлялись в общем пространстве хакерспейса, но они почти не общались ни между собой, ни с другими людьми вокруг.

В то же время женщины, которые не используют по ходу интервью метафоры семьи, накладывают на хакерспейс идею патриархальных отношений. Для женщин хакерспейс воспроизводит патриархальную семью, вышедшую за пределы традиционного общества, в которой основная действующая роль принадлежит мужчине, властвующему над женщиной; старшие контролируют младших; сама женщина занимает второстепенное положение (Миллет 1994).

**О:** Все равно есть более... люди, которые решают это, я – просто часть маленькой компании, как я могу влиять на решения хакспейса?

**В:** Кто решает? Кого ты имеешь в виду?

**О:** *Мужчины*, те, кто там изначально основатели. Я не чувствую себя тем человеком, который решает судьбу хакспейса (Оксана, 1986).

Такая искусственная иерархия и выстраивание вертикальных отношений характерны для женского восприятия хакерспейса. Мужское сообщество напрямую не поддерживает такого восприятия, однако воспроизводит гендерно окрашен-

ные отношения с машинами, которые воспринимаются как обладающие характеристиками женщин. Шэрон Травик описала феномен «сексуальной экономии», когда отношения ученых-физиков с партнерами в личной жизни минимизированы (Traweek 1995). Она говорит о коммуникационной экономии – для того чтобы не выходить за пределы научного сообщества и не тратить времени на «внеаучную» коммуникацию, в жены физики часто берут коллег, ученых. Такой минималистичный гендерный контакт восполняют машины и программы, красота и утонченность которых вызывает у ученых чувства наслаждения. Машины иногда называются именами героинь разных произведений (например, имя «Изольда», как объясняет Травик, отсылает к опере Вагнера). Травик показывает, каким образом отношения с машинами воспроизводят межгендерную модель отношений внутри научного сообщества.

В хакерспейсе наблюдается похожий эффект антропоморфизма в отношении машин, с которыми происходит общение, сравнимое с межгендерным. Например, в «Нейроне» 3D-принтеры для удобства адресации команд носят женские имена. В отличие от лабораторного оборудования физиков, описанных Травик, 3D-принтеры носят простые женские имена: Оля, Таня, Маша и так далее, что характерно для повседневного общения. Николай (1986) подает команду: «Запустить печать на Оле». Принтеры обладают характеристиками, которые описываются чертами, приписываемыми женщинам или даже животным («своенравность» и «покладистость»).

Таким образом, метафора семьи, с одной стороны, стабилизирует сообщество. С другой стороны, оказывается, что она работает по-разному для мужского сообщества, где культивируется равенство и горизонтальная взаимопомощь, и для женского, уподобляющего отношения в хакерспейсе патриархальной семье с главенством мужчин. Несмотря на то, что, на первый взгляд, мужчины не устанавливают разницы между женщинами и мужчинами в ходе повседневного общения, они демонстрируют модель гендерно окрашенных отношений с машинами, которые обладают характеристиками, приписываемыми женщинам, тем самым опосредованно задавая женскую роль в сообществе как исполнителя заданий, определенных мужчинами.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По всему миру хакерспейсы стали площадками, цель которых – продемонстрировать отличный от корпоративного или государственного подход к развитию технологий. Однако в Москве хакерские практики, пришедшие из-за рубежа, сочетаются с опытом советского подхода к развитию детского и юношеского творчества. Этика хакера и техническое творчество юношества, программирование с открытым кодом и коллективная работа встают на службу коммерческим продуктам и технологиям.

Изначально движение хакерспейсов противостояло корпорациям на уровне управленческой структуры, профессиональной культуры и этики разработчика. Однако использование метафоры семьи как аналитического инструмента позволило выявить, что движение хакеров не избежало проблем капиталистической

системы, в рамках которых оно изначально появилось и получило дальнейшее развитие. В хакерспейсе наблюдались те же признаки «гибридного капитализма», что и в крупном бизнесе: размывание границ между временем досуга и работы; отсутствие открытой иерархической структуры, а также возникновение других вертикалей; обоснование работы с избеганием риторики о получении прибыли или о высокой зарплате, саморазвитии или получении уникального опыта. Аналитическая метафора семьи служит призмой для критического анализа сообщества, однако метафору нельзя свести только к инструменту эксплуатации, как это наблюдалось на примерах больших корпораций. Скорее, она появилась стихийно в попытках обосновать особенности хакерспейса как альтернативной площадки развития новых технологий.

Семья как нарративная метафора, используемая сообществом, стала более понятной для выстраивания коллектива, чем хакерская этика, которая была давно известна за рубежом, но не широко распространена в России. Семья означала взаимную ответственность, взаимоподдержку. Метафора семьи позволяла выстраивать и закреплять негласные правила, принимаемые сообществом.

Хакерспейс, вдохновленный идеей о коллективе талантливых разработчиков, непохожих на существующую стартап-сцену, возникшую на волне политики модернизации конца 2000-х, выполнял также и более прагматичную задачу развития бизнеса. Новые компании, появляющиеся как грибы после дождя, исчезали, как только понимали, что господдержки и созданной инфраструктуры недостаточно для развития бизнеса. Хакерспейс не мог быть полноценной альтернативой, однако он был нацелен на восполнение отдельных недостающих звеньев разработки как технологии, так и бизнес-модели стартап-предпринимательства.

Метафора семьи как инструмент анализа показала амбивалентность сообщества и его трудности. С одной стороны, правила хакерспейса не противоречили интересам его участников (разрабатывать новые технологии и выходить с ними на рынок). Установка на работу сообща и взаимную поддержку является не просто этической позицией, но и оптимальным поведением с точки зрения развития высокотехнологичных продуктов и IT-решений. С другой стороны, хакерспейс не смог выстроить по-настоящему горизонтальную среду в условиях рыночной экономики, диктующей жесткие правила игры.

Несмотря на то, что «выросшие» из хакерспейса компании (то есть доработавшие технологию до прибыльности или привлекшие достаточно внешних ресурсов для выхода из хакерспейса во внешнюю среду) возвращают вложенное в них в виде пролонгированных членских взносов, выплачиваемых даже тогда, когда компания находится уже за пределами «Нейрона», правила рынка определяют лимиты взаимоподдержки. Благие намерения успешных компаний делиться прибылью зачастую приводят их к финансовым трудностям и увольнению сотрудников. В свою очередь, доверительное отношение работника к компании, в которой он находится в хакерспейсе, не лишено противоречий. Работа над интересными задачами в креативном коллективе не всегда предполагает справедливую оплату труда и социальный пакет.

Кроме того, анализ метафоры показал, как сообщество вырабатывает не только понятный язык для включения новых членов, но и устанавливает барьеры для входа и определения позиции. Потенциальный участник пытается найти свое место во внутренней структуре, которая мыслится как горизонтальная среда, но на деле выстроена по принципу меритократии, унаследованной из виртуального пространства.

Кроме того, нарратив о семье не способствует инкорпорации женщин в отрасль, где они традиционно занимают более низкие позиции и претерпевают все последствия неравенства. Несмотря на то, что члены сообщества не исключают женщин, язык семьи не позволяет выработать новый подход к участию женщин в стартап-проектах на равных с мужчинами основаниях. Женщины, будучи членами команд, не считают себя частью семьи, и эта метафора для них является сигналом гендерных различий и ролей. Мужчины в свою очередь поддерживают этот скрытый гендерный дисбаланс через опосредованные практики. Таким образом, использование нарративной метафоры семьи, с одной стороны, стабилизирует отношения и роли, поддерживает среду для разработки технологий и инноваций, с другой стороны – скрывает конфликты.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Гидденс, Энтони. [1980] 1994. «Социология». *Социологические исследования* 2:129–138.
- Дежнина, Ирина. 2002. «Развитие инновационной деятельности в сфере высоких технологий». *Инновации* 4(51):21–28.
- Миллет, Кэйт. 1994. «Теория сексуальной политики». *Вопросы философии* (9):147–172.
- Розанова, Мария. 2001. «Нерд – создание программирующее, но непрограммируемое». *Ведомости*, 19 января. Просмотрено 10 декабря 2016 г. (<https://www.vedomosti.ru/newspaper/articles/2001/01/19/nerd---sozdanie-programmiruyushee-no-neprogrammiruемое>).
- Симонова, Александра. 2014. «Политическая программа с открытым кодом». *Открытая левая*, 13 мая. Просмотрено 10 декабря 2015 г. (<http://openleft.ru/?p=2764>).
- Хархордин, Олег. Б. д. «Обречены ли мы на творчество: культурные особенности технологического предпринимательства в России». Рукопись. Просмотрено 10 декабря 2016 г. ([https://eu.spb.ru/images/rector/technological\\_entrepreneurship\\_040414.pdf](https://eu.spb.ru/images/rector/technological_entrepreneurship_040414.pdf)).
- Bagshaw, Mike. 2000. "Emotional Intelligence: Training People to Be Affective So They Can Be Effective." *Industrial and Commercial Training* 32(2):61–65.
- Berkowitz, Dana, and William Marsiglio. 2007. "Gay Men: Negotiating Procreative, Father, and Family Identities." *Journal of Marriage and Family* 69(2):366–381.
- Brotheridge, Céleste M., and Raymond T. Lee. 2006. "We Are Family: Congruity between Organizational and Family Functioning Constructs." *Human Relations* 59(1):141–161.
- Casey, Catherine. 1999. "'Come, Join Our Family': Discipline and Integration in Corporate Organizational Culture." *Human Relations* 52(1):155–178.
- Cohoon, Joanne, and William Aspray. 2008. *Women and Information Technology: Research on Underrepresentation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Coleman, E. Gabriella. 2012. *Coding Freedom: The Ethics and Aesthetics of Hacking*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Collins, Patricia Hill. 1998. "It's All in the Family: Intersections of Gender, Race, and Nation." *Hypatia* 13(3):62–82.
- Collins, Samuel Gerald, and Matthew Slover Durington. 2014. *Networked Anthropology: A Primer for Ethnographers*. New York: Routledge.
- Connell, Raewyn. 2005. *Masculinities*. Berkeley: University of California Press.
- Davidson, Donald. 1978. "What Metaphors Mean." *Critical Inquiry* 5(1):31–47.

- Ensmenger, Nathan L. 2012. *The Computer Boys Take Over: Computers, Programmers, and the Politics of Technical Expertise*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Farr, Nick. 2009. "Respect the Past, Examine the Present, Build the Future." *Hackerspaces Flux*, August 25. Просмотрено 10 декабря 2016 г. (<http://blog.hackerspaces.org/2009/08/25/respect-the-past-examine-the-present-build-the-future/>).
- Fisher, Cynthia D. 1986. "Organizational Socialisation: An Integrative Review." *Research in Personnel and Human Resources Management* 4:101–145.
- Fleming, Peter. 2005. "Workers' Playtime? Boundaries and Cynicism in a 'Culture of Fun' Program." *The Journal of Applied Behavioral Science* 41(3):285–303.
- Fleming, Peter, and Graham Sewell. 2002. "Looking for the Good Soldier: Švejk Alternative Modalities of Resistance in the Contemporary Workplace." *Sociology* 36(4):857–873.
- Flick, Uwe. 2009. *An Introduction to Qualitative Research*, 4th ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Florida, Richard. 2002. *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. New York: Basic Books.
- Hirschhorn, Larry, and Tom Gilmore. 1980. "The Application of Family Therapy Concepts to Influencing Organizational Behavior." *Administrative Science Quarterly* 25(1):18–37.
- Jioultsis, Basil. 1975. "Religious Brotherhoods: A Sociological View." *Social Compass* 22(1):67–83.
- Karanovic, Jelena. 2010. "Contentious Europeanization: The Paradox of Becoming European through Anti-Patent Activism." *Ethos* 75(3):252–274.
- Kelty, Christopher M. 2008. *Two Bits: The Cultural Significance of Free Software*. Durham, NC: Duke University Press.
- Kera, Denisa. 2012. "Hackerspaces and DIYbio in Asia: Connecting Science and Community with Open Data, Kits and Protocols." *Journal of Peer Production* 2. Просмотрено 10 декабря, 2016 г. (<http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/diybio-in-asia>).
- Korobkov, Andrei V., and Zhanna A. Zaionchkovskaia. 2012. "Russian Brain Drain: Myths v. Reality." *Communist and Post-Communist Studies* 45(3–4):327–341.
- Kunda, Gideon. 2006. *Engineering Culture: Control and Commitment in a High-Tech Corporation*, rev. ed. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- Kuznetsov, Yevgeny. 2004. "Mechanisms to Stimulate Innovation-Based Growth in Russia." *Problems of Economic Transition* 46(9):35–65.
- Lakoff, George, and Mark Johnson. 1980. *Metaphors We Live By*, 2nd ed. Chicago: University of Chicago Press.
- Levy, Steven. [1984] 2010. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, 25th anniversary ed. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- MacMillan, Douglas. 2012. "The Rise of the 'Brogrammer.'" *BusinessWeek: Technology*, March 1. Просмотрено 12 сентября 2017 г. (<http://www.businessweek.com/articles/2012-03-01/the-rise-of-the-brogrammer>).
- Margolis, Jane, and Allan Fisher. 2003. *Unlocking the Clubhouse: Women in Computing*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Maxigas, Peter. 2012. "Hacklabs and Hackerspaces: Tracing Two Genealogies." *Journal of Peer Production* 2. Просмотрено 12 сентября 2017 г. (<http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/hacklabs-and-hackerspaces/>).
- Misa, Thomas J. 2010. *Gender Codes: Why Women Are Leaving Computing*. Hoboken, NJ: Wiley-IEEE Computer Society Press.
- Morgan, Gareth. 2006. *Images of Organization*, 4th rev. ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Ohlig, Jens, and Lars Weiler. 2007. "Building a Hacker Space." Presented at the 24th Chaos Communication Congress, December 27, Berlin.
- Oswick, Cliff, Tom Keenoy, and David Grant. 2002. "Metaphor and Analogical Reasoning in Organization Theory: Beyond Orthodoxy." *The Academy of Management Review* 27(2):294–303.
- Oswick, Cliff, and John Montgomery. 1999. "Images of an Organisation: The Use of Metaphor in a Multinational Company." *Journal of Organizational Change Management* 12(6):501–523.

- Parish, Nick. 2014. *Cool Code, Bro: Programmers, Geek Anxiety and the New Tech Elite*. Ebook: Robot, Robot & Hwang.
- Pike, Kenneth Lee. 1967. *Language in Relation to a Unified Theory of the Structures of Human Behavior*, 2nd ed. The Hague: Mouton.
- Pinder, Craig C., and V. Warren Bourgeois. 1982. "Controlling Tropes in Administrative Science." *Administrative Science Quarterly* 27(4):641–652.
- Rasmussen, Bente, and Tove Hapnes. 1991. "Excluding Women from the Technologies of the Future? A Case Study of the Culture of Computer Science." *Futures* 23(10):1107–1119.
- Schein, Edgar H. 2006. *Organizational Culture and Leadership*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Sennett, Richard. 2000. *The Corrosion of Character: The Personal Consequences of Work in the New Capitalism*. New York: W. W. Norton & Company.
- Spiggle, Susan. 1994. "Analysis and Interpretation of Qualitative Data in Consumer Research." *Journal of Consumer Research* 21(3):491–503.
- Traweek, Sharon. 1995. "Bodies of Evidence: Law and Order, Sexy Machines, and the Erotics of Fieldwork among Physicists." Pp. 211–228 in *Choreographing History*, edited by Susan Leigh Foster. Bloomington: Indiana University Press.
- Turkle, Sherry. 2005. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, 20th anniversary ed. Cambridge, MA: MIT Press.
- Weissmann, Jordan. 2013. "The Programmer Effect: Women Are a Small (and Shrinking) Share of Computer Workers." *The Atlantic*, September 12. Просмотрено 12 сентября 2017 г. (<http://www.theatlantic.com/business/archive/2013/09/the-programmer-effect-women-are-a-small-and-shrinking-share-of-computer-workers/279611/>).
- Wetlauffer, Suzy. 1999. "Organizing for Empowerment: An Interview with AES's Roger Sant and Dennis Bakke." *Harvard Business Review* 77(1):110–126.
- Yurchak, Alexei. 2002. "Entrepreneurial Governmentality in Post-Socialist Russia: A Cultural Investigation of Business Practices." Pp. 278–324 in *The New Entrepreneurs of Europe and Asia*, edited by Victoria E. Bonnell and Thomas B. Gold. New York: M. E. Sharpe.

### Список интервью

Имя	Год рождения	Образование	Дата интервью
Александр	1984	Московский национальный ядерный университет МИФИ	ноябрь 2013, январь 2014, сентябрь 2014
Петр	1979	Московский государственный горный институт	январь 2014
Николай	1986	МГТУ им. Н. Э. Баумана	ноябрь 2013, январь 2014, сентябрь 2014
Марина	1989	British Higher School of Art and Design, Moscow	январь 2014
Павел	1985	Сибирский федеральный университет, Красноярск	ноябрь 2013, январь 2014
Степан	1985		январь 2014, сентябрь 2014
Алексей	1986		январь 2014, сентябрь 2014
Оксана	1986	Саратовский государственный университет	сентябрь 2014
Ольга	1988	МГУ им. М. В. Ломоносова	сентябрь 2014



# CULTURAL ANALYSIS OF STARTUP ENTREPRENEURSHIP IN RUSSIA: A CASE STUDY OF A MOSCOW HACKERSPACE

## Aleksandra Simonova

*Aleksandra Simonova is a PhD student in the Department of Anthropology, University of California, Berkeley. Address for correspondence: 232 Kroeber Hall, Berkeley, CA 94720, USA. simonova@berkeley.edu.*

*Research for this article was conducted with the support of a Russian government grant (€ 14.U04.31.0001) at the European University at St. Petersburg.*

**This article offers a critical anthropological analysis of Neuron, a Moscow-based “hackerspace” that attempts to provide an alternative, self-organized space for the creative IT industry and startup entrepreneurship. The study addresses the question of how the image, dynamics, and cultural practices of the global hackerspace movement emerged and developed in Russia.**

The article is based on ethnographic work conducted from 2013 to 2015. I invoke a critical analysis of the discourses and practices of the hackerspace community and Moscow startups in general. The metaphor of family was often invoked in the narratives of hackerspace members about their organization, and this metaphor is employed in this article as a lens for a critical analysis of the discourses and practices of the hackerspace community.

Since the 2010s the Russian state has made efforts to promote the ideas of innovative business and startup entrepreneurship. Innopolis Skolkovo became a symbol of the Russian state-led modernization program that was launched in order to transform the Russian economy and overcome its dependence on natural resources. The Moscow hackerspace emerged in 2011 as part of a wave of increased interest in innovative projects. However, it employed a very different bottom-up strategy for developing a place for high-tech projects. Neuron emerged as an alternative community to the major startup scene in Moscow that also provided infrastructure for startup companies that had been struggling to develop new technologies without a sufficient startup business environment.

The problems faced in the course of this ambitious task are traced in this article. On the one hand, the Neuron hackerspace promotes trust, knowledge, and the exchange of skills, as well as common strategies for technology and business development among its members. On the other hand, Neuron has not succeeded in building a horizontal community, gender equality, and an organizational structure that is supportive but at the same time driven by competition and a profit-oriented market economy.

**Keywords:** Startups; Hackerspace; Coworking; Hackers; Entrepreneurship; Precarity; IT Community

## REFERENCES

- Bagshaw, Mike. 2000. "Emotional Intelligence: Training People to Be Affective So They Can Be Effective." *Industrial and Commercial Training* 32(2):61–65.
- Berkowitz, Dana, and William Marsiglio. 2007. "Gay Men: Negotiating Procreative, Father, and Family Identities." *Journal of Marriage and Family* 69(2):366–381.
- Brotheridge, Céleste M., and Raymond T. Lee. 2006. "We Are Family: Congruity between Organizational and Family Functioning Constructs." *Human Relations* 59(1):141–161.
- Casey, Catherine. 1999. "'Come, Join Our Family': Discipline and Integration in Corporate Organizational Culture." *Human Relations* 52(1):155–178.
- Cohoon, Joanne, and William Aspray. 2008. *Women and Information Technology: Research on Underrepresentation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Coleman, E. Gabriella. 2012. *Coding Freedom: The Ethics and Aesthetics of Hacking*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Collins, Patricia Hill. 1998. "It's All in the Family: Intersections of Gender, Race, and Nation." *Hypatia* 13(3):62–82.
- Collins, Samuel Gerald, and Matthew Slover Durlington. 2014. *Networked Anthropology: A Primer for Ethnographers*. New York: Routledge.
- Connell, Raewyn. 2005. *Masculinities*. Berkeley: University of California Press.
- Davidson, Donald. 1978. "What Metaphors Mean." *Critical Inquiry* 5(1):31–47.
- Dezhnina, Irina. 2002. "Razvitie innovatsionnoi deiatel'nosti v sfere vysokikh tekhnologii." *Innovatsii* 51(4):21–28.
- Ensmenger, Nathan L. 2012. *The Computer Boys Take Over: Computers, Programmers, and the Politics of Technical Expertise*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Farr, Nick. 2009. "Respect the Past, Examine the Present, Build the Future." *Hackerspaces Flux*, August 25. Retrieved December 10, 2016 (<http://blog.hackerspaces.org/2009/08/25/respect-the-past-examine-the-present-build-the-future/>).
- Fisher, Cynthia D. 1986. "Organizational Socialisation: An Integrative Review." *Research in Personnel and Human Resources Management* 4:101–145.
- Fleming, Peter. 2005. "Workers' Playtime? Boundaries and Cynicism in a 'Culture of Fun' Program." *The Journal of Applied Behavioral Science* 41(3):285–303.
- Fleming, Peter, and Graham Sewell. 2002. "Looking for the Good Soldier: Švejk Alternative Modalities of Resistance in the Contemporary Workplace." *Sociology* 36(4):857–873.
- Flick, Uwe. 2009. *An Introduction to Qualitative Research*, 4th ed. Los Angeles: SAGE Publications.
- Florida, Richard. 2002. *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. New York: Basic Books.
- Giddens, Anthony. [1980] 1994. "Sotsiologiya." *Sotsiologicheskie issledovaniia* 2:129–138.
- Hirschhorn, Larry, and Tom Gilmore. 1980. "The Application of Family Therapy Concepts to Influencing Organizational Behavior." *Administrative Science Quarterly* 25(1):18–37.
- Jioultsis, Basil. 1975. "Religious Brotherhoods: A Sociological View." *Social Compass* 22(1):67–83.
- Karanovic, Jelena. 2010. "Contentious Europeanization: The Paradox of Becoming European through Anti-Patent Activism." *Ethos* 75(3):252–274.
- Kelty, Christopher M. 2008. *Two Bits: The Cultural Significance of Free Software*. Durham, NC: Duke University Press.
- Kera, Denisa. 2012. "Hackerspaces and DIYbio in Asia: Connecting Science and Community with Open Data, Kits and Protocols." *Journal of Peer Production* 2. Retrieved December 10, 2016 (<http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/diybio-in-asia>).
- Kharkhordin, Oleg. N. d. "Obrecheny li my na tvorchestvo: Kul'turnye osobennosti tekhnologicheskogo predprinimatel'stva v Rossii." Unpublished manuscript. Retrieved December 10, 2016 ([https://eu.spb.ru/images/rector/technological\\_entrepreneurship\\_040414.pdf](https://eu.spb.ru/images/rector/technological_entrepreneurship_040414.pdf)).
- Korobkov, Andrei V., and Zhanna A. Zaionchkovskaia. 2012. "Russian Brain Drain: Myths v. Reality." *Communist and Post-Communist Studies* 45(3–4):327–341.

- Kunda, Gideon. 2006. *Engineering Culture: Control and Commitment in a High-Tech Corporation*, rev. ed. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- Kuznetsov, Yevgeny. 2004. "Mechanisms to Stimulate Innovation-Based Growth in Russia." *Problems of Economic Transition* 46(9):35–65.
- Lakoff, George, and Mark Johnson. 1980. *Metaphors We Live By*, 2nd ed. Chicago: University of Chicago Press.
- Levy, Steven. [1984] 2010. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, 25th anniversary ed. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- MacMillan, Douglas. 2012. "The Rise of the 'Brogrammer.'" *BusinessWeek: Technology*, March 1. Retrieved September 12 2017 (<http://www.businessweek.com/articles/2012-03-01/the-rise-of-the-brogrammer>).
- Margolis, Jane, and Allan Fisher. 2003. *Unlocking the Clubhouse: Women in Computing*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Maxigas, Peter. 2012. "Hacklabs and Hackerspaces: Tracing Two Genealogies." *Journal of Peer Production* 2. Retrieved September 12, 2017 (<http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/hacklabs-and-hackerspaces/>).
- Millet, Kate. 1994. "Teoriia seksual'noi politiki." *Voprosy filosofii* 9:147–172.
- Misa, Thomas J. 2010. *Gender Codes: Why Women Are Leaving Computing*. Hoboken, NJ: Wiley-IEEE Computer Society Press.
- Morgan, Gareth. 2006. *Images of Organization*, 4th rev. ed. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Ohlig, Jens, and Lars Weiler. 2007. "Building a Hacker Space." Presented at the 24th Chaos Communication Congress, December 27, Berlin.
- Oswick, Cliff, Tom Keenoy, and David Grant. 2002. "Metaphor and Analogical Reasoning in Organization Theory: Beyond Orthodoxy." *The Academy of Management Review* 27(2):294–303.
- Oswick, Cliff, and John Montgomery. 1999. "Images of an Organisation: The Use of Metaphor in a Multinational Company." *Journal of Organizational Change Management* 12(6):501–523.
- Parish, Nick. 2014. *Cool Code, Bro: Programmers, Geek Anxiety and the New Tech Elite*. Ebook: Robot, Robot & Hwang.
- Pike, Kenneth Lee. 1967. *Language in Relation to a Unified Theory of the Structures of Human Behavior*, 2nd ed. The Hague: Mouton.
- Pinder, Craig C., and V. Warren Bourgeois. 1982. "Controlling Tropes in Administrative Science." *Administrative Science Quarterly* 27(4):641–652.
- Rasmussen, Bente, and Tove Hapnes. 1991. "Excluding Women from the Technologies of the Future? A Case Study of the Culture of Computer Science." *Futures* 23(10):1107–1119.
- Rozanova, Mariia. 2001. "Nerd—sozdanie programmiruiushchee, no neprogrammiruemoe." *Vedomosti*, January 19. Retrieved December 10, 2016 (<https://www.vedomosti.ru/newspaper/articles/2001/01/19/nerd---sozdanie-programmiruiushchee-no-neprogrammiruemoe>).
- Schein, Edgar H. 2006. *Organizational Culture and Leadership*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Sennett, Richard. 2000. *The Corrosion of Character: The Personal Consequences of Work in the New Capitalism*. New York: W. W. Norton & Company.
- Simonova, Aleksandra. 2014. "Politicheskaiia programma s otkrytym kodom." *Otkrytaia levaia*, May 13. Retrieved December 10, 2015 (<http://openleft.ru/?p=2764>).
- Spiggle, Susan. 1994. "Analysis and Interpretation of Qualitative Data in Consumer Research." *Journal of Consumer Research* 21(3):491–503.
- Traweek, Sharon. 1995. "Bodies of Evidence: Law and Order, Sexy Machines, and the Erotics of Fieldwork among Physicists." Pp. 211–228 in *Choreographing History*, edited by Susan Leigh Foster. Bloomington: Indiana University Press.
- Turkle, Sherry. 2005. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, 20th anniversary ed. Cambridge, MA: MIT Press.
- Weissmann, Jordan. 2013. "The Brogrammer Effect: Women Are a Small (and Shrinking) Share of Computer Workers." *The Atlantic*, September 12. Retrieved September 12, 2017 (<http://www>).

[theatlantic.com/business/archive/2013/09/the-programmer-effect-women-are-a-small-and-shrinking-share-of-computer-workers/279611/](http://theatlantic.com/business/archive/2013/09/the-programmer-effect-women-are-a-small-and-shrinking-share-of-computer-workers/279611/)).

Wetlafer, Suzy. 1999. "Organizing for Empowerment: An Interview with AES's Roger Sant and Dennis Bakke." *Harvard Business Review* 77(1):110–126.

Yurchak, Alexei. 2002. "Entrepreneurial Governmentality in Post-Socialist Russia: A Cultural Investigation of Business Practices." Pp. 278–324 in *The New Entrepreneurs of Europe and Asia*, edited by Victoria E. Bonnell and Thomas B. Gold. New York: M. E. Sharpe.