

Секция «Политика памяти: методология исследования и практики применения»

Технологии политики памяти в цифровой среде

Научный руководитель – Аникин Даниил Александрович

Хугаев Заурбек Таирбекович

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет
политологии, Кафедра истории и теории политики, Москва, Россия

E-mail: hugazaaur@gmail.com

В преддверии 75-летней годовщины Великой Победы в нашей стране стали чаще подниматься вопросы о национальной идее, о месте России в мировой истории и сохранении исторической памяти. При этом, технологии политики памяти стали меняться, новые методы и подходы появляются по всему миру также быстро, как появляются новые технологии в других областях знаний. В этой связи появилась необходимость во внимательном изучении новых технологий политики памяти в цифровой среде.

Исследователи часто говорят о влиянии технической революции, связанной с появлением новых средств электронной фиксации, хранения и воспроизводства информации, а, следовательно, искусственной памяти, на «мемориальный бум». Сегодня любое событие в настоящем рассматривается как «будущее прошлое», достойное фиксации, точно так же как история жизни любого человека. Все это сопровождается развитием традиционных СМИ, электронных медиа и социальных сетей. Уже в 1988 г. французский историк Жак Ле Гофф в книге «История и память» писал о «революции памяти», произошедшей после 1950-х гг., в которой появление электронной памяти и компьютера - это лишь одно из явлений, хотя, по его мнению, «наиболее впечатляющее». Ле Гофф с некоторым оптимизмом отмечает, что современные медиа способствуют демократизации коллективной памяти, однако эта позиция разделяется отнюдь не всеми его коллегами. Процессы развития современных медиа, такие как бум электронной памяти или диджитализация, очень часто описываются в мрачных тонах: по мнению многих, они ответственны за исчезновение памяти и наступление «эпохи забвения». В мрачных тонах описываются не только технологии СМИ, но и некоторые другие подходы, связанные с политикой исторической памяти.

Мы знаем, что у каждого государства и народа есть свои герои. Но бывает так, что государство еще относительно молодое, поводов для национальной гордости немного, и тогда герои создаются искусственно - через средства массовой информации, персонажей книг и кино. Когда нет возможности переписать историю, её пытаются выдумать, незаметно вложить в умы людей идеи и смыслы несуществующей, альтернативной истории. Что ответит среднестатистический американский школьник на вопрос «Кто победил во Второй мировой войне?». В лучшем случае он ответит «Союзники», или, что более вероятно, «США». Он ответит так потому, что их учат этому в школе, в книгах и в кино. И это происходит в то время, когда еще живы участники войны. Уже сейчас в некоторых странах вовсе отрицают вклад Советского народа в победу над нацистской Германией. Практика отрицания итогов Второй Мировой войны пришла на постсоветское пространство, и это всё - последствия борьбы за умы, за память на новых полях сражения - в цифровом мире.

Примером формирования памяти у населения через социальные сети может служить ситуация, когда на официальной странице Белого дома (США) публикуется информация, согласно которой победу во Второй мировой войне одержали США и Великобритания, и не упоминается вклад СССР в победу над нацистской Германией. Этот

пример ясно показывает, что лично главы государств дают санкцию на неприкрытую попытку переписать историю, исказить память народов. Важным аспектом является то, что в отличие от традиционных СМИ, которые, как правило, имеют целевую аудиторию внутри государства, социальные сети транслируют информацию на весь мир. Также важно, что социальные сети имеют гораздо больший охват среди подрастающего поколения, а оно, как известно, не обладает развитыми навыками критического мышления, а, следовательно, более подвержено подобному влиянию.

В мире, где истину искажают ради поиска поводов для национальной гордости и геополитических мотивов, кто-то должен взять на себя ответственность за её сохранение, распространение и защиту. К счастью, с приходом к власти президента Путина на себя эту роль взяла Россия. Это сразу нашло отражение в смене восприятия Победы и её наследия среди молодежи внутри страны: тенденция позитивна, все чаще не знать историю Второй мировой войны стыдно, а знать - норма. Немалую роль в этом процессе играет и возросшее качество форм передачи исторической памяти: кино о войне в России теперь мало уступает по качеству зарубежным аналогам, а сайты и социальные сети выдают визуально красивый и содержательный контент. Очевидно, что молодое поколение, пресыщенное качественным контентом рекламного характера, более не воспринимает некачественный контент из любой другой области, поэтому позитивная тенденция в этой области очень важна. Также лидирующая роль России в сохранении исторической памяти об итогах Второй Мировой войны находит отражение и в геополитике. Мы видим, что вокруг этой идеи удалось объединить практически всё постсоветское пространство, и даже некоторые другие страны, например, Израиль. Необходимо и дальше совершенствовать методы работы с молодежью внутри страны и мировым сообществом вне её, использовать при этом самые новые технологии.

Одной из новых технологий политики памяти является формирование памяти через компьютерные игры. При этом зарубежные аналоги используют игры для искажения памяти, Россия и СССР предстают в них как агрессоры, недоброжелатели. Например, популярная серия компьютерных игр «Command & Conquer: Red Alert». Сюжет игры разворачивается в альтернативной истории, где после победы над Адольфом Гитлером Советский Союз, уже не имея никаких равносильных противников, начинает массовый захват Европы. Войска союзных сил ставят перед собой задачу остановить СССР, пока он не пришел к мировому господству. Еще один пример - игра 2009 года «World in Conflict: Soviet Assault» производства компании Massive Entertainment. В этой игре после падения Берлинской стены Советский Союз захватывает оставшуюся часть Германии, а затем и всю Европу, постепенно продвигаясь дальше на запад и угрожая захватить и США. Представление России как агрессора отражено и в одной из игр популярной серии «Battlefield», «Battlefield 2: Bad Company 2», созданной в 2008 году силами компании EA Digital Illusions SE. По сюжету, Россия к началу основных событий уже захватила большую часть мира, включая Южную Америку и часть Азии. Одним из немногих избежавших оккупации государств стали, разумеется, США. Именно американцам необходимо помешать России разработать секретное оружие, с помощью которого она захватит США и, как следствие, весь оставшийся мир и придет к мировому господству. Таким образом формируется образ России, как жестокого агрессора, а США - доброго спасителя мира.

В качестве альтернативы на постсоветском пространстве появляются качественные и популярные игры, которые содержат в себе военную тематику, например, Warface и World of Tanks. В них играют пользователи по всему миру, однако в сюжетном смысле они, как правило, нейтральны, не несут в себе интенций о том, что именно Советский Союз внес ключевой вклад в победу над гитлеровской Германией. Если в ближайшее время эти интенции не будет использована в компьютерных играх также, как они используют-

ся в книгах и кино, мы рискуем проиграть на новых полях сражения за формирование исторической памяти в умах следующих поколений.

Источники и литература

- 1) Ле Гофф Ж. История и память. — М., 2013.
- 2) Ассман Я. Культурная память. Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности. — М., 2004
- 3) Хаттон П. Х. История как искусство памяти. — СПб., 2004.
- 4) Белянцев А.Е., Герштейн И.З. Образ страны через компьютерную игру: историко-политический аспект // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2010. № 6. С. 279-283.
- 5) Бастрыкин В.С. Формирование образа России как врага в массовом сознании западного общества: история и современность // Российский политический процесс в региональном измерении: история, теория, практика. Барнаул: Алтайский государственный университет, 2012. С. 10-13.
- 6) Аксенов П. «Плохие русские» возвращаются в компьютерные игры. URL: http://www.bbc.co.uk/russian/russia/2009/11/091119_russia_game_modernwarfare.shtml