



Информация для цитирования:

Шалютина Н. В. Проблемы типологии практик коммеморации в «новых медиа» / Н. В. Шалютина, К. В. Игаева // Научный диалог. — 2023. — Т. 12. — № 5. — С. 215—231. — DOI: 10.24224/2227-1295-2023-12-5-215-231.

Shalyutina, N. V., Igaeva, K. V. (2023). Typology Issues of Commemoration Practices in New Media. *Nauchnyi dialog*, 12 (5): 215-231. DOI: 10.24224/2227-1295-2023-12-5-215-231. (In Russ.).



Журнал включен в Перечень ВАК

DOI: 10.24224/2227-1295-2023-12-5-215-231

**Проблемы типологии
практик коммеморации
в «новых медиа»**

Шалютина Надежда Владимировна¹

orcid.org/ 0000-0001-6101-4551

кандидат социологических наук,
доцент кафедры
отраслевой и прикладной социологии
shalyutina@fsn.unn.ru

Игаева Ксения Владимировна^{1,2*}

orcid.org/0000-0002-8581-0015

младший научный сотрудник,
преподаватель кафедры
всеобщей истории,

*** корреспондирующий автор**
igaeva.ksenia@yandex.ru

¹Национальный исследовательский
Нижегородский государственный
университет им. Н. И. Лобачевского»
(Нижний Новгород, Россия)

²Приволжский исследовательский
медицинский университет
(Нижний Новгород, Россия)

Благодарности:

Исследование выполнено
при финансовой поддержке
Российского научного фонда,
проект № 22-18-00311

**Typology Issues
of Commemoration Practices
in New Media**

Nadezhda V. Shalyutina¹

orcid.org/ 0000-0001-6101-4551

PhD in Sociology, Associate Professor,
Department of Sectoral
and Applied Sociology
shalyutina@fsn.unn.ru

Ksenia V. Igaeva^{1, 2 *}

orcid.org/0000-0002-8581-0015

junior research scientist,
lecturer, Department
of General History,

*** Corresponding author**
igaeva.ksenia@yandex.ru

¹National Research
Lobachevsky State University
of Nizhny Novgorod
(Nizhny Novgorod, Russia)

²Privolzhsky Research
Medical University
(Nizhny Novgorod, Russia)

Acknowledgments:

The study is supported
by Russian Science Foundation,
project number 22-18-00311

ОРИГИНАЛЬНЫЕ СТАТЬИ

Аннотация:

Статья поднимает вопрос о векторах трансформации культурной и коммуникативной памяти в цифровом пространстве «новых медиа». Представлены результаты сравнительного анализа трех вариантов классификации практик коммеморации в «новых медиа»: Р. Смита, Л. Зампони, М. Гибсон и К. Карден. Уделяется внимание трансформациям механизмов социальных связей офлайн и онлайн. Доказывается, что практики коммеморации в «новых медиа» все больше основываются не на личном или историческом опыте, но на тиражируемых и узнаваемых пользователями симулякрах и репрезентациях в СМИ. Особое внимание уделяется проблеме ностальгии. Доказывается, что популярность ностальгии в социальных сетях и видеоиграх связана с нехваткой реального и тоской не по конкретному историческому периоду или его эстетике, но по устойчивым символическим и социальным связям. Практики коммеморации в социальных сетях и видеоиграх включают не просто оцифровку, но активное изменение старых медиа. Такие изменения построены на двойной логике: узнаваемости образов прошлого и гипермедиации, дающей игроку или пользователю определенную свободу выбора аффордансов.

Ключевые слова:

теория медиа; практики коммеморации; ремедиация; исследования памяти; коннективная культура; коммуникация; медиакоммуникация; дискурс памяти.

ORIGINAL ARTICLES

Abstract:

This article addresses the transformation of cultural and communicative memory in the digital space of “new media.” A comparative analysis of three classification options for commemoration practices in “new media” is presented, including R. Smith, L. Zamboni, M. Gibson, and K. Carden. The article examines the transformation of mechanisms of social ties offline and online and argues that commemoration practices in “new media” are increasingly based on simulacra and representations in the media that are recognized by users, rather than personal or historical experience. The article also focuses on the problem of nostalgia and argues that its popularity in social networks and video games is related to a longing for stable symbolic and social ties rather than a specific historical period or its aesthetics. Commemoration practices in social networks and video games involve not only digitization but also active modification of old media, built on a dual logic of recognizability of past images and hypermediation that gives players or users a certain degree of freedom to choose affordances.

Key words:

media theory; commemoration practices; remediation; memory studies; connective culture; communication; media communication; discourse of memory.

Проблемы типологии практик коммеморации в «новых медиа»

© Шалютина Н. В., Игаева К. В., 2023

1. Введение = Introduction

Развитие цифровых или «новых медиа» в течение последних тридцати лет оказало значительное влияние на различные аспекты социальной, культурной и политической жизни, в том числе на медиатизацию исторической памяти [Digital Memory..., 2017; Dijck, 2007; Буллер и др., 2021; Память в сети..., 2023]. Эта медиатизация предполагает не просто перевод существующих форм репрезентации прошлого в цифровой формат, но и конструирование новых типов интеракций и идентификаций. Если в 1980—2000-е годы многие представители memory studies вслед за Я. Ассманом склонны были разделять связанную с устоявшимся литературным канонem культурную и коммуникативную память (чаще всего устную по форме, включающую разногласия между разными поколениями и социальными группами), то в 2010-е годы все больше исследователей стали говорить о ремедиации и наслоении разных видов памяти или практик коммеморации» [Mediation ..., 2009; Bolter et al., 1999]. Э. Хоскинс справедливо отмечает: «Современная память в основном формируется не через извлечение и не через репрезентацию некоторого содержания прошлого в настоящем. Скорее, она встроена в наши социотехнические практики и распространяется через них» [Hoskins, 2009, p. 92].

С другой стороны, исследователи «новых медиа» все чаще акцентируют внимание на стремительном распространении интернета, способствующего переходу «от индивидуализированного и персонализированного потребления медиа к потреблению как сетевой практике» [Jenkins, 2006, p. 244]. Можно выделить несколько специфических характеристик, накладывающих отпечаток на практики коммеморации в цифровой среде. Во-первых, социальные медиа, как правило, сильно персонализированы, что выводит на передний план вопросы политики памяти [Политика памяти ..., 2020; Николаи, 2021]. Во-вторых, они способствуют переходу от политики идентичности к «политике видимости», требующей четкого визуального воплощения или легко считываемой репрезентации коллективной идентичности [Fenton, 2011; Kavada, 2015]. Кроме того, информация в социальных медиа фильтруется и организовывается через «информаци-

онные пузыри» и эхо-камеры (хотя их влияние на идентичность в последние годы оспаривается) [Flaxman et al., 2016]. Наконец, социальные медиа усложняют ремедиацию прошлого и создают новые модели инклюзивного участия — превращают коммуникацию из средства в самоценную задачу коннективного действия. Они предлагают пользователям насыщенную среду аффордансов, то есть имманентных интуитивно понимаемых технологических возможностей для медиадействий.

Обозначение этого контекста полемики о «новых медиа» и их влиянии на историческую память важно для постановки цели статьи — компаративного анализа трех вариантов типологии цифровых практик, с помощью которых пользователи работают с медиаконтентом и формируют нарративы о прошлом, исходя из своих целей и аффордансов цифровых платформ (прежде всего социальных медиа и компьютерных игр).

2. Материал, методы, обзор = Material, Methods, Review

Первую такую типологию предлагает Р. Смит, делающий акцент на коннективной работе с памятью на платформе Facebook¹ и опирающийся на концепцию коннективных действий Беннетта и Сегерберга [Bennett et al., 2012]. Исследователь утверждает, что работа медиапамяти не всегда целенаправленна, — на неё оказывает влияние сама экосистема используемой платформы. Коннективная работа памяти в пространстве социальных медиа представляет собой персонифицированное взаимодействие с прошлым, когда пользователи делятся «публичным опытом себя» через мнемонические шаблоны, например, посты или интернет-мемы, лайки, репосты, и комментарии. С другой стороны, посредством специфической операционной механики социальные медиа влияют на увеличение видимости этих актов: с каждым взаимодействием с цифровым объектом его видимость увеличивается. Р. Смит исследовал «пространство возможностей» и алгоритмические процедуры указанной платформы, способствующие большей видимости определенных постов, в итоге выделив 4 типа цифровых коммемораций:

1. Формирование фреймов коллективных действий. Тексты, фотографии и комментарии к ним, по наблюдению автора, имеют общую структуру: «соболезнования — персонализация (связь с собственным опытом) — обобщения» [Smit, 2021, p. 89]. Это фрейм, который автор обозначает как «поминование, объединенное в сеть», позволял пользователям, выражающим соболезнования на своей страничке, одновременно связываться с другими пользователями, с прошлым символическим контентом, с определен-

1 Деятельность указанной социальной сети, продукта Meta Platforms Inc., признана экстремистской и запрещена на территории Российской Федерации.

ными местами памяти (как онлайн, так и офлайн) и с самой платформой. Отчасти это можно объяснить дизайном данной социальной сети, который предлагает пользователям делиться «тем, что у них на уме» в верхней части новостной ленты и ставить лайк постам других пользователей.

2. Использование знаковых образов и символов (репутационных щитов). Р. Смит описывает процесс использования изображений и иконок как средств выражения личного мнения и мыслей. Например, эмодзи в виде двух поднятых кулаков или фото Мартина Лютера Кинга-младшего с наложенным на нее текстом позволяют символически воскрешать и адаптировать прошлое для усиления риторического эффекта сообщения. Такое «мемическое воскрешение» прошлого часто не является отражением его глубокого понимания; скорее, это клише, предлагающие легкий вход в сообщество, создающее четкие границы между «своими» и «чужими». Наиболее известные культовые изображения пользуются успехом с точки зрения общей видимости и повторяемости на странице, что также объясняется алгоритмами исследуемой социальной сети (большее количество взаимодействий — большая видимость в ленте).

3. Цифровое архивирование и курирование. Использование администраторами групповых страниц операционной механики платформы (например, хэштегов для связывания материалов и видео) позволяет им осуществлять архивную практику: публикации становятся отслеживаемыми и доступными для поиска. Кроме того, в постах повсеместно присутствуют метрики, начиная от даты и заканчивая количеством просмотров, лайков и репостов. Эти цифры имеют важные последствия для их видимости и документальной значимости. Выполняя двойную цель — поделиться сейчас и сохранить на будущее — подобная практика является одновременно архивной и коммуникативной.

4. Коллективная реконструкция — активное отслеживание и реконструкция пользователями событий, связанных с происшедшим. Имея информативную цель, этот процесс распределенного труда связан с собиранием воедино этого конкретного прошлого и описывает целенаправленную коллективную практику поиска информации, составления ее воедино, оформления и распространения. Цифровые инструменты в данном случае позволяют создать чувство коллективной идентичности.

Предложенная Р. Смитом типология цифровых коммеморативных практик основывается на таком критерии, как результаты взаимодействия пользователей с процедурной логикой и интерфейсом Facebook¹. По мнению исследователя, коммуникативная память в социальных сетях являет-

1 Деятельность указанной социальной сети, продукта Meta Platforms Inc., признана экстремистской и запрещена на территории Российской Федерации.

ся одновременно ретроспективной и перспективной, то есть представляет собой связующий репертуар для коннективных действий в настоящем и в будущем, что меняет темпоральность процесса коммуникации и влияет на формирование коллективной идентичности.

Несколько иначе расставляет акценты в своем исследовании практик коммемораций Л. Зампони [Zamponi, 2018]. Он анализирует целый набор «мест памяти», важных для Италии XX века: Холокост и этнические конфликты в Истрии 1943—1945 годов, теракты «красных бригад» 1970-х годов, убийства мафией активистов и судей в 1980-е годы, протесты в связи с проведением саммита «большой восьмерки» в Генуе в 2001 году и их репрезентации в «Твиттере». Автор исследует репертуары памяти — наборы мнемонических практик, которые пользователи применяют по отношению к прошлому, что позволяет им обращаться к различным хранилищам памяти или «цифровым архивам». На основе количественного и качественного анализа более 5 тысяч твитов, связанных с хэштегом «#ioricordo», Л. Зампони выделяет 6 типов цифровых практик коммеморации:

1. Обмен информацией об активности офлайн. Социальные медиа используются в данном случае как инструмент для продвижения офлайн-активизма, с одной стороны, с целью призыва к участию в мероприятии, с другой — для обеспечения виртуального опыта участия.

2. Размещение ссылок на материалы традиционных СМИ. Например, пользователи используют хэштег «#ioricordo», указывая на определенное прошлое и участвуя в коммеморации через цитирование материалов, которые были созданы вне социальных медиа.

3. Цитирование культурных источников и исторических материалов. Как и в предыдущем случае, пользователи участвуют в коммеморациях, привнося в сферу социальных медиа то, к чему они получили доступ снаружи. Ремедиация играет перформативную роль: люди хотят участвовать в ритуале онлайн-памяти, и поводом к участию становятся материалы из установленных хранилищ памяти, содержание которых воспроизводится в социальных медиа.

4. Публикация личных биографий. В отличие предыдущих трех типов коммемораций, эти действия воспроизводятся непосредственно в социальных медиа, что накладывает отпечаток на формируемое значение сообщения. Индивидуальные нарративы вписываются в контекст коллективного опыта, а значимость события измеряется через трансформирующее воздействие, которое оно оказало на индивидуальное существование.

5. Мобилизация прошлого как риторический аргумент для поддержки деятельности в настоящем. Речь идет о присвоении определенной памяти о прошлом для продвижения политических требований настоящего.

6. Борьба за память. Некоторые твиты — это скорее полемика вокруг памяти, заявления в контексте конфликта о прошлом, наполненные политическим и моральным подтекстом, чем воспроизведение этого прошлого. Их содержание сосредоточено на необходимости памяти и обязанности помнить, а не на самой памяти.

В данной типологии акцент делается на легкости транспонирования коммемораций из офлайн в онлайн и обратно. Первые три типа практик связаны с привнесением в цифровое поле внешних по отношению к социальным медиа материалов; последние три типа практик воспроизводят память непосредственно в социальных медиа, что накладывает отпечаток на сами нарративы. В случае цитирования традиционных медиа пользователи обращаются к более институтизированным и канонизированным воспоминаниям (как, например, память о Холокосте), в случае с производством контента в социальных сетях — к более спорным и противоречивым сюжетам (как, например, память о саммите «большой восьмерке» в Генуе).

Третий вариант классификации практик коммеморации предлагают М. Гибсон и К. Карден, анализирующие память и ностальгию в компьютерных играх [Gibson et al., 2018]. Поскольку тематика исторической памяти в исследованиях видеоигр лишь недавно стала привлекать внимание российских исследователей [Белов, 2022; Воробьева и др., 2022; Галанина, 2019], рассмотрим эту классификацию более подробно. Основным полем для исходных наблюдений исследований стало трехмерное виртуальное пространство игры с элементами социальной сети «Second Life», созданное в 2003 году и привлекшее около 60 млн пользователей по всему миру. Эта игра / сеть предлагает пользователем большой набор аффордансов: модификация своего аватара, создание цифровых объектов, взаимодействие с другими игроками, покупка и продажа объектов в пространстве игры, участие в сообществах и т. д. Эти аффордансы оказываются интегрированными в три типа коммеморативных практик:

1. Ностальгические коммеморации. Игра дает возможность взаимодействовать с разными формами прошлого: с личным прошлым, с прошлым самой игры и с воображаемыми мирами прошлого. Пользователи имеют технические возможности конструирования пространств и объектов, в том числе создания виртуальных аналогов значимых «сентиментальных вещей» из детства (игрушек, мебели, семейных реликвий, репликаций питомцев). Некоторые пользователи воссоздают по памяти дома своего детства и используют их как виртуальное место для семейных встреч, приглашая туда реальных родственников. Эти места становятся площадкой для семейного общения, обладают высокой эмоциональной окраской и особой темпоральностью. В «Second Life» существуют музеи и сообще-

ства, сохраняющие собственную историю этого пространства. Они выделяют места и объекты, которые должны остаться неизменными, несмотря на возможность их усовершенствования: достопримечательности, некоторые общественными места, фотографии из самой игры. Как и в офлайн-реальности, ностальгические переживания, направленные на сокращение дистанции между прошлым и настоящим, проявляются здесь в бережном отношении к прошлому.

2. «Оживление истории». В пространстве игры можно выделить коммеморативные практики, относящиеся к альтернативной исторической памяти: исторические симуляции для развлечения, туризма, общения и обучения (например, проект «Берлин 1920-х»). Несмотря на то, что эти симуляции репрезентируют конкретное место и время, они упрощают и редуцируют прошлое, так как конструируются сообразно техническим возможностям детализации и социальным нормам. Например, в упомянутом проекте «Берлин 1920-х» есть цензура, связанная с антисемитскими высказываниями, использованием лозунгов и атрибутов нацизма. При этом важным аспектом развития подобных симуляций в виртуальном мире является возможность пользователей участвовать в конструировании и вовлекаться во взаимодействие по правилам конкретной эпохи, оживляя и проигрывая события.

3. Практики легитимизации горя. Они связаны с воспоминаниями о погибших в реальном мире. По мнению исследователей, в их основе лежит невозможность смириться с переживанием потери в рамках традиционных социальных структур. Речь идет о разнообразных ситуациях «культурной травмы» и горя: социальном неприятии связей между людьми; случаях, когда горе не может быть публично выражено. Виртуальное пространство игры предоставляет возможность создавать места памяти (могилы, мемориалы и памятники); войти в сообщества людей, потерявших близких при схожих обстоятельствах и разделить с ними чувства скорби. Пространство игры замещает лакуны в реальных социальных институтах, легитимизирует различные эмоциональные связи между людьми и событиями.

Предлагаемую М. Гибсон и К. Карден типологию отличает акцент на ностальгии, которая связывает онлайн- и офлайн-существование пользователей. Однако функции ностальгии оказываются гораздо сложнее в современной культуре [Бауман, 2019; Джеймисон, 2019; Липовецкий и др., 2021]. Анализируя проблематику ностальгии в компьютерных играх, Р. Дж. С. Слоан отмечает ее внутреннее замыкание — рост внутренних воспоминаний цифровой культуры (например, массовая интеграция классических игр в современные игровые платформы), которая активно эксплуатируется офлайн-консюмеризмом [Sloan, 2014]. Однако коммодификация

ностальгии в современном дизайне видеоигр — это только часть картины, репрезентирующей ностальгию взрослой аудитории не только по старым играм, но и по фильмам, телевидению, музыке и моде прошлых лет.

3. Результаты и обсуждение = Results and Discussion

3.1. Ностальгия как симуляция и бегство от реальности

Компаративный анализ трех рассмотренных типологий позволяет обозначить не только важные различия между ними, но и общее ядро, связанное с природой практик коммеморации. Для его понимания представляется продуктивным обращение к двум известным идеям Ж. Бодрийяра. В своей работе «Система вещей» он утверждает, что объекты в современном (консьюмеристском) обществе становятся определенным знаком в рамках структуры потребления, а их основная роль заключается в передаче сообщения. Такие свойства объектов, как форма и цвет, могут быть рассмотрены в рамках функциональности этого объекта [Бодрийяр, 1999, с. 73]. В видеоиграх функциональность обычно рассматривается с точки зрения интенциональности аффордансов — того, как объект встроен в рамках пользовательского опыта. Функциональность заключается не только в том, насколько код позволяет облегчить действия игрока или насколько хорошо интерфейс передает информацию. Сюжет и геймплей объединяются для создания универсального знака, поддержания желаемой атмосферы. Далее Бодрийяр описывает нефункциональную систему объекта, связывая его с общей системой знаков. Он утверждает, что «имеется целая категория [старинных] вещей, которые, по видимости, не укладываются в проанализированную выше систему. Они как будто противоречат требованиям функциональной исчислимости, соответствуя желаниям иного порядка — выражать в себе свидетельство, память, ностальгию, бегство от действительности» [Бодрийяр, 1999, с. 83]. Ностальгия здесь фактически представляет собой «нарциссическую регрессию», когда поиск истоков характеризует фундаментальную потребность быть ближе к детству (и к матери как к источнику знаний), а поиск аутентичности — стремление обнаружить оригинальное мастерство отца как творца. Потребители нуждаются в «регрессивном побеге», в рамках которого «проецируемая деталь оказывается эквивалентом моего Я и вокруг нее организуется весь остальной мир» [Бодрийяр, 1999, с. 90]. Видеоигры и практики коммеморации в социальных сетях, как правило, имеют современное технологическое ядро («движки», программирование геймплея) и ностальгическую оболочку (аудиовизуальные и повествовательные конструкции, свидетельствующие об ушедшей эпохе).

В работе «Симулякры и симуляция» Бодрийяр утверждает, что на смену реальности пришли системы знаков и что средства массовой информации активны в создании представлений, которые больше не соответствуют ссылкам на реальный мир. Потребители не способны проводить четкие различия между имитациями реальности и самой реальностью, что приводит к преобладанию гиперреальности внутри потребительской культуры. В гиперреальном мире нет ничего непосредственного из-за повсеместного распространения симуляций, и симуляции становятся нашими новыми ориентирами. Бодрийяр подчеркивает, что смоделированные реальности возникают из ностальгического желания вернуться к историческим референтам, что они создают новые мифы о происхождении и новые подлинности, но в конечном счете эти симуляции подавляют первоначальный референт, делая его более отдаленным. «Когда реальное больше не является тем, чем оно было, ностальгия присваивает себе все его смысловое содержание» [Бодрийяр, 2011, с. 13]. Таким образом, практики коммеморации в «новых медиа» все больше основываются не на личном или историческом опыте, но на знакомых симулякрах и репрезентациях в СМИ (в литературе, на телевидении, в кино и особенно «новых медиа»).

Репрезентации заменяют реальность, в результате чего опосредованные образы могут казаться пользователям более реальными, чем исторически достоверные записи. Практики коммеморации в социальных сетях и видеоиграх включают не просто оцифровку, но активное изменение старых медиа, таких как кино и телевидение. Как пишут Д. Болтер и Р. Грусин, такое «исправление» в новых медиа построено на двойной логике: узнаваемости образов прошлого и гипермедиации, дающей игроку или пользователю определенную свободу выбора аффордансов [Bolter et al., 1999]. Эта логика медиатизации усиливает элемент вариативности развлечения в современной потребительской культуре. Таким образом, новые медиа еще на один шаг отдаляются от реконструкции прошлого, которое становится фоном и атмосферой для валоризации выбора пользователей, «исправляющих» старые медиа в соответствии с шаблонами или когнитивными схемами собственного опыта [Козырьков и др., 2022].

3.2. Дискурсивные составляющие практик коммеморации

Концепция Ж. Бодрийяра позволяет понять общую основу, но не охарактеризовать различия рассмотренных типологий коммеморативных практик. Однако эти различия представляются весьма существенными и потому требуют иной аналитической рамки. На наш взгляд, наиболее продуктивный подход к их рассмотрению предлагает теория практик в ее дискурсивной версии.

Напомним, что теория практик делает акцент на перформативной трансформации языка и важности повседневной деятельности в воспроизводстве социальной системы, пытается найти баланс между самостоятельными действиями акторов и накладываемыми на них системными ограничениями [Волков и др., 2008, с. 11]. Она предполагает, что социальные отношения выстраиваются через гибридизацию и трансформацию языка описания реальности, которую осуществляют не только элиты или экспертные центры в СМИ, но и низовые акторы, воспроизводящие доминирующие нарративы с изменениями, скрещивая их между собой в поисках тактик уклонения от властных стратегий репрезентации. Как отмечают В. Волков и О. Хархордин, для практик характерны диахронизм, прагматика деятельности по привычке и слабая рефлексивность.

Апеллируя к теории обыденного языка Л. Витгенштейна, теория практик рассматривает речевую активность (в том числе в медиа) как слабо отрефлексированную и не сформулированную методологически четко, но все же авторскую позицию. Для нее важны не просто высказывания, но действия при помощи слов, включая процесс конструирования социальных и культурных идентичностей. Эти идентичности скорее конвенциональны: они предполагают воспроизводство социально-культурных форм с минимальными модификациями, а не радикальные перформативные преобразования. В связи с этим для значительной части низовых акторов наиболее востребованными оказываются такие дискурсивные практики, как ирония, не претендующая на изменение ситуации, но создающая дистанцию остранения; эмотивы, отражающие аффективные состояния акторов; интернет-мемы, соединяющие широко известные образы и ситуативно подбираемые слова. Такие дискурсивные практики трудно сравнивать между собой в строго формализованном ключе. И именно в данном контексте оказываются полезны рассмотренные типологии коммеморативных практик, фиксирующие в том числе дискурсивные различия механизмов идентификации.

Ностальгия у М. Гибсон и К. Карден делает акцент не на дискурсивное, но скорее на образное (виртуальное) конструирование мест памяти. Пользователь присоединяется к каким-либо сообществам не через тексты, но через действия и игровые аффордансы. При этом ключевую роль приобретает иконическая составляющая знаков, а не их символическое кодирование и интерпретация.

Классификация Л. Зампони переносит акцент с виртуальных на офлайн-сообщества, для которых важно стремление изменить фрагменты существующей реальности. Здесь верность духу прошлого предполагает не сохранение институтов, но их перформативное преобразование, для

которого (как и для прояснения политических позиций акторов и их саморефлексии) оказываются важными прежде всего тексты, а не образы. Последние носят вспомогательный характер и важны в символическом отношении.

Р. Смит делает акцент на поиске баланса — медиатизированного согласования дискурсивного конструирования образа себя (идентичности) и виртуальных сообществ. Ключевую роль при этом играет специфика медиа-платформ, предлагающих широкую палитру новых дискурсивных средств: лайков, репостов, мемов и комментариев. Новая коллективная идентичность (виртуальное сообщество) создается при этом в результате синтеза повторений (репостов), оригинальных реплик и мемов, соединяющих новое и старое. Медиа выполняют функцию посредничества в конструировании виртуальной коллективной идентичности, требующей постоянного поддержания баланса между верностью сложившемуся сообществу и обновлением его образов. Эта стратегия самая сложная: она требует баланса символического и иконического компонентов, слов и образов.

Таким образом, рассмотренные варианты классификаций практик коммеморации предлагают три стратегии соотнесения слов и образов действий, ориентированные прежде всего на онлайн-сообщества, традиционные социальные группы и получающие все более широкое распространение в современных условиях гибридные множества. В этом отношении практики коммеморации представляют собой не просто тиражирование готовых клише, но их постоянную дискурсивную и эстетическую модификацию — соединение старых образов картинки и новых текстовых форм, правила функционирования которых во многом зависят от ситуации, политического контекста, географии, формата и вида социальных сетей [Ануфриева, 2022; Иссерс, 2015; Ребрина и др., 2021].

Отметим также, что в этом контексте практики коммеморации принципиально отличаются от исторического знания: во-первых, они предполагают вовлеченность акторов, а не стремление к объективному знанию исследователя, который оказывается отделен от объекта анализа и не может (не должен) его трансформировать. Хотя, разумеется, вовлеченность акторов не исключает элементов выстраивания прагматической дистанции по отношению к прошлому, которое используется в настоящем и может влиять на будущее. Во-вторых, практики коммеморации носят прагматический характер: они интегрируют низовых акторов в крупные социально-культурные сообщества и потенциально повышают их статус, а также обещают широкую социальную и моральную поддержку в условиях растущей неопределенности. В-третьих, они всегда ситуативно привязаны к специфике медиа и не могут быть отчуждены или объективированы до

академического знания (как это происходит в классической историографии). Предложенные классификации практик коммеморации в «новых медиа» не будут работать в отношении музеев, мемориалов, кинематографа, автобиографических текстов и других более традиционных мест и форм памяти.

4. Заключение = Conclusions

Типологии коммеморативных практик Р. Смита, Л. Зампони, М. Гибсон и К. Карден объединяет несколько факторов. Все они исследуют роль цифровых технологий с точки зрения интегрирования пользователей в сообщества, заинтересованные в сохранении прошлого и установлении его связей с настоящим. Они подчеркивают активную роль пользователей во взаимодействии с самими платформами и другими субъектами. Все эти концепции переносят акцент с акторов памяти на отношения между культурными практиками офлайн и онлайн и признают презентистский характер работы «новых медиа», подчиняющих воспоминания и образы прошлого прагматическим интересам настоящего. Именно функциональные цели пользователей определяют выбор того или иного цифрового пространства. В исследовании Р. Смита основная их цель — политическая, связанная с восстановлением справедливости. С точки зрения Л. Зампони, пользователи не объединены четко сформулированной целью, но осознанно создают свои цифровые архивы для подключения к децентрализованным виртуальным сообществам как современным носителям солидарности (в ее понимании Э. Дюркгеймом). Исследование М. Гибсон и К. Карден демонстрирует стремление пользователей найти пространство, преодолевающее недостатки окружающей социокультурной среды и удовлетворяющее их приватные потребности в ностальгии и конструировании более персонализированной идентичности. При этом везде практики коммеморации несут коммуникативную функцию, различными путями соединяя людей и сообщества разного уровня. «Новые медиа» позволяют разнообразить стратегии этих «подключений», делая их более гибкими и соответствующими конкретным коммуникативным ситуациям. А сама медиакommunikация обеспечивает преемственность и модификацию старых и новых социальных форм.

Заявленный вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.

The authors declare no conflicts of interests.

Литература

1. Ануфриева Г. В. Подкасты как новая дискурсивная практика русскоязычных масс-медиа / Г. В. Ануфриева // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2022. — Т. 15. — № 10. — С. 3197—3201. — DOI: 10.30853/phil20220518.
2. Бауман З. Ретротопия / З. Бауман. — Москва : ВЦИОМ, 2019. — 160 с. — ISBN 978-5-906345-19-6.
3. Белов С. И. Историческая символика видеоигр как фактор коррекции социальной памяти населения (на материалах Assassin's Creed) / С. И. Белов // Диалог со временем. — 2022. — № 81. — С. 242—248.
4. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр. — Москва : Постум, 2015. — 240 с. — ISBN 978-5-91478-023-1.
5. Бодрийяр Ж. Система вещей / Ж. Бодрийяр. — Москва : РУДОМИНО, 1999. — 224 с. — ISBN 5-7380-0038-2.
6. Буллер А. Медиа и история : дискурс исторической ответственности в меняющемся мире / А. Буллер, А. А. Линченко // Диалог со временем. — 2021. — № 77. — С. 61—77. — DOI: 10.21267/AQUILO.2021.77.77.004.
7. Волков В. В. Теория практик / В. В. Волков, О. В. Хархордин. — Санкт-Петербург : Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2008. — 298 с. — ISBN 978-5-94380-078-8.
8. Воробьева О. В. Digital front : Первая мировая война в компьютерных играх / О. В. Воробьева, Ф. В. Николаи // Вестник Пермского университета. История. — 2022. — № 4. — С. 129—139. — DOI: 10.17072/2219-3111-2022-4-129-139.
9. Галанина Е. Время в видеоиграх / Е. Галанина // Новое литературное обозрение. — 2019. — № 4. — С. 344—350.
10. Джеймисон Ф. Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма / Ф. Джеймисон ; пер. с англ. Д. Кралечкина. — Москва : Из-во института Гайдара, 2019. — 808 с. — ISBN 978-5-93255-557-6.
11. Иссерс О. С. Люди говорят... Дискурсивные практики нашего времени / О. С. Иссерс. — Москва : URSS, 2015. — 272 с. — ISBN 978-5-7779-1520-7.
12. Козырьков В. П. Социология культуры в цифровом обществе / В. П. Козырьков, М. В. Придатченко, Н. В. Шалютина. — Санкт-Петербург : Алетейя, 2022. — 378 с. — ISBN 978-5-00165-388-2.
13. Липовецкий М. Больше, чем ностальгия (поздний социализм в телесериалах 2010-х гг.) / М. Липовецкий, Т. Михайлова // Новое литературное обозрение. — 2021. — № 3. — С. 127—147.
14. Николаи Ф. В. Режимы памяти, национальные нарративы и политики идентичности : открытое будущее исследований памяти / Ф. В. Николаи // Новое литературное обозрение. — 2021. — № 1. — С. 305—314.
15. Память в сети : цифровой поворот в memory studies / под ред. А. Ф. Павловского, А. И. Миллера. — Санкт-Петербург : Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2023. — 352 с. — ISBN 978-5-94380-365-9.
16. Политика памяти в современной России и странах Восточной Европы / под ред. А. И. Миллера, Д. Е. Ефременко. — Санкт-Петербург : Европейский университет, 2020. — 632 с. — ISBN 978-5-94380-289-8.
17. Ребрина Л. Н. Проблематизация социальной реальности в коммуникативных практиках конфликтной мобилизации в сообществах социальных сетей в Германии /

Л. Н. Ребрина, Н. Л. Шамне // Научный диалог. — 2021. — № 8. — С. 73—86. — DOI: 10.24224/2227-1295-2021-8-73-86.

18. *Bennett L. W.* The Logic of «Connective Action» / L. W. Bennett, A. Segerberg // Information, Communication and Society. — 2012. — Vol. 15 (5). — Pp. 739—768.

19. *Bolter J.* Remediation. Understanding New Media / J. Bolter, R. A. Grusin. — Cambridge : MIT Press, 1999. — 295 p.

20. *Digital Memory Studies : Media Pasts in Transition* / ed. by A. Hoskins. — New York : Routledge, 2017. — 326 p. — ISBN 9781315637235.

21. *Dijck J. van.* Mediated Memories in the Digital Age / J. van Dijck. — Stanford : Stanford University Press, 2007. — 256 p. — ISBN 9780804756235.

22. *Fenton N.* Alternative Media and Social Networking Sites : The Politics of Individuation and Political Participation / N. Fenton, V. Barassi // The Communication Review. — 2011. — Vol. 14 (3). — Pp. 179—196.

23. *Flaxman S.* Filter Bubbles, Echo Chambers, and Online News Consumption / S. Flaxman, S. Goel, J. M. Rao // Public Opinion Quarterly. — 2016. — Vol. 80 (1). — Pp. 298—320.

24. *Gibson M.* Living and Dying in a Virtual World. Digital Kinships, Nostalgia, and Mourning in Second Life / M. Gibson, C. Carden. — New York : Palgrave Macmillan, 2018. — 154 p.

25. *Hoskins A.* Digital Network Memory / A. Hoskins // Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory / ed. by A. Erll & A. Rigney. — Berlin, New York : De Gruyter, 2009. — Pp. 91—106.

26. *Jenkins H.* Convergence Culture : Where Old and New Media Collide / H. Jenkins. — New York : New York University Press, 2006. — 244 p.

27. *Kavada A.* Creating the Collective: Social Media, the Occupy Movement and its Constitution as a Collective Actor / A. Kavada // Information, Communication & Society. — 2015. — Vol. 18 (8). — Pp. 872—886.

28. *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory* / ed. by A. Erll, A. Rigney. — Berlin, New York : De Gruyter, 2009. — 264 p.

29. *Sloan R. J. S.* Videogames as Remediated Memories : Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3 : Blood Dragon and Gone Home / R. J. S. Sloan // Games and Culture. — 2014. — Vol. 10 (6). — Pp. 1—27.

30. *Smit R.* Connective Memory Work on Justice for Mike Brown / R. Smit // Social Movements, Cultural Memory and Digital Media : Mobilising Mediated Remembrance / Ed. by S. Merrill, E. Keightley, P. Daphi. — New York : Palgrave Macmillan, 2021. — Pp. 85—108.

31. *Zamponi L.* Social Movements, Memory and Media. Narrative in Action in the Italian and Spanish Student Movements / L. Zamponi. — London : Palgrave Macmillan, 2018. — 352 p.

*Статья поступила в редакцию 18.05.2023,
одобрена после рецензирования 16.06.2023,
подготовлена к публикации 20.06.2023.*

References

- Anufrieva, G. V. (2022). Podcasts as a new discursive practice of Russian-speaking mass media. *Philological sciences. Questions of theory and practice*, 15 (10): 3197—3201. DOI: 10.30853/phil20220518. (In Russ.).
- Baudrillard, J. (2015). *Simulacra and simulation*. Moscow: Postum. 240 p. ISBN 978-5-91478-023-1. (In Russ.).
- Baudrillard, Zh. (1999). *The system of things*. Moscow: RUDOMINO. 224 p. ISBN 5-7380-0038-2. (In Russ.).
- Bauman, Z. (2019). *Retrotopia*. Moscow: VTsIOM. 160 p. ISBN 978-5-906345-19-6. (In Russ.).
- Belov, S. I. (2022). Historical symbolism of video games as a factor of correction of social memory of the population (based on the materials of Assassin's Creed). *Dialogue with time*, 81: 242—248. (In Russ.).
- Bennett, L. W., Segerberg, A. (2012). The Logic of «Connective Action». *Information, Communication and Society*, 15 (5): 739—768.
- Bolter, J., Grusin, R. A. (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press. 295 p.
- Buller, A., Linchenko, A. A. (2021). Media and history: the discourse of historical responsibility in a changing world. *Dialogue with time*, 77: 61—77. DOI: 10.21267/AQ-UILO.2021.77.77.004. (In Russ.).
- Digital Memory Studies: Media Pasts in Transition*. (2017). New York: Routledge. 326 p. ISBN 9781315637235.
- Dijck, J. van. (2007). *Mediated Memories in the Digital Age*. Stanford: Stanford University Press. 256 p. ISBN 9780804756235.
- Fenton, N., Barassi, V. (2011). Alternative Media and Social Networking Sites: The Politics of Individuation and Political Participation. *The Communication Review*, 14 (3): 179—196.
- Flaxman, S., Goel, S., Rao, M. (2016). Filter Bubbles, Echo Chambers, and Online News Consumption. *Public Opinion Quarterly*, 80 (1): 298—320.
- Galanina, E. (2019). Time in video games. *New Literary Review*, 4: 344—350. (In Russ.).
- Gibson, M., Carden, C. (2018). *Living and Dying in a Virtual World. Digital Kinships, Nostalgia, and Mourning in Second Life*. New York: Palgrave Macmillan. 154 p.
- Hoskins, A. (2009). Digital Network Memory. In: *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*. Berlin, New York: De Gruyter. 91—106.
- Issers, O. S. (2015). *People say ... Discursive practices of our time*. Moscow: URSS. 272 p. ISBN 978-5-7779-1520-7. (In Russ.).
- Jamison, F. (2019). *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Moscow: Gaidar Institute. 808 p. ISBN 978-5-93255-557-6. (In Russ.).
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. 244 p.
- Kavada, A. (2015). Creating the Collective: Social Media, the Occupy Movement and its Constitution as a Collective Actor. *Information, Communication & Society*, 18 (8): 872—886.
- Kozyrkov, V. P., Pridatchenko, M. V., Shalyutina, N. V. (2022). *Sociology of culture in a digital society*. Saint Petersburg: Aleteya. 378 p. ISBN 978-5-00165-388-2. (In Russ.).
- Lipovetsky, M., Mikhailova, T. (2021). More than nostalgia (late socialism in the TV series of the 2010s). *New Literary Review*, 3: 127—147. (In Russ.).

- Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*. (2009). Berlin, New York: De Gruyter. 264 p.
- Memory in the network: digital turn in memory studies*. (2023). St. Petersburg: Publishing House of the European University in St. Petersburg. 352 p. ISBN 978-5-94380-365-9. (In Russ.).
- Nikolay, F. V. (2021). Memory modes, national narratives and identity politics: the open future of memory research. *New Literary Review*, 1: 305—314. (In Russ.).
- Rebrina, L. N., Shamne, N. L. (2021). Problematization of Social Reality in Communicative Practices of Conflict Mobilization in Communities Social Networks in Germany. *Nauchnyi dialog*, 8: 73—86. DOI: 10.24224/2227-1295-2021-8-73-86. (In Russ.).
- Sloan, R. J. S. (2014). Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home. *Games and Culture*, 10 (6): 1—27.
- Smit, R. (2021). Connective Memory Work on Justice for Mike Brown. In: *Social Movements, Cultural Memory and Digital Media: Mobilising Mediated Remembrance*. New York: Palgrave Macmillan. 85—108.
- The Politics of Memory in Modern Russia and Eastern Europe*. (2020). Saint Petersburg: European University. 632 p. ISBN 978-5-94380-289-8. (In Russ.).
- Volkov, V. V., Kharkhordin, O. V. (2008). *Theory of practices*. St. Petersburg: Publishing House of the European University in St. Petersburg. 298 p. ISBN 978-5-94380-078-8. (In Russ.).
- Vorobyova, O. V., Nikolay, F. V. (2022). Digital front: The First World War in computer games. *Bulletin of Perm University. History*, 4: 129—139. DOI: 10.17072/2219-3111-2022-4-129-139. (In Russ.).
- Zamponi, L. (2018). *Social Movements, Memory and Media. Narrative in Action in the Italian and Spanish Student Movements*. London: Palgrave Macmillan. 352 p.

*The article was submitted 18.05.2023;
approved after reviewing 16.06.2023;
accepted for publication 20.06.2023.*