

ВВЕДЕНИЕ.

ЦИФРОВЫЕ РАМКИ КОЛЛЕКТИВНОЙ ПАМЯТИ: КУДА ВЕДЕТ ЦИФРОВОЙ ПОВОРОТ В MEMORY STUDIES?

А. Ф. Павловский

Многие рассчитывали, что технический прогресс будет способствовать повышению уровня нравственности; сеть железных дорог его не повысила. Ни на йоту. Интернет тоже. Никакой нравственной пользы он не принесет. Впрочем, подчеркну: и вреда тоже — чудеса техники нравственно нейтральны.

Джулиан Барнс, «Элизабет Финч»

11010000 10010010 100000 11010001 10001101 11010001 10000010 11010000
10111110 11010000 10111100 100000 11010000 10110100 11010001 10000011
11010001 10000000 11010000 10111101 11010000 10110000 11010001 10001111
100000 11010000 10111110 11010001 10000001 11010000 10111110 11010000
10110001 11010000 10110101 11010000 10111101 11010000 10111101 11010000
10111110 11010001 10000001 11010001 10000010 11010001 10001100 100000
11010000 10111111 11010000 10111000 11010001 10000001 11010001 10001100
11010000 10111100 11010000 10110101 11010000 10111101 11010000 10111101
11010000 10111110 11010001 10000001 11010001 10000010 11010000 10111000

Платон, «Федр»

I. Предупреждение: цифровое, оно же социальное

«Есть цифровая реальность, а есть “подлинная” реальность офлайн»: ничто автор этих строк не правил так часто в предлагаемом читателю сборнике, как эту непростительную дихотомию.

Сущность цифрового поворота в гуманитарных науках заключается в признании того, что цифровая реальность стала синонимом социальной. Цифровое теперь производит социальное, а социальное — цифровое: это вечный двигатель, чьим топливом служит «новая нефть» человеческих отношений, а выхлопными газами — *big data*, на основе которой киберисторики напишут самую подробную летопись наших запросов и тайных желаний. Это исследование расскажет о том, как мы знакомились в интернете,

дружили, любили, торговали, делились мнениями по любому поводу (*share-like-repost*), как мы враждовали, горевали и помнили. Каждый, кто думает иначе, должен выключить модем и больше не включать — в мире, где почти 5 млрд человек (62,5 % населения Земли) имеют доступ в интернет, а 4,6 млрд пользуются социальными сетями¹, противопоставлять «виртуальное» и «реальное» как-то неловко. То же самое касается и нашей коллективной памяти, того, как мы помним наше героическое, травматическое или просто познавательное прошлое: может статься, что скоро — гораздо раньше, чем *digital humanities* превратятся из ереси в предрассудок, — мы поймем, что у нас нет никакой памяти, кроме цифровой. И не будет.

В эпоху Tinder, Instagram^{*2} и Aliexpress каждый ребенок знает³, что большой противопоставленный палец обеспечивал его предкам эволюционное преимущество — он позволял хвататься за палку и скроллить ленту Facebook^{*4}. *Это не шутка*. В 2021-м «коронавирусном» году к соцсетям присоединились 424 млн новых пользователей. Среднестатистический пользователь проведет в интернете 40 % своей бодрствующей жизни. Каждый третий россиянин в возрасте от 18 до 64 лет — злостный геймер, а когда вы будете корить себя, что снова «засиделись в телефоне», помните, что в 2022 г. абоненты мобильной связи проведут в нем 1 млрд лет⁵. В мире, где свидетелей Холокоста превращают в «голограммы», беседующие с детьми в педагогических целях⁶, покойных советских актеров заставляют играть в новых фильмах при помощи технологии DeepFake⁷, а «метавселенные» позволяют воссоздать любой исторический мир, только надень VR-очки⁸,

¹ Digital 2022: Another Year of Bumper Growth. URL: <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/> (дата обращения: 13.09.2022).

² Проект Meta Platforms Inc., деятельность которой запрещена в РФ. (Здесь и далее в статье, если помечено одной звездочкой, то данный проект принадлежит организации, деятельность которой запрещена в РФ.)

³ О феномене «цифровых детей», родившихся и выросших в эпоху развитого интернета, см.: *Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age*, Educational Research and Innovation / ed. by T. Burns, F. Gottschalk. Paris: OECD Publishing, 2019.

⁴ Проект Meta Platforms Inc., деятельность которой запрещена в РФ.

⁵ Чайковская Н. Гейминг с русским размахом // Ведомости. 26.11.2021. URL: <https://www.vedomosti.ru/opinion/articles/2021/11/25/897662-geiming-razmahom> (дата обращения: 13.09.2022); Digital 2022: Another Year of Bumper Growth.

⁶ Interactive Holograms: Survivor Stories Experience // Illinois Holocaust Museum and Education Center. URL: <https://www.ilholocaustmuseum.org/exhibitions/survivor-stories-experience/> (дата обращения: 13.09.2022).

⁷ Немчинова Е. Первый канал снимет фильм с дипфейками советских актеров // Sostav. 02.09.2022. URL: <https://www.sostav.ru/publication/pervyj-kanal-snimet-film-s-dipfejkami-sovetskikh-akt-rov-56313.html> (дата обращения: 13.09.2022).

⁸ Ma A. What is the Metaverse, and What Can We Do There? // The Conversation. 23.05.2022. URL: <https://theconversation.com/what-is-the-metaverse-and-what-can-we-do-there-179200> (дата обращения: 13.09.2022); Virtual Reality Travel: Top 10 History-Themed Photorealistic Experiences You Can Experience in VR. URL: <https://virtualrealitytimes.com/>

индивидуальная, коллективная и культурная память не будет прежней. В интернете мы будем жить и в интернете умрем: дети построят нам виртуальные мавзолеи в Minecraft⁹, а внуки, выгрузив все наши высказывания в соцсетях, натренируют нейросети, чтобы тревожить цифровые призраки вопросами, которые не успели задать при жизни¹⁰. Самое смелое предположение о будущем цифровой памяти не является смелым.

Пересматривая фильм Спилберга «Первому игроку приготовиться» (2018) или серию «Я скоро вернусь» из второго сезона «Черного зеркала» (2013), зритель забывает, что изначально это фантастические фильмы. Еще недавно «цифровое бессмертие», виртуальные музеи, реконструирующие ностальгические миры прошлого, и миллионы людей, живущие в корейских MMORPG, были несбыточной мечтой русского космиста Николая Федорова, но теперь это наша реальность, и мы в ней. *Никто и никогда не вернется в 1988-й*. 1988 г. — последний год, когда в мире не существовало протокола HTTP и языка HTML. В следующем году, случайно совпавшем с падением Берлинской стены, Тим-Бернес Ли предложит миру гипертекстовый проект, известный как «Всемирная паутина». Без этого изобретения глобальный проект интернета не состоялся бы, а значит, не состоялась бы та цивилизация, какой мы знаем ее сейчас. Интернет-магазин Amazon (1994), первая соцсеть Classmates (1995) и веб-форум 2ch.net (1999), поисковики Yandex (1997) и Google (1998), Wikipedia (2001) и YouTube (2005), онлайн-игры Second Life (2003) и World of Warcraft (2004), сервисы Spotify (2006) и Pornhub (2007), соцсети Facebook* (2004), Twitter (2006) и Instagram* (2010), мессенджеры WhatsApp (2009) и Telegram (2013), объявление Марка Цукерберга о работе над VR-«метавселенной» (2021) — сам интернет оставляет зарубки в коллективной памяти о себе. Этот хронологический ряд был бы невозможен без изобретения цифровых технологий, более древних, чем релиз самой World Wide Web (1991), — первый магнитофон, записывающий звук цифровым кодом (1967), первая коммерческая версия цветного цифрового фотоаппарата (1981) и видеокамеры (ок. 1984) и не менее важное — первая версия графического редактора Adobe Photoshop (1990).

Эта «медиаархеология» была бы избыточной, если бы цифровая революция не казалась нам само собой разумеющейся. То же самое касается и самоочевидности нашей цифровой памяти. Цель digital memory studies в том, чтобы показать, как цифровые посредники памяти — интернет, всевозможные гаджеты, социальные сети, компьютерные архивы, видеоигры и другие сущности, многие из которых находятся в зачаточном состоянии, —

2022/01/30/virtual-reality-travel-top-10-history-themed-photorealistic-experiences-you-can-experience-in-vr/ (дата обращения: 13.09.2022).

⁹ How to Build a Mausoleum | Minecraft Tutorial. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=9nkZ2SJAq4M> (дата обращения: 13.09.2022).

¹⁰ Death tech: как технологии «оживляют» умерших // РБК Тренды. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/industry/612e1bea9a79475e4542c0db> (дата обращения: 13.09.2022).

вливают на нашу память об индивидуальном, семейном, групповом, национальном или глобальном прошлом, и влияние это глубоко и необратимо. Социальная и культурная память сегодня — результат взаимодействия человека и латурианских «нечеловеков», цифровых устройств и технологий. Это не просто цифровая память, это память цифровых людей. Любой человек, читающий данный текст, это или «цифровой иммигрант», или «цифровой абориген»¹¹, чья повседневная жизнь и структуры запоминания немислимы без новейших технологий и Сети. Цифровая память — вода, которая окружает нас как рыб: чтобы заметить ее, необходимо усилие зрения, благодаря чему станет понятнее, почему мы помним так, а не иначе, в чем заключаются «цифровые рамки коллективной памяти» и какие «цифровые коллективы» их потребляют и производят, как далекое прошлое — героическое и травматичное, ностальгическое и развлекательно-коммерциализованное — вторгается в нашу жизнь в цифровом формате и как современные технологии позволяют документировать наше настоящее так подробно, что забыть его в будущем будет почти невозможно.

Исследователям цифровой памяти нельзя забывать, что они и сами часть цифрового мира. Этот текст написан человеком, который освоил Intel Pentium III в пять лет и у которого после 2010 г. нет ни одной распечатанной фотографии. Он написан и отредактирован при помощи Microsoft Word. Почти ни один автор сборника не видел меня живую, но это не мешало нам лайкать фото друг друга в соцсетях и спорить о правках по e-mail. Свою почту я открывал при помощи браузера Google Chrome, садясь за ноутбук HP 17-sa2xxx с жестким диском в 476 Гб. (Будь у древних греков такой же девайс, они бы передавали все содержимое Александрийской библиотеки на флешке размером с ноготь.) Излишне говорить, что 95 % текстов, на которые есть ссылка в этом введении, автор никогда не видел в бумажном виде, и трудно представить, чтобы этот текст вообще был написан, прекратись доступ к базам данных JSTOR, Sage и Project Muse.

Сборник «Память в Сети», который вы держите в руках, — одна из первых попыток в России проанализировать феномен исторической памяти в цифровой среде. Эту книгу вы закажете на сайте издательства ЕУСПб или скачаете как pdf-файл. В ней вы сможете прочесть четырнадцать статей — о травме адептов СССР в Сети и идентичности киберказаков, городской веб-памяти о Кронштадтском восстании и «цифровом неовизантизме», о том, как интернет-мемы подчиняют историческое воображение, а неосталинисты — алгоритмы TikTok, как государство придумывает мемориальные законы в Сети, за которые можно сесть в тюрьму, как COVID-19 загоняет «Бессмертный полк» в цифровое пространство, почему публичные историки просвещают или скандалят в YouTube и Telegram, как

¹¹ Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. 2001. URL: <https://www.nnstoy.org/download/technology/Digital+Natives+-+Digital+Immigrants.pdf> (дата обращения: 13.09.2022).

анализировать базы данных монументального искусства, чем уникален цифровой проект «Прожито», что грозит транснациональной памяти о Холокосте и как «Википедия» документирует прошлое и настоящее движения Black Lives Matter.

Цель этого введения — подготовить читателя к восприятию данных работ, кратко описав сущность цифрового поворота в memory studies. О чем говорят главные концепты «цифровой памяти»? В чем содержание основных теоретических дискуссий? Кто из ученых является двигателем digital memory studies и какие подходы сформировались в нем за последние пятнадцать лет? Какие методологические «искушения» подстерегают тех, кто решится попробовать себя в этом направлении, новом, непривычном и зачастую непонятном для большинства исследователей коллективной памяти? Хочется верить, что настоящий обзор послужит начальным путеводителем для тех, кого интересует коллективная память в цифровую эпоху. Этот интерес оправдан. В конце концов, в условиях, когда почти все, что нас окружает, является цифровым, у них просто нет выбора.

II. Главные концепты и дискуссии digital memory studies: «коннективный поворот», «мобильная память», «цифровой архив» и «геймификация прошлого»

Где ты, когда ты не онлайн?

Монеточка**12

Мы можем не знать, куда ведет цифровой поворот, но мы туда уже пришли: история прошлого, настоящего и будущего будет написана в битах.

Морис Хальбвакс ничего не писал о «цифровой памяти». Михаил Бахтин и Аби Варбург — тоже. Даже Пьер Нора и Ян Ассман, современные отцы-основатели memory studies 1980–1990-х гг., едва ли написали о цифровой памяти хоть строчку, и любой, кто интересовался теорией коллективной и культурной памяти, знает об этом¹³. Вопросы о том, как группы воображают свое коллективное, историческое, национальное прошлое, куда старше, чем интернет; исследовательская проблема того, как работают институты памяти (от древнеегипетских жрецов и Нестора-летописца до современных институтов в виде музеев, архивов, историков)¹⁴, как

¹² Здесь и далее в статье, если помечено двумя звездочками, то данное лицо или организация внесены в реестр иностранных агентов.

¹³ А если не интересовался, то может исправить это, воспользовавшись хорошим учебником: Сафронова Ю. А. Историческая память: введение: учебное пособие. СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2019.

¹⁴ Ассман Я. Культурная память. Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности. М.: Языки славянской культуры, 2004.

формируются образы прошлого и повествовательные схемы (в конце концов, историю можно рассказать и как трагедию, и как комедию)¹⁵, тоже. Даже популярный вопрос о том, как влияют на память ее посредники — от письменности до кинематографа — был сформулирован за долгие годы до появления цифровой культуры¹⁶. Однако что происходит с этими вопросами тогда, когда мы понимаем, что, возможно, у нас нет никакой другой памяти, кроме цифровой, или ее рамки стали настолько могущественны, что подчиняют себе те посредники памяти, которые цифровыми не являются?

В цифровую эпоху эта проблема должна вызывать не скуку, а методологическую оторопь. Придумав во времена аналоговых медиа такие влиятельные концепты, как «социальные рамки памяти»¹⁷, «жанр памяти»¹⁸ и «великое переселение образов»¹⁹, «места памяти»²⁰, «изобретение традиции»²¹, «культурная память»²² и «коллективная травма»²³, классики memory studies оставили нас в одиночестве с интеллектуальным наследием, чью применимость в цифровую эпоху нам еще предстоит доказать хотя бы себе. Например, мы вслед за Хальбваксом убеждены в том, что память опосредована социальными рамками, которые фреймируют опыт, провоцируют воспоминания, создают индивидуальную и групповую идентичность²⁴. Но есть ли в интернете «коллектив», который вообще что-то «помнит»?²⁵ А «места памяти», воспетые Нора, — эти веками или десятилетиями делящиеся напластования образов Жанны д'Арк²⁶, Александра

¹⁵ Уайт Х. Метаистория: Историческое воображение в Европе XIX века. Екатеринбург: Изд-во Уральского университета, 2002.

¹⁶ Ле Гофф Ж. История и память. М.: РОССПЭН, 2013. С. 79–133.

¹⁷ Хальбвакс М. Социальные рамки памяти / пер. с фр. и вступ. статья С. Н. Зенкина. М.: Новое издательство, 2007.

¹⁸ Бахтин М. Эпос и роман [1941] // Литературно-критические статьи. М.: Художественная литература, 1986. С. 392–427.

¹⁹ Варбург А. Великое переселение образов: исследование по истории и психологии возрождения античности. СПб.: Азбука-Классика, 2008.

²⁰ Нора П. Между памятью и историей. Проблематика мест памяти // Франция — память. СПб.: Изд-во СПбГУ, 1999. С. 17–65.

²¹ Тревор-Ропер Х. Изобретение традиции: традиция горцев Шотландии // Неприкосновенный запас. 2015. № 6. URL: https://www.nlobooks.ru/magazines/-neprikosnovennyy_zapas/104_nz_6_2015/article/11749/ (дата обращения: 12.09.2022).

²² Ассман Я. Культурная память. Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности.

²³ Felman S., Laub D. Testimony: Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis and History. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992.

²⁴ Хальбвакс М. Социальные рамки памяти. С. 28.

²⁵ Hoskins A. Memory of the Multitude: The End of Collective Memory // Digital Memory Studies: Media Pasts in Transition / ed. by A. Hoskins. New York; London: Routledge, 2018. P. 85–109.

²⁶ Винок М. Жанна д'Арк // Франция — память. СПб.: Изд-во СПбГУ, 1999. С. 225–295.