

Неклассические мнемонические акторы и новые коммеморативные практики в сетевом пространстве

Солдатенко Игорь Сергеевич

Магистрант

ORCID: 0009-0002-9657-1336, e-mail: i.soldatenko2001@yandex.ru

Государственный университет управления, г. Москва, Россия

Аннотация

В фокусе исследования находятся неклассические мнемонические акторы – видеоблогеры и создатели компьютерных игр. В рамках исследования новых коммеморативных практик рассматриваются видеоблоги, ориентированные на историческую проблематику, интернет-мемы исторической направленности и компьютерные игры, нацеленные на репрезентацию прошлого. Цель работы – проанализировать специфику деятельности неклассических мнемонических акторов по трансляции исторических нарративов и особенности реализации современных коммеморативных практик. В рамках работы использовались наработки memory studies (англ. научное знание о коллективной памяти), meme studies (англ. интернет-исследования, посвященные интернет-мемам) и game studies (англ. исследования игр). Она состоит из введения, описания основных результатов и заключения. В работе делается вывод о влиянии алгоритмов популярных платформ на формирование коллективной памяти. Делается попытка выявить ряд особенностей, которые характеризуют активность неклассических мнемонических акторов в сетевом пространстве. К особенностям отнесены активная обезличенность некоторых новых мнемонических акторов, активное использование ими определенных видов социально-сетевого взаимодействия в рамках своей деятельности. Выявляются специфические черты новых коммеморативных практик в сетевом пространстве, среди которых выделяется частичная демократизация мнемонического поля. Даются рекомендации по развитию компьютерных игр с историческим сюжетом.

Ключевые слова

Мнемонические акторы, историческая политика, публичная история, коллективная память, видеоблогеры, компьютерные игры, интернет-мемы, digital memory studies

Для цитирования: Солдатенко И.С. Неклассические мнемонические акторы и новые коммеморативные практики в сетевом пространстве // Вестник университета. 2025. № 3. С. 24–37.



Non-classical mnemonic actors and new commemorative practices in the network space

Igor S. Soldatenko

Graduate Student

ORCID: 0009-0002-9657-1336, e-mail: i.soldatenko2001@yandex.ru

State University of Management, Moscow, Russia

Abstract

The research focuses on non-classical mnemonic actors – video bloggers and creators of computer games. As part of the study of new commemorative practices, we consider video blogs focused on historical topics, internet memes of historical orientation, and computer games aimed at representing the past. The purpose of the article is to analyse the specifics of the activities of the non-classical mnemonic actors in the translation of historical narratives and specifics of the implementation of modern commemorative practices. The research uses the achievements of memory studies, meme studies, and game studies. The article consists of an introduction, description of the main research results, and conclusion. The article concludes about the influence of algorithms of popular platforms on the formation of collective memory. An attempt is made to identify a number of features that characterise the activity of the non-classical mnemonic actors in the network space. The features include active depersonalisation of some new mnemonic actors, their active use of certain types of social network interaction in their activities. The specifics of new commemorative practices in the online space are revealed, among which partial democratisation of the mnemonic field stands apart. Recommendations are given on the development of computer games with a historical plot.

Keywords

Mnemonic actors, historical politics, public history, collective memory, video bloggers, computer games, internet memes, digital memory studies

For citation: Soldatenko I.S. (2025) Non-classical mnemonic actors and new commemorative practices in the network space. *Vestnik universiteta*, no. 3, pp. 24–37.



ВВЕДЕНИЕ

Формирование устойчивых представлений о прошлом в массовом сознании, конструирование коллективной памяти являются важнейшими задачами исторической политики, которая, в свою очередь, в современных условиях выступает составной частью политики идентичности. Общая память о прошлом обеспечивает национальное сплочение, способствует воспроизводству национального самосознания из поколения в поколение. Государство занимает особое, решающее место среди субъектов политики памяти. Оно как ключевой мнемонический актер способствует формированию и трансляции национального исторического нарратива через систему образования всех уровней посредством различных технологий культурной и символической политики. В ряде стран создаются специализированные учреждения, которые чаще всего получают название институтов национальной памяти (или близкие по смыслу наименования), в перечень задач которых входит научное сопровождение проводимого курса исторической политики. В Российской Федерации (далее – РФ, Россия) положение о защите исторической правды закреплено в Конституции (ст. 67.1)¹. В Стратегии национальной безопасности РФ защита исторической памяти обозначена в качестве одного из стратегических национальных приоритетов².

Цифровые технологии все больше и агрессивнее внедряются во все сферы общественной жизни, в том числе и в политику. Оборот «цифровизация (диджитализация) политики» уже прочно вошел как в обиходный, так и в научный дискурс. Естественным образом цифровизация политики затронула ряд аспектов, связанных с политикой памяти: появились неклассические мнемонические акторы и новые – цифровые – практики коммеморации. Цель статьи – проанализировать специфику деятельности неклассических мнемонических акторов по трансляции исторических нарративов и особенности реализации современных коммеморативных практик. В политологическом дискурсе еще не до конца утвердился понятийный аппарат, который бы использовался для обозначения мнемонических акторов нового типа, в отличие от классических – государство, институты гражданского общества (партии, профессиональные сообщества и др.). С.И. Белов предлагает так и называть их – «новые мнемонические акторы» и выделяет среди них следующие:

- 1) представители геймдев-индустрии (разработчики разнообразных компьютерных игр на историческую тематику);
- 2) создатели различной комиксной и мультипликационной продукции;
- 3) издательства, деятельность которых сфокусирована на выпуске литературной продукции в жанре исторической фантастики и исторического фэнтези;
- 4) блогеры, специализирующиеся на обзорах кинофильмов и телесериалов исторического содержания [1].

Ссылаясь на типологию, предложенную С.И. Беловым, Е.Г. Дьякова и А.Д. Трахтенберг предлагают использовать термин «неинституционализированные мнемонические акторы» [2, с. 113] Мы предлагаем применять термин «неклассические мнемонические акторы», подчеркивающий отличие новых мнемонических акторов от классических, которые так или иначе аффилированы с государством.

МЕТОДЫ

Методологическую базу исследования составили концептуальные подходы к изучению политики памяти (англ. memory studies). П. Нора ввел в научный оборот термин «места памяти», которым описывается многообразие символов (как материальных, так и нематериальных), воплощающих историческое самосознание нации [3]. В настоящее время можно уверенно сказать, что некоторые места памяти получили свое цифровое отражение. А. Ассман исследует особенности исторической политики сквозь призму культурной памяти [4]. А.И. Миллер рассматривает процесс институционализации политики памяти [5]. О.Ю. Малинова изучает роль и значение символического аспекта в данной политике [6]. Д.Э. Летняков и О.Ф. Русакова разрабатывают такие концепты, как режим исторической памяти и режим политики памяти [7; 8]. Вопросы, связанные с распространением политики памяти в интернет-пространстве (сетевом пространстве) находятся в фокусе исследований Д.А. Аникина и А.Ю. Бубнова, Л.Б. Зубановой [9; 10]. В рамках рассматриваемой темы использовались наработки междисциплинарных исследований, сфокуси-

¹ Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 г. с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020 г.). Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202210060013> (дата обращения: 10.01.2025).

² Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации». Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/47046> (дата обращения: 10.01.2025).

рованных на изучении мемов – meme studies. В этом направлении следует выделить работы Н.А. Мизиряк, освещающей вопросы, связанные со структурной организацией мема [11] и С.В. Тихоновой, рассматривающей мем как специфический инструмент социального мышления [12].

В исследовании использовались методы междисциплинарной научной отрасли, известной как game studies, – изучение игр. В последние годы понятие game studies все чаще применяется по отношению к компьютерным видеоиграм. Также в различных научных работах может встречаться близкий по значению термин – людология. На сегодняшний день в центре внимания исследователей, работающих в данном направлении, находятся вопросы использования игр для репрезентации прошлого – труды С.И. Белова [13], И.В. Грибан и О.Н. Грибан [14].

Предмет настоящего исследования – неклассические мнемонические акторы (videоблогеры, создатели видеонигровых проектов) и новые коммеморативные практики (videоблоги исторической направленности, интернет-мемы, использующие историческую тематику, и компьютерные игры, сфокусированные на репрезентации прошлого в различных его проявлениях).

Эмпирическую базу исследования составил видеоконтент, размещенный на платформе видеохостинга YouTube в рамках следующих ютуб-каналов: «Мистер Сферический»³, «БОРОД»⁴, «Таганай (Taganay)»⁵ и PlagueDoctor⁶. Такой спектр каналов выбран ввиду стремления рассмотреть различные типы видеоконтента на историческую тематику: популяризация истории через совмещение элементов видеоблогинга и мем-культуры («Мистер Сферический»), публичные лекции (выступления), («БОРОД», PlagueDoctor), разбор выступлений других видеоблогеров («БОРОД»), обзоры фильмов и видеоигр («Таганай»), а также такой специфический тип видеоконтента, как игры с исторической справкой (PlagueDoctor). Кроме того, эмпирическую базу исследования составили интернет-мемы, размещенные в сообществе РМС Aqua Group в социальной сети «ВКонтакте»⁷.

Под исторической политикой в статье понимаются определенная политическая активность мнемонических акторов по созданию коллективно разделяемого образа прошлого и закреплению его в массовом сознании, актуализация этого образа в текущем политическом дискурсе. Авторы определяют политику памяти как совокупность коммеморативных практик, направленных на закреплению в коллективной памяти или забвение конкретных исторических событий. Под коммеморативными практиками понимаются конкретные механизмы закрепления памятования о тех или иных значимых исторических событиях в коллективной памяти.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Видеоблогинг как специфический вид деятельности зародился в начале 2000-х гг., постепенно оформившись к середине 2000-х гг., и сейчас многими воспринимается уже как вполне обыденное явление. Со временем для выкладывания (публикации) видеороликов и обмена мнениями по поводу их содержания (комментирования) были созданы специализированные интернет-платформы, получившие название «видеохостинги». В дальнейшем видеоблоги дифференцировались, а сами видеоблогеры также стали специализироваться на отдельных сферах и тематиках (но часто встречаются случаи, когда блогеры создают контент разнородной направленности, не фиксируясь на конкретной тематике). Заняли свою нишу и исторические ролики. Ведут их как профессиональные историки, так и люди, не имеющие профильного образования. Ролики на историческую тематику могут быть представлены в разных форматах: в виде непосредственного выступления блогера перед камерой (спича), перемежающегося демонстрацией исторических карт, фотографий, портретов исторических деятелей или вставкой документальных видеозаписей и т.п.; в виде схематического изображения исторических событий с применением карт, иллюстраций, различного рода анимаций, сопровождаемых закадровым голосом, а иногда вовсе без него (в таких случаях пояснение происходящему дается через текстовое сопровождение в виде коротких подписей).

³ Мистер Сферический. Официальный сайт. Режим доступа: <https://youtube.com/@mrsphericalru?si=i-uyDLQDsY2sAggZ> (дата обращения: 10.01.2025).

⁴ БОРОД. Официальный сайт. Режим доступа: <https://www.youtube.com/@user-bb1xr8fo2n> (дата обращения: 10.01.2025).

⁵ Taganay. Режим доступа: <https://www.youtube.com/@TaganayTV> (дата обращения: 10.01.2025).

⁶ PlagueDoctor. Официальный сайт. Режим доступа: https://www.youtube.com/channel/UCFs7j7ZoQwF_6m0P1Dok4A?ysclid=m8y4i32dxx299071040 (дата обращения: 10.01.2025).

⁷ РМС Aqua Group [PMСAG]. Официальный сайт. Режим доступа: https://vk.com/pmc_aquagroup?ysclid=m8x27lbdgx124070711 https://vk.com/sacrum_imperium2d (дата обращения: 10.01.2025).

Иногда в таких схематических роликах присутствуют так называемые countryballs. Countryball – интернет-мем, зародившийся в середине 2000-х гг. и в классическом своем варианте представляющий собой персонификацию стран, как существующих в настоящий момент, так и существовавших на определенном историческом этапе в прошлом, в виде, как правило, шара с глазами (в определенных условиях допускается использование других геометрических фигур)⁸. Схематизация и своеобразное фреймирование исторического нарратива в подобном случае служат его более упрощенному восприятию со стороны массовой аудитории. Данный схематический подход использует, например, такой ютуб-канал, как «Мистер Сферический». На канале представлены ролики, выполненные в стилистике countryballs, освещаются такие исторические события, как война во Вьетнаме (1955–1975 гг.), подвиг В.А. Архипова во время Карибского кризиса, благодаря которому не случилось вооруженного противостояния между ядерными сверхдержавами и т.п.

Отдельным видом исторических роликов можно считать стримы, или прямые трансляции. Как правило, подобные стримы делятся на две части: непосредственно выступление (лекция) блогера и ответы на вопросы зрительской аудитории. Отличительной чертой такого формата можно считать наличие прямой коммуникации между блогером (спикером) и непосредственно зрителем через вопросы и замечания в комментариях (в чате трансляции) или через сервисы для приема донатов (денежных пожертвований). В таком случае, чаще всего во время трансляции, блогером в приоритетном порядке зачитываются те вопросы, которые пришли вместе с донатом. Этот формат можно встретить, например, на ютуб-канале «БОРОД», где различные приглашенные спикеры проводят стримы на самые разные исторические темы: от цикла лекций по истории Ближнего и Дальнего Востока⁹ до цикла лекций по истории Корейской Народно-Демократической Республики¹⁰.

Еще одним видом исторических роликов можно считать так называемые разборы на историческую тему. Разбором в данном контексте принято считать видеоролик, а в некоторых случаях и вышеупомянутый стрим, в рамках которого блогер выступает с критикой материала, изложенного в ранее выпущенном видеоролике за авторством другого видеоблогера. Подобный формат превращает платформу видеохостинга не только в пространство, где возможна коммуникация между блогером и его аудиторией или непосредственно между блогерами, но и в пространство мнемонического противостояния, борьбы за доминирование того или иного исторического нарратива, взгляда на события прошлого. Нередко в таких случаях оппонент обвиняется в подтасовке фактов, в распространении исторических фейков, в предвзятом отношении к какой-либо стороне и т.д. Особенностью подобного рода разборов можно назвать, как правило, значительную продолжительность роликов с критическими замечаниями, которые в некоторых случаях в несколько раз длиннее по хронометражу, чем оригинальный обозреваемый видеоматериал.

Обзоры исторических фильмов, представленные на платформах видеохостингов как специфический вид рецензии и коммуникации в рамках дискуссий на историческую тему, неоднократно исследовались в научных публикациях. С.И. Белов среди отличительных черт блогеров-обзорщиков называет высокий уровень эпатажа, театрализацию процесса и обилие юмористических моментов [1]. Как отмечают исследователи, использование возможностей социальных сетей для продвижения своего контента, в том числе и своеобразные (видео)рецензии на популярные фильмы, позволяет несистемным мнемоническим актерам, таким как видеобзорщики, вступать в некую полемику по поводу официального изложения исторических событий или же их репрезентации художественными средствами с представителями институциональных мнемонических акторов (в данном случае – с официальными представителями кинопроизводства) [2]. Иногда обзор того или иного фильма выходит за рамки обыкновенной видеорецензии и приобретает черты своеобразного политического высказывания, способного породить широкую общественную дискуссию уже без конкретной привязки к самому фильму, на который он снимался.

Сегодня популярность приобретают обзоры не только на фильмы на историческую тематику, но и на различные компьютерные игры, сюжет которых препарируется блогерами с целью выявления идеологического посыла, заложенного в ту или иную игру. Так, например, Д. Ковалев, автор ютуб-канала

⁸ Polandball вики. Polandball. Режим доступа: <https://polandball.ru.miraheze.org/wiki/Polandball> (дата обращения: 11.01.2025).

⁹ БОРОД. Цикл «Восток». Официальный сайт. Режим доступа: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLYgQj3dFMjOBcHnA2zEfsWv8XO0g7-3xb> (дата обращения: 11.01.2025).

¹⁰ БОРОД. Лекции о КНДР с Олегом Куловым. Режим доступа: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLYgQj3dFMjOApZ8WjdMoi0kPqT6xRDfov> (дата обращения: 11.01.2025).

Taganay, делал обзор на типичные, по мнению блогера, недостатки и клише российских фильмов про Великую Отечественную войну (1941–1945 гг.)¹¹, а также на скандально известный фильм «Враг у ворот» (2001 г.)¹²; выпустил обзоры на такие игры, как Atomic Heart (2023 г.)¹³ от студии Mundfish (посвящена альтернативному Советскому Союзу 1950-х гг. и в некоторых моментах выставляет советскую систему в весьма критическом свете), Call of Duty (2003 г.)¹⁴ и Call of Duty 2 (2005 г.)¹⁵ от американской компании Infinity Ward (посвящены событиям Второй мировой войны; освещают и некоторые боевые действия Красной армии; в игре присутствует большое количество исторических неточностей и стереотипов). В этих обзорах блогер, используя комичные костюмированные скетчи, порой доводит до абсурдной фантазмагии кажущиеся ему особо нелепыми с точки зрения историзма элементы сюжета отечественных, а также зарубежных фильмов и игр, высмеивает идеологические клише, очерняющие или искажающие, как считает блогер, российскую историю.

В качестве специфического видеоконтента на историческую тематику можно выделить летсплей (прохождение видеоигр) с исторической справкой. Летсплей в классическом варианте представляет собой видеоролик прохождения игры, который сопровождается комментариями игрока по поводу и по ходу происходящих событий [15]. В летсплеях же с исторической справкой акцент все также сохраняется на ключевых геймплейных событиях, но сам блогер при этом проводит для зрителей своеобразный экскурс в историю, освещая те исторические события, которые не были упомянуты в игре по тем или иным причинам или, наоборот, были упомянуты, но блогер раскрывает их, как ему кажется, более подробно. Так, к примеру, на ютуб-канале PlagueDoctor имеются прохождения игры Valiant Hearts: The Great War (2014 г.)¹⁶ от студии Ubisoft Montpellier (посвящена Первой мировой войне) с исторической справкой и прохождения глобальной стратегии Hearts of Iron IV (2016 г.)¹⁷ от игровой студии Paradox Development Studio (посвящена Второй мировой войне), также с исторической справкой.

Блогеры осуществляют свою деятельность в рамках различных интернет-платформ. Для видеоблогеров такой платформой чаще всего становятся разные видеохостинги, в структуру которых встроены различные алгоритмы, выдающие пользователям информацию, основываясь на их предыдущих запросах. Зарубежные исследователи указывают на то, что в эпоху наступившего «платформенного капитализма» («капитализма платформ») выбор той информации, которую пользователи потребляют через разные платформы, зависит не столько от личных предпочтений человека, сколько от алгоритмических структур, встроенных в интерфейс платформы. Алгоритмы же выстроены таким образом, что предлагают пользователям ту информацию, которая согласуется с их собственными убеждениями, лишая доступа к альтернативной точке зрения. Подобная тенденция ведет к манипулированию коллективной памятью, контролю над тем, что люди будут помнить, а что – забывать [16]. Такие технологии, основанные на власти алгоритмов, снижают способности человека к критическому мышлению и делают его более внушаемым. Это касается и закрепления в сознании определенных фреймов исторических нарративов, которые могут быть основаны, помимо прочего, на недостоверной информации о прошлом или на откровенных исторических фальсификациях.

Еще один момент, связанный с деятельностью неклассических мнемонических акторов, касается их положения в рамках тех или иных цифровых платформ. Футурологам относительно недавнего прошлого казалось, что развитие цифрового (виртуального) пространства позволит избавиться от давления государственного аппарата и построить коммуникацию нового типа, соответствующую принципам истинной демократии (в частности, подобные оптимистические мысли высказывал известный футуролог Э. Тоффлер), но реальность оказалась куда более прозаичной. Давление нормативных установок государства

¹¹ Taganay. Типичные косяки российских фильмов про войну. Кинокляква [Видеозапись] 2021. Режим доступа: <https://youtu.be/k7ZsrjKn6s4?feature=shared> (дата обращения: 11.01.2025).

¹² Taganay. Кинокляква. Враг у ворот. Русофобская дрянь или дань уважения советским воинам? Обзор фильма. [Видеозапись] 2020. Режим доступа: <https://youtu.be/qm-9zUN9-vo?feature=shared> (дата обращения: 11.01.2025).

¹³ Taganay. Atomic heart – разбор сюжета, смыслов и идеологии. Утопия, которую мы заслужили? О чем вообще эта игра и причем тут СССР. [Видеозапись] 2023. Режим доступа: <https://youtu.be/VK973wayhLs> (дата обращения: 11.01.2025).

¹⁴ Taganay. Советская кампания Call of Duty. Берем Рейхстаг с черенками от лопат. Игрокляква. Начало. [Видеозапись] 2019. Режим доступа: <https://youtu.be/SqiR92wwwUA> (дата обращения: 11.01.2025).

¹⁵ Taganay. Call of Duty 2 – Картошка вместо гранат, зомби вместо солдат! Обзор советской кампании. Игрокляква. [Видеозапись] 2019. Режим доступа: <https://youtu.be/PREcKuyC33Y?si=j2ru0y301BKecWys> (дата обращения: 11.01.2025).

¹⁶ PlagueDoctor. Valiant Hearts: The Great War с исторической справкой pt1 – Истоки войны [Видеозапись] 2015. Режим доступа: <https://youtu.be/6FpJtHgBgE4> (дата обращения: 11.01.2025).

¹⁷ PlagueDoctor. Прохождение Hearts of Iron IV за СССР (с ист. справкой) pt1 – Вникаем [Видеозапись] 2016. Режим доступа: <https://youtu.be/-B5xKONs58s> (дата обращения: 12.01.2025).

сменилось давлением нормативных установок платформ, на которых выкладывается контент, а политику платформ в отношении авторов контента обвиняют в двойных стандартах. Кроме того, и само государство пытается распространить поле своего нормативного контроля на цифровое пространство. При этом все же необходимо признать, что, несмотря на объективно складывающуюся тенденцию к регулированию высказываний в сети по разным политическим вопросам и тенденцию установления в этом контексте единого политического нарратива (как со стороны государств, так и со стороны владельцев платформ), в рамках дискуссий на исторические темы пока что все еще сохраняется режим памяти, который можно охарактеризовать как плюралистичный, когда одновременно существуют сразу несколько исторических нарративов, продвигаемых разными акторами. Описываемые нами разборы роликов представителями противоположных взглядов – яркий тому пример.

К одной из относительно новых форм коммеморации можно отнести такое явление, как интернет-мем. Интернет-мемы являются своеобразными знаками социокультурной реальности. Они как бы подсвечивают те идеи и смыслы, которые вызывают интерес и отклик у интернет-сообщества, переосмысливают и репрезентируют эти идеи в концентрированном виде [17]. Д.С. Артамонов определяет интернет-мем как специфический цифровой объект, способный выступать в разных формах, с помощью которого демонстрируется отношение к текущей действительности, актуальным событиям и т.д. Создаются же интернет-мемы чаще всего из разнообразных месседжей, в которых присутствуют элементы смысловых конструктов поп-культуры [18]. Их отличительными чертами можно считать практически повсеместную трансмедийность и медиаконвергенцию, заимствование различных элементов массовой культуры (от аниме до компьютерных игр, сериалов и кинофильмов) и наделение новым содержанием. При этом сама идея мема, его смысловое наполнение, содержание и суть сохраняются, присутствуя в последующих итерациях. Трансформации может подвергаться как вербальная (языковая) составляющая мема, так и графическая (в той или иной степени связанная с изображением). Такие изменения принято называть инновациями [19]. Трансформируясь, мемы превращаются в продукт коллективного творчества, и часто тем самым автором мемов и мем-комплексов становится своеобразный коллективный обезличенный пользователь.

Интернет-мемы, по мнению некоторых исследователей, все чаще становятся одним из составных элементов различных акций в медиапространстве, которые контролируют и корректируют повестку дня как в векторе внутренней политики, так и в векторе внешней политики [20]. Активно в меметической форме репрезентируются и различные исторические события.

Так, к примеру, мем из сообщества РМС Aqua Group в социальной сети «ВКонтакте» репрезентует определенную дихотомию в правлении царя Ивана IV Грозного (рис. 1).



Источник¹⁸

Рис. 1. Интернет-мем, опубликованный в сообществе РМС Aqua Group 6 марта 2024 г.

¹⁸ РМС Aqua Group [RMSAG]. Интернет-мем от 06.03.2024 г. Режим доступа: https://vk.com/wall-169414590_151858 (дата обращения: 12.01.2025).

Сам мем выстроен по шаблону так называемого дневного и ночного режимов: дневной режим олицетворяет человека в повседневной жизни, а ночной выступает своеобразной аллюзией его темной стороны¹⁹. Мем симметрично разделен на две части и снабжен датами, обозначающими два временных отрезка: 1549–1564 гг. и 1565–1584 гг. Первый период в целом совпадает с первой половиной правления Ивана IV, которое осуществлялось совместно с Избранной радой. Он ознаменован проведением ряда важнейших реформ, позволивших усилить российское государство. Второй период начинается с опричнины и заканчивается смертью Ивана Грозного. В историографии принято рассматривать его как усиление террора. На меме изображена героиня аниме Overlord Реннер Тьере Шарделон Райл Вайселф, которая в данном случае выступает в роли персонализированного образа России в целом в этот исторический период (на что указывает цвет волос персонажа, стилизованный под российский триколор, что является анахронизмом, но вопрос достоверности исторических интернет-мемов – плодотворная тема для отдельного исследования) и в роли Ивана Грозного в частности. Применительно к первому периоду героиня представлена на светлом фоне, ее лицо выражает добродушный настрой. Эту половину сопровождают такие подписи, как «Всей землей обсудим, как нам Русь обустроить!» и «Талантливые бояре помогут править страной!». Второй же период представлен с антагонистической позиции: героиня изображена на темном фоне, на котором угадываются отблески пожара; ее лицо демонстрирует жестокость; подписи на этой половине мема, соответственно, также противоположны подписям на первой половине: «Бояр-изменников на кол!!!» и «Хочешь дать совет? А в темницу не хочешь?».

Также в этом сообществе есть мемы, актуализирующие исторические события, оказавшие значительное влияние на развитие зарубежных стран. Так, например, мем, представленный ниже, репрезентует принцип реализации «плана Маршалла» в послевоенной Европе (рис. 2).



Источник²⁰

Рис. 2. Интернет-мем, опубликованный в сообществе РМС Aqua Group 12 января 2024 г.

Мем представляет собой рисунок, на котором изображен персонаж игры Genshin Impact Сяо, олицетворяющий в данном случае страны послевоенной Западной Европы (на это указывает цвет его волос, выполненный в стиле флага Европы – желтые звезды на синем фоне). Другой неизвестный персонаж, у которого на рисунке видна только кисть руки, олицетворяет собой Соединенные Штаты Америки (далее – США), (цвет кисти выполнен в стиле звездно-полосатого флага). Он протягивает Сяо (Европе) мешочек, на котором изображен знак доллара (\$). Данный мешочек выступает своеобразной аллюзией той финансовой помощи, которую США оказывали странам послевоенной Европы. В верхней части рисунка располагается надпись «План Маршалла. Фото в цвете», а персонаж, олицетворяющий собой США, произносит следующую фразу: «Вот тебе деньги. Только не становись коммунистом». Действительно, как известно, одним из условий предоставления финансовой помощи США государствам Европы было недопущение к управлению страной коммунистических партий²⁰.

Подобное фривольное отношение к символическим аспектам можно объяснить попыткой сделать интернет-мемы на историческую тематику понятной более широкой аудитории. Проводится некоторое упрощение восприятия смысла мема путем некоторых аналогий, улавливаемых той частью аудитории, которая не в полной мере вникает в эволюцию символов, ассоциирующихся с тем или иным государством.

Исследователи отмечают, что исторические интернет-мемы могут выступать в роли своеобразного ответа официальной исторической политике и задавать собственные рамки осмысления прошлого [21].

¹⁹ Memepedia. Дневной режим / Ночной режим. Режим доступа: <https://memepedia.ru/day-night-toggle-button/> (дата обращения: 12.01.2025).

²⁰ РМС Aqua Group [RMSAG]. Интернет-мем от 12.01.2024 г. Режим доступа: https://vk.com/wall-169414590_148654 (дата обращения: 12.01.2025).

Интернет-мемы могут реактуализировать некоторые исторические события и дать толчок к их обсуждению, представляя тем самым в некоторой степени форму своеобразной низовой исторической политики. Чаще всего подобные дискуссии развиваются внутри одного конкретного интернет-сообщества и редко выходят за его пределы. Стоит при этом отметить, что в некоторых мемах могут присутствовать анахронизмы или банальные фейки. Подобная ситуация вновь поднимает вопрос о необходимости продуманного и всестороннего исторического просвещения населения с целью недопущения эрозии исторического сознания и распространения неверного понимания сути некоторых исторических явлений.

Говоря о цифровой трансформации политики памяти, нельзя не осветить тему видеоигр с историческим сюжетом. Геймификация прошлого открывает широкий простор для трансляции исторических нарративов на массовую аудиторию. Игры позволяют приобщиться к различным периодам истории, а некоторые из них – сконструировать альтернативный вариант прошлого. Ж.А. Базиль предлагает разделять исторические компьютерные игры на разные типы: те, которые просто используют историческую эпоху в качестве сеттинга, и те, целью которых является передача исторического знания, исторических фактов (англ. *historical arguments*). В этом контексте основной задачей подобной игры становится уход от текстового режима информации к игровому модулю ее передачи [22].

Процесс производства видеоигровых продуктов все более упрощается и становится доступен широкому кругу лиц. Появляются так называемые инди-студии и инди-разработчики, создающие, соответственно, инди-игры. Их отличительными особенностями являются независимость от диктата издательских компаний и, как следствие, практически полная свобода творчества. Финансирование же подобных игровых проектов происходит чаще всего за счет средств самих разработчиков или в рамках краудфандинговой компании. Возрастающая доступность производства различных видеоигровых продуктов, в том числе на историческую тематику, до определенной степени расширяет пространство мнемонического противостояния разных исторических нарративов. Именно разработчиков разнообразных инди-игр на историческую тематику можно в полной мере назвать неклассическими мнемоническими акторами. Финансирование таких независимых проектов (инди-проектов) чаще всего происходит путем краудфандинга, когда авторы реализуют свой проект благодаря пожертвованиям, которые им перечисляют заинтересованные в этом потребители-фанаты. Пожертвования могут переводиться напрямую авторам или с помощью различных интернет-площадок, специализированных сайтов. Зарегистрированным пользователям, оформившим платную подписку на такой платформе, могут предлагаться уникальный контент от разработчиков, ранний доступ к проектам и т.д. Среди известных подобных площадок назовем, в частности, Sponsr, Patreon и Boosty.

Вместе с тем отметим, что государство уделяет все больше внимание игровой сфере. В этом направлении заметны две тенденции. С одной стороны, государство стремится контролировать рынок видеоигровой продукции с целью недопущения распространения контента, искажающего историческую правду и очерняющего роль России в историческом процессе. В 2018 г. состоялся круглый стол в Общественной палате на тему «Актуальность исторической экспертизы компьютерных игр на территории Российской Федерации». По итогам мероприятия Общественной палатой были представлены рекомендации в рамках обозначенной темы. Заявлялось о необходимости возобновления института экспертизы компьютерных игр, которая включала бы в себя анализ исторического содержания игрового продукта и анализ психологического воздействия этого содержания на игроков (потребителей) и о необходимости создания и поддержки игровых проектов, направленных на популяризацию российских исторических сюжетов²¹.

В опубликованном в мае 2024 г. Указе Президента РФ «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения» также уделяется внимание вопросам, связанным с отображением исторического прошлого в различных игровых проектах: компьютерные игры признаются одним из каналов получения исторической информации; заявляется о необходимости формирования механизмов контроля (как государственного, так и общественного) рынков существующих на данный момент компьютерных игр, призванных исключить возможность неконтролируемого распространения контента, который искажает представление об отечественной и мировой истории²². С другой стороны, государство стремится использовать достижения игровой индустрии для продвижения

²¹ Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.04.2019 г. № 06-394 «Актуальность исторической экспертизы компьютерных игр на территории Российской Федерации». Режим доступа: <https://docs.cntd.ru/document/560778013> (дата обращения: 12.01.2025).

²² Указ Президента Российской Федерации от 08.05.2024 г. № 314 «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения». Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/50534> (дата обращения: 12.01.2025).

выгодного ему исторического нарратива. О важности и необходимости разработки отечественных игровых продуктов заявляли многие представители власти, включая Президента РФ²³.

Одним из примеров игры, в рамках производства которой взаимодействовали представители игровой индустрии и государства, можно назвать недавно вышедшую игру «Смута» (2024 г.) от российских разработчиков из компании «Сайберия Нова» (англ. Cyberia Nova), действие которой разворачивается в первой половине XVII в. в период Смутного времени²⁴. Создание игры «Смута» было профинансировано автономной некоммерческой организацией «Институт развития интернета» (далее – ИРИ).²⁵ ИРИ создан в 2015 г. Изначально задачей организации было создание так называемых дорожных карт развития российского сегмента интернета²⁶. На сегодняшний день ИРИ активно финансируется государством, а также проводит ряд конкурсов на получение финансирования в сфере производства различного рода онлайн-контента, который, помимо прочего, должен способствовать укреплению гражданской идентичности²⁷. Так, например, ИРИ проводит конкурсный отбор национального контента, в рамках которого выявляются и получают поддержку проекты, направленные на сохранение культурной идентичности, традиций и суверенитета. Предназначаются такие проекты для самой широкой аудитории, а контент представляется в самых разных форматах: от видеоконтента и компьютерных игр до контента в блогосфере и мультиплатформенного контента²⁸.

Незадолго до выхода игры общественности была представлена ее демоверсия под названием «Смутное время»²⁹. По своей структуре демоверсия больше походит на интерактивный музей или интерактивный учебник истории. Глава студии, разработавшей игру, А.С. Кошцев заявляет, что она не служит заменой учебников по истории, а лишь позволяет погрузиться в эпоху и посмотреть на описываемые в них исторические события своими глазами³⁰. Игра вызвала общественный резонанс еще задолго до официального релиза. Итоговый же вариант получил неоднозначные отзывы от пользователей, отметивших в первую очередь наличие большого количества технических неисправностей (багов). Отмечались плохая подача сюжета, плохо проработанный сторителлинг. Об игре и ее качестве негативно высказался депутат Государственной думы В.В. Милонов, отдельно заметив, что создание игры было проспонсировано государством³¹. Из положительных сторон чаще всего называют довольно качественно проработанную графику, качественно проработанный до определенного момента внешний вид персонажей (реконструкция исторических костюмов).

При рассуждении об историчности тех или иных игр, использующих в качестве элементов сеттинга социально-культурные маркеры прошлых эпох, следует в первую очередь обращать внимание на целеполагания разработчиков игрового продукта. Часто отсылка к тому или иному историческому периоду выступает просто в качестве фона, яркой обертки, которая и погружает игрока непосредственно в игровой процесс. Нередко в таких случаях исторический антураж совмещается, например, с элементами фантастики или фэнтези. Об исторической достоверности при таких обстоятельствах говорить, естественно, не приходится. Если же разработчики игры (геймдизайнеры, нарративные дизайнеры и др.) заявляют о создании игрового контента с некоторым научно-популярным компонентом в структуре геймплея, то в таких случаях надо уделять особое внимание, помимо аутентичности и следованию принципам историзма (разумеется, в допустимых масштабах), еще и интерфейсу и внутриигровым коммуникативным практикам, с помощью которых игрокам будет сообщаться та или иная историческая информация. Чаще всего она дается в виде коротких текстовых заметок, которые размещены в специальных

²³ ТАСС. Путин считает, что видеогры должны прививать людям «не кислой» патриотизм. Режим доступа: <https://tass.ru/ekonomika/18312639> (дата обращения: 12.01.2025).

²⁴ VK Play. Смута. Режим доступа: <https://vkplay.ru/play/game/smuta/> (дата обращения: 12.01.2025).

²⁵ Королев Н. Государство подберит «Смуту». Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/5358918> (дата обращения: 12.01.2025).

²⁶ Стогова Е., Балашова А., Парфентьева И. Глава ИРИ – РБК: «Блогерское сообщество разобщено и разнородно». Режим доступа: <https://www.rbc.ru/newspaper/2023/06/06/6474a04a9a7947104abfb09a> (дата обращения: 12.01.2025).

²⁷ Майер А., Истомина М. Депутаты оценили увеличение финансирования Института развития интернета. Режим доступа: <https://www.vedomosti.ru/politics/articles/2023/10/17/1000941-deputati-poprosili-uvlechit-finansirovanie-instituta-razvitiya-interneta> (дата обращения: 12.01.2025).

²⁸ Институт развития интернета. Отбор проектов: прием заявок с 12.02.2024 по 12.03.2024. Режим доступа: <https://xn--h1aax.xn--p1ai/contests/konkursnyy-otbor-natsionalnogo-kontenta-2024-1/> (дата обращения: 12.01.2025).

²⁹ VK Play. Смутное время: Москва. Режим доступа: https://vkplay.ru/play/game/smutnoe_vremya/?mt_link_id=11676 (дата обращения: 12.01.2025).

³⁰ Институт развития интернета. Вышла обучающая версия игры «Смута». Режим доступа: <https://xn--h1aax.xn--p1ai/news/vyshla-obuchayushchaya-versiya-igry-smuta> (дата обращения: 12.01.2025).

³¹ Провинция.ру. Депутат Милонов разгромил российскую игру «Смута»: «Полнейшая шляпа и халтура». Режим доступа: <https://www.province.ru/news/4355443-deputat-milnov-razgromil-rossijskuyu-igru-smuta-polnejshaya-shlyapa-i-haltura/> (дата обращения: 12.01.2025).

разделах, имеющих разные названия: словари, глоссарии, кодексы и т.д. Такой подход представляется не столько малоэффективным, сколько устаревшим и менее интерактивным. Представляется, что оптимальным вариантом передачи необходимой информации должно стать интерактивное взаимодействие игрока с персонажами непосредственно в процессе геймплея – в рамках диалога или в рамках катсцен.

ОБСУЖДЕНИЕ

Дискуссионным может показаться использование в работе терминов «политика памяти» и «историческая политика» при рассмотрении деятельности неклассических мнемонических акторов. Активность неклассических мнемонических акторов, скорее, возможно характеризовать как деятельность в сфере публичной истории. Сам же вопрос соотношения понятий «историческая политика» («политика памяти») и «публичная история» требует дальнейшего тщательного изучения. Как правило, под последней в научном дискурсе принято понимать ретрансляцию исторических знаний, полученных в рамках академической среды, на более широкую, массовую аудиторно. В этом контексте открытым остается вопрос о политической заинтересованности актора, реализующего свою деятельность в рамках публичной истории. Такая активность несет чисто развлекательную и досуговую функцию (данное описание в первую очередь следует применить к интернет-мемам и видеониграм), познавательную или даже просветительскую (данное описание возможно применить к публичным видеовыступлениям блогеров), или же все-таки имеет место трансляция определенных политических нарративов, подкрепленных отсылками к историческим событиям и т.д. Тем самым для выявления политической ангажированности неклассических мнемонических акторов требуется тщательное изучение контекста каждого отдельного примера подобного типа деятельности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Цифровая трансформация политики памяти расширяет круг технологий, используемых для ретрансляции различных исторических нарративов в массовое сознание. Новые технологии коммеморативных практик, распространяемые в сетевом пространстве, становятся все более общедоступными, что позволяет расширить поле мемориальной активности, привлекая для репрезентации образов прошлого рядовых пользователей сети. Так или иначе, ввиду того, что целевой аудиторией новых коммеморативных практик выступают пользователи с разным уровнем исторических знаний, исторические нарративы, представленные в их рамках, характеризуются как весьма поверхностные и упрощенные, что позволяет считывать заложенные в них смыслы людям с различным уровнем исторических познаний. Однако такая схематизация и упрощение, а в некоторых случаях и сознательный анахронизм, негативно сказываются на концептуальном восприятии исторического процесса и чреваты распространением преднамеренных или непреднамеренных исторических фейков. Наблюдается это и в сфере создания интернет-мемов на историческую тематику, и в сфере видеоблогинга на аналогичную тематику, и в сфере производства игровых продуктов (инди-игр).

Тенденция к увеличению числа мнемонических акторов в сетевом пространстве превращает его в место мнемонического противостояния, участниками которого становятся как профессиональные историки, так и лица, не имеющие профессионального исторического образования, но обладающие достаточно большим медийным авторитетом. Благодаря подобному авторитету такие медийные персоны становятся лидерами общественного мнения в интернете и к их позиции аудитория прислушивается, в частности, по вопросам, связанным с историческим прошлым в различных его проявлениях. В таких условиях крайне важное значение приобретает развитие критического мышления, которое призвано помочь человеку не стать жертвой манипуляций. При этом важно отметить, что государство как все еще центральный мнемонический актор стремится использовать некоторые современные коммеморативные практики для продвижения официального исторического нарратива.

В заключение можно констатировать, что новые коммеморативные практики в сетевом пространстве, с одной стороны, демократизируют сферу конструирования образов прошлого, позволяя участвовать в этом процессе большому количеству неклассических мнемонических акторов, которые транслируют альтернативные исторические нарративы. С другой стороны, государство в лице его различных институтов стремится установить контроль над сетевым пространством, в том числе над каналами, по которым идет распространение разнообразных исторических нарративов, а также использовать некоторые новые коммеморативные практики для продвижения собственного официального исторического нарратива.

Особенностью неклассических мнемонических акторов выступает их обезличенность. Особенно ярко это проявляется в контексте интернет-мемов, когда во многих случаях практически невозможно установить точного автора и сам мем. Связанные с ним мем-комплексы превращаются в продукт коллективного творчества, а в рамках исторических мемов – в продукт коллективной репрезентации некоторых образов прошлого. В качестве еще одной специфической черты неклассических мнемонических акторов следует выделить их финансовую независимость от государственных структур: опора на собственные материально-технические и финансовые ресурсы, а в некоторых случаях – сбор необходимых ресурсов посредством ресурсно-аккумулирующего социально-сетевого взаимодействия (особенно ярко эта тенденция проявляется в сфере видеоблогинга и в производстве инди-игр).

История есть своеобразный стержень, вокруг которого формируется национальное самосознание (национальная идентичность). Общая история тем самым связывает разные поколения в единую общность [23]. Использование цифровых технологий может не только укрепить национальную идентичность для продвижения консолидирующих исторических нарративов, но и поспособствовать атомизации социума через продвижение нарративов, направленных на раздробление и деформацию исторической памяти.

Список литературы

1. Белов С.И. Новые мнемонические акторы. В кн.: Политика памяти в современной России и странах Восточной Европы. Акторы, институты, нарративы: коллективная монография. СПб.: Европейский университет в Санкт-Петербурге; 2020. С. 401–414.
2. Дьякова Е.Г., Трахтенберг А.Д. Новые неинституциональные мнемонические акторы и официальный дискурс о Великой Отечественной войне: case badcomedian. В кн.: XI Южно-российский политологический конвент «Современная парадигма государственных интересов: концепт и постсоветская реальность»: сборник тезисов Всероссийской онлайн-конференции с международным участием, Ростов-на-Дону, 26–30 октября 2021 г. Ростов-на-Дону: Южный федеральный университет; 2021. С. 112–116.
3. Нора П. Всемирное торжество памяти. В кн.: Память о войне 60 лет спустя. Россия, Германия, Европа. М.: Новое литературное обозрение; 2005. С. 391–402.
4. Ассман А. Длинная тень прошлого. Мемориальная культура и историческая политика. Пер. с нем. Б. Хлебникова. М.: Новое литературное обозрение; 2014. 328 с.
5. Миллер А.И. Рост значимости институционального фактора в политике памяти – причины и последствия. Политика: Анализ. Хроника. Прогноз (Журнал политической философии и социологии политики). 2019;3(94):87–102. <https://doi.org/10.30570/2078-5089-2019-94-3-87-102>
6. Малинова О.Ю. Политика памяти как область символической политики. Метод. 2019;9:285–312.
7. Летяков Д.Э. Режимы исторической памяти: от гегемонизма к агонизму. Политика и общество. 2022;1:45–53. <https://doi.org/10.7256/2454-0684.2022.1.37499>
8. Рукавова О.Ф. К вопросу о понятии «режим политики памяти»: методологический анализ. Дискурс-Пи. 2023;1(20):27–45. https://doi.org/10.17506/18179568_2023_20_1_27
9. Аникин Д.А., Бубнов А.Ю. Политика памяти в сетевом пространстве: интернет как медиатор памяти. Вопросы политологии. 2020;1(53(10)):19–28. <https://doi.org/10.35775/PSI.2020.53.1.002>
10. Зубанова Л.Б. Медиа-репрезентации памяти: доминирующие коды прочтения травматичных событий в интернет-пространстве. Дискурс-Пи. 2020;4(41):26–39. <https://doi.org/10.24411/1817-9568-2020-10402>
11. Мизирак Н.А. Из чего состоит мем? Социокультурные коды и структурные принципы организации. Петербургская социология сегодня. 2023;20:77–94. <https://doi.org/10.25990/socinstras.pss-20.xpmq-a732>
12. Тихонова С.В. Мем-контент как инструмент социального мышления. Цифровой ученый: лаборатория философа. 2022;1(5):57–64. <https://doi.org/10.32326/2618-9267-2022-5-1-57-64>
13. Белов С.И. Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх). Вестник РУДН. Серия: Политология. 2018;1(20):96–104. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104>
14. Грибан П.В., Грибан О.Н. Играя в прошлое: репрезентация Второй мировой войны в компьютерных играх и проблема сохранения исторической памяти. Преподавание истории в школе. 2020;5:41–47.
15. Зиловьева Н.А. Игровые стримы и летсплеи: перспективы социологического анализа. Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. 2020;4(13):460–475. <https://doi.org/10.21638/spbu12.2020.407>

16. *Gambarato R.R., Heuman J., Lindberg Yi.* Streaming media and the dynamics of remembering and forgetting: the Chernobyl case. *Memory Studies.* 2021;2(15):271–286. <http://dx.doi.org/10.1177/17506980211037287>
17. *Ребрина А.Н.* Интернет-мемы 2019–2021 годов как актуальный феномен интернет-коммуникации: смыслы единения и разобщения. *Научный диалог.* 2022;6(11):235–267. <https://doi.org/10.24224/2227-1295-2022-11-6-235-268>
18. *Артамонов А.С.* Интернет-мем как способ репрезентации реальности: между антиутопией и мифом. *Цифровой ученый: лаборатория философа.* 2022;1(5):14–21. <https://doi.org/10.32326/2618-9267-2022-5-1-14-21>
19. *Милованова М.В., Терентьева Е.В.* Интернет-мемы как актуальный феномен политической интернет-коммуникации в России. *Гуманитарные и социальные науки.* 2022;4(93):58–66. <https://doi.org/10.18522/2070-1403-2022-93-4-58-66>
20. *Федорченко С.Н.* Интернет-мемы как элемент медиатизации политической повестки на примере международных отношений. *Журнал политических исследований.* 2019;2(3):42–58.
21. *Артамонов А.С., Тихонова С.В.* Политика памяти в интернет-мемах: от визуализации истории к фейкам. *Полис. Политические исследования.* 2022;5:75–87. <https://doi.org/10.17976/jpps/2022.05.06>
22. *Vazile J.A.* An “alternative to the pen”? Perspectives for the design of historiographical videogames. *Games and Culture.* 2022;6(17):855–870. <http://dx.doi.org/10.1177/15554120221115393>
23. *Яхшиян О.Ю., Омельченко Н.А.* Русская культурная доминанта и российская национальная идентичность. *PolitBook.* 2019;3:6–31.

References

1. *Belov S.I.* New mnemonic actors. In: *The politics of memory in contemporary Russia and in countries of Eastern Europe. Actors, institutions, narratives: collective monograph.* St. Petersburg: European University at Saint Petersburg; 2020. Pp. 401–414. (In Russian).
2. *Dyakova E.G., Trakhtenberg A.D.* New non-institutional mnemonic actors and official discourse on the Great Patriotic War: case badcomedian. In: *XI South Russian political convention “Modern paradigm of state interests: concept and post-Soviet reality”:* Proceedings of the All-Russian Online Conference with International Participation, October 26–30, 2021. Rostov-on-Don: Southern Federal University; 2021. Pp. 112–116. (In Russian).
3. *Nora P.* World celebration of memory In: *Memory of the war 60 years later. Russia, Germany, Europe.* Moscow: New Literary Observer; 2005. Pp. 391–402. (In Russian).
4. *Assmann A.* Long shadow of the past. Memorial culture and historical politics. Trans. from Ger. B. Khlebnikov. Moscow: New Literary Observer; 2014. 328 p. (In Russian).
5. *Miller A.I.* Growth of the significance of institutional factor in politics of memory – causes and implications. *Journal of Political Theory, Political Philosophy and Sociology of Politics “Politeia”.* 2019;3(94):87–102. (In Russian). <https://doi.org/10.30570/2078-5089-2019-94-3-87-102>
6. *Malinova O.Yu.* Politics of memory as a branch of symbolic politics. *Method.* 2019;9:285–312. (In Russian).
7. *Letnyakov D.E.* Modes of historical memory: from hegemonism to agonism. *Politics and Society.* 2022;1:45–53. (In Russian). <https://doi.org/10.7256/2454-0684.2022.1.37499>
8. *Rusakova O.F.* On the issue of the concept of “regime of memory politics”: methodological analysis. *Discourse-P.* 2023;1(20):27–45. (In Russian). https://doi.org/10.17506/18179568_2023_20_1_27
9. *Anikin D.A., Bubnov A.Yu.* Politics of memory in virtual space: the internet as a mediator of memory. *Political Science Issues.* 2020;1(53(10)):19–28. (In Russian). <https://doi.org/10.35775/PSI.2020.53.1.002>
10. *Zubanova L.B.* Media representations of memory: codes for reading traumatic events in the internet. *Discourse-P.* 2020;4(41):26–39. (In Russian). <https://doi.org/10.24411/1817-9568-2020-10402>
11. *Miziryak N.A.* What is a meme made of? Sociocultural codes and structural principles of organization. *St. Petersburg Sociology Today.* 2023;20:77–94. (In Russian). <https://doi.org/10.25990/socinstras.pss-20.xpmq-a732>
12. *Tikbonova S.V.* Meme content as a tool of social thinking. *The Digital Scholar: Philosopher’s Lab.* 2022;1(5):57–64. (In Russian). <https://doi.org/10.32326/2618-9267-2022-5-1-57-64>
13. *Belov S.I.* Computer games as a tool for implementation of memory policy (on the example of displaying events of the Great Patriotic war in video games). *RUDN Journal of Political Science.* 2018;1(20):96–104. (In Russian). <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104>
14. *Griban I.V., Griban O.N.* Playing the past: a representation of World War II in computer games and the problem of the memorialization. *The teaching of history in schools.* 2020;5:41–47. (In Russian).
15. *Zinovyeva N.A.* Game streams and let’s play: perspectives of a sociological analysis. *Vestnik of Saint Petersburg University. Sociology.* 2020;4(13):460–475. (In Russian). <https://doi.org/10.21638/spbu12.2020.407>

16. *Gambarato R.R., Heuman J., Lindberg Yi.* Streaming media and the dynamics of remembering and forgetting: the Chernobyl case. *Memory Studies*. 2021;2(15):271–286. <http://dx.doi.org/10.1177/17506980211037287>
17. *Rebrina L.N.* Internet memes of 2019–2021 as current phenomenon of internet communication: meanings of unity and disunity. *Nauchnyi dialog*. 2022;6(11):235–267. (In Russian). <https://doi.org/10.24224/2227-1295-2022-11-6-235-268>
18. *Artamonov D.S.* Internet meme as a way of representing reality: between dystopia and myth. *The Digital Scholar: Philosopher's Lab*. 2022;1(5):14–21. (In Russian). <https://doi.org/10.32326/2618-9267-2022-5-1-14-21>
19. *Milovanova M.V., Terentjeva E.V.* Internet memes as a relevant phenomenon of political internet communication in Russia. *The Humanities and social sciences*. 2022;4(93):58–66. (In Russian). <https://doi.org/10.18522/2070-1403-2022-93-4-58-66>
20. *Fedorchenko S.N.* Internet memes as an element of mediaization of the political agenda on the example of international relations. *Journal of Political Research*. 2019;2(3):42–58. (In Russian).
21. *Artamonov D.S., Tikhonova S.V.* Memory policy on the internet memes: from visualization of history to fakes. *Polis. Political Studies*. 2022;5:75–87. (In Russian). <https://doi.org/10.17976/jpps/2022.05.06>
22. *Bazile J.A.* An “alternative to the pen”? Perspectives for the design of historiographical videogames. *Games and Culture*. 2022;6(17):855–870. <http://dx.doi.org/10.1177/15554120221115393>
23. *Yakhsbiyan O.Yu., Omelchenko N.A.* Russian cultural dominant idea and Russian national identity. *PolitBook*. 2019;3:6–31. (In Russian).