

**Журавлева Е.Ю.** – аспирант 1-го года обучения, Российский университет дружбы народов, Институт иностранных языков, г. Москва, Российская Федерация

**Антоновский А.В.** – научный руководитель, кандидат психологических наук, доцент, главный научный сотрудник отделения планирования и контроля научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ отдела планирования и контроля научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ, финансово-экономической работы и государственных закупок административно-управленческого персонала, ФКУ «Научно-исследовательский институт информационных технологий Федеральной службы исполнения наказаний», г. Тверь, Российская Федерация

## **ЦИФРОВАЯ СРЕДА КАК ЗЕРКАЛО ПАМЯТИ, ВЛИЯНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ НА ВОСПРИЯТИЕ ПРОШЛОГО**

**© Журавлева Е.Ю., 2025**

**Аннотация.** В статье рассмотрено влияние цифровизации на формирование исторической памяти в современных реалиях, в частности воздействие механизмов конструирования, модификации, а также возможности искажения исторических событий в цифровом пространстве. Определены различия в восприятии и запоминании информации у старшего и молодого поколений. Подчеркнута важность развития критического мышления и медиаграмотности для нивелирования риска манипуляции общественной памятью.

**Ключевые слова:** историческая память, память, цифровая среда, социальные сети, алгоритмы, дезинформация, медиаграмотность, визуальный контент, персонализированные данные, конструирование прошлого, критическое мышление.

## **DIGITAL ENVIRONMENT AS A MIRROR OF MEMORY, INFLUENCE OF TECHNOLOGIES ON THE PERCEPTION OF THE PAST**

**Zhuravleva E.Yu.** – Postgraduate Student of the 1st Year of Study, Peoples' Friendship University of Russia, Institute of Foreign Languages, Moscow, Russian Federation

**Antonovsky A.V.** – Scientific Supervisor, Candidate of Psychological Sciences, Associate Professor, Chief Research Officer of the Department of Planning and Control of Research and Development Works, Department of Planning and Control of Research and Development Works, Financial and Economic Work and Public Procurement of Administrative and Managerial Staff, Research Institute of Information Technologies of the Federal Service for the Execution of Punishment, Tver, Russian Federation

**Abstract.** This article examines the impact of digitalization on the formation of historical memory in modern realities, in particular, the mechanisms of construction, modification and the possibility of distortion of historical events in the digital space. The difference in perception and memorization between older and younger generations is identified. The importance of the development of critical thinking and media literacy for leveling the risk of manipulation of public memory is emphasized.

**Keywords:** historical memory, memory, digital environment, social networks, algorithms, misinformation, media literacy, visual content, personalized data, construction of the past, critical thinking.

Восприятие прошлого в современном мире подвергается масштабным изменениям под влиянием цифровизации. Цифровые источники конструируют историческую память взамен прежней передачи информации через архивы, книги, устные предания. В результате можно увидеть изменение восприятия прошлого и исторических событий. Влияние цифровых технологий на историческую память также проявляется через алгоритмы персонализированной выдачи информации в поисковых системах и социальных сетях, что может приводить к фрагментарному и искаженному восприятию прошлого.

Проблема исследования заключается в том, что цифровая среда, облегчая доступ к информации, трансформирует процессы запоминания данных и их интерпретации, информация подвергается конструированию, переработке и даже манипуляции, что влияет на идентичность как на индивидуальном, так и на коллективном уровнях. Например, в онлайн-дискуссиях о прошлом часто возникают противоречивые версии исторических событий, что приводит к формированию альтернативных нарративов. Подобные процессы особенно заметны в социальных медиа, где активное использование визуального контента и мемов способствует селективному запоминанию и эмоциональному окрашиванию исторических фактов.

Примером положительного конструирования прошлого – воссоздания и интерпретации событий – является цифровая археология [4]. Это, например, проект «Машина времени Венеции», целью которого является создание виртуальной реконструкции города в разные исторические

периоды, и проект Delphi4Delphi6, в котором используются 3D-изображения и реконструкции для изучения археологических памятников в Дельфах (Греция). Названные примеры показывают, как цифровые технологии позволяют не только сохранять, но и переосмысливать наше понимание прошлого, делая его доступным для более широкой аудитории и обеспечивая новые методы исследования и презентации исторических данных.

Ян Ассман [1] вводит понятие культурной памяти. Она закрепляется через ритуалы, тексты и символические образы. В цифровую эпоху данный процесс ускоряется благодаря возможностям мгновенного распространения информации и ее модификации в цифровых платформах. При этом создание алгоритмов персонализированного контента ограничивает доступ к альтернативным точкам зрения, способствует формированию субъективных версий прошлого [5]. Реконструкции прошлого создаются видеоиграми, киноиндустрией, виртуальной реальностью, социальными сетями и определяют устойчивое восприятие культуры. Исторические фильмы и сериалы вызывают широкий резонанс и часто воспринимаются зрителями как документальные, хотя на деле являются лишь художественной интерпретацией.

В различных видеоиграх [2] (например, *Assassin's Creed* или *Battlefield V*) с высокой детализацией воссоздаются исторические периоды, а игроки погружаются в искусственно созданный нарратив. Основа таких игр – развлекательный аспект, в угоду которому могут конструироваться альтернативные версии исторических событий.

Социальные сети, захватившие огромную долю информационного пространства, оказывают значительное влияние на историческую память. Различные инструменты (мемы, инфографика, короткие видеоролики, рассказывание историй [3]) способствуют передаче сложных исторических концепций в упрощенном виде. Последствием является их стремительное распространение, что зачастую приводит к искажению фактических событий. Один из примеров – влияние западных социальных медиа на восприятие политических событий, таких как Вторая мировая война или распад СССР. Разные группы пользователей создают противоречивые негативные нарративы, зачастую противоположные реальным событиям и идущие вразрез с архивной документацией.

Молодые пользователи склонны доверять социальным медиа и в итоге подвергаются воздействию алгоритмов, которые ограничивают доступ к альтернативным точкам зрения и реальным фактам. Выявлены различия между поколениями в восприятии и запоминании исторических событий. Представители старшего поколения показывают более высокий уровень критического осмысления получаемой информации. Они чаще обращаются к традиционным источникам (книгам, архивам, научным статьям), тогда как молодое поколение в основном ориентируется на

данные из интернета и социальных сетей. Поскольку цифровая среда формирует новые модели восприятия прошлого и исторических событий, необходимо учитывать эти тенденции при разработке образовательных программ, направленных на развитие критического мышления и медиаграмотности, чтобы минимизировать риски манипуляции общественной памятью.

Перспективными направлениями дальнейших исследований являются разработка моделей медиаграмотности, направленных на критическое восприятие исторической информации в цифровой среде, анализ влияния искусственного интеллекта на формирование исторических нарративов, изучение роли виртуальной и дополненной реальности в реконструкции исторического прошлого. Таким образом, цифровая среда становится не только инструментом хранения и распространения исторической информации, но и фактором, трансформирующим восприятие прошлого, причиной его искажения и недобросовестного конструирования.

### **Библиографический список**

1. Ассман Я. Культурная память: письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности. М.: Языки славянской культуры, 2018. 368 с.

2. Белоусов Е.Д. Видеоигры в контексте национальной безопасности: инструмент манипуляций над исторической памятью // Сибирские юридические студенческие чтения: материалы XXI Международной научной конференции студентов, посвященной 25-летию Сибирского юридического университета. Омск: Сибирский юридический университет, 2024. С. 232–236.

3. Выровцева Е.В., Симакова С.И. Сторителлинг в формировании исторической памяти // Журналистика и массовые коммуникации. 2021. Т. 27. № 3. С. 14–23. URL: <https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/103541/1/iurp-2021-3-02.pdf> (дата обращения: 10.03.2025).

4. Коробов Д.С. Цифровая археология сегодня: достижения и проблемы // Историческая информатика. 2023. № 3 (45). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovaya-arheologiya-segodnya-dostizheniya-i-problemy> (дата обращения: 10.03.2025).

5. Тихонова С.В., Фролова С.М. Историческая память и медиальный поворот: цифровизация прошлого // Вестник Поволжского института управления. 2020. Т. 20. № 4. С. 78–85.