

Память в цифровую эпоху: особенности репрезентации «Сталинского» времени в видеоигровых медиа 2000-х годов

Д. А. Будаев

*Ленинградский государственный университет имени А. С. Пушкина,
Санкт-Петербург, Российская Федерация*

Введение. Современная медиасреда в значительной степени обращена к прошлому. Однако не до конца ясно, насколько это связано с ее цифровой природой. Для ответа на этот вопрос мы разберем феномен цифрового архива. Архив – это не физический объект или конкретное место, а метафора, предложенная М. Фуко и с 1990-х гг. активно используемая в исследованиях культуры. Рассмотрим феномен цифрового архива на примере видеоигрового медиума. Репрезентативным материалом для анализа будет сюжет ностальгии по сталинской эпохе в видеоиграх 2000-х гг. Для анализа возьмем игру You Are Empty (2006).

Содержание. Цифровой архив, в отличие от архива аналогового, обладает тремя свойствами: коммуникативностью (направленностью на передачу, а не на хранение информации), агентностью (узурпирует возможность конструировать воспоминания) и процессуальностью (существует только в виртуальном пространстве). Изучаемый нами цифровой архив сложился под влиянием рефлексивной ностальгии. Рефлексирующая ностальгия (описанная С. Бойм) – разновидность постсоветской ностальгии, зародившейся среди советских диссидентов. Присущие ей юмор и ирония в определенных случаях могут выражаться в сатирических, абсурдных формах. Именно в таком негативном русле складывалось отношение к сталинской эпохе в позднесоветское и постсоветское время. Особенно это заметно в видеоигре You Are Empty. You Are Empty демонстрирует игроку альтернативную историю СССР 1950-х гг., где случился апокалипсис. В исследуемом цифровом архиве мы сталкиваемся с перекодировкой характерных черт сталинской культуры (переосмысленными общественными пространствами, визуальными образами и культурными формами) в угоду сатирическому высказыванию. Определить это можно, обратившись к исследованиям Е. Добренко, И. Каспэ, В. Паперного. Также в видеоигровом медиуме можно найти выражение всех трех свойств цифрового архива.

Выводы. Хотя изначальный контекст мемориального пространства и определялся когда-то аналоговыми медиа, с изменением формата искажается и передаваемая информация. Причина этого кроется в том, что память в виртуальном пространстве в значительной степени обусловливается цифровыми архивами. Цифровой носитель информации существует только в виртуальном мире, искажает воспоминание и меняет суть акта воспоминания. В конечном счете диссидентская критика в формате цифрового архива становится высокотехнологичным аттракционом.

Ключевые слова: исследования видеоигр, Сталин, СНГ, ностальгия, цифровой архив, СССР.

Для цитирования: Будаев Д. А. Память в цифровую эпоху: особенности репрезентации «Сталинского» времени в видеоигровых медиа 2000-х годов // Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина. – 2025. – № 1 – С. 161–171. DOI: 10.35231/18186653_2025_1_161. EDN: OLCNMF

Memory in the Digital Age: The “Stalin's Time” Representation Peculiarities in Video Game Media of the 2000s

Daniil A. Budaev

*Pushkin Leningrad State University,
Sankt-Peterburg, Russian Federation*

Introduction. The contemporary media environment is very much in reference to the past. However, it is not entirely clear to what extent this is due to its digital nature. To answer this question, we will dissect the phenomenon of the digital archive. The archive is not a physical object or a specific place, but a metaphor proposed by M. Foucault and has been actively used in cultural studies since the 1990s. Let us analyze the phenomenon of the digital archive on the example of the videogame medium. The plot of nostalgia for the Stalin era in video games of the 2000s will be a representative material for analysis.

Content. The digital archive, unlike the analog archive, has three properties: communicative (aimed at transmitting rather than storing information), agentic (usurps the possibility of contributing memories), and procedural (exists only in virtual space). The digital archive we are studying was formed under the influence of reflective nostalgia. Reflective nostalgia (described by S. Boym) is a type of post-Soviet nostalgia common among Soviet dissidents. Its inherent humor and irony can be expressed in satirical, absurd forms in certain cases. It is in this negative vein that attitudes towards the Stalinist era were formed in the late Soviet and post-Soviet period. This is especially evident in the video game *You Are Empty* (2006). *You Are Empty* shows the player an alternative history of the USSR in the 1950s, where the apocalypse happened. In the digital archive under study, we encounter a recoding of the characteristic features of Stalinist culture (reimagined public spaces, visual images and cultural forms) in favor of a satirical statement. This can be determined by referring to the studies of E. Dobrenko, I. Kaspe, and V. Paperny. Also, in the videogame medium we can find the expression of all three properties of the digital archive.

Conclusions. Although the original context of the memorial space was once defined by analog media, as the format changes, the information transmitted is also distorted. The reason for this is that memory in virtual space is largely conditioned by digital archives. The digital medium exists only in the virtual world, distorts the recollection and changes the essence of the act of remembering. Dissident criticism in the format of a digital archive becomes a high-tech attraction.

Key words: video game studies, Stalin, CIS, nostalgia, digital archive, USSR.

For citation: Budaev, D. A. (2025) Pamyat' v tsifrovuyu epokhu: osodennosti reprezentatsii "stalin-skogo" vremeni v videoigrovyykh media 2000-kh godov [Memory in the Digital Age: The “Stalin's Time” Representation Peculiarities in Video Game Media of the 2000s]. *Vestnik Leningradskogo gosudarstvennogo universiteta imeni A. S. Pushkina – Pushkin Leningrad State University Journal*. No. 1. Pp. 161–171. (In Russian). DOI: 10.35231/18186653_2025_1_161. EDN: OLCNMF

Введение

Современная медиасреда, несмотря на свой ореол высоких технологий, в действительности остаётся крайне ретропическим пространством, наполненным культурными символами прошлого. Отчасти это связано с состоянием современной культуры, отчасти с особенностями сетевых средств массовой информации, при помощи которых эта культура функционирует [2, с. 144]. Но насколько сильно формат передачи памяти в действительности влияет на смысл сообщения? Существует ли принципиальная разница между воспоминаниями цифровой эпохи и эпохи аналоговой? Обуславливают ли технологии наше представление о мире в этом вопросе, и если да – то как?

Память, совокупность пережитого жизненного опыта, способность запоминать – всё это и является сутью человеческой личности. Это определение Анри Бергсона мы используем как отправную точку нашего исследования [3, с. 19–20]. Однако память одного человека никогда не бывает тождественна памяти группы. В коллективной памяти фиксируется только то, что было актуально для социальной группы. Несущественное же попадает в зону забвения [13, с. 17–18]. Вместе с тем электронная память была бы невозможна, если бы социальное не стало историческим. С приходом тотальной историзации для памяти потребовались специальные «места» содержания. В терминологии Пьера Нора такие памятные даты, предметы материальной культуры, конкретные люди и т. п. обозначаются пространственной метафорой «места памяти». Фиксируют они не только прошлое, но и дистанцию, отделяющую нас от этого прошлого [11, с. 20, 26–27]. Однако для разговора о цифровом пространстве термин «место памяти» оказывается слишком общим. Здесь необходимо вспомнить о понятии архива Мишеля Фуко, под которым в данном случае подразумевается не конкретное физическое место, а фигура мышления. С середины 1990-х гг. этот термин стал активно применяться в культурных (в том числе медийно-теоретических) исследованиях [18, р. 283]. Как замечает Вольфганг Эрнст, сегодня архивом может называться как аналоговая, так и цифровая база данных, и на понятийном уровне оба таких архива будут тождественны [19, р. 85], хотя принцип передачи информации в них все-таки будет

отличаться. По этой причине мы проанализируем феномен цифрового архива и, изучив факторы, оказавшие на него влияние, попробуем разобраться, в каких практических изменениях выражается специфика цифрового формата. В качестве цифрового архива в нашем исследовании будет представлен медиум видеоигры. Концепции, предлагающие рассматривать видеоигры в качестве материала для изучения истории, давно циркулируют в англоязычной литературе [16]. Подходящим материалом для работы нам кажутся рецепции сталинского СССР (1920–1950). Поскольку одним из ведущих дискурсов разговора об СССР сегодня является дискурс ностальгии, мы прибегнем в нашем анализе к теории рефлексивной ностальгии Светланы Бойм [5, с. 23].

Содержание исследования

Можно выделить три ключевые особенности цифрового архива, отличающие его от архива аналогового:

- **Коммуникативность.** Главной задачей цифрового архива является не хранение, а передача информации, так как в цифровом пространстве наиболее важным фактором является скорость доступа [19, р. 99].
- **Агентность.** Фактически актором воспоминания выступает не человек, а цифровой архив, организующий запрашиваемую информацию, руководствуясь собственным алгоритмом [17, р. 5].
- **Процессуальность.** Цифровые архивы не существуют как фиксированные блоки данных, каждый раз они генерируются заново. Архив существует не во временной протяженности, но в спатальной, пространственной. Либо массив цифрового архива доступен пользователю весь и сразу, либо полностью отключен [19, р. 82].

Цифровой архив, обладающий всеми этими тремя свойствами и погруженный в культурную среду, формирует наше представление об истории точно так же, как и музеи, материальные архивы, фильмы и художественная литература [16]. Опишем, что из себя представляет рефлексивная ностальгия, позволяющая в общих чертах характеризовать настроение и особенности изучаемой нами культурной среды.

Рефлексивная ностальгия, прибегая к терминологии С. Бойм, – это память, анализирующая себя критически,

с точки зрения соответствия прошлому. Обычно она обусловлена индивидуальной культурной памятью, основывающейся на «смаковании деталей и памятных знаков». Чаще всего она проявляется как ирония и юмор [5, с. 76, 118]. Предпосылки для возникновения как реставрирующей, так и рефлексирующей ностальгии начинают закладываться в советской культуре в 1970-е гг. Однако если реставрирующая ностальгия характерна для носителей официальной идеологии, фактически создавшей модус советского героя [6], то альтернативная модель задавалась диссидентским пространством мысли. Рефлексирующая ностальгия не стремится вернуть референт своей ностальгии, ее заворачивает сама дистанция. Ностальгический же объект при этом свободно может приобретать фантазмагорические, жуткие черты. Бойм описывала этот феномен на примере двух эмигрировавших советских интеллигентов: И. Бродского и И. Кабакова [5, с. 525, 595–596]. В обоих случаях Бойм часто прибегает к эпитету «кафкианский», описывая отличительные свойства рефлексирующей ностальгии. Тем не менее, потенциал страшного в рефлексирующей постсоветской ностальгии лишь намечен, сталинская же тема вообще не освещена. Закроем этот пробел, дав краткую хронологию развития сталинской темы и обозначив, каким образом стала возможна рефлексирующая ностальгия.

После XX съезда КПСС проблема культа личности долгое время подробно не обсуждалась [1, с. 35–36]. Однако с конца 1980-х гг. отношение к Сталину резко меняется: критика становится одним из ведущих мотивов перестройки [15, pp. 20–22]. Переосмысление перерастает в откровенную демонизацию. В постсоветском историческом дискурсе речь шла уже не о сохранении советской, а о строительстве новой идентичности [1, с. 36]. По этой причине в 1990-е гг. интерес к эпохе Сталина значительно ослабевает и возвращается только в 2000-е гг. [15, с. 245]. Однако интерес этот носит весьма настороженный характер [1, с. 36]. Ситуация эта распространяется и на цифровые, и на аналоговые архивы.

Практически во всех значимых видеоигровых проектах 2000-х гг. сталинский СССР оценивается исключительно негативно. Подробно мы разберем лишь самый показательный

пример – *You Are Empty* (2006). Ведь хотя данная видеоигра целиком и полностью является сущностью виртуального мира (в этом проявляется процессуальное свойство цифрового архива), она не была бы возможна без культурной среды позднесоветского периода, созданной аналоговыми медиа.

Социальное пространство кинематографа 1970–1980-х гг. – это маневрирование «живого Я» между мертвыми зонами социального контроля. Человек выкрадывал у аморфной системы «клочки» частной жизни [10, с. 200, 400]. Тем не менее нас интересует не столько зона локальной социальности, сколько глобальные «омертвевшие» пространства. Типичные представители сталинского кинематографа всегда обладают четкой организацией пространства. Хотя мы не найдем в кинолентах сталинского времени организованных локусов страха, что парадоксальным образом говорит о его имплицитном присутствии. Осуждение врага народа часто сопутствовало вынесению приговора, т. е. равнялось самому приговору [8, с. 354]. По этой причине неудивительно, что практически все СНГ-игры, отражающие восприятие сталинской культуры, становились юмористическими в той или иной мере. Смех автоматически является осуждением. Сейчас, впрочем, нас интересуют сатирические и жуткие варианты цифровых воспоминаний. С них начинаются первые видеоигровые высказывания о сталинском времени в СНГ.

Хоррор (англ. horror) – это жанр «лабиринта с приключениями», где проблематика когнитивных проблем (нахождения пути) смешивается с эмоционально символическим шаблоном (противостояния тому, что пугает и что неизвестно). Это история про выживание в лабиринте [4, с. 170]. Именно на языке жанра хоррор и говорит *You Are Empty*.

You Are Empty – хронологически самая первая сталинская хоррор-игра. *You Are Empty* повествует об альтернативной истории СССР 1950-х гг., где трансгуманистические эксперименты привели к апокалипсису. Высказывание *You Are Empty* осуществляется в эстетике треша, где «сообщение» конструируется посредством двух стилистических приемов: ужаса и сатиры.

Первичным планом для *You Are Empty* является поэтика ночного кошмара, фантазмагии. Это вполне укладывается

в общие рамки хоррора: главный герой практически всегда оказывается «заперт» в собственном «бессознательном, тайны которого его страшат» [9, с. 230].

Психологизм главного героя не явлен репликами, но выражается через эмоциональные образы: короткие ролики в экспрессионистской стилистике¹, которые игрок волен интерпретировать самостоятельно. Объединяет их между собой не строгая сюжетная цепочка, а общая атмосфера тревожности, главный герой и изображаемое пространство: Советский Союз середины XX в.

Между тем весь мир игры создан, чтобы устроить игрока: аутентично воссозданный коллаж из сталинской архитектуры Москвы и Киева 1930-х гг., поочередно то пустующий, то заполняющийся массами противников.

Такая политика пространства характерна для визуальных канонов сталинского кинематографа, характерна для «большого стиля» и происходящих в нем процессов централизации и кристаллизации [12, с. 18]. Ирина Каспэ предлагает рассмотреть этот процесс на примере фильма «Цирк» (Г. Александров, 1936). Демонстрируемые социальные пространства в киноленте не являются в полной мере задействованными, что обусловлено политикой сталинского ампира, тяготеющего к роскоши. Однако и в полной мере пустынными их также нельзя назвать; скорее, они являются зонами застывшего, назначенного смысла. [10, с. 317] Но если в реальном сталинском ампире мы наблюдаем предельную структурированность, то в *You Are Empty* торжествует хаос, игрок и его противники мечутся в «пространстве» скованного сна. В этом, кстати, проявляется также агентное свойство описываемого нами цифрового архива. Игрок волен перемещаться по постапокалиптическому советскому союзу в своем темпе, однако это лишь часть передаваемого воспоминания. Строение уровней, городская архитектура, поведение противников – все это обеспечивается программным обеспечением.

Второй уровень *You Are Empty* – сатирическая составляющая. Геймплей *You Are Empty* – это уничтожение намеренно извра-

¹ *You Are Empty. Cinematic Cutscenes* [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=g-ZPHN55St8I> (дата обращения: 10.11.2024).

ценных игрой икон советской культуры: широкоплечие рабочие с молотами напоминают живых мертвецов, курицы-рекордсмены вырастают до динозавроподобных размеров, сварщики сливаются со своим инструментами в единое целое. Изначально положительные символы достижений социализма доводятся до абсурда в игре. Перед нами своеобразно переосмысленное искусство плаката и карикатуры. С 1920-х гг. плакат постепенно выдвигался на позицию одного из главных орудий пропаганды. С течением времени мир Запада в карикатуре «превратился в настоящий паноптикум, населенный целым сборищем уродов» [8, с. 500]. Агитация, цель которой – бичевать пороки капитализма, в *You Are Empty* была развернута против сталинской системы.

Мы видим, что в *You Are Empty* используются стилистические приемы и идеи, характерные для периода перестройки, адаптированные, однако, для массовой культуры. В этом также заключается главное свойство цифрового архива: коммуникативность. Идеи 1980-х гг. обретают новую форму в культурном продукте 2000-х гг.

Выводы

Насколько цифровая медиасреда определяет память современного человека? Как меняется структура воспоминания и как более технологичный формат передачи воспоминания влияет на конечную мысль?

Ганс Гумбрехт характеризует мир второй половины XX в. как отход от историцирующего хронотопа. Новое состояние он называет хронотопом «гибернации». Мышление в традициях логики обесценилось [7, с. 246]. От генерации новых смыслов человек переходит к генерации новых форматов. Новые медиа – это крайне репрессивная модель отношения к прошлому, построенная на логике ежесекундного переписывания истории, логики насилия [14, с. 33].

Возможно, поэтому Светлана Бойм отказывает продуктам массовой культуры (создаваемых при помощи технических новшеств) в праве называться ностальгией [5, с. 88]. Упор в них делается не на глубину проживания, но на глубину ощущения. На антропологическом уровне из этого можно сделать вывод, что цифровой архив (в отличие от архива аналогового) лишает четкой субъектности и вспоминающего, и вспоминаемый им

объект. Воспоминание становится пространством, буквальным «местом нахождения» субъекта, отпечатком в памяти. Вспоминающий же, отдав часть своей субъектности программному обеспечению, вспоминает не то, что смог, а то, что предоставило ему программное обеспечение.

Хотя старые культурные коды и лежат в основе цифровых архивов, они уже не являются определяющими. При формальном сохранении изначальных идеологических посылов, мы видим здесь уже не критику советской системы изнутри, но ее переосмысление из другой системы ценностей.

Список литературы

1. Аникин Д. А. Образ Сталина как травма: специфика сетевой политики памяти // Теория и практика современной науки. – 2018. – № 12 (42). – С. 34–39.
2. Бауман З. Ретротопия. – М.: ВЦИОМ, 2019. – 160 с.
3. Бергсон А. Творческая эволюция. Материя и память. – Минск: Харвест, 1999. – 1408 с.
4. Бернар П. Silent Hill. Навстречу ужасу. Игры и теория страха. – М.: Бомбора, 2020. – 288 с.
5. Бойм С. Будущее ностальгии. – М.: Новое литературное обозрение, 2021. – 680 с.
6. Будаев Д. Образ советского воина в видеоиграх стран СНГ // Ростовский научный вестник. – 2023. – № 3 (26). – С. 8–16.
7. Гумбрехт Х. У. После 1945. Латентность как источник настоящего. – М.: Новое литературное обозрение, 2018. – 328 с.
8. Добренко Е., Джонссон-Скрадоль Н. Госсмех. Сталинизм и комическое. – М.: Новое литературное обозрение, 2022. – 768 с.
9. Зотов С. Darkness Within: сновидение как сюжетообразующая функция в нарративах компьютерных игр // Вестник ЛГУ им. А. С. Пушкина. – 2015. – № 3. – С. 224–232.
10. Каспэ И. В союзе с утопией. Смысловые рубежи позднесоветской культуры. – М.: НЛО, 2018. – 431 с.
11. Нора П. Проблематика мест памяти // Франция-память. СПб., 1999. – 328 с.
12. Паперный В. Культура Два. – М., 2016. – 412 с.
13. Хальбвакс М. Коллективная и историческая память // Память о войне 60 лет спустя Россия, Германия, Европа / ред.-сост. Михаил Габович. – М.: Новое литературное обозрение, 2005. – 780 с.
14. Шевцов К. П. Медиаархив как форма присутствия прошлого // Международный журнал исследований культуры. – 2011. – № 3 (4). – С. 29–33. EDN: OFVBGN
15. Якобидзе-Гитман А. Восстание фантазмов: Сталинская эпоха в постсоветском кино. – М.: Новое литературное обозрение, 2015. – 312 с.
16. Hartman A., Tulloch R., Young H. Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity // *gamestudies.org*. 2021. Vol. 21 issue 4.] [Электронный ресурс]. – URL: https://web.archive.org/web/20240331083536/https://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young (дата обращения: 05.03.2024)
17. Henriksen E. Algorithmically generated memories: automated remembrance through appropriated perception // *Memory, Mind & Media*. – 2024. – № 3. – P. 1–15. DOI: 10.1017/mem.2024.8
18. Messner P. Das Archivische // *Informationswissenschaft: Theorie, Methode Und Praxis*. – 2014. – № 3 (1). – P. 283–303. DOI: 10.18755/iw.2014.17
19. Wolfgang E. Digital Memory and the Archive. – Minnesota: University of Minnesota Press, 2013. – 256 p.

References

1. Anikin, D. A. (2018) *Obraz Stalina kak travma: spetsifika setevoy politiki pamyati* [Stalin's image as trauma: specifics of network policy of memory]. *Teoriya i praktika sovremennoy nauki*. No. 12 (42). Pp. 34–39. (In Russian).
2. Bauman, Z. (2019) *Retrotopiya* [Retrotopia]. Moskva: VTsIOM. (In Russian).
3. Bergson, H. (1999) *Tvorcheskaya evolyuciya. Materiya i pamyat* [Creative Evolution.] Minsk: Harvest. (In Russian).
4. Bernar, P. (2020) *Silent Hill. Navstrechu uzhasu. Iгры i teoriya straha* [Silent Hill: The terror engine]. Moskva: Bombora. (In Russian).
5. Boym, S. (2021) *Budushhee nostalgii* [The Future of Nostalgia]. Moskva: Novoe literaturnoe obozrenie. (In Russian).
6. Budaev, D. (2023) *Obraz sovetskogo voina v videoigrah stran SNG* [The image of the soviet warrior in video games of the CIS countries]. *Rostovskiy nauchniy vestnik*. No. 3. (26). Pp. 8–16. (In Russian).
7. Gumbrecht, H.U. (2018) *Posle 1945. Latentnost' kak istochnik nastoyashchego* [After 1945: Latency as Origin of the Present]. Moskva: Novoe literaturnoe obozrenie. (In Russian).
8. Dobrenko, E., Dzhonsson-Skradol' N. (2022) *Gossmekh. Stalinizm i komicheskoe* [State Laughter: Stalinism, Populism, and Origins of Soviet Culture]. Moskva: NLO. (In Russian).
9. Zotov, S. (2015) *Darkness Within: snovidenie kak syuzhetoobrazuyushchaya funktsiya v narrativah kompyuternykh igr* [Darkness Within: dreaming as a storytelling function in computer game narratives]. *Vestnik LGU im. A. S. Pushkina*. No. 3. Pp. 224–232. (In Russian).
10. Kaspe, I. (2018) *V soyuze s utopiyey. Smyslovyye rubezhi pozdnesovetskoy kultury* [Irina Kaspe: In Alliance with Utopia. The semantic frontiers of late Soviet culture]. Moskva: NLO. (In Russian).
11. Nora, P. (1999) *Mezhdru pamyaty i istoriej. Problematika mest pamyati* [Between memory and history. The problem of places of memory]. *Problematika mest pamyati Franciya-pamyat*. Sankt-Peterburg: Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo universiteta. (In Russian).
12. Paperniy, V. (2016) *Kultura Dva* [Culture Two]. Moskva: Novoe lit. obozrenie. (In Russian).
13. Halbwachs, M. (2005) *Kollektivnaya i istoricheskaya pamyat* [La memoire collective]. *Pamyat o vojne 60 let spustya*. Rossiya, Germaniya, Evropa. Moskva: Novoe literaturnoe obozrenie. (In Russian).
14. Shevtsov, K. (2011). *Mediaarhiv kak forma prisutstviya proshlogo* [Mediaarchive as a Form of Presence of the Past]. *Mezhdunarodnyy zhurnal issledovaniy kultury*. No. 3 (4). Pp. 29–33. (In Russian). EDN: OFVBGH
15. Yakobidze-Gitman, A. (2015) *Vosstanie fantazmov: Stalinskaya epoha v postsovetskom kino* [The Rising Phantasms: The Stalinist Era in Post-Soviet Film]. Moskva: Novoe literaturnoe obozrenie. (In Russian).
16. Hartman, A., Tulloch, R., Young, H. (2021). *Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity*. [gamestudies.org. 2021. Vol. 21 issue 4.] Available at: https://web.archive.org/web/20240331083536/https://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young (accessed 05 March 2024).
17. Henriksen, E. (2024) Algorithmically generated memories: automated remembrance through appropriated perception. *Memory, Mind & Media*. Vol. 3. Pp. 1–15. DOI:10.1017/mem.2024.8
18. Messner, P. (2014) *Das Archivische. Informationswissenschaft: Theorie, Methode Und Praxis*. No. 3 (1). Pp. 283–303. DOI: 10.18755/iw.2014.17
19. Wolfgang, E. (2013) *Digital Memory and the Archive*. Minnesota.: University of Minnesota Press.

Об авторе

Будаев Даниил Артемьевич, аспирант, Ленинградский государственный университет имени А. С. Пушкина. Санкт-Петербург, Российская Федерация; ORCID ID: 0009-0008-2916-7062, e-mail: daniilbudaev@gmail.com

About the Author

Daniil A. Budaev, Postgraduate student of the Department of Philosophy, Pushkin Leningrad State University, Sankt-Peterburg, Russian Federation; ORCID ID: 0009-0008-2916-7062, e-mail: daniilbudaev@gmail.com

Поступила в редакцию: 24.12.2024
Принята к публикации: 15.01.2025
Опубликована: 11.03.2025

Received: 24 December 2024
Accepted: 15 January 2025
Published: 11 March 2025