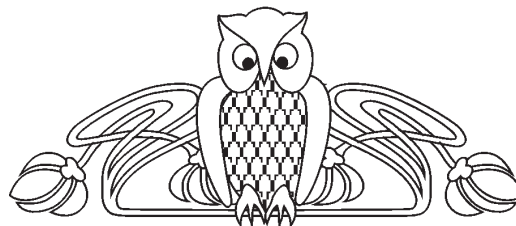




Научная статья
УДК 115.930.85
<https://doi.org/10.18500/1819-7671-2021-21-2-125-129>



Время в цифровой истории

Д. С. Артамонов

Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского, Россия, 410012, г. Саратов, ул. Астраханская, д. 83

Артамонов Денис Сергеевич, кандидат исторических наук, докторант кафедры теоретической и социальной философии, artamonovds@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8689-1948>

Аннотация. В статье рассматривается проблема репрезентации образа времени в цифровой истории. Под цифровой историей понимается научное направление, которое в рамках эпистемических арен, объединяющих ученых-гуманитариев, интернет-пользователей, цифровые технологии и медиа, изучает историю цифрового общества, т. е. влияние на историю человека и человеческого общества информационно-компьютерных технологий, а также историю их создания и применения. Категория времени в цифровой истории имеет социальное значение, так как историческое знание в цифровую эпоху представляет собой коллективное творчество, основанное на применении технологий. Представления о времени в цифровой истории можно рассматривать в рамках концепции социального времени, имея в виду, что последовательность событий, насыщающих определенные отрезки времени, может быть как реальной, так и виртуальной. Виртуализация истории предоставляет индивиду возможность «погружения» в прошлое и создает иллюзию управления временем. Время в цифровой истории может быть ускоренным, «эксплозивным» либо, наоборот, замедленным, что подчинено интересам пользователей, создающих или потребляющих историческую информацию. Управление временем позволяет более эффективно рассматривать и репрезентовать исторические процессы и ведет к принятию концепции о возможности перемещения в нем. Идея путешествий в прошлое и будущее стала частью исторической культуры цифрового общества. Будущее представляется как конец истории, апокалипсис, что объясняет повышенный интерес индивидов к прошлому, которое в цифровой истории носит характер известной, а следовательно, безопасной реальности.

Ключевые слова: время, цифровая история, эпистемическая арена, медиапамять, социальное время, перемещение во времени, управление временем, образ времени

Благодарности: Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского фонда фундаментальных исследований (проект «Мифологизация времени в современной медийной среде: риски трансформации, стратегии конструирования, дискурсивные практики» № 20-011-00297).

Для цитирования: Артамонов Д. С. Время в цифровой истории // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. 2021. Т. 21, вып. 2. С. 125–129. <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2021-21-2-125-129>

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution License (CC-BY 4.0)

Article
<https://doi.org/10.18500/1819-7671-2021-21-2-125-129>

Time in digital history

D. S. Artamonov

Saratov State University, 83 Astrakhanskaya St., Saratov 410012, Russia

Denis S. Artamonov, artamonovds@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0001-8689-1948>

Abstract. The article is devoted to the problem of representation of the image of time in digital history. The author understands digital history as a scientific direction that studies the history of digital society, as well as the history of the creation and application of information and computer technologies, their impact on the history of a man and a human society within the framework of epistemic arenas. Epistemic arenas bring together human scientists, the masses of Internet users, digital technologies and media. The category of time in digital history has a social significance, since historical knowledge in the digital age is a collective creativity based on the application of technology. The author considers the concepts of time in digital history within the framework of the concept of social time, bearing in mind that the sequence of events that saturate certain periods of time can be both real and virtual. The virtualization of history provides the individual with the opportunity to “dive” into the past and creates the illusion of time management. Time in digital history can be accelerated, «explosive», or, conversely, slowed down, which is subordinate to the interests of users who create or consume historical information. Time management allows for more effective consideration and representation of historical processes and leads to the



adoption of the concept of movement in it. The idea of travelling to the past and future has become a part of the historical culture of the digital society. The future is presented as the end of history, the apocalypse, which explains the increased interest of society in the past, which in digital history has the character of a known, and therefore safe, reality.

Keywords: time, digital history, epistemic arena, media memory, social time, time travel, time management, time image

Acknowledgements: This work was supported by the Russian Foundation for Basic Research (project "Time mythologization in the modern media environment: the risks of transformation, construction strategies, discursive practices" No. 20-011-00297).

For citation: Artamonov D. S. Time in digital history. *Izvestiya of Saratov University. Philosophy. Psychology. Pedagogy*, 2021, vol. 21, iss. 2, pp. 125–129 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2021-21-2-125-129>

This is an open access article distributed under the terms of Creative Commons Attribution License (CC-BY 4.0)

Время в исторических исследованиях занимает важное место, так как изучение прошлого немислимо без обращения к этой категории. Историческая наука рассматривает время и как самостоятельный объект исследования, и как инструмент анализа, позволяющий упорядочить изучаемые события. Реконструируя прошлое, историки используют некие темпоральные образы, носящие инструментальный характер. Условно можно выделить два образа времени: метрическое, которое используется для синхронизации исторических событий, определения порядка их следования и измерения продолжительности, и время как условие возможности изменения, развития, имеющее качественные характеристики и связанное с восприятием человека. В цифровую эпоху представления о времени меняются, как и сама историческая наука, превратившаяся в цифровую историю.

Сегодня в научной литературе принято рассматривать цифровую историю (Digital history) как составную часть цифровых гуманитарных наук, связанную с оцифровкой исторических источников, изучением применения цифровых инструментов и медиа в практике исторических исследований и анализом особенностей презентации и визуализации знаний о прошлом при помощи цифровых технологий. Однако сейчас цифровая история все больше мыслится как междисциплинарное научное направление, изучающее процессы производства и распространения исторического знания в цифровом обществе. В рамках этого направления происходит деконструкция представлений об объективности исторического познания и разрушается взгляд на историческую науку как иерархическую академическую систему. Цифровая история видится организованной по принципу горизонтальных «слабых связей» между сообществом профессиональных историков и любителями истории, объединенными при помощи краудсорсинговых технологий [1, с. 37]. Клиометрия, квантитативная история, историческая информатика, наука об исторической информации были этапами становления цифровой истории, основоположником которой можно назвать Р. Розенцвейга,

открывшего в 1994 г. в университете Дж. Мейсона Центр истории и новых медиа. А сам термин «Digital history» появился в 1997 г. благодаря американским исследователям Э. Айерсу и У. Томасу, основавшим при университете Вирджинии Центр цифровой истории.

Появление цифровой истории можно назвать следствием развития разработанной М. Таллером концепции источник-ориентированной системы управления базами данных. Эта система предполагала оперирование изображением источника, подвергшимся цифровой обработке, его формализацией, интерпретацией, а также внеисточниковым знанием. Она представляла собой не просто электронную публикацию текста исторического источника, а подготовку его к компьютерной обработке с целью использования читателем-не человеком. Следует отметить, что в этом же русле происходило развитие всех гуманитарных наук, что привело к появлению цифровой гуманитаристики (Digital Humanities), которую можно рассматривать как ответ на «цифровой поворот», ставший трендом современной культуры. Цифровая революция видоизменила традиционные формы создания и распространения знаний и поставила под вопрос их существование. В манифесте Digital Humanities еще в 2009 г. было указано, что профессиональный ученый более не является «единственным производителем, слугой и распространителем гуманитарного знания» [2]. Знание вырабатывается в рамках эпистемических арен, акторами которых выступают профессиональные ученые, интернет-пользователи, применяющие технологии краудсорсинга, и нечеловеки (цифровые технологии и цифровые медиа). Аналогом «эпистемических арен» являются «риторические арены» – специфическое медиа-пространство, сформированное на пересечении различных коммуникационных каналов, в котором заинтересованные стороны предоставляют и получают информацию [3, p. 237–246].

Наличие эпистемических арен оказывает существенное влияние на выработку исторического знания в цифровой истории. Изобретение технологий коллективного участия в онлайн-про-



ектах исторической тематики позволило открыть новые возможности для производства и распространения исторических знаний. По мнению С. Нуарэ, «цифровая история – это не только метод, и разумеется, это не более чем специфическое историческое поле: она сама по себе участвует в истории и призвана размышлять о каналах передачи исторических дискурсов за пределами книги» [4]. Текст в эпоху цифровых медиа перестал быть единственной формой репрезентации исторического знания, профессиональные историки и пользователи сети Интернет транслируют свое представление о прошлом через социальные медиа, компьютерные игры, фанфики, интернет-мемы, статьи в «Википедии», видео на YouTube и т.п., используя доступное программное обеспечение и цифровые технологии для виртуальной реконструкции истории.

Таким образом, цифровая история – это научное направление, изучающее историю становления и развития цифрового общества при помощи медиатехнологий, которые выступают в роли не только методов исследования, но и объектов изучения. Сейчас уже очевидно, что вся предшествующая история человеческого общества вела к созданию цифрового мира, в котором равноценными акторами являются отдельные личности, массы индивидов и цифровые технологии. Они создают цифровую историю, меняющую жизненный мир человека, его представление о самом себе, пространстве и времени, а также способы познания. Цифровая история должна ответить на ряд фундаментальных вопросов, связанных с пониманием прошлого, настоящего и будущего нашего мира, и категория времени, как и для традиционной исторической науки, является для нее ключевой.

В цифровой истории время можно рассматривать как социальную категорию, что сближает ее с концепцией социального времени П. А. Сорокина и Р. К. Мертона. По их мнению, «социальное время отражает изменения, движение социальных феноменов в терминах других социальных феноменов, принятых за референтные точки» [5, с. 114]. Календарное дробление времени имеет для индивида лишь инструментальное значение и ничего не говорит о его течении для сознания. «Референтные точки» представляют собой временные периоды, которые ассоциируются со значимыми «яркими» событиями, поэтому природу социального времени определяют их последовательность и насыщенность ими определенных отрезков времени. Таким образом, одномерное астрономическое время заменяется многомерным социальным. В цифровой истории эти события могут быть как реальными, так и

виртуальными, что не делает их менее существенными, а, скорее, наоборот, виртуализация событий усиливает их яркость и запоминаемость для большого количества индивидов, а значит они становятся более значимыми.

Виртуализация бытия отключает привычные правила, определяющие физическую реальность, что позволяет по-иному воспринимать прошлое и настоящее [6, с. 58–59]. Упрощение технологий создания и модификации виртуальной реальности позволяет любому индивиду конструировать собственные воображаемые исторические миры, которые для него могут быть более правдоподобными, чем повседневная реальность. Погружение в виртуальное прошлое или будущее позволяет «ощутить» пространство и время, так как создает иллюзию возможности творить события и менять собственную судьбу, что предполагает активное присутствие индивида в построенном им мире.

Время в виртуальных мирах протекает по тем же правилам, что и в физическом мире. Однако когда конструируются виртуальные модели исторических или биологических процессов, а также исторических событий, например, сражений, военных походов, время может быть ускорено в целях имитации физической реальности, в которой события не могут происходить мгновенно. Замедление времени также имеет место в виртуальной реальности, когда процессы протекают дольше, чем в физическом мире, для того чтобы иметь возможность более тщательного их изучения либо детальной репрезентации. Примером подобных использований времени могут служить компьютерные игры, в которых создаются исторические миры. Время виртуального мира используется для того, чтобы помочь пользователю сориентироваться в игровой ситуации и смоделировать значимые для него игровые процессы [7, с. 79]. В компьютерных играх ярко выражена возможность управления временем, характерная для виртуальных пространств [8, с. 172–173]. Сохранение этапов игры, возможность ее прервать и восстановить с любого игрового отрезка, способность перевоссоздать ход игры или даже ее саму приводит к тому, что пользователь имеет дело с лабиринтом времени с многочисленными вариантами прошлого.

Идея управления временем в цифровой истории тесным образом связана с представлением о возможности перемещения в прошлое или будущее. В цифровом мире это уже не является абсолютной фантастикой, так как перемещение во времени получило научное обоснование. Существующие теории, объясняющие путешествия во времени, становятся основой для огромного количества произведений исторической тема-



тики, формирующих представления о прошлом в цифровой истории. Альтернативная история, стимпанк, дизельпанк, попаданчество, хроно-фантастика – жанры фантастической литературы, которые подразумевают перемещения людей в прошлое, целенаправленное воздействие на него с целью изменения настоящего либо существование параллельных исторических миров, являются частью метанарратива цифровой истории.

Философия истории в цифровую эпоху, создающая общее представление о характере глобальных исторических процессов, не опирается на отдельные тексты или труды определенных ученых, мыслителей. Формационный, цивилизационный, пассионарный, синергетический подходы и любые другие макроисторические теории исчерпали себя и не дают должного объяснения истории, однако они остаются частью массового исторического сознания, формируя через систему гиперссылок и социальные сети исторический метанарратив, составной частью которого являются альтернативная история, лженаучные и псевдоисторические теории. Цифровая история создается интернет-пользователями и цифровыми технологиями, аккумулирующими и использующими идеи ученых-гуманитариев прошлого, для которых важны не столько объективность или истинность исторического знания, сколько его эвристический потенциал. В этом плане мыслительные эксперименты, связанные с перемещением во времени вроде парадокса близнецов, эффекта бабочки, парадокса убитого дедушки, петли времени, дня сурка, также являются частью цифровой истории, так как влияют на формирование представлений о прошлом.

Одна из причин повышенного интереса к прошлому в цифровом обществе – разочарованность в будущем, описание которого содержалось в научно-фантастических художественных произведениях и идеологических проектах. Ни одна идеология сегодня не дает значимого для большинства общества образа будущего, а прежние идеологизированные представления о грядущем дискредитировали себя. Настоящее цифровой эпохи предлагает пользователям такие реальные высокотехнологичные продукты, которые не были представлены ни в одном фантастическом произведении, и кажется, что технический прогресс неостановим, но он не обнадеживает человека, а наоборот, пугает его. М. Н. Эпштейн задумывается о появлении научного направления, исследующего «состояние цивилизации, которая боится сама себя, поскольку любые ее достижения ... – могут быть использованы против нее» [9, с. 204]. Обозначив новую науку термином «хоррология», он пишет о «саморазрушительных

механизмах цивилизации, которые делают ее уязвимой для всех видов терроризма, включая биологический и компьютерный» [9, с. 204]. В этой ситуации обращение к прошлому видится как попытка сконструировать представление о безопасной реальности. Прошлое – это то, что было, и, несмотря на все ужасы и эксцессы, оно не привело к гибели цивилизации, тем более что в ситуации свободы исследовательского творчества можно реконструировать историю так, что она будет выглядеть привлекательно и давать надежду на будущее. Прошлое в цифровой истории известно, а следовательно, безопасно, оно представляет собой своего рода «золотой век» человечества, перспективы же на будущее туманны и неоднозначны.

Подобное отношение к времени объясняет повышенный интерес к теориям перемещения в нем, создание своей собственной удобной истории очень похоже на путешествие в прошлое, пусть и виртуального характера. Будущее же представляется как конец цивилизации, поэтому в цифровой истории оно апокалиплично. Апокалипсис, или идея о конце истории, показывает, что время представляется конечным, и для цифровой эпохи это один из характерных темпоральных признаков. Внимание к проекту «часы Судного дня» свидетельствует о том, что люди цифрового общества неизменно ждут наступления глобальной ядерной или иной катастрофы, причем время, отведенное человечеству, постоянно сокращается и достигло в 2021 г. уже 100 условных секунд. С одной стороны, эти символические часы как бы останавливают время, так как «приближение апокалипсиса» длится в этом проекте годами, а с другой, они приучают людей жить под «дамокловым мечом» в ожидании, что скоро история человеческой цивилизации закончится.

Список литературы

1. *Владимиров В. Н.* За цифровым поворотом : история продолжается // Историческая информатика. 2019. № 3. С. 31–42. DOI: 10.7256/2585-7797.2019.3.31023
2. The Digital Humanities Manifesto 2.0. 2009. URL: <http://tcp.hypotheses.org/411> (дата обращения: 30.01.2021).
3. *Rodin P., Ghersetti M., Odén T.* Disentangling Rhetorical Subarenas of Public Health Crisis Communication : A Study of the 2014–2015 Ebola Outbreak in the News Media and Social Media in Sweden (September 2019) // Journal of Contingencies and Crisis Management. 2019. Vol. 27, iss. 3. P. 237–246. DOI: 10.1111/1468-5973.12254
4. *Нуарэ С.* Цифровая история : история и память, доступные каждому // Электронный научно-образовательный журнал «История». 2017. Т. 8, вып. 7 (61).



- URL: <https://history.jes.su/s207987840001917-7-1/> (дата обращения: 02.02.2021). DOI: 10.18254/S0001917-7-1
5. Сорокин П. А., Мертон Р. К. Социальное время : опыт методологического и функционального анализа // Социологические исследования. СоцИс. 2004. № 6. С. 112–119.
 6. Тихонова С. В., Афанасьев И. А. Общество риска : мифологизация одной парадигмы // Человек. 2009. № 3. С. 57–63.
 7. Быльева Д., Лобатюк В., Заморев А. Игра со временем // *Galactica Media* : Журнал исследований СМИ. 2019. № 1 (4). С. 72–85. DOI: 10.24411/2658-7734-2019-10037
 8. Мифы этого мира / науч. ред. С. В. Тихонова, С. Н. Коневец, М. А. Богатов. М. : Юность, 2008. 200 с.
 9. Эпштейн М. Н. Будущее гуманитарных наук : Техногуманизм, креаторика, эротология, электронная филология и другие науки XXI века. М. : Группа Компаний «РИПОЛ-классик», «Панглосс», 2019. 239 с. DOI: 10.22394/2074-0492-2019-4-232-237
- References**
1. Vladimirov V. N. Behind the Digital Twist: The Story Continues. *Istoricheskaya informatika* [Historical Computer Science], 2019, no. 3, pp. 31–42 (in Russian). DOI: 10.7256/2585-7797.2019.3.31023
 2. *The Digital Humanities Manifesto 2.0. 2009*. Available at: <http://tcp.hypotheses.org/411> (accessed 30 January 2021).
 3. Rodin P., Ghersetti M., Odén T. Disentangling Rhetorical Subarenas of Public Health Crisis Communication: A Study of the 2014–2015 Ebola Outbreak in the News Media and Social Media in Sweden (September 2019). *Journal of Contingencies and Crisis Management*, 2019, vol. 27, iss.3, pp. 237–246. DOI: 10.1111/1468-5973.12254
 4. Nuare S. Digital History: History and memory accessible to everyone. *Elektronnyj nauchno-obrazovatelnyj zhurnal «Istoriya»* (Electronic Scientific and Educational Journal “History”), 2017, vol. 8, iss. 7 (61). Available at: <https://history.jes.su/s207987840001917-7-1/> (accessed 2 February 2021) (in Russian). DOI: 10.18254/S0001917-7-1
 5. Sorokin P. A., Merton R. K. Social time: The experience of the methodological and functional analysis. *Sociologicheskie issledovaniya. Socis* [Sociological Studies. SocIs], 2004, no. 6, pp. 112–119 (in Russian).
 6. Tikhonova S. V., Afanasev I. A. Risk Society: Mythologization of one paradigm. *Chelovek* [The Man], 2009, no. 3, pp. 57–63 (in Russian).
 7. Bylieva D., Lobatyuk V., Zamorev A. Playing with Time. *Galactica Media: Zhurnal issledovaniy SMI* [Galactica Media: Journal of Media Research], 2019, no. 1 (4), pp. 72–85 (in Russian). DOI: 10.24411/2658-7734-2019-10037
 8. S. V. Tikhonova, S. N. Konevets, M. A. Bogatov, sci. eds. *Mify etogo mira* [Myths of this World]. Moscow, Izdatelskiy dom “Yunost”, 2008. 200 p. (in Russian).
 9. Epshteyn M. N. *Budushchee gumanitarnykh nauk: Tekhnogumanizm, kreatorika, erotologiya, elektronnyaya filologiya i drugiye nauki XXI veka* [The Future of the Humanities. Technohumanism, Creatorics, Erotology, Electronic Philology and Other Sciences of the XXI Century]. Moscow, GK “RIPOL-klassik”, “Pangloss” Publ., 2019. 239 p. (in Russian). DOI: 10.22394/2074-0492-2019-4-232-237

Поступила в редакцию 10.02.2021, после рецензирования 24.02.2021, принята к публикации 15.03.2021
Received 10.02.2021, revised 24.02.2021, accepted 15.03.2021