

УДК 130.2

Прокудин Д.Е.,

доктор философских наук, доцент.

Санкт-Петербургский государственный университет, г.

Санкт-Петербург, Россия

E-mail: d.prokudin@spbu.ru

Цифровые технологии в сохранении культурно-исторической памяти о Великой Победе

Prokudin D.E.,

Doctor of Sciences (Philosophy), Associate Professor

St.-Petersburg State University, St.-Petersburg, Russia

E-mail: d.prokudin@spbu.ru

Digital technologies in preserving the cultural and historical memory of the Great Victory

Аннотация. Сохранение культурно-исторической памяти во все времена был неотъемлемой составляющей русского культурного кода. Эта память передавалась через устные сказания, письменные и печатные источники, посредством аудио и видео. А в настоящее время с развитием информационного общества возникают новые способы сохранения культурно-исторической памяти, основанные на применении цифровых технологий. В настоящем докладе рассматриваются эти технологии в контексте сохранении памяти о Великой отечественной войне. Показывается приоритетное их использование для передачи культурного кода новым поколениям. Выявляются проблемы, связанные с применением этих технологий.

Abstract. The preservation of cultural and historical memory has always been an integral part of the Russian cultural code. This memory was transmitted through oral traditions, written and printed sources, through audio and video. And currently, with the development of the information society, new ways of preserving cultural and historical memory based on the use of digital technologies are emerging. This report examines these technologies in the context of preserving the memory of the Great Patriotic War. Their priority use for the transmission of the cultural code to new generations is shown. The problems associated with the use of these technologies are being identified.

Ключевые слова: культурно-историческая память, культурный код, Великая отечественная война, информационное общество, цифровые технологии, сетевые ресурсы.

Keywords: cultural and historical memory, cultural code, Great Patriotic War, information society, digital technologies, network resources.

Сохранение культурной памяти и передача её следующим поколениям является естественной задачей в любом обществе и в любой цивилизации как часть поддержания культурной идентичности. Для российской цивилизации это всегда было одним из основных механизмов передачи культурного кода. Особенно важным в этом контексте была передача исторической памяти о войнах и победах в них, что влияет на восприятие развития российской государственности как непрерывного исторического процесса. На разных этапах развития российской государственности память о войнах, победах и их героях передавалась различными способами: через

устные сказания, затем – через письменные и печатные источники, а с развитием технологий – посредством фотографий, аудио и видео. Немаловажным для общества в целом и для каждого человека в частности является почитание памяти о героях войн через такие формы как памятники, обелиски, мемориальные комплексы и захоронения. В целом все эти формы, являющиеся местами памяти, составляют пространство памяти.

Современный этап развития информационного общества в качестве основной формы постулирует цифровое представление информации. При этом доступ к ней осуществляется через применение информационно-коммуникационных технологий. Вместе с развитием этих технологий происходят процессы оцифровки различных традиционных носителей и аккумулирования цифровой информации в различных информационных системах. Сохраняя таким образом историческую память о Великой отечественной войне в нашем обществе, формируется цифровое пространство памяти [1]. К нему можно отнести как официальные информационные системы (например, цифровые архивы Министерства обороны Российской Федерации, электронные каталоги музеев), так и инициативные проекты (например, оцифрованные материалы военно-исторических обществ и советов ветеранов, статьи в различных электронных сетевых энциклопедиях, частные цифровые архивы) [2, 3]. Помимо этого, информационно-коммуникационные технологии позволяют не только фиксировать информацию в цифровой форме, но и создавать мультимедийные инсталляции, цифровые реконструкции, мультимедийные туры и экскурсии, а также другие оригинальные решения. А сетевые информационные технологии создают механизмы для доступа к цифровому контенту. Всё это создаёт условия для широкого доступа к исторической

памяти не только в России, но и для всего мирового сообщества.

Особенно актуальны подобные ресурсы для подрастающих поколений (например, так называемых «зумеров»), для которых приоритетным является восприятие информации в цифровой форме с использованием различных электронных устройств. Именно через эти основные для них механизмы можно наиболее эффективно передавать память о Великой отечественной войне [4]. Но недостаточно создавать и поддерживать работу таких информационных систем как цифровых мест памяти. Необходимо встраивать их в целенаправленные процессы воспитания молодёжи, привлекая внимание к ним в рамках постоянной воспитательной работы в учебных заведениях, через деятельность патриотических детских и молодёжных организаций [5, 6, 7]. Просветительские проекты и мероприятия также должны интегрировать такие информационные ресурсы в свою деятельность.

Интернет-ресурсов, посвящённых сохранению памяти о Великой отечественной войне, создано уже достаточно много. Например, к основным из них можно отнести:

- электронный банк документов «Подвиг народа в Великой Отечественной войне 1941-1945 гг.» (<http://www.podvignaroda.mil.ru>), который содержит документы о ходе и итогах основных боевых операций, подвигах и наградах всех воинов Великой Отечественной войны;

- портал «Память народа» (<https://pamyat-naroda.ru>). На портале размещены оригинальные документы о ходе боевых действий, приказы, доклады командующих, оперативные описания боевой обстановки. В базе портала содержатся строчки из наградных листов с описаниями

подвигов. На нём собрана и открыта информация о местах первичных захоронений более 5 млн солдат и офицеров, которые погибли в бою или умерли от ран и болезней в госпиталях и медсанбатах. Особо ценным является возможность размещения пользователями в разделе «Истории пользователей» историй и воспоминаний людей, чьи судьбы затронула война 1941–1945 года;

- обобщенный банк данных «Мемориал» (<https://obd-memorial.ru>), созданный по инициативе Министерства обороны Российской Федерации в 2007 году. Этот ресурс содержит цифровые копии документов о безвозвратных потерях и именные записи о потерях Красной Армии в Великой Отечественной войне. Обнародованы первичные места захоронений более, чем 5 млн солдат и офицеров. Публикация этих данных в открытом доступе позволяет восстановить судьбу и места захоронения участников Великой Отечественной войны;

- официальный сайт движения «Бессмертный полк» (<https://www.moypolk.ru>), который не только информирует о деятельности этого инициативного движения, но позволяет добавлять в базу данных сведения об участниках Великой Отечественной войны, тем самым формируя виртуальное шествие «Бессмертного полка».

Однако, необходимо отметить проблемы, связанные с их использованием для передачи культурного кода подрастающим поколениям:

- отсутствие систематизированной информации о разнородных сетевых ресурсах;
- направленность на пассивное потребление информации;
- отсутствие привлекательности для детей и молодёжи.

Отсутствие систематизации и единого каталога Интернет-ресурсов, посвящённым Великой Отечественной

войны не позволяет решать задачи оперативного отбора необходимых ресурсов как для целенаправленного применения в общественно-просветительской и воспитательной деятельности, так и для самостоятельного использования. Частично такой систематизацией занимаются библиотеки, например, Центральная городская библиотека Нижнего Тагила (https://tagillib.ru/readers/for_children/iam_tagilchanin/katalog-veb-saytov-o-velikoy-otechestvennoy-voyne.php?clear_cache=Y), Муниципальная информационно-библиотечная система г. Новокузнецка (<https://libnvkz.ru/chitatelyam/ssilki/vov>), Централизованная библиотечная система г. Канска (<https://www.kansklib.ru/mb/chitatelyu/proekt-zhivaya-pamyat/resursy-o-vov>). И небольшой список основных, в основном официальных Интернет-ресурсов, посвящённых Великой Отечественной войне размещён на официальном сайте «Бессмертного полка» (<https://www.moypolk.ru/resource>). Однако, списки, как правило, являются устаревшими и весьма неполными.

В основном упомянутые и многие другие подобные ресурсы направлены на пассивное потребление информации. Интерактивность заключается в основном только в поиске нужной информации из базы данных или в возможности разместить историю о своём родственнике, что требует определённой подготовки и соответствующей мотивации. Кроме этого, необходимо формирование деятельностного отношения к цифровым местам памяти для того, чтобы они приобретали для молодёжи личностную значимость. Этого можно добиться, например, через интерактивные элементы и технологии – чтобы не было только пассивного потребления информации. Так, например, на соответствующих сайтах можно размещать викторины, тесты, которые позволят как проявить знание

пользователем фактов о Великой отечественной войне, так и заинтересовать в поиске и получении этой информации. Другим элементом привлечения и удержания внимания на этих ресурсах необходимо использование технологий геймификации, так как игровые компоненты для детей и молодёжи являются основными элементами вовлечения в процессы сохранения исторической памяти [8, 9]. Для этого можно размещать на сайтах интерактивны квесты и квизы.

Как перспективное направление использования информационно-коммуникационных технологий в контексте сохранения памяти о Великой отечественной войне можно рассмотреть развитие компьютерных игр (в том числе сетевых). Потенциал этого направления в целях сохранения исторической памяти о Великой Отечественной войне и для патриотического воспитания детей и молодёжи уже достаточно давно отмечается современными исследователями [10, 11, 12, 13, 14].

Несмотря на существующие проблемы развитие цифрового пространства памяти о Великой Отечественной войне, оно является одним из основных инструментов как сохранения исторической памяти, так и патриотического воспитания подрастающих поколений, для которых ресурсы Интернет являются приоритетными источниками информации.

Список литературы:

1. Гарас, Л.Н., Лебедь, Н.И., Татарченко, С.В. (2021), Особенности формирования исторической памяти в информационно-коммуникационную эпоху, *Modern Science*, № 5-3, с. 379-383.
2. Исачкин, Е.Н. (2023), Память о Великой Отечественной войне в интернет-пространстве российских социальных сетей, *Орловско-Курская битва в истории Великой Отечественной войны*.

ственной войны 1941-1945 гг: Сборник международной научно-практической конференции, Орёл, 20 апреля 2023 года, Орёл: Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ, с. 63-67.

3. Каминский, М.А. (2022), Электронные информационные ресурсы Министерства обороны Российской Федерации: к вопросу о современных практиках сохранения памяти о Великой Отечественной войне, *Цифровое измерение новой социальной реальности: сборник научных студенческих статей, Москва, 09 октября 2021 года – 17 2022 года*, под редакцией Н.А. Ореховской, М.Н. Свинцовой, А.С. Платановой, Москва: Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации, с. 79-87.

4. Сиразеева, Д.А., Мубаракшин, М.А. (2025), Цифровая память потомков: как современные интернет-ресурсы помогают молодежи узнать правду о Великой Отечественной войне и подвиге своих родных, *Герои войны - герои спорта: Материалы Всероссийской научно-практической конференции, приуроченной к празднованию 80-летия Победы в Великой Отечественной войне, Казань, 29 апреля 2025 года*, Казань: Поволжский государственный университет физической культуры, спорта и туризма, с. 189-192.

5. Шапарина, О.Н. (2025), Цифровые информационные ресурсы по теме «Великая Отечественная война» и варианты работы с ними на уроках и во внеурочной деятельности, *Образ действия, № 2*, с. 8-15.

6. Щедрин, А.А. (2024), Интернет-ресурс "Память народа" как инструмент формирования исторической памяти школьников, *Культурно-историческая память и современные образовательные практики: Сборник статей участников III Всероссийской научно-практической конференции, Томск, 02–03 ноября 2023 года*, Томск: Томский государственный педагогический университет, с. 86-91.

7. Царева, Н.А., Черная Е.В. (2024), Методика использования интернет-источников в процессе воспитания патриотического сознания студентов, *Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета*, т. 16, № 4(72), с. 123-130, DOI: 10.29039/2949-1258/2024-4/123-130.
8. Ускова, К.В. (2021), Патриотическое воспитание с использованием технологии геймификации, *Воспитание как стратегический национальный приоритет: Международный научно-образовательный форум, Екатеринбург, 15–16 апреля 2021 года, Часть 3*, Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, с. 444-446, DOI: 10.26170/Kvnp-2021-03-105.
9. Шарипова, Е.Р. (2025), Интерактивные формы работы Музея Победы: геймификация и эффект погружения как инструменты сохранения исторической памяти, *Хранители Победы - 2: Материалы научно-практической конференции, Москва, 25 апреля 2025 года*, Москва: Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры "Центральный музей Великой Отечественной войны 1941-1945 гг.", с. 72-74.
10. Белов, С.И. (2018), Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх), *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология*, т. 20, № 1, с. 96-104, DOI: 10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104.
11. Белов, С.И., Кретова, А.А. (2020), Компьютерные игры как ресурс реализации политики памяти: практический опыт и скрытые возможности (на материалах позиционирования событий Великой Отечественной войны), *Вестник Московского государственного областного университета. Серия: История и политические науки*, № 1, с. 54-63, DOI: 10.18384/2310-676X-2020-1-54-63.

12. Волков, Д.Ю., Панов, А.О. (2023), Влияние видеоигр на формирование исторической памяти о Великой Отечественной войне (на примере обучающихся Вологодского института права и экономики ФСИН России), *Всероссийский научно-практический журнал социальных и гуманитарных исследований*, № 4(11), с. 45-51, DOI: 10.46741/sgjournal.2023.11.4.006.
13. Ковтун, М. А. (2024), Образ Великой Отечественной войны в компьютерных играх начала 2000-х годов, *Актуальные вопросы современной науки: сборник статей XIV Международной научно-практической конференции, 2 ч., Пенза, 10 июня 2024 года*, Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), с. 99-101.
14. Сабирова-Павлюченко, Е.Н. (2015), Отражение событий Великой Отечественной войны в компьютерных играх и их влияние на подрастающее поколение, *Великая Отечественная война: историческая политика и историческая память: Сборник трудов Всероссийской научно-практической конференции, посвященной 70-летию Победы в Великой Отечественной войне*, Уфа, 20 мая 2015 года, Уфа: Уфимский государственный нефтяной технический университет, с. 39-43.