

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ РЕЦЕНЗИИ

REFEREE REPORTS

DOI: 10.12731/2077-1770-2023-15-2-342-359

УДК 101.1:316



Профессиональные рецензии

ПРАКТИКИ КОММЕМОРАЦИЙ
В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ
ИГРЫ «SECOND LIFE»*Н.В. Шалютина*

Обоснование. В современной реальности цифровые технологии не только служат инструментом реализации социальных практик, в том числе, коммеморативных, но и заполняют социальные лакуны, предлагая альтернативные способы взаимодействия с прошлым в цифровом пространстве. Компьютерные игры, в этой связи, представляют собой ценное пространство для исследований взаимоотношений с прошлым, поскольку позволяют увидеть многообразие и изменчивость современной мемориальной культуры и практик коммемораций.

Цель. Статья представляет собой рецензию на книгу «Жизнь и смерть в виртуальном мире. Цифровые родственные связи, nostalgia и скорбь в «Second Life» Маргарет Гибсон и Клариссы Карден. Автор критически осмысливает представленные в книге результаты этнографического исследования, фокусируясь на специфике мемориальной культуры и коммеморативных практиках в пространстве компьютерной игры «Second Life».

Методы. Автор опирается на философско-культурологический подход, включающий в себя приемы и методы выделения, обобщения и типологизации, а также методологию *memory studies*.

Результаты. Выделяются три интересных наблюдения авторов рецензируемой книги, касающихся цифровой мемориальной культу-

ры: (1) автономность виртуальных норм в процессе переживания «бесправного горя»; (2) возможность реализации ностальгических переживаний с помощью виртуальных «путешествий во времени»; (3) формирование специфической мемориальной культуры в пространстве «виртуальных третьих мест», являющейся альтернативой легитимизированной мемориальной культуре. Автор рецензии типологизирует описываемые в книге цифровые коммеморативные практики с точки зрения объектов памяти. Выделяются коммеморации, связанные с виртуальной историей (реализующие ностальгию по прошлому самой игры); воображаемой историей (позволяющие «играть» в историю в пространстве симуляций) и реальной историей.

Области применения результатов. Полученные результаты могут быть применимы при изучении социокультурных трансформаций практик коммемораций в цифровой среде, в формировании исследовательских подходов к пониманию специфики социально-конструктивистского потенциала компьютерных игр.

Ключевые слова: компьютерные игры; мемориальная культура; цифровые коммеморативные практики; «виртуальное третье место»

Для цитирования. Шалютина Н.В. Практики коммемораций в виртуальном пространстве компьютерной игры «Second Life» // Современные исследования социальных проблем. 2023. Т. 15, № 2. С. 342-359. DOI: 10.12731/2077-1770-2023-15-2-342-359

Referee Reports

COMMEMORATIVE PRACTICES IN THE VIRTUAL SPACE OF THE COMPUTER GAME «SECOND LIFE»

N.V. Shalyutina

Background. In contemporary reality, digital technologies not only serve as a tool for the implementation of social practices, including commemorative practices, but also fill social gaps, offering alternative ways

of interaction with the past in the digital space. In this context, computer games offer a valuable research space for interactions with the past, as they allow us to see the diversity and fluidity of the contemporary commemorative culture and practices.

Purpose. *This article is a review of the book *Life and Death in the Virtual World. Digital Kinship, Nostalgia and Grief in Second Life*” by Margaret Gibson and Clarissa Carden. The author critically examines the ethnographic research presented in the book, focusing on the specifics of memorial culture and commemorative practices in the space of *Second Life* computer game.*

Methods. *The author relies on the philosophical-cultural approach, which includes methods of selection, generalization and typology, as well as the methodology of memory studies.*

Results. *Three interesting observations of the authors of the reviewed book on digital memorial culture are highlighted: (1) autonomy of virtual norms in the process of experience of «powerless grief»; (2) possibility of realization of nostalgic experiences through virtual «time travel»; (3) formation of specific memorial culture in the space of «virtual third places», which is an alternative to the legitimized memorial culture. The author of the review typologizes the digital commemorative practices described in the book in terms of memory objects. It distinguishes commemorations associated with virtual history (implementing the nostalgia for the past of the game itself); imagined history (allowing to «play» history in the space of simulations) and reallife history.*

Scope of results. *The results can be applied in the study of socio-cultural transformations of commemorative practices in the digital environment, as well as in the formation of research approaches to understanding the specific socio-constructivist potential of computer games.*

Keywords: *computer games; memorial culture; digital commemorative practices; «virtual third place»*

For citation. *Shalyutina N.V. Commemorative Practices in the Virtual Space of the Computer Game «Second Life». *Sovremennye issledovaniya socialnyh problem [Modern Studies of Social Issues]*, 2023, vol. 15, no. 2, pp. 342-359. DOI: 10.12731/2077-1770-2023-15-2-342-359*

Введение

Дискуссии о роли компьютерных игр как новом способе социальных взаимодействий и конструирования реальности ведутся как в поле междисциплинарных исследований, так и в рамках перспективы *game studies* [2; 3]. Проникая в другие социальные институты, компьютерные игры становятся культурным феноменом, вызывающим интерес со стороны представителей разных дисциплин: поисковый запрос по словам «компьютерные игры» в заголовках, ключевых словах и аннотациях базы *eLibrary.ru* дает 19222 результатов из более чем 41 млн. статей (данный на конец марта 2023 г.)

Принимая во внимание потенциал компьютерных игр как элементов конструирования новых форм социальности, они представляют особый интерес с точки зрения *memory studies*. Компьютерные игры, создающие виртуальные миры, – не только развлечение, но специфическое пространство удовлетворения сложных эмоциональных потребностей и переживаний прошлого: горя, потери, привязанности, ностальгии. Впитывая биографические истории пользователей, виртуальные миры компьютерных игр создают места памяти, цифровых мемориалов и коммемораций, дают представление о многочисленных и разнообразных способах рефлексии над прошлым.

В этой связи интерес представляет монография «Жизнь и смерть в виртуальном мире. Цифровые родственные связи, ностальгия и скорбь в *Second Life*» [8], доцентов университета Гриффина (Австралия) Маргарет Гибсон и Клариссы Карден. Авторы предлагают этнографический анализ коммеморативных практик пользователей «*Second Life*» и их эмоциональных потребностей и переживаний, связанных с прошлым. Это игра, существующая с 2003-го года, и насчитывающая более 60-ти млн. пользователей, которой уже посвящено несколько исследований, самые известные – Тома Боелстрофа [6] и Шерри Туркле [11].

Игра является трехмерным виртуальным пространством с элементами социальной сети, в котором владельцы аккаунтов имеют возможность выбрать и модифицировать своего аватара, создавать

цифровые объекты (товары, предметы), общаться, работать, участвовать в сообществах, путешествовать, покупать и арендовать недвижимость. Пользователи сами выбирают образ жизни в «Second Life» и обустраивают свои пространства: в игре есть различные зоны, отвечающие потребностям пользователей: пространства для медитации, ролевых игр, виртуальных боевых действий, кладбища, магазины, сады. Учитывая долгий срок существования «Second Life», большое количество участников и технические возможности модификации пространств, эта игра стала популярной площадкой не только для досуга, но и для социального взаимодействия, бизнеса и обучения. Авторы называют пространство «Second Life» «зрелым виртуальным миром», со своей культурой, историей, ритуалами и конвертируемой валютой.

Цель и методология

Статья представляет собой рецензию на книгу М.Гибсон и К.Карден «Жизнь и смерть в виртуальном мире. Цифровые родственные связи, ностальгия и скорбь в «Second Life». Цель статьи – выделение специфических черт мемориальной культуры и типологизация цифровых практик коммеморации в пространстве компьютерной игры на основе этнографического исследования М.Гибсон и К.Карден. Рецензия подготовлена с опорой на философско-культурологический подход, включающий в себя приемы и методы выделения, обобщения и типологизации, а также методологию *memory studies*.

Результаты и их обсуждение

Рецензируемая книга представляет собой этнографическое исследование практик, связанных с горем, памятью, ностальгией и трауром в «Second Life» и основана на беседах с пользователями и на включенном наблюдении за повседневностью виртуальных сообществ. Книга состоит из 5-ти глав, каждая из которых демонстрирует возможности «Second Life» дублирования и вытеснения традиционных правил социальных взаимодействий. В первых двух главах авторы устанавливают связь и автономность «реальной» и

«второй» жизнью, демонстрируя, что жизнь аватара имеет ценность, так как он является частью социальной сети друзей и семьи. Авторы подвергают сомнению онтологические статусы первичности реальной и вторичности виртуальной жизни, демонстрируя, как некоторые ритуалы, имеющие культурные и исторические корни (например, траурные церемонии) переносятся, приживаются и реконструируются в онлайн-мире.

В первой главе авторы рассматривают семьи в «Second Life», их способы и цели формирования. С точки зрения авторов, эти виртуальные семьи одновременно подрывают и укрепляют традиционные формы родства, так как могут комбинировать «реальное» и «воображаемое» цифровое родство. Авторы подчеркивают, что семейные и романтические отношения в виртуальном мире не регулируются теми же нормами и моралью, что и в мире офлайн, так как пользователи формируют связи и привязанности, существующие вне их физического воплощения. В виртуальной среде становится возможным оспаривать правовые и социальные нормы заботы и родства.

Во второй главе авторы постулируют, что жизни, прожитые в «Second Life» - жизни аватаров – являются сами по себе значимыми и достойными скорби даже независимо от реальной жизни, необходимой для их функционирования. «Вторая жизнь» зависит от физического существования; однако, в соответствии с авторским стремлением проблематизировать понятия «первичности» и «вторичности», авторы утверждают, что виртуальная жизнь не сводится к продолжению «реальной жизни». Аватары развивают обширные сети отношений, играют определенные социальные роли в виртуальном пространстве, накапливают имущество и создают объекты, которые имеют экономическую ценность как в виртуальном мире, так и за его пределами.

В третьей главе авторы обращаются к мемориальной культуре «Second Life» и показывают, каким образом коммеморативные практики «Second Life» материализуют переживание скорби в ситуации потери близких в реальной жизни. В этой главе описывает-

ся феномен кладбищ «Second Life», на которых люди и животные, существующие как в виртуальном мире, так и за его пределами мемориализуются; а также характеризуется культура чествования общественно значимых персон и событий.

В четвертой главе рассматривается более персонализированная и приватная материальная культура скорби в «Second Life». Авторы обсуждают то, как предметы, создающиеся в игре могут служить напоминанием об умерших или потерянных близких. Жители «Second Life» осознанно воспроизводят значимые памятные объекты из реальной жизни, такие как предметы, относящиеся к дому, одежде и питомцам. Также рассматривается судьба виртуальных объектов, чьи владельцы «умерли» (виртуально или реально).

В пятой главе авторы обращаются к понятиям памяти и ностальгии в том виде, в каком они возникают в «Second Life». Первый раздел этой главы посвящен ностальгии по дому: описываются кейсы создания пользователями значимых пространств памяти для своих престарелых родителей. Авторы связывают обсуждение ностальгии по реальной истории с анализом проявлений ностальгии по виртуальной истории «Second Life». Несмотря на изменение виртуальных строительных практик за время существования игры, пользователи стараются поддерживать и сохранять доступ к «устаревшим» объектам мира «Second Life», вызывающим ностальгические переживания. Эта глава завершается обсуждением понятия «путешествия во времени» в пространстве «Second Life». Авторы рассматривают кейсы конструирования виртуальных аналогов реального прошлого: например, симуляции «Берлин 1920-х гг.» и «Радиорубка старого времени».

С точки зрения *memory studies*, отношений памяти и переживания прошлого в виртуальном пространстве особенно интересными, на наш взгляд, представляются три наблюдения авторов, связанные с практиками коммемораций в игре «Second Life».

Во-первых, идея автономности виртуальных норм. Эта мысль, обозначенная в первой главе относительно семейных и романтических отношений, развивается в последующих главах и переносится

сится на нормы, имеющие отношение к переживаниям горя. Авторы обращают внимание на возможность легитимизации горя для пользователей виртуальных миров, лишенных права на публичное выражение скорби в реальном мире. «Бесправное горе» возникает там, где потеря не признается обществом и не может быть публично выражена. Теория Кеннета Дока [7] о лишенном гражданских прав горе предоставляет важный концептуальный инструмент, с помощью которого можно понять переживания скорби жителей «Second Life», потерявших значимых близких, а также места памяти. Авторы развивают идеи Дока применительно к ситуациям, когда реальное окружение не признает законную причину скорби, например, в случаях реальных утрат людей, связь с которыми не легитимна с точки зрения социального окружения, и в случаях скорби по отношению к личностям (аватарам), ушедшим из виртуального мира. Очевидно, что для пользователей, скорбящих о потере тех, с кем они встречались только в «Second Life» (или даже вымышленных персонажей и медийных персон), возможность признания этого горя за пределами мира «Second Life» ограничена. Виртуальные коммеморативные практики, описываемые авторами (создание памятников и мемориальных мест, обозначение памятных дат) являются актами неприятия и преодоления «бесправного горя».

Во-вторых, большим эвристическим потенциалом, на наш взгляд, обладает идея ностальгии, воплощенной в виртуальных путешествиях во времени. В этом контексте обращение к прошлому, его идеализация и проявления ностальгии в виртуальном пространстве игры являются попыткой нивелировать противоречия настоящего и риски будущего. В терминологии Зигмунта Баумана подобная «ретропия» [1, 19] демонстрирует отказ от ожиданий относительно будущего и попытку найти стабильность и надежность в прошлом; а безопасность и успокоение - в гаджетах.

Пользователи игры конструируют виртуальные аналоги некоторых эпох и мест, имеющих для них культурное значение или вызывающих интерес. Это практика «Second Life», удовлетворяющая потребность в ностальгических переживаниях: ностальгии по дет-

ству и дому, ностальгии по собственной истории «Second Life» и ностальгии по утраченным реальным местам прошлого. Ностальгия, с точки зрения авторов, – это не обязательно буквальная память, но акт воспоминания и воображения прошлого. Относительно чувства ностальгии Эндрю Хигсон пишет, что «процесс воспоминания... тесно связан с желанием вернуться мысленно или фактически в то более раннее время – даже если ясно, что такое возвращение может быть только фантазией» [9, P.123]. Если традиционные медиа предлагали людям тексты как возможность погрузиться в пространство культурной памяти и ностальгических переживаний, то в компьютерных симуляциях окончательная реальность возникает в виде детальной цифровой реконструкций пространств объектов, которые могут быть использованы игроками для путешествий во времени через их аватары. Строители мира «Second Life», как любители, так и профессионалы выбирают аспекты периода, которые они хотят передать: архитектуру, декор, музыку, звуки, одежду (посредством введения дресс-кода для аватаров) и оставляют в стороне то, что нежелательно или слишком сложно. Таким образом, исторические симуляции в «Second Life» являются ностальгическими в смысле предоставления доступа в идеализированную и воображаемую версию прошлого.

Особенно интересен в этой связи кейс воссоздания пользователями «Second Life» Берлина 1920-х годов. Действие симулятора происходит в Веймарской республике; он характеризуется близкой к реалистичности того времени архитектурой, соответствующим дресс-кодом и регулярными тематическими мероприятиями. Этот мир, существует в мире «Second Life» более 7-ми лет, и если контекст этого места (здания и текстуры) имеют конкретных авторов, то контент (сообщества и социальные взаимодействия) являются результатом коллективных действий. Важным моментом является то, что пользователи, вступая в социальные взаимодействия, стараются придерживаться атмосферы эпохи; в этом смысле пространство Берлина из «Second Life» является формой цифровой коллективной исторической реконструкции. Образ прошлого, пред-

ставленный в «Second Life», не является точным отражением Берлина 1920-х годов, он основан на современных представлениях об истории данного периода в популярной культуре. Эту симуляцию можно трактовать и как площадку для исторического обучения и виртуального туризма, и как мир игры и фантазии, и как «место памяти» [4] - пространство ностальгии и интеракций с прошлым.

В-третьих, интерес представляет развитие авторами идеи «места» относительно виртуальных практик коммемораций. С точки зрения авторов, ключевой определяющей характеристикой виртуальных миров является то, что они представляют собой технологические среды, которые обеспечивают пользователям чувство места. Авторы не прибегают к концепции «третьего места» Рея Ольденбурга [5], но, в сущности, развивают её применительно к виртуальному миру «Second Life». Напомним, что Ольденбург использует понятие «третье место» применительно к реальному социальному пространству, не связанному с домом («первое место») и работой («второе место»). Это пространство неформальных социальных взаимодействий, место для коммуникации в условиях нейтральности, доступности, отсутствия социальной стратификации на каких-либо основаниях, кроме регулярности использования. Важный аспект существования «третьих мест» – наличие «завсегдатаев» - постоянных клиентов, поддерживающих определенную атмосферу, правила и традиции места. В физическом воплощении «третьи места» играют важную интегрирующую роль для локальных сообществ. Для онлайн-сообществ, соответствующих этим характеристикам, Чарльз Соукап [10] предложил термин «виртуальное третье место», взаимодействия в которых происходят вне пространства и времени. Эти интеракции «через симуляцию изменяют идентичность и символические референции» [10, р. 432]. С этой точки зрения, «виртуальные третьи места» способны институализировать различные социальные практики, в том числе коммеморативные в пространстве компьютерной игры.

Авторы монографии отмечают, что в цифровом пространстве формируется специфическая мемориальная культура: поворот к

празднованию жизни, а не только оплакивание смерти (особенно по отношению к публичным персонам); использование культуры мемов и вирусных медиа; создание цифровых мемориалов; появление сообществ, основной функцией которых становится совместные воспоминания и обмен биографическими историями. «Second Life» является частью этой более широкой цифровой культуры совместной скорби. Это пространство, в котором проявляются тенденции к цифровой мемориализации, продолжению цифровых связей с близкими и публичными умершими людьми. Однако «Second Life» как «виртуальное третье место», обладающее опцией создания объектов и воплощения личностей, придает, по мнению авторов, ритуализированной скорби гибридную форму: креативность, процессуальность, открытость для случайностей.

Авторы используют понятие Майкла Уорнера «контрпублик» [12], то есть, оппозиционные общественные сферы, для описания специфики коммеморативных практик в «Second Life», так как игра предлагает пользователям альтернативы легитимизированной мемориальной культуре. Очевидно, что коммеморативные ритуалы имеют первостепенное значение в исторической памяти, особенно по отношению к событиям, имеющим сакральный статус на национальном и транснациональном уровнях. По мнению авторов, этот статус зачастую связан с «национализмом... и гегемонией маскулинности, которые замалчивают и делегитимизируют истории женщин и особенно истории травм, связанных с изнасилованиями и убийствами в контексте войны» [8, P.83]. В то время как санкционированная государством мемориальная культура остается значимым моральным фактором в культивировании националистических чувств и солидарности (через мифы, истории и ритуалы), общественная траурная и мемориальная культура становится все более мобильной и формируется под влиянием целого ряда источников идентичности, обстоятельств смерти и субъектов утраты.

Преобразующая способность «виртуальных третьих мест» заключается в том, что они обходят регулирующие возможности государств определять, кто или что будет частью общественной

мемориальной культуры. В сущности, «виртуальные третьи места» преодолевают отсутствие некоторых мемориальных практик в реальном физическом пространстве, становясь самостоятельным местом памяти. В «Second Life» культура памяти объединяется как вокруг цифровых мемориалов и кладбищ, так и вокруг сообществ, посвященных памяти конкретных событий.

Обобщая наблюдения авторов относительно реализации пользователями ностальгических переживаний, их взаимодействий с «сентиментальными объектами» [8, p.107] и ритуальными пространствами, можно типологизировать онлайн-практики коммемораций в пространстве игры.

Во-первых, это практики коммемораций, относящиеся к *виртуальной истории*. За время своего существования игра приобрела собственное прошлое и претерпела значительные трансформации (технически усложнились и детализировались элементы пространства, сами аватары и их функционал). Игровые сообщества «Second Life» стали характеризоваться ностальгией по собственной истории и пространствам (как частным, так и общественным). Это проявляется в сохранении исторических зданий и пространств в первоначальном виде; в существовании музеев истории игры и достопримечательностей; в декорировании жилищ фотографиями аватаров и мест, сделанными в самой игре; в сохранении пользователями устаревших объектов. Сообщества выделяют не только пространства и объекты, которые должны оставаться неизменными в периоды перестроек, но и временные маркеры, отмеряющие историю игры (регулярные праздники, фестивали и события). Все эти практики не имеют прагматических причин, а связаны с ностальгией и глубокой эмоциональной привязанностью многих игроков к этому миру и к другим пользователям, населяющим его. Как и в реальной жизни, ностальгический импульс, направленный на сокращение дистанции между прошлым и настоящим, проявляется в бережном сохранении значимых объектов и истории сообществ. Но в отличие от реальной жизни, виртуальное пространство игры позволяет не только возвращаться в прошлое, но и переживать его заново.

Во-вторых, в цифровом пространстве игры можно выделить коммеморативные практики, относящиеся к *воображаемой истории*. Речь идет об исторических симуляциях, играющих роль виртуальных туристических направлений. Не смотря на то, что эти симуляции репрезентуют конкретное место и время, они, в сущности, являются симулякрами, так как конструируются сообразно техническим возможностям детализации и социальным нормам «Second Life». Например, в описанном выше проекте «Берлин 1920-х» есть цензура, связанная с антисемитскими высказываниями, использованием лозунгов и атрибутов нацизма. Посетители этой симуляции не столько переживают, сколько «играют» в историю, подобно тому, как это происходит в офлайн-пространстве исторических игр и реконструкций.

В-третьих, можно выделить коммеморативные практики, относящиеся к *реальной истории*. Это сложный комплекс коммемораций, проявляющийся как на индивидуальном, так и на социальном уровнях.

На уровне проживания личного прошлого игра предоставляет возможность создавать пространства памяти (могилы, памятники) по ушедшим близким, войти в сообщества людей, потерявших близких при схожих обстоятельствах и разделить чувства скорби с другими. Выше мы писали о «бесправном горе», возможность пережить и разделить которое люди имеют только в онлайн-сообществах; таких много в пространстве «Second Life» (это и сообщества ЛГБТ, и сообщества людей, чьи ролевые позиции по отношению к умершему не поддерживаются в рамках традиционных социальных отношений). Кроме того, учитывая 20-тилетнее существование мира «Second Life», эмоциональные связи, установившиеся между аватарами (не знакомыми в реальной жизни), так же легитимизируются: есть места «захоронения» и поминовения значимых для других пользователей аватаров.

Вместе с тем, игра дает возможность «путешествовать» по личному прошлому. Игроки конструируют разного рода «сентиментальные» объекты – аналоги значимых предметов из личного прошлого: утраченные семейные реликвии, игрушки и предметы из детства,

репликации умерших домашних животных. Пользователи воссоздают по памяти и фотографиям дома из детства, которые используются для встречи и общения со своими реальными родственниками. Ностальгические семейные пространства являются уникальной формой коммемораций для современных обществ с высокой мобильностью, в которых утрата «отчего дома» - распространенное явление. Эти места становятся площадкой для семейного общения, обладают высокой эмоциональной окраской и особой темпоральностью.

На социальном уровне «Second Life» также позволяет реализовывать коммеморации, которые по разным причинам невозможно осуществить офлайн: есть общественные мемориалы, посвященные различным значимым событиям, трагедиям и потерям; группы поминовения умерших общественно значимых людей (музыкантов, политиков и т.д.), вымышленных персонажей популярной культуры. Виртуальный мир, в сущности, признает реальность всех форм эмоциональных переживаний и обстоятельств утраты, замещает лакуны в реальных социальных институтах, легитимизирует различные переживания скорби.

Заключение

Выделенные три формы онлайн-коммемораций в пространстве компьютерной игры дают возможность возвращаться, проживать и представлять прошлое, используя разнообразные способы. Дискурс прошлого и переживания потери в мире «Second Life» сформировался благодаря длительности существования игры и техническим возможностям этого виртуального пространства, позволяющего альтернативно воспроизводить и переосмысливать социальные практики, в том числе, ритуалы скорби, коммемораций, ностальгии. Цифровое пространство заполняет лакуны реального социального пространства, позволяя пользователям совместно переживать различные формы «бесправного горя», создавать «виртуальные третьи места» памяти и реализовывать ностальгические переживания. Ностальгия как реакция на мобильность и изменчивость окружающего мира, характеризующих современность, особенно ярко наблюдает-

ся в онлайн-пространстве, где устанавливаются особые отношения темпоральности; приватности и публичности; индивидуальной и социальной истории; автономности и связанности с реальностью; геймификации отношений с прошлым.

В целом, рецензируемая книга интересна как с методологической, так и с содержательной точек зрения: с одной стороны, представленное исследование развивает опыт цифровой этнографии, размывая границу между онлайн и офлайн практиками этнографии. С другой – вносит вклад в понимание цифрового образа жизни и того, каким образом практики, связанные с утратой и переживанием прошлого, адаптируются к цифровой среде, осуществляются и трансформируются в ней.

Информация о спонсорстве. Статья подготовлена при финансовой поддержке гранта Российского научного фонда, проект № 22-18-00311 «Медиатизация как фактор трансформации коммеморативных практик молодежи».

Funding. This article was prepared with the financial support of grant from the Russian Science Foundation, project No. 22-18-00311 “Mediatization as a Factor in the Transformation of Commemorative Practices of Youth”.

Список литературы

1. Бауман З. Ретротопия. М.: ВЦИОМ, 2019. 160 с.
2. Белов С.И. Историческая символика видеоигр как фактор коррекции социальной памяти населения (на материалах Assassin’s Creed) // Диалог со временем. 2022. № 81. С. 242-248.
3. Галанина Е. Время в видеоиграх // Новое литературное обозрение. 2019. № 4. С. 344-350.
4. Нора П. Проблематика мест памяти // Франция-память. СПб: Издательство Санкт-Петербургского университета, 1999. С. 17-50.
5. Ольденбург Р. Третье место: кафе, кофейни, книжные магазины, бары, салоны красоты и другие места «тусовок» как фундамент сообщества. М.: Новое литературное обозрение, 2014. 456 с.

6. Boellstorff T. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. New Jersey: Princeton University Press. 2008. 336 p.
7. Doka K.J. *Living with Grief: Loss in Later Life*. Washington, DC: The Hospice Foundation of America. 2002. 363 p.
8. Gibson M., Carden, C. *Living and Dying in a Virtual World. Digital Kinships, Nostalgia, and Mourning in Second Life*. Palgrave Macmillan. 2018. 154 p.
9. Higson A. *Nostalgia is not what it Used to Be: Heritage Films, Nostalgia Websites and Contemporary Consumers // Consumption Markets & Culture, 2013, Vol. 17(2), pp. 120–142. <https://doi.org/10.1080/10253866.2013.776305>*
10. Soukup C. *Computer-Mediated Communication as a Virtual Third Place: Building Oldenburg’s Great Good Places on the World Wide Web // New Media & Society, 2006, Vol 8(3), pp.421-440. <https://doi.org/10.1177/1461444806061953>*
11. Turkle S. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Cambridge: The MIT Press, 2005. 372 p.
12. Warner M. *Publics and Counter-Publics*. New York: Zone Books. 2005. 334 p.

References

1. Bauman Z. *Retrotopiya* [Retropy]. M.: VCIOM, 2019, 160 p.
2. Belov S.I. *Istoricheskaya simbolika videoigr kak faktor korrekcii social'noj pamyati naseleniya (na materialah Assassin's Creed)* [Historical Symbolism of Video Games as a Factor of Social Memory Correction (Based on Assassin's Creed)] *Dialog so vremenem* [Dialogue with time]. 2022, no 81, pp. 242-248.
3. Galanina E. *Vremya v videoigrah* [Time in video games]. *Novoe literaturnoe obozrenie* [New Literary Review]. 2019, no. 4, pp. 344-350.
4. Nora P. *Problematika mest pamyati* [The Problematics of Memory Sites]. *Franciya-pamyat'* [France-Memory]. SPb: Izdatel'stvo Sankt-Peterburgskogo universiteta. 1999. pp. 17-50.

5. Ol'denburg R. *Tret'e mesto: kafe, kofejni, knizhnye magaziny, bary, salony krasoty i drugie mesta «tusovok» kak fundament soobshchestva* [The Third Place: Cafés, Coffee Shops, Bookshops, Bars, Beauty Salons and other Places to «Hang out» as the Foundation of the Community] M.: Novoe literaturnoe obozrenie, 2014, 456 p.
6. Boellstorff T. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. New Jersey: Princeton University Press, 2008, 336 p.
7. Doka K.J. *Living with Grief: Loss in Later Life*. Washington, DC: The Hospice Foundation of America, 2002, 363 p.
8. Gibson M., Carden, C. *Living and Dying in a Virtual World. Digital Kinships, Nostalgia, and Mourning in Second Life*. Palgrave Macmillan, 2018, 154 p.
9. Higson A. Nostalgia is not what it Used to Be: Heritage Films, Nostalgia Websites and Contemporary Consumers. *Consumption Markets & Culture*, 2013, vol. 17(2), pp. 120–142. <https://doi.org/10.1080/10253866.2013.776305>
10. Soukup C. Computer-Mediated Communication as a Virtual Third Place: Building Oldenburg's Great Good Places on the World Wide Web. *New Media & Society*, 2006, vol 8(3), pp. 421-440. <https://doi.org/10.1177/1461444806061953>
11. Turkle S. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Cambridge: The MIT Press, 2005, 372 p.
12. Warner M. *Publics and Counter-Publics*. New York: Zone Books, 2005, 334 p.

ДАнные об авторе

Шалютина Надежда Владимировна, кандидат социологических наук, доцент кафедры отраслевой и прикладной социологии *Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского*
Университетский переулок, 7, г. Нижний Новгород, Нижегородская область, 603000, Российская Федерация
shalyutina@fsn.unn.ru

DATA ABOUT THE AUTHOR

Nadezhda V. Shalyutina, PhD in Sociological Sciences, Associate Professor, Branch and Applied Sociology Department

N.I. Lobachevsky National Research Nizhny Novgorod State University

7, Universitetsky lane, Nizhny Novgorod, Nizhny Novgorod region, 603000, Russian Federation

shalyutina@fsn.unn.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6101-4551>

SPIN-code: 7904-4155

Поступила 28.04.2023

После рецензирования 05.05.2023

Принята 10.05.2023

Received 28.04.2023

Revised 05.05.2023

Accepted 10.05.2023