

Д.С. АРТАМОНОВ, С.В. ТИХОНОВА

## «ГАРАЖ» ИСТОРИИ: ЦИФРОВОЙ ПОВОРОТ «НЕЗАВИСИМЫХ ИСТОРИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ»<sup>1</sup>

Статья посвящена роли цифровых технологий в развитии исторического сегмента гражданской науки. Используя метафору гаражной, кустарной науки, авторы рассматривают применение массовыми пользователями цифровых технологий в формате «Do it yourself» для создания контента, аккумулирующего историческую память. Анализируется потенциал цифровых технологий для совершенствования качества исторического исследования, определяются границы их применимости непрофессионалами в истории для решения исторических задач. Рассматривая историхакинг как создание, распределение и дополнение интернет-пользователями исторического знания, способного удовлетворять социальные и личные запросы на актуальную память о прошлом, авторы показывают конвергенцию исторической информатики и публичной истории. Интернет-пространство выступает средой новых массовых форм исторического познания, на основе которых создаются устойчивые образы прошлого и апробируются новые способы фиксации его следов.

**Ключевые слова:** гражданская наука, публичная история, гаражная наука, независимые исторические исследования, историческая память, историхакинг

Цифровая эпоха вызывает к жизни новые формы коммуникации обыденного знания и знания научного. Отправной точкой данной статьи послужило замечание рецензента на наш текст «Историческая лженаука как феномен современной медиасферы»<sup>2</sup>. Суть замечания сводилась к следующему – избыточная резкость демаркации науки и лженауки стигматизирует промежуточные формы околонучного знания, не дает возможности раскрыть их позитивный вклад в развитие знания исторического. Таким образом, в поле нашего зрения оказалась обширная территория гражданской науки, на которой энтузиасты вне академического сообщества прокладывают свои тернистые пути к истине о прошлом. Это Дикое поле науки, более чем условно относящееся к юрисдикции научного этоса, очень часто в академических штудиях обозначается термином «гаражная» наука, подчеркивающим кустарность, бюджетность и неофициальность производства знания в ее условиях. Метафора гаража родилась из эксперимента биохимика Роба Карлсона, в 2005 г. решившего оборудовать в домашнем гараже биохимическую лабораторию, отвечающую потребностям современных исследований. При желании можно проследить корни этой метафоры до гаражей IT-хакеров, поиски и открытия которых были движущей силой современ-

<sup>1</sup> Статья подготовлена при финансовой поддержке РФФИ, проект 19-011-00265 «Социальное конструирование исторической памяти в цифровом мире».

<sup>2</sup> Артамонов, Тихонова 2018: 317-335.

ной цифровой революции. Ретроспектива на этом не исчерпывается, она уходит в точку «альфа» истории науки от Архимеда до Константина Циолковского, выстраивая линию преемственности между всеми энциклопедистами, универсалистами и титанами, улучшавшими научный метод собственными руками.

Фактические повороты этой линии, весьма любопытные и часто далекие от сложившихся в культуре интерпретаций технического развития, стали предметом пристального внимания «СТС» – междисциплинарного направления в эпистемологии науки, стремящегося объяснить фундаментальные связи между наукой, технологией и обществом. В англоязычной традиции аббревиатуру «STS» в 1980-е гг. расшифровывали как Science and Technology Study, либо как Science-Technology-Society. Каждый вариант предполагал собственный методологический проект, но постепенно различия нивелировались. Западные исследователи эту аббревиатуру уже не расшифровывают, а используют как самоназвание вполне устоявшейся дисциплинарной области (в которой, кстати, история науки и история как таковая играют весьма важную роль). В отечественной литературе адекватный оним не сложился, но, тем не менее, влияние Б. Латура и Дж. Ло становится все более заметным во всех течениях эпистемологии, включая историческое.

Мы попытаемся очертить вклад неинкорпорированных в академические структуры независимых исследователей в «большую науку» истории. Это предполагает сопряжение двух разнонаправленных векторов, по которым действуют социальные силы, преобразующие взаимодействие науки и общества в диффузные коллективные практики: движение науки к обществу, деинституализация науки, и движение общества к науке, ее популяризация усилиями академических агентов, не только транслирующих научное знание, но и активно взаимодействующих с агентами социальными. Динамика таких взаимодействий в соответствии с логикой развития информационного общества<sup>3</sup> носит преимущественно горизонтальный, сетевой, характер, не децентрализуя вертикальные институциональные структуры, но деформируя их через снижение числа ступеней иерархии и снабжая ее звенья лучами равноrangовых связей за пределами конкретного социального института. Новая морфология социального института накладывает отпечаток и на историческое познание, а ее изучение требует пристального взгляда как изнутри, так и снаружи.

### 1. Технонаука в жизненном мире

Внутренние изменения института науки описывает концепция технонауки, утверждающая, что области науки и техники связаны и развиваются вместе; выдвигание и продвижение научных знаний тре-

<sup>3</sup> Грановеттер 2009: 31-50; Кастельс 2004.

бует создания инфраструктуры технологии; роли заказчика, производителя, потребителя научного знания имеют новый характер.

Во-первых, техника в этой концепции интерпретируется не как вторичный по отношению к знанию продукт научного производства, а рассматривается в качестве важнейшего компонента самой науки как специфической социальной деятельности. Термин «технонаука» (tech-noscience) сопрягает воедино людей и нелюдей (инструменты), производящих знания. Бруно Латур, вводя в оборот этот термин, стремился показать, что наука и общество не существуют отдельно, поскольку для реализации научного познания требуются усилия не только ученых, но и многих других людей<sup>4</sup>. Логика Латура сводится к следующему. Основа новоевропейской науки – применение политико-правового опыта к решению познавательных задач. Научное исследование как комплекс особых процедур познания стало возможным благодаря тому, что Роберт Бойль, один из учредителей Лондонского королевского общества, ввел в качестве эталона доказательства параюридическую метафору, применив к объектам исследования процедуру дознания английского уголовного суда: «заслуживающие доверия, состоятельные и достойные уважения очевидцы, собравшиеся вокруг сцены, на которой проводится опыт, могут свидетельствовать о существовании факта, *the matter of fact*, даже если сами они ничего не знают о его подлинной природе.

Таким образом, Бойль изобретает эмпирический стиль, которым мы пользуемся и по сей день»<sup>5</sup>. Новое лабораторное оборудование (в анализе Б. Латура – это вполне конкретный вакуумный насос) становится актором конструирования особых фактов, за которыми закрепится название научных. Если в суде достаточно показания двух надежных свидетелей для признания вины, то в лаборатории показаний приборов достаточно для признания факта. «Отныне, говорит нам Бойль, никакое свидетельство, идущее от человека, больше не будет приниматься в расчет, ни один человек, выступающий в качестве свидетеля, не будет внушать доверия; теперь доверия будут заслуживать только показания нечеловеков и инструментов, подтвержденные людьми...»<sup>6</sup>. Внутри научных лабораторий, аккумулирующих искусственные механизмы, испытывающие их люди создают научные факты, говорят от их и являются их «уполномоченными представителями». Создание научных фактов и ре-гистрирующих их механизмов – нерасторжимый процесс, ускоряющийся по мере увеличения числа работающих механизмов.

Во-вторых, для технонауки характерны принципиально новые отношения с конечным потребителем, с которым ранее наука была совершенно не знакома. Конструируя панораму научных сетей, Латур

<sup>4</sup> Латур 2013: 278.

<sup>5</sup> Латур 2006: 79.

<sup>6</sup> Там же: 115.

очень часто использует образ айсберга. Развивая это сравнение, можно рассмотреть топологию сращения научных сетей и социального ландшафта как набор пирамид, вертикально организующих социальные роли участвующих в поддержании мира локальной лаборатории. Чем ниже мы спускаемся по пирамиде, тем ниже квалификация участников сетевой опоры. Основание пирамид представлено массами обывателей, часто невежественных, но весьма к науке не равнодушных. Если следовать категориальным схемам С. Фуллера<sup>7</sup>, внизу пирамид-опор находятся реальные потребители науки, а в вершине – заказчики (клиенты), чиновники и корпоративные менеджеры, финансирующие только те исследовательские направления, результаты которых способны принести им укрепление военной машины или повышение продаж. Однако Латур настаивает, что большое число неученых, вовлеченных в производство научного знания, не отменяет лидирующей роли ученых.

Вплоть до 1970-х гг. потребитель науки внутри науки был фигурой абсолютно абстрактной и пассивной. Наука ничего не знала о его конкретных чаяниях и бедах, оперируя усредненной статистикой, она никак не зависела от его воли. Иногда ему выпадал шанс стать ее частью, которым он не обязательно пользовался, но это было исключением из правил. В типичном случае он мог занять позицию сторонника или противника науки, и то не столько в силу личного выбора, сколько под влиянием различных агентов социализации, от церкви до семьи. Впрочем, человек массы успешно мог сочетать обе позиции, в одних сюжетах предпочитая выступать за науку (например, разделяя гордость за космические полеты), а в других рассматривая ее как зло (например, избегая медицинских осмотров или отказываясь от «нитратных» овощей). Динамика массового сознания избегает действия логического закона исключённого третьего, подчиняясь законам мифологии.

В последнюю четверть XX века наметились тенденции «конкретизации» обывателя в науке. Сначала у него стал появляться голос. В западных демократических обществах, на заре распространения биомедицинских технологий, столкнувшись с новой версией конфликта «веры и разума», появился феномен гражданской экспертизы в практике принятия политических решений по финансированию научных исследований. Постепенно субъекты гражданского общества стали прямо (не через избранных политиков) влиять на процессы управления наукой, но влияние это реализовалось в подавляющем большинстве случаев через навязывание запретов и ограничений, а не через актуализацию тех или иных исследовательских задач. Затем индивид начал открывать глаза, а компьютерная революция сделала более доступными для общественности научные знания. Но цифровые технологии не только демократизи-

---

<sup>7</sup> Fuller 2015: 52–69.

ровали данные, они сделали возможным принципиально новое качество работы черных ящиков, сложных систем с ненаблюдаемой и неизвестной потребителям структурой. Дружественность интерфейсов данных устройств позволяет взаимодействовать с ними в режиме «без посредников», применяя их для задач самопознания, которое в первую очередь ориентировано на прагматические цели, для заботы о себе.

Гаджеты типа браслетов-трекеров и прочие новинки цифровых технологий принесли с собой в повседневность персонализацию науки, затрагивающей весь спектр человеческого быта. «Персонализированная наука», по определению N.V. Heuyen, это рутинная практика обывателя, который в повседневной жизни с помощью гаджетов пытается производить проверенные знания с использованием научных методов и по научным критериям, хотя объектом их исследований является сам исследователь, а целью – практическое знание для самостоятельного использования человеком<sup>8</sup>. Знание персонализированной науки неразрывно связано с конкретной личностью, ее телом, здоровьем и стилем жизни, оно неразрывно связано с жизненным миром индивида и, наконец, оно верифицируемо с высокой степенью точности. Обыватель, вооруженный черным ящиком технологии, далек от роли ученого, поскольку изучает себя лично на основе личных ценностей и целей, но метод, которым он пользуется, соответствует критериям научности.

Технонаука не только наделяет своего потребителя набором личностных характеристик (не случайно о ней нередко говорят именно как о «науке с человеческим лицом»). Она ставит на качественно новый уровень обыденное познание, повышая познавательную активность масс, приближая производимое ими знание к эталонам научности.

## 2. Технонаука и мастерство истории

Исторические исследования можно условно разделить на те, что генетически связаны с естественнонаучной парадигмой (археология), и те, что зависят от процедур логического анализа (историография, история идей и событий). Последние неразрывно связаны с миром гуманитарных исследований, а роль их настолько существенна, что гуманитарный статус исторической науки крайне редко бывает предметом сомнений. Он же является основой утверждений о том, что «история – это вообще не наука», а род литературы, мифологии, идеологический инструмент политики, либо развлечение.

Гуманитарная наука часто мыслится как пространство, свободное от технологий, поскольку их твердое ядро – формально-логические методы, адаптированные к работе зафиксированным в тексте естественным языком. Более того, внутри гуманитарной традиции антитехнодетерминизм, доходящий до технофобии, является весьма распространенной установкой. Техническая реальность рассматривается аларми-

<sup>8</sup> Heuyen 2017.

стами как бездуховное пространство дегуманизации, подменяющее культуру и уничтожающее историю, а естественнонаучная парадигма, выносящая субъективность за скобки, интерпретируется как самоотрицание жизни. Методологически антитехническая интенция несостоятельна, поскольку роль техники ничем не отличается от интеллектуального инструментария научного познания, а очевидный интересубъективный характер любой социальной коммуникации означает принципиальную неуничтожимость субъективного независимо от технического компонента. Как отмечает Ж. Оттуа, современная социальная и политическая теория позволяют расценить миф об антигуманной автономности техники как «мистификацию, подпитываемую некоторыми слоями общества»<sup>9</sup>. Иными словами, антитехнодетерминизм является культурным анахронизмом, связанным с дефицитом знаний о современной технике. Наука и техника неразрывны в том смысле, что для целей познания наука (в т.ч. историческая) создает (или приспособливает) инструменты и артефакты, применение которых открывает новые направления, требующие новых технологических решений. Разграничить собственно науку и собственно технику можно весьма условно. Однако антитехнодетерминизм продолжает подпитывать системную убежденность в том, что гуманитарная сфера и история свободны от конвергенции технологий.

Сегодня включение в историческое исследование технологий Big Data, электронная апробация результатов, работа с цифровыми архивами, географическими информационными системами, 3D-реконструкция, статистический и сетевой анализ, контент-анализ, компьютерное моделирование перестают быть экзотикой в работе историка<sup>10</sup>. Здесь мы и сталкиваемся с серьезной проблемой развития цифровой гуманитаристики – высокие технологии в гуманитарном познании как таковом не враждебны и эффективны, но они не нейтральны. Их интериоризация в методологическую парадигму не может быть агрегатным присоединением, механическим приложением нового элемента. Как показывает М. Маклюэн, «когда технология приводит к расширению одного из наших чувств, то вместе с интериоризацией новой технологии происходит переустройство форм восприятия»<sup>11</sup>. Еще точнее эту ситуацию характеризуют Фроденталь и МакЛафлин, в интерпретации которых именно технология задает горизонт и материал науки, выступая предметной областью и опытной основой научного исследования<sup>12</sup>.

Современная критика источников в исторической науке, от внешней критики (проверки подлинности источника) и до внутренней (ис-

---

<sup>9</sup> Оттуа 2017: 111.

<sup>10</sup> Гараскова 2018: 44.

<sup>11</sup> Маклюэн 2004: 55.

<sup>12</sup> Freudenthal, McLaughlin, 2009: 1-40.

толкование внутреннего содержания источника) основана на сложных процедурах работы с письменным текстом. Пытаясь справиться с нестабильностью языка, историк должен разобраться в архаичном лингвистическом коде, оценить надежность коммуникатора, уяснив его мотивацию (включая предрассудки и подсознательные мотивы) и сравнив его мировоззренческую позицию с общим контекстом периода, установить общие для источника синхронические дискурсивные правила производства такого типа документов, выявить общие и особенные характеристики «своего» источника в общем комплексе типовых документов, преодолеть различные виды шума, связанные как с созданием источника, так и способами его хранения, истолковать извлеченные смыслы (как прямые, так и косвенные), сформулировать и изложить собственную их оценку.

Джон Тош, рассматривая стратегии погони за исторической истиной по следам и тропам исторических источников, приходит к выводу, что мастерство историка, заключается в чутком вслушивании (вчитывании) в прерывистые голоса полусохранившихся документов в состоянии внимательного недоверия, для которого «важна не столько методика, сколько склад ума – почти инстинкт, – выработать который можно лишь методом проб и ошибок»<sup>13</sup>.

Письменные профессиональные практики историка элитарны в силу сложности логических процедур. Дж. Тош задается вопросом о том, насколько доступна система исторической методологии непрофессионалу? «Большинство методов, которые опытный исследователь применяет почти неосознанно, могут быть выражены... в терминах, понятных и непосвященному. Сформулированная таким путем методика исторического исследования на первый взгляд мало чем отличается от простого здравого смысла. Однако в данном случае здравый смысл используется более систематически и с большей долей скептицизма, нежели это происходит в повседневной жизни, дополняется четким пониманием исторического контекста и, во многих случаях, высоким уровнем специальных знаний»<sup>14</sup>.

Однако его вывод приложим только там, где представитель здравого смысла инкорпорирован в пространство печатной культуры. Когда же речь идет о переходе в пространство культуры электронной, любой профессионал вынужден выдерживать сопротивление, оказываемое новой знаковой средой старым процедурам производства и обработки смыслов. Книгопечатание породило методологическую территорию западной науки, благодаря победе «абстрактной, чисто визуальной технологии, задающей однородное время и однородное континуальное пространство, где действуют “причины”, именующие свои следствия, где вещи движутся, а события происходят на отдельных плоскостях и в

<sup>13</sup> Тош 2000: 100.

<sup>14</sup> Там же: 102.

последовательном порядке»<sup>15</sup>. Электронный текст, даже если речь идет не о полноценном медиатексте со специфическими принципами связи и расположения текстовых, видео, аудио, и графических элементов, а о копии печатного оригинала, предполагает иные практики манипуляции и восприятия. Чтение электронных устройств сопряжено с большей утомляемостью, большей эмоциональной вовлеченностью и замедлением скорости чтения, оно открывает больше возможностей для просмотра, т.е. для беглого, поверхностного чтения, противоположного тем практикам работы с текстами, которые оттачивает профессия историка.

Технонаука массивно облегчает доступ к источникам, ограничивая возможности их качественной критики. Облегчая поиск источников и отдельные процедуры его внешней критики, она приближает прошлое к массам пользователей Интернета. Современный обыватель живет в социальной среде, в которой сплетаются электронные технологии социально-политического управления (е-правительство, е-правосудие, е-образование, ...) с аналогичными в управлении жизненной средой (дополненная реальность умных городов, интернет вещей и промышленный интернет). У него есть множество возможностей аккумулировать и надежно сохранять данные о прожитых днях. На этом фоне повседневная работа профессиональных историков выглядит морально устаревшей. Но близость прошлого не означает его понятности, поскольку процедуры внутренней, логической критики источника технологиями пока не облегчаются.

### **3. Гражданская наука и статус профессионала в исторических исследованиях**

Преодоление отчужденности профессиональных исторических исследований от потребностей широкой общественности в какой-то степени происходит в рамках публичной истории<sup>16</sup>. Несмотря на дискуссионность данного термина и полярность его дефиниций, можно определить его как совокупность практик, направленных на популяризацию исторического знания, перевод его с академического языка на язык публичных репрезентаций, в т.ч. медийных.

Как правило, в сфере публичной истории заняты специалисты, имеющие профильное образование и осуществляющие представление исторического знания в формах, предназначенных для широкой публики. Однако в последнее время в производстве знаний о прошлом задействовано все больше непрофессионалов, активно реализующих свои исторические проекты в рамках практик гражданской науки.

Концепция гражданской науки (citizen science) предполагает проведение научных исследований с привлечением широкого круга доб-

---

<sup>15</sup> Маклоэн 2004: 27.

<sup>16</sup> Савельева 2014: 141–155.

ровольцев, многие из которых могут быть любителями, т.е. не иметь систематического научного образования и профессиональной подготовки. Научные проекты с привлечением граждан-исследователей направлены на поощрение общественного участия в научных проектах и являются одним из подходов к неформальному научному образованию, а также формой пропаганды и популяризации науки. Современная гражданская наука, которая развивалась в последние два десятилетия, отличается большей доступностью для широких масс и масштабом участия общественности. Сегодня гражданские научные проекты, опирающиеся на развитие цифровых технологий, реализуются не только в сфере естественных наук, но и в гуманитаристике.

Сотрудничество историков, конструирующих научное знание, и непрофессионалов-любителей, потребляющих это знание, но, в свою очередь, так же участвующих в производстве исторических нарративов, в различных социокультурных пространствах опирается на разный опыт взаимодействия ученых и общества, который определяется традициями социума, статусом исторического знания в общественном сознании и степенью доверия к научному знанию. Однако, на наш взгляд, технологизация производства исторического контента в цифровой среде нивелирует, насколько это возможно, различия в практиках обращения к прошлому, обусловленные особенностями культуры, делая процессы создания исторического знания универсальными.

Потребность человека в изучении прошлого обусловлена необходимостью самоидентификации с коллективом, «воображаемыми сообществами» или реальными территориальными, этническими, кровнородственными объединениями. Если в архаичном обществе образы прошлого хранятся в родовой памяти, то в современном социуме хранилищем исторической информации является культурная память. Современный человек, утративший возможность обращаться к семейным преданиям как источнику информации о прошлом своего коллектива, в целях обретения идентичности вынужден пользоваться коллективной исторической памятью. В ней он видит замену не только утерянной родовой памяти, но и собственной индивидуальной, так как свои воспоминания он склонен вписывать в общий культурный контекст.

Историческую память можно описать как обобщенный образ представлений о прошлом, принимаемый и узнаваемый всеми членами общности, формирующий их идентичность. В настоящее время ее изучение выделилось в самостоятельную область научных исследований, которые строятся на междисциплинарном подходе.

Существенный вклад в разработку мемориальной проблематики внесли М. Хальбвакс, П. Нора, Я. Ассман, А. Ассман, Дж. Фентресс и К. Уайкем, Л.П. Репина<sup>17</sup>. Они рассматривали память как продукт социализации индивида и его участия в коммуникационных процессах,

<sup>17</sup> Репина 2004: 33–45.

который не передается просто от поколения к поколению, а всегда вновь и вновь пересоздается, реконструируется в контексте социальной реальности.

Однако единого понимания трансформации исторической памяти под влиянием коммуникационной Интернет-революции еще не сформировано. Между тем цифровое пространство предоставляет пользователям уникальные возможности для формирования собственной исторической памяти, позволяя им активно участвовать в этом процессе не только в качестве потребителей, но и создателей исторической информации. В цифровой среде интернет-пользователи создают историческое знание для собственного потребления, преобразуя его из научного в обыденное, адаптируя под свое мировоззрение и делая его частью своей исторической памяти.

Феномен, при котором человек активно принимает участие в процессе производства продукта, потребляемого им самим, получил название просьюмеризм. Просьюмеры, основываясь на принципе DIY (do it yourself – «сделай сам»), производят продукт, предназначенный прежде всего для собственного потребления, вне зависимости от того, оплачивается ли данное производство. Наибольшее распространение получили DIY-активности, связанные с производством контента. Сюда можно отнести развитие гражданской журналистики, когда обычные граждане, не являясь профессиональными авторами, принимают участие в создании и распространении новостных сообщений.

Новые медиа и блоги стали для просьюмеров одной из главных площадок самовыражения, так как они предоставляют возможность создавать и просматривать контент в той среде, которую можно легко и быстро освоить. На базе принципа UGC («user-generated content» — контент, создаваемый пользователями) основана целая индустрия цифрового производства, такие веб-сайты как YouTube и SoundCloud, Shutterstock, на которые пользователи-любители могут загружать собственные материалы. Они стали популярнейшими интернет-ресурсами, где происходит создание и потребление информации в невероятных объемах.

Историческое познание представляет собой область науки, в которой гаражные кустарные методы, применяемые для поиска, сбора, реставрации и хранения артефактов играют большую роль и вполне укладываются в программу DIY. Краеведение, генеалогия и историческая реконструкция, осуществляемые преимущественно энтузиастами и общественными активистами, сегодня представляют собой уже традиционные, ставшие привычными формы участия граждан в формировании исторической памяти. Однако, цифровые технологии выводят этот вид деятельности на совершенно новый уровень. Социальные сети и интер-

нет-площадки позволяют более эффективно вербовать участников, организовывать совместную работу, продвигать историческое знание и собирать финансовые средства на проведение мероприятий.

#### **4. «Гаражная история»: исторические проекты в цифровом пространстве**

В области генеалогии самый масштабный онлайн-проект реализуется на сайте «Family Tree & Family History at Geni.com». Главной целью проекта является создание единого мирового генеалогического древа при помощи пользователей. Ресурс предоставляет возможность упростить процесс изучения генеалогии рядовому обывателю, составить свою родословную и найти ветви собственного генеалогического древа, сравнивая свои данные с данными других участников проекта. На сегодняшний день на сайте насчитывается свыше 185 миллионов профилей, связавших 128 миллионов человек по всему миру в Большое древо. По данным сайта, в генеалогической работе принимают участие 12 миллионов пользователей, которые имеют возможность загружать и хранить свои семейные фотографии, видео, записи и другие источники, делиться ими со своими родственниками, приглашать их к сотрудничеству, чтобы они добавляли недостающие детали. Автоматический поиск совпадений позволяет быстро находить родственников, которые изучают одних и тех же предков и беспрепятственно работать с ними над одним общим древом. Каждый пользователь имеет возможность пройти ДНК-тест, чтобы узнать о своем этническом происхождении или найти новых родственников. Данные этих тестов хранятся на сайте, представляя собой уникальнейшую коллекцию сведений о человеческом сообществе. Профессиональные генеалоги и историки используют сервис для документирования исторических профилей и поиска важных семейных связей между историческими личностями, но главную роль там играют обычные люди, генерирующие огромные объемы информации.

Кроме Geni существуют и другие генеалогические сайты, построенные по типу семейно-ориентированных социальных сетей: MyHeritage, 71 млн. пользователей (MyHeritage и Geni были интегрированы в 2012 г.); Familyspace, 6 млн.; Genway, 619239 участников; WikiTree, 585559; Всероссийское генеалогическое древо (vgd.ru), 90377 пользователей; Родовод (rodovid.org), 36675; Родовое древо, 354768; Мое семейное древо (romnirod.ru), 153263 профиля; Родословная книга (rodoslovnaya.org), 257075 персональных страниц. Огромное количество участников генеалогических проектов позволяет говорить о заинтересованности пользователей в историческом знании и глубокой личной вовлеченности в процесс его получения.

Историческое краеведение не остается в стороне от современных тенденций организации производства исторического знания. Оно тес-

ным образом сегодня связано с развитием туризма, в котором с успехом применяются краудсорсинговые технологии. Краеведы используют площадки социальных сетей для популяризации информации о «родном крае», ведут блоги, краеведческие паблики и интернет-сообщества.

Большие возможности для участия в краеведческих исследованиях предоставляет пространство Википедии. На площадках, предоставленных в рамках wiki-проектов, имеется возможность создавать локальные интернет-страницы, посвященные изучению определенного региона. Например, проекты ВикиСибиряДа (WikiSibiriaDa) и Вики-Поляны представляют собой свободные ресурсы для коллективной работы краеведов-любителей, библиотекарей, педагогов-краеведов, детей, молодежи над созданием, размещением и сохранением материалов Сибирского региона и Южной Вятки соответственно. В сетевом проекте может принять участие любой желающий и поделиться своими знаниями о родном крае, создать статью по географии, истории, культуре, литературе региона, рассказать о себе или родных и близких людях, либо о знаменитых жителях. Цель краеведческих вики-проектов – создание свободной коллективной гипертекстовой энциклопедии края. В Вики-Сибиряде принимают участие 9639 чел., создано 7447 статей, в которых загружено 40320 изображений, в Вике-Поляны насчитывается 743 статьи с общим числом страниц 2399; интенсивность редактирования здесь (9324) позволяет делать выводы, что проект привлекает большое количество активных пользователей.

Википедия является самым ярким примером краудсорсинга, эта «свободная энциклопедия» одна из самых массовых, динамичных и доступных онлайн-платформ по агрегации знания. В большинстве случаев в списке результатов по запросу в интернет-поисковиках именно она занимает первую строчку. Проект «История», осуществляемый в ее рамках, разрастается с невероятной скоростью: на момент 15.06.2017 г. в русскоязычной версии в нем было 3448 статей, а на 12.01.2019 г. их уже 7098, т.е. за полтора года количество статей на историческую тематику увеличилось более чем в два раза. Проект объединяет участников Википедии, интересующихся историей, а его целью является написание качественных и полных статей по истории, выработка соглашений по оформлению и содержанию статей и координация усилий всех тематических подпроектов (персоналии, военная история...). В проекте работают 58 постоянных участников, однако, большую долю исторических статей и правок обеспечивают рядовые пользователи.

Другой крупнейшей краудсорсинговой платформой по агрегации видео-контента является YouTube. Простейший поисковый запрос на этом сайте по тегу «история» дает примерно 151 миллион результатов. Этот канал коммуникации уже освоили ведущие телекомпании и киностудии, выкладывающие здесь различный контент, в т.ч. историче-

ский, но изначально и до сегодняшнего дня данная площадка представляла возможность создания и размещения видео-контента любому пользователю. На YouTube производится популяризация исторического знания, размещаются любительские исторические документальные фильмы, реализуются образовательные проекты, публикуются видеолекции на историческую тематику. Блогеры высказывают оценочные суждения, подкрепляя их историческим материалом, распространяют исторические мифы, и здесь же их разрушают.

YouTube стал важнейшей площадкой для пропаганды движения исторической реконструкции, позволив разместить более 188 тыс. тематических материалов. Исследователи не раз отмечали огромную роль движения в формировании исторической памяти<sup>18</sup>; личное участие человека в воссоздании исторических событий или атрибутов эпохи представляет собой уникальный опыт коммеморации, который сложно получить каким-либо другим образом. Благодаря развитию современных интернет-технологий движение постоянно расширяется, растет число исторических клубов, а показательные выступления реконструкторов привлекают все большее число зрителей. Так, по данным сайта MReen.org в России насчитывается 115 клубов исторической реконструкции, и это наверняка далеко неполный список. По данным сайта «Национальный календарь событий» только на 2019 год было запланировано 42 фестиваля исторической реконструкции, диапазон тематики которых охватывает эпохи от Средневековья до Великой Отечественной войны.

Большинство исторических клубов и фестивалей реконструкции прочно инкорпорированы в пространство социальных сетей. Социальные медиа дают возможность объединения в группы, упрощают процесс создания локальных сообществ, способствуют быстрому распространению информации, в них происходит обмен знаниями, поиск исторических материалов, обсуждение исторических проблем. Только в социальной сети «ВКонтакте» по данным каталога сообщества «Историческая реконструкция и ролевые игры. Ссылки» насчитывается 1270 групп соответствующего профиля, в которых состоят десятки тысяч пользователей.

Цифровой формой исторической реконструкции является виртуальное 3D-моделирование. Компьютерные технологии позволяют буквально оживлять прошлое. Если раньше использование программ для трехмерного моделирования в исторических исследованиях требовало тесного сотрудничества технических специалистов и гуманитариев, либо специальной подготовки последних, то сегодня можно наблюдать упрощение программного инструментария, которое дает возможность любому пользователю воссоздавать картину прошлого в 3D-моделях<sup>19</sup>.

---

<sup>18</sup> Уголев 2011: 10-14.

<sup>19</sup> Еремин 2016: 111-116.

Для сравнения, реализация проекта «Rome Reborn», направленного на воссоздание облика Вечного города в 3D-модели, потребовала 3 млн. долларов и усилий пятидесяти ученых, работавших с 1974 г. под руководством цифрового археолога Бернарда Фришера<sup>20</sup>, в то же время, 3D-реконструкция античного Рима творческого коллектива «История 3D», состоящего их трех человек под руководством Данилы Логинова, сотрудника ООО «3D Клевер» в Симферополе, потребовало всего 19900 руб., собранных на краудфандинговой платформе Planeta.ru<sup>21</sup>. На сегодняшний день на YouTube-канале Данилы Логинова насчитывается 2,8 тыс. подписчиков и 1 025 832 просмотра видео с результатами виртуальной 3D-реконструкции античных городов и истории Крыма<sup>22</sup>.

В практиках приобщения к коллективной истории онлайн-реконструкция является менее затратным способом участия, она не требует серьезных материальных и временных ресурсов, поэтому более доступна. Овладение навыками использования компьютерных программ – все, что нужно для полноценного погружения в реальность исторического прошлого, а по эмоциональному воздействию виртуальность почти не отличается от реального участия в оффлайновой реконструкции. По этой причине индустрия компьютерных игр выступает активным агентом формирования исторической памяти. Игрокам предоставлены возможности проживать жизнь исторических героев в смоделированной реальности, которой может управлять каждый из них. В этом отношении показательна игра «World of tanks», в которую играют уже более 150 млн. игроков и популярность ее только растет.

Однако более интересный пример виртуального моделирования исторической реальности пользователями представляют инди-игры, т.е. непрофессиональные любительские компьютерные игровые продукты. Они создаются на основе свободного программного обеспечения неинкорпорированными разработчиками, либо небольшими коллективами. Эти игры не имеют операционных ограничений со стороны издателей, или же творческих ограничений, связанных с обладанием авторскими правами, так как используют открытый исходный программный код. Любой разработчик-любитель может создать модификацию к существующей программной игре, изменив любую ее часть, дизайн, воссоздав ту виртуальную реальность, которая будет отвечать его потребностям и интересам.

Воссоздание исторической реальности в подобных компьютерных играх не менее популярно, чем создание альтернативных виртуальных пространств. Наибольшей популярностью пользуется тематика Средневековья и Второй мировой войны. Например, в серии игр

<sup>20</sup> Плахова 2018.

<sup>21</sup> 3D реконструкция...

<sup>22</sup> History in 3D.

Assassin's Creed используется принцип открытых миров, где пользователи могут, исходя из предложенных рамок, создавать свой мир. Игра «Stronghold» создана в жанре «стратегии в реальном времени», в ходе которой игрок симулирует строительство, штурм или оборону средневекового замка, а также развитие средневекового поселения. В инди-игре «Age of Chivalry» пользователь имеет возможность поучаствовать в рыцарских сражениях, имитирующих реальные средневековые битвы. В игре «Wars and Warriors: Joan of Arc» предлагается воссоздать историю сражений Жанны д'Арк и других полководцев, а действие игры «The Black Death» происходит во время эпидемий чумы, выкосившей чуть ли не половину населения средневековой Европы<sup>23</sup>.

Наиболее популярные инди-игры по тематике Второй мировой войны – это «Day of Infamy»; «Fog of War»; «Post Scriptum», которые вполне укладываются в каноны жанра шутера от первого лица, но конструируют историческую атмосферу таким образом, что создается эффект погружения и переживания военного опыта.

Другой областью создания альтернативной исторической реальности является литература. Написание произведений в жанре исторической беллетристики, альтернативной истории, фэнтези уже давно перестало быть прерогативой профессиональных писателей. Большую популярность среди просьюмеров приобрели фанфики, любительские литературные сочинения по мотивам оригинальных произведений. Фанфики очень часто являются продолжением или модификацией основного сюжета популярного литературного или кинематографического произведения. Количество фанфиков огромно, а их культура представляет собой почти бесконечное разнообразие видов и форм, поэтому неудивительно, что среди фикрайтеров, авторов подобных сочинений, нередки любители истории, и исторические сюжеты регулярно становятся объектом их внимания. В «Книге фанфиков» на краудсорсинговой платформе ficbook.net нашлось 34 340 любительских литературных произведений, где действие происходит в четко заданный исторический период, а жанр обозначен как «Исторические эпохи».

\*\*\*

Таким образом, сегодня производство исторического знания перестало быть монополией академических историков-профессионалов, а его распространение уже не столько задача средств массовой информации, сколько дело рук миллионов пользователей новых медиа. Отказавшись от молчания, бывшие читатели школьного учебника истории, активно осваивают цифровые способы производства исторического контента для выражения собственной версии исторической правды, формирования исторической реальности, самореализации и развлечения. Представления о прошлом конструируются в социальных медиа

<sup>23</sup> См.: URL: <https://cubiq.ru/luchshie-igry-pro-sredne-vekove/>

при помощи мемуарных и коммеморативных практик, массовых и локальных цифровых краудсорсинговых проектов, в историческом сегменте сетературы и видеоблогинга, что наглядно демонстрирует специфический вид пользовательской активности, который можно обозначить как хисторихакинг. Понятие «хисторихакинг» было обнаружено нами в западном сегменте индустрии научно-популярных развлечений, этим словом обозначают интерактивные исторические квесты с элементами дополненной реальности. Также оно встречается в жанровой историческо-фантастической литературе, объединяя тематику прогрессорства, попаданчества и альтернативной истории.

На наш взгляд, хисторихакинг можно определить как изменение исторического знания, которое способно удовлетворить запрос общества на актуальную память о прошлом, невзирая на истинность или ложность исторических фактов. Хисторихакер провозглашает истинность знания, угождая общественной потребности, а не в силу очевидности исторического факта. В эпоху постправды общество требует исторических знаний, содержащих в себе элементы сторитейлинга, оценочные суждения, мемы и мифы. Такой контент позволяет быстро объяснить актуальную действительность и требует незамедлительного лечения травм памяти через высказывание своей личной позиции, внесения своего вклада в коллективный рассказ. Этот тренд демонстрирует массовую интенцию на освоение и приватизацию макроистории, включения ее в переработанном виде в пространство личности и создание собственной субъективной картины исторической реальности.

#### БИБЛИОГРАФИЯ / REFERENCES

- Артамонов Д.С., Тихонова С.В. Историческая лженаука как феномен современной медиасферы // Диалог со временем. 2018. № 65. С. 317-335 [Artamonov D.S., Tihonova S.V. Istoricheskaya lzhenauka kak fenomen sovremennoj mediasfery // Dialog so vremenem. 2018. № 65. S. 317-335]
- Вики-Поляны [Wiki-Polyany] // URL: <http://kraeved.vp43.ru/wiki>
- Гараскова И. М. Историческая информатика: методологические и историографические аспекты развития. Автореф. дисс. д.и.н. М., 2018. 50 с. [Garaskova I. M. Istoricheskaya informatika: metodologicheskie i istoriograficheskie aspekty razvitiya. Avtoreferat diss. na soisk. stepeni doktora istoricheskikh nauk. M., 2018. 50 p.]
- Грановеттер М. Сила слабых связей // Экономическая социология. 2009. Т. 10. № 4. С. 31-50 [Granovetter M. Sila slabyh svyazej // Enkonomicheskaya sociologiya. 2009. T. 10. № 4. P. 31-50]
- Еремин И.Е., Боднарюк М.К., Вишневецкий А.В., Черкасов А.Н. Компьютерная историческая реконструкция // Ученые заметки ТОГУ. Тихоокеанский гос. университет (Хабаровск). 2016. Т. 7. № 3-1. С. 111-116 [Eremin I.E., Bodnaryuk M.K., Vishnevskij A.V., Cherkasov A.N. Kompyuternaya istoricheskaya rekonstrukciya // Uchenye zametki TOGU. Tihoookenskij gosudarstvennyj universitet (Habarovsk). 2016. T. 7. № 3-1. p. 111-116.]
- Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе. Екатеринбург: У-Фактория, 2004. 328 с. [Kastels M. Galaktika Internet: Razmyshleniya ob Internetе, biznese i obshchestve. Ekaterinburg: U-Faktoriya, 2004. 328 s.]
- Книга фанфиков [Kniga fanfikov] // URL: <https://ficbook.net/genres/history>

- Латур Б. Наука в действии: следуя за учеными и инженерами внутри общества. СПб.: Изд. Европ. ун-та в С.-Петербурге, 2013. 414 с. [Latur B. Nauka v dejstvii: sleduya za uchenymi i inzhenerami vnutri obshchestva. SPb.: Izd. Evrop. un-ta v S.-Peterburge, 2013. 414 p.]
- Латур Б. Нового Времени не было. Эссе по симметричной антропологии. СПб.: Изд-во Европ. ун-та в С.-Петербурге, 2006. 240 с. [Latur B. Novogo Vremeni ne bylo. Ehsse po simmetrichnoj antropologii. SPb.: Izd-vo Evrop. un-ta v S.-Peterburge, 2006. 240 p.]
- Лучшие игры про Средневековье [Luchshie igry pro Srednevekove] // URL: <https://cubiq.ru/luchshie-igry-pro-srednevekove/>
- Маклюэн М. Галактика Гутенберга. Сотворение человека печатной культуры. Киев: Ника-Центр, 2004. 432 с. [Maklyuehn M. Galaktika Gutenberga. Sotvorenije cheloveka pechatnoj kultury. Kiev: Nika-Centr, 2004. 432 p.]
- Национальный календарь событий [Nacionalnyj kalendar sobytij] // URL: <http://events-inrussia.com/tag>
- Плахова А. Сайт дня: виртуальная реконструкция Древнего Рима [Plahova A. Sajt dnya: virtualnaya rekonstrukciya Drevnego Rima] // НОЖ. URL: <https://knife.media/rome-reborn>
- Оттуа Ж. Технонаука: между технофобией и технофилией // Северный регион: наука, образование, культура. 2017, 1(35). С. 110-118 [Ottua ZH. Tekhnounauka: mezhdutecnofobiej i tekhnofiliej // Severnyj region: nauka, obrazovanie, kul'tura. 2017, 1(35). P. 110-118]
- Проект: История [Proekt: Istoriya] // URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki>
- Репина Л.П. Историческая память и современная историография // Новая и новейшая история. 2004. № 5. С. 33-45 [Repina L.P. Istoricheskaya pamyat i sovremennaya istoriografija] // Novaya i novejšhaya istoriya. 2004. № 5. P. 33-45]
- Савельева И.М. Профессиональные историки в «публичной истории» // Новая и новейшая история. 2014. № 3. С. 141-155 [Saveleva I. M. Professionalnye istoriki v «publichnoj istorii» // Novaya i novejšhaya istoriya. 2014. № 3. P. 141-155]
- Тош Д. Стремление к истине. Как овладеть мастерством историка / Пер. с англ. М: Весь Мир, 2000. 296 с. [Tosh D. Stremlenie k istine. Kak ovladet masterstvom istorika. M.: Ves Mir, 2000. 296 p.]
- Уголев Е.М. Историческая реконструкция как феномен исторической памяти // Преподавание истории в школе. 2011. № 8. С. 10-14 [Ugolev E.M. Istoricheskaya rekonstrukciya kak fenomen istoricheskoj pamjati // Prepodavanje istorii v shkole. 2011. № 8. P. 10-14]
- 3D реконструкция античного Рима [3D rekonstrukciya antichnogo Rima] // Planeta.ru. URL: [https://planeta.ru/campaigns/rome\\_in3d](https://planeta.ru/campaigns/rome_in3d)
- Freudenthal, G. & McLaughlin, P. (eds.) The Social and Economic Roots of the Scientific Revolution: Texts by Boris Hessen and Henryk Grossmann. Dordrecht: Springer, 2009 273 pp.
- Fuller S. Customized science as a reflection of «protoscience» // Эпистемология и философия науки [Ehpistemologiya i filosofiya nauki]. 2015. Т. 46. № 4. С. 52-69.
- Geni // URL: <https://www.geni.com/family-tree/html/start>
- Heyen N.B. Quantified Self as Personal (Citizen) Science // URL: <http://blogs.harvard.edu/billofhealth/2017/05/11/quantified-self-as-personal-citizen-science/>
- History in 3D // YouTube. URL: <https://www.youtube.com/user/rissian85/featured>
- Ledford H. Garage biotech: Life hackers // Nature. 2010. № 467. P. 650-652.
- WikiSibiriaDa // URL: <http://wiki-sibiria.ru>

*Артамонов Денис Сергеевич, кандидат исторических наук, доцент, кафедра социальных коммуникаций, Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского; artamonovds@mail.ru*

*Тихонова Софья Владимировна, доктор философских наук, доцент, профессор, кафедра социальных коммуникаций, Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н.Г. Чернышевского; segedasv@yandex.ru*

### **The garage of history: the digital turn «independent historical research»**

The article deals with the role of digital technologies in the development of the historical segment of civil science. Using the metaphor of garage science, the authors consider the using of mass users of digital technologies in the format of "Do it yourself" to create historical content that accumulates historical memory. The potential of digital technologies for

improving the quality of historical research and the limits of applicability of such technologies by non-professionals in history for solving historical problems are analyzed. Considering the history hacking as the creation, distribution and addition of historical knowledge by Internet users, capable of satisfying social and personal needs for the actual memory of the past, the authors show the convergence of historical informatics and public history. The Internet space acts as a medium of new mass forms of historical knowledge, on the basis of which stable images of the past are created and new ways of fixing its traces are tested.

**Keywords:** civil science, public history, garage science, independent historical research, historical memory, historyhacking

**Denis Artamonov**, candidate of history, associate professor of Chair of Social Communication, Saratov State University, artamonovds@mail.ru.

**Sophia Tikhonova**, Doctor of Philosophy, professor of Chair of Social Communication, Saratov State University, segedasv@yandex.ru