

Научная статья

УДК 316.74:001 + 347.115 + 37.022 + 316.77 + 008:930.1 + 94(497.1)»1991/2009»
doi: 10.47475/1994-2796-2022-11014

ВИРТУАЛЬНОЕ ПРОЖИВАНИЕ КУЛЬТУРНОЙ ТРАВМЫ И СОХРАНЕНИЕ ПАМЯТИ НА ПРИМЕРЕ ОСВЕЩЕНИЯ СОБЫТИЙ ЮГОСЛАВСКИХ ВОЙН¹

Дмитрий Олегович Кузьмин

Высшая школа экономики, Москва, Россия; Уральский государственный университет имени первого президента России Б. Н. Ельцина, Екатеринбург, Россия, docque1994@gmail.com

Аннотация. В данной статье рассматривается феномен виртуального проживания культурной травмы и сохранения культурной памяти о югославских войнах 1991—2009 гг. Зафиксированы механизмы воспроизводства травмы по Дж. Александеру (особое внимание уделено социокультурным механизмам создания травмы) и ее ключевые разновидности по С. Ушакину. Установлено, что сохранение культурной памяти осуществляется через посещение виртуальных мемориалов, а проживание культурной травмы реализуется посредством виртуальной коммуникации. В контексте виртуальной коммуникации также рассмотрены экзистенциальные аспекты виртуального взаимодействия, выражаемые в виртуальном здесь-бытии. В качестве примеров виртуальных практик рассмотрены памятные страницы, посвященные бомбардировкам Белграда, а также конкретные примеры коммуникации на тематических онлайн-форумах.

Ключевые слова: культурная травма, культурная память, интерактивность, виртуальная реальность, виртуальный мемориал, онлайн-форум, югославские войны

Для цитирования: Кузьмин Д. О. Виртуальное проживание культурной травмы и сохранение памяти на примере освещения событий югославских войн // Вестник Челябинского государственного университета. 2022. № 10 (468). Философские науки. Вып. 66. С. 103—111. doi: 10.47475/1994-2796-2022-11014.

Original article

VIRTUAL EXPERIENCE OF CULTURAL TRAUMA AND PRESERVATION OF MEMORY ON THE MATERIAL OF YUGOSLAVIA WARS COVERAGE

Dmitry O. Kuzmin

Higher School of Economics, Moscow, Russia; Ural State University named after the first President of Russia B. N. Yeltsin, Yekaterinburg, Russia, docque1994@gmail.com

Abstract. The article delves into the phenomena of virtual experience of cultural trauma and preservation of cultural memory of the Yugoslavia Wars of 1991–2009. The mechanisms of trauma reproduction are established through Jeffrey Alexander’s theoretical framework (special mention is given to the sociocultural theory of trauma establishment), the categories of trauma are described with terminology of Sergei Ushakin. The research establishes that the preservation of cultural memory is conducted through the observation of virtual memorials, while the experiencing of cultural trauma is exercised through virtual communication. The act of virtual communication is perceived with an additional existential aspect, presented in the form of virtual being-there. The virtual practices are illustrated with the examples of memorial pages dedicated to Belgrade bombings, and with examples of communication related to the Yugoslavia Wars on thematic online forums.

Keywords: Cultural trauma, cultural memory, interactivity, virtual reality, virtual memorial, online forum, the Yugoslavia Wars

For citation: Kuzmin DO. Virtual experience of cultural trauma and preservation of memory on the material of Yugoslavia wars coverage. *Bulletin of Chelyabinsk State University*. 2022;(10(468):103-111. (In Russ.). doi: 10.47475/1994-2796-2022-11014.

¹ Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда (проект № 20-18-00240).
© Кузьмин Д. О., 2022.

Травмирующие события югославских войн 1991—2009 гг. являются частью современной истории и все еще во многом требуют осмысления, обнаруживая тот факт, что они не прожиты современниками. Современные реалии накладывают на проживание данной травмы и фиксацию культурной памяти свою специфику в виде их мемориализации в виртуальной реальности. Для выявления этой специфики в рамках данного исследования мы уточним характеристику понятия культурной травмы и то, каким образом культурная травма манифестируется в пространствах виртуальной реальности, а уже далее рассмотрим мемориальные практики и коммуникации, связанные с проживанием травмы, вызванной событиями югославских войн 1991—2009 гг.

Явление культурной травмы было введено в обиход гуманитарных наук лишь в XX веке с появлением психоанализа и, в дальнейшем, с развитием исследований травмы (Trauma Studies), занимающихся вопросами изучения видов, причин и последствий травмы, как индивидуальной, так и коллективной. В целом необходимость введения понятия травмы в пространство интереса социо-гуманитарных дисциплин стала очевидна в связи с отсутствием рефлексии на ужасающие события начала XX века, и ошутимого калечащего эффекта, который эти события оказывали как на общество, так и на свидетелей этих травматических событий.

Американский социолог Джеффри Александер вводит тезис о том, что существует несколько трактовок теории травмы, которые он классифицирует по двум основным сегментам — популярной теории травмы и теории социокультурного происхождения травмы. Популярная теория травмы, в свою очередь, подразделяется Дж. Александером на просвещенческую и психоаналитическую трактовки, содержание которых заключается в следующем: *просвещенческая трактовка травмы* подразумевает травму как «род рациональной реакции на резкую перемену, будь то на уровне индивидуума или общества» [1, с. 9], травма здесь — это рациональная реакция на понятное и объяснимое событие, которая заключается в максимальном возможном искоренении возникновения травматического события в будущем; *психоаналитическая трактовка* интернализирует травматическое событие, предлагает его интерпретацию как чего-то настолько ужасающего, что защитные механизмы индивидуальной или коллективной психики вытесняют травматическое событие из области осознанного в область бессознательного, в которой оно периодически проявляется в неявных признаках, «травмирующие

чувства и ощущения проистекают не только из первоначального события, но и из тревоги, вызванной необходимостью подавлять переживание этого события» [1, с. 12]. В противовес этой теории он вводит *социокультурную трактовку травмы*; именно здесь впервые оформляется понятие культурной травмы. Эта трактовка травмы вводит необходимую компоненту социальной и культурной презентации события; за формирование травматического измерения отвечает группа людей, именуемых представителями. Применяемые ими механизмы конструирования смысла позволяют создать формат нарратива, направленный, в первую очередь, на аудиторию в лице свидетелей и пострадавших. Механизм, обозначенный Александром как «создание господствующего нарратива», включает в себя четыре компонента: определение природы боли, или сущности травматического события; природы жертвы, или установления перенесших травматическое событие; возможности жертвы донести нарратив до более широкой аудитории; распределения ответственности, или указания на виновных в создании травматического события [1, с. 21—23].

Указанные выше элементы роднят определение Дж. Александера с тремя типами травмы, которые выделяет в своем эссе русский исследователь травмы Сергей Ушакин: травма как опыт утраты, травма как символическая матрица и травма как консолидирующее событие [6, с. 8]. *Травма как опыт утраты* подразумевает проживание травмирующего события как предшествовавшей травме целостности, в которой травма обнаруживает нехватку, утрату целостности; травма, следовательно, становится необходимым компонентом восприятия исторических событий как целостности, через обнаруживаемую пустоту актуализирует себя как часть; *травма как символическая матрица* становится способом объединения разрозненных фактов и воспоминаний жизни до и после травматического события, способом построения целостного и структурно единого нарратива, в котором компонентами выступают материалы кино- и фотохроники, воспоминания очевидцев и жертв; *травма как консолидирующее* событие несет функционал объединения людей по признаку общности: травматическое событие выступает здесь как способ наладить контакт с теми, кто так же пережил событие, создать сообщество утраты, являющееся «и основным автором, и основным адресатом повествований о травмах» [6, с. 10].

Посредством конструирования господствующего нарратива травмы, таким образом, травма становится не событием исключительно внешним, как в ситуации просвещенческой интер-

претации, и не исключительно внутренним, как предполагает психоаналитическая трактовка, а становится компонентом культуры, включается в нарративную матрицу и транслируется в будущем. Травма может выражаться в культуре в виде утраты целостности исторического восприятия культурных событий, способа конструирования культурных нарративов, или в виде инструмента объединения и идентификации членов общности в условиях внешней по отношению к общности культурной среды.

В виду виртуализации действительности значимым становится переосмысление способов функционирования механизмов проживания травмы. Виртуальная реальность в общепринятом значении понимается как «иллюзия взаимодействия с динамич. объёмным окружением, создаваемая у человека с помощью аппаратно-программных средств...» [4, с. 371]. Важным аспектом в этом определении выступает параметр сотворенности. Отечественная школа виртуалистики расширяет понятие виртуальной реальности: так, российский философ и основатель виртуалистики Николай Носов вдобавок к сотворенности и технической составляющей, наделяет виртуальность параметрами актуальности, автономности и интерактивности [5]. Эти параметры означают, что виртуальная реальность воспринимается находящимся в ней как истинная, способная существовать без участия индивида, и реагировать на действия индивида, совершаемые внутри нее. Современные западные исследования виртуальной реальности сохраняют функционалистскую трактовку базового понятия. Мальтийские исследователи виртуальной реальности Дэниел Велла и Стефано Гуаленни вводят понятия виртуального мира и виртуального окружения, которое становится миром в момент взаимодействия пользователя с ним: «Виртуальный мир [понимается как] относительно перцептивно стабильный интерактивный опыт, генерируемый посредством компьютерных технологий» [7, xxvii]. Таким образом, виртуальная реальность понимается как самостоятельный мир, производимый технологическими средствами и открытый для взаимодействия с пользователем, предлагающий ему чувственный опыт и находящийся к нему в явно различимой оппозиции. Далее мы рассмотрим, каким образом этот опыт позволяет использовать виртуальную реальность как пространство для возможности проживания культурной травмы.

Как упоминалось у Александера, культурная травма требует для своей актуализации две категории людей: представителей, уполномоченных определять событие как травматическое; и аудито-

рию, состоящую из свидетелей и пострадавших, и являющуюся основным потребителем нарратива о травматичности события. В виртуальном пространстве, как правило, к представителям относятся один или несколько людей, ознакомленных с историческим контекстом травматического события, но не связанных с ним непосредственно и не имевших самостоятельного опыта проживания конкретной культурной травмы. Аудиторией в данном случае выступает максимально обширный круг пользователей, не обязательно связанных с культурной травмой, либо же имеющих косвенный интерес, граничащий с банальным любопытством. Сложность верификации личности представителя и неустраняемая проблема ложной презентации таким уполномоченным представителем создает, на первый взгляд, в виртуальной реальности проблему достоверности господствующего нарратива, и может ставить под сомнение саму его сущность. Но стоит заметить, что вопрос верификации личности не является принципиально значимым для трансляции господствующего нарратива, поскольку в виртуальной реальности мы имеем дело с нарративами уже определенными и принятыми как господствующие. Задача виртуальной реальности в контексте проживания культурной травмы — предложение такого пространства, в котором возможно одновременное взаимодействие с условно неограниченным числом людей с использованием возможностей и особенностей, предлагаемых сотворенностью виртуальной реальности, в целях усиления или наглядности образов и смыслов, транслируемых нарративом культурной травмы. Диегетические инструменты и интерактивность работают в пользу представителей сообщества, являющегося носителем культурной травмы, а способность выбирать пространство, в котором будет осуществляться трансляция, значительно облегчает задачу воздействия на аудиторию. В силу особенностей виртуальной реальности и коммуникации в рассматриваемых в исследовании формах виртуального взаимодействия применительно к виртуальной мемориализации югославских войн 1991—2009 гг. формы проявления травмы ограничиваются двумя типами: травмой как символической матрицей и травмой как консолидирующим событием. Травма как обнаружение недостаточности имеет место либо в более личных опытах виртуального проживания травмы, либо в ситуациях попытки определения травмы, попытках конструирования господствующего нарратива внутри виртуальной общности. В ситуациях варьирующейся интерактивности же, наиболее явно себя проявили именно представление травмы как символической матрицы и травмы как консолидирующего события.

Интерактивность в ситуациях погружения в виртуальную реальность, как правило, подразумевается, и может быть разделена по ряду критериев: по степеням вовлечения пользователя в виртуальное взаимодействие; по уровням свободы, предлагаемым пользователю; по методам воздействия пользователя на виртуальную реальность и взаимодействия ее с ним и т. д. Поэтому в данном исследовании виртуальной мемориализации югославских войн 1991—2009 гг. разделение предметов анализа производилось по степени усложнения интерактивности: от преимущественно статичного созерцания, в формате посещения виртуальных мемориалов, к текстовому и мультимедийному взаимодействию, сопряженному с формированием презентуемого образа в контексте онлайн-форумов.

Как мы отметили выше в определении виртуальной реальности, предложенным Н. Носовым, виртуальная реальность обладает характеристикой порожденности, что может приводить к искажениям и флуктуациям течения времени. Это может быть вызвано как целенаправленной реализацией технических идей, например, система напоминания о прошедших событиях, существующая в сервисах Meta¹ и Google, так и особенностями децентрализованного сохранения информации в виртуальных реальностях, обретающей независимость и агентность в сети (например, веб-сайт Wayback Machine, назначением которого является архивация веб-страниц по всей интернет-сети). Такая особенность виртуального времени делает возможным создание виртуальных мест мемориального значения, позволяющих не прямое взаимодействие с прошлым: встретиться с людьми, которых уже нет в живых, посетить места, которые канули в небытие, стать свидетелем / участником событий давно минувших лет. В исследовании, посвященном вопросам цифрового экзистенциализма и феномена цифровой брошенности шведский исследователь Аманда Лагерквист описывает практики веб-мемориалов, групп скорби, страниц-«призраков» в соцсетях — иными словами, следов информации, начинающих жить своей жизнью [8, с. 103]. Применительно к способам публичного проживания травмы, мы отметили стремление пользователей создавать и вступать в группы, посвященные памяти погибших и сохранению памяти о травматичных событиях с разными целями — поддержка, показное сочувствие, виджлантизм, нездоровый интерес, волонтерство и др. С учетом таких особенностей виртуального времени возникает вопрос: каким

образом в виртуальной реальности могут практиковаться мемориальные практики культурной травмы?

Американский исследователь Алейда Ассман придает мемориальным местам два параметра — устойчивые формы сохранения применительно к локациям и устойчивые формы повторяемости применимо к датам, которые позволяют мемориальному месту сохранять актуальность, сообщать не только информацию, но и эмоциональный фон событий, к которым мемориальное место привязано, а также осуществлять практики ритуального повторения, реактуализирующие события прошлого в настоящем [2, с. 236]. Русский исследователь Дарья Бутейко соотносит виртуальные мемориалы с их местами в физической реальности через параметры соотнесения с местом памяти, аутентичности, эффекта присутствия, которые переносятся в виртуальную реальность с рядом сложностей: так, соотнесение с местом памяти применимо в узко ограниченных ситуациях виртуальной диорамы, задача передачи аутентичности или взаимодействия с достоверными историческими артефактами возможна только в контексте работы с архивными документами, а эффект присутствия, необходимо требующий социальной среды других посетителей, в условиях преимущественно индивидуальных виртуальных мемориальных экспозиций остается фундаментально нераскрытым [3, с. 83-85]. Тем не менее, приводимые Д. Бутейко примеры успешного воплощения мемориальных и музейных пространств в виртуальной реальности демонстрируют не только жизнеспособность, но и актуальность такого рода проектов. Таким образом, виртуальный мемориал представляет собой форму воплощения мемориальных практик, характеризующуюся совмещением форм повторяемости и форм сохранения, использованием особенностей виртуального времени и пространства в виртуальной реальности для создания физически нереализуемых интерактивных реальностей, посвященных значимым историческим локациям или датам.

В ходе нашего исследования, тем не менее, нами было зафиксировано определенное расхождение виртуальных практик памяти с указанным выше определением. Процесс анализа виртуальной мемориализации югославских войн 1991—2009 гг. был сосредоточен на мемориальных зданиях и памятниках, посвященных, в первую очередь бомбардировке Белграда войсками НАТО в 1999 г. как одному из самых узнаваемых и обширно представленных в медиа и новостной повестке событий, связанных с данным периодом. Исследование продемонстрировало примечательную

¹ Организация признана экстремистской в РФ.

особенность, связанную с памятными практиками данных бомбардировок: официальных мемориалов и памятников, посвященных событиям 1999 года, не так много. Среди тех, которые удалось обнаружить, есть мемориальная плита «Почему?» (серб. Зашто), посвященная сотрудникам Радиотелевизионной станции, погибшим при бомбардировке здания РТС 23 апреля 1999 года; памятник «Мы были просто детьми» (серб. Били смо само деца), чтящий память детей, погибших во время авиаударов; возведенный в 2000 году Вечный огонь, являющийся одним из немногих памятников тех событий, постройка которого была санкционирована государством и производилась полностью на государственные средства; мемориальная часовня в городе Ниш. Условно к официальным мемориалам бомбардировок можно отнести разрушенную авиаударами 29 апреля 1999 года Авальскую телебашню, для белградцев символизировавшую город. При этом представленность данных мемориалов в виртуальном пространстве еще скромнее: мемориальная часовня имела веб-страницу, которая на момент проведения исследования была удалена, действующий веб-сайт имеется только у Авальской телебашни [11]. Ближайшим аналогом веб-страницы, посвященной указанным выше мемориальным строениям, можно назвать страницы памятника «Мы были просто детьми» на сайтах, посвященных туризму и не размещенных в доменах Сербии [9; 13]. На самих страницах не содержится упоминаний об исторических событиях, либо они представлены в крайне скупом виде. Так, на сайте Авальской телебашни разрушение здания в ходе бомбардировок описывается следующей фразой: «Авальская башня была уничтожена бомбардировками 1999 года, и новая Авальская башня была построена и открыта для посещения в апреле 2020» [10]. Страница, посвященная памятнику «Мы были просто детьми» на одном из сайтов, содержит комментарий посетителя, представляющий собой выдержку из англоязычной Википедии, в кратком виде описывающую исторический контекст строения [13]; на другом сайте информация о памятнике предоставлена непосредственно ресурсом и содержит немного больше информации: так, в справке указано посвящение памятника трехлетней девочке Милице Ракич [9]. Из этих данных нами было сделано предположение, что официальные усилия по виртуализации мемориальных практик, посвященных бомбардировкам, не ведутся или ведутся в очень ограниченном объеме.

Если же обратить внимание на неофициальные способы сохранения культурной памяти и проживания культурной травмы, то явно обнару-

живается тот факт, что тема бомбардировок по-прежнему вызывает интерес, что выражается в формировании мест памяти в каналах неформального виртуального взаимодействия, как правило, без привязки к конкретной или значимой дате. Примером такого спонтанного формирования можно назвать ветки сообщений, или треды (от англ. Thread — нить), в социальной сети Reddit, посвященные историческим событиям югославских войн в целом и бомбардировки Белграда в частности. Наиболее часто выявленной в ходе исследования функцией данных веток сообщений является не столько чествование событий, сколько приглашение к дискуссии; тем не менее можно регулярно обнаружить отдельные ветки сообщений, выступающие не только местом чествования памяти погибших, но и способом консолидации свидетелей бомбардировок и трансляции их опыта, переживаний и воспоминаний тех времен в относительно безопасной, свободной от осуждения среде [19]. Другими примечательными образцами сохранения культурной памяти, гораздо более соответствующими данному ранее определению мемориала, являются веб-сайты, предлагающие виртуальные экскурсии по улицам Белграда, разрушенным авиаударами. На одном из сайтов предлагается совершение самостоятельных экскурсий по Белграду через Google Maps, чтобы через камеру с эффектом имитации окружения, создающую эффект присутствия, увидеть панораму города, разрушенного авиаударами и полностью от них не оправившегося; авторы записей на веб-сайте настаивают, что желание совершить такую экскурсию должно исходить не из нездорового интереса к трагедии, а из искреннего желания понять и испытать от первого лица дух и настроение тех событий [17]. Другой сайт предлагает ознакомиться с фотографиями улиц Белграда, сделанными автором записи во время посещения города, с акцентом на памятных зданиях, разрушенных и полуразрушенных постройках, и с гораздо более обширной исторической справкой. На сайте приведена историческая справка как о Сербии, так и о событиях 1999 года, детальное описание расположения запечатленных на фотографиях зданий, координаты и руководство к посещению [15]. В обоих примерах нами было обнаружено примечательное отношение к травме со стороны авторов записей: так, на веб-сайте, предлагающем пользователям провести виртуальную экскурсию через Google Maps, колумнист Майкл Тертл пишет, что он «не предлагает обращаться к туризму по местам боевых действий из поверхностных соображений, но из соображений формирования полной картины исторических событий через понимание

и непосредственное лицезрение мест боевых действий» [17]. Питер Хоэнхаус, владелец и автор сайта *dark-tourism.com*, пишет следующее: «Я бы предложил сделать их [руины — прим. пер.] достопримечательностями для дарк-туризма, выставить стоимость посещения, но не лишать город столь уникальных и драматичных объектов!» [15]. В обоих случаях наблюдается сдержанное, уважительное отношение к трагичным событиям, призывы сохранить разрушенные здания как неортодоксальные мемориалы, свидетельства масштабной атаки на столичный город.

Структура нашего исследования, как мы уточняли ранее, предполагает продвижение по уровням усложнения интерактивности пользователя в виртуальной реальности, где следующим уровнем выступает виртуальная коммуникация. Текстовое общение с другими пользователями демонстрирует не только усложнение взаимодействия пользователя с виртуальной реальностью, но и вводит ощущение пребывания в мире, среди других личностей, придает виртуальной коммуникации элементы экзистенциальности. В коммуникации посредством онлайн-форумов мы обнаруживаем такую форму экзистенциального взаимодействия в виртуальной реальности, как виртуальное здесь-бытие. Виртуальное здесь-бытие понимается как совокупность проявлений пребывания индивида в виртуальной среде, составляющих его виртуальный образ в историческом развитии [8, р. 105]. Виртуальная коммуникация о событиях югославских войн осуществляется на *Reddit*, американская платформа-агрегатор тематических сообществ общей и узкотематической направленности, и на отдельных онлайн-форумах. На *Reddit* такая коммуникация осуществляется в сообществах, посвященных общей истории [12], Югославии [18], сообществах жителей Балканских стран [19], жителей Сербии [14]. Именно данные сообщества формируют ситуации общения, позволяющие собеседникам почувствовать себя непосредственными участниками события, или ситуации заинтересованности во взаимодействии с носителями травматического нарратива. Также коммуникация о событиях югославских войн осуществляется на отдельных онлайн-форумах на общеисторическую тематику [21], тематику альтернативного развития истории [20], форумах, посвященные видеоиграм на историческую и военную тематику [16; 22]. Данные форумы хоть и не связаны с травматическим событием напрямую, но позволяют проявиться дискурсу травмы и ретранслируют символические элементы и нарративы травматического события.

Несмотря на фиксацию виртуальной комму-

никации о событиях югославских войн на онлайн-форумах, в целом демонстрируется слабый уровень проявления виртуального здесь-бытия: пользователи предпочитали не афишировать личную информацию какого-либо рода о себе, за исключением *Reddit*, где присутствует возможность ознакомиться с профилем пользователя, посмотреть историю его сообщений и размещенных им тредов по всему сайту, не только в рамках одного сообщества. Периодически в ходе беседы на *Reddit* в ветке сообщений писали люди, имевшие непосредственный опыт травмы югославских войн [18], в такой ситуации виртуальное здесь-бытие проявлялось значительно более отчетливо, в целом можно даже сделать предположения касательно наличия у авторов таких постов уникальной субъектности.

В ходе анализа нами были определены следующие особенности. Для сообществ *Reddit* общей направленности характерно взаимодействие пользователей, не являющихся представителями нарратива культурной травмы, преобладающая аудитория характеризуется как внешняя аудитория нарратива травмы, проявляющая интерес к культурной травме как сюжету, виртуальное здесь-бытие не проявляется либо проявляется ограниченно, собеседники предпочитают сохранять относительную анонимность [12]. Для форумов *Reddit* узкой направленности характерны консолидация пользователей в группы на почве культурной травмы, уникальной для каждой группы, преобладает формат рассказа личного опыта, либо опыта близких родственников [18; 19]. В сообществах подобного вида имели место межгрупповые конфликты, заключавшиеся во взаимных претензиях на почве травматических событий, характерна высокая эмоциональность участников, проявления субъектности и более явная демонстрация здесь-бытия в виде соотнесения себя с виртуальным аватаром, в том числе как инструмента идентификации «свой-чужой» для каждой из групп.

Онлайн-форумы, не связанные с *Reddit*, продемонстрировали примерно такой же характер взаимодействия пользователей, как и сообщества общей тематики на *Reddit*. Пользователи классифицировались как аудитория нарратива, обменивающаяся информацией о травматических событиях; соответственно, непосредственного проживания травмы, сходного с носителями, здесь не обнаруживалось. Общение характеризуется взвешенностью, эмоциональной безучастностью, сдержанным отношением к точкам зрения собеседников, граничащим с безразличием [21]. Виртуальное здесь-бытие обнаруживало себя в

ограниченных количествах, преобладало отсутствие ярко определенной субъектности. Исключением стали сообщества, посвященные альтернативной истории: здесь были замечены попытки конструирования виртуальной реальности посредством текстовых сообщений на форумах с целью создания версии истории, в которой травматического события не произошло, либо в котором событие, легшее в основу нарратива культурной травмы, было переосмыслено с целью устранения источника травмы [20]. Подобное взаимодействие с культурной травмой в определенной степени обнаруживает те же инструменты, которые используются в создании господствующего нарратива культурной травмы, но их применение служит, скорее, цели деконструкции реального травматического нарратива, нежели его замещению. Виртуальное здесь-бытие все еще обнаруживается в меньшей степени по сравнению с тем уровнем, который был зафиксирован в узкотематических сообществах на Reddit, но в целом проявления субъектности участников были выражены гораздо более явно, чем в условиях коммуникации на общие темы. В этическом плане взаимодействие стремится к нейтральности, с призывами не провоцировать конфликт или ожесточенное обсуждение; тем не менее, авторы сообщений все еще признают необходимость отделить свою позицию от позиций, которых придерживалось правительство Слободана Милошевича, в частности, для возможности вести уравновешенный и конструктивный диалог [20].

Результаты проведенного анализа позволяют нам сделать следующие выводы. Виртуальные мемо-

риалы обнаруживают в себе схожий функционал сохранения и повторения времени и памяти, что и реальные мемориалы и памятные даты. Особенность виртуального восприятия времени позволяет интенсифицировать ощущение вневременности и точнее передать эмоции, заложенные в идею мемориала культурной травмой. Далее переживание травмы в виртуальной реальности посредством коммуникации с другими носителями нарратива культурной травмы интенсифицируется ограниченным погружением в атмосферу исторического события через диегетические текстовые практики. Ощущение дистанционности пользователя от физической реальности позволяет прожить травму в форме рассказа, направленного не только на других носителей, но и на аудиторию. Широкая аудитория нарратива травмы, пребывающая вне матрицы культурной травмы, в свою очередь, проще вовлекается в эту символическую матрицу. Обнаруженные в ходе анализа нравственные оценки культурной травмы разнились в интенсивности в зависимости от вида ознакомленности с травматическими событиями: свидетели предпочитали либо не распространяться на эту тему, ограничиваясь краткими замечаниями, либо же стремились сделать акцент на личном опыте, на том, что пришлось пережить лично им и как травматические события сказались на их жизни; не имевшие личного опыта члены широкой аудитории выражали сдержанное почтение и сочувствие жертвам травматических событий, в то же время осуждая режим Слободана Милошевича и обозначая дистанцию между личным интересом и возможными обвинениями в националистических взглядах.

Список источников

1. Александер Дж. Культурная травма и коллективная идентичность // Социологический журнал. 2012. № 3. С. 6—40.
2. Ассман А. Длинная тень прошлого: Мемориальная культура и историческая политика / Алейда Ассман; пер. с нем. Бориса Хлебникова. М. : Новое литературное обозрение, 2014. 328 с.
3. Бутейко Д. А. Виртуальные мемориалы: опыт трансформации российских и немецких мемориальных музеев в онлайн-формат // *Tempus et Memoria*. 2020. Т. 1. № 1—2. С. 82—88.
4. Величковский Б. М., Игнатъев М. Б. Виртуальная реальность // Большая российская энциклопедия. Том 5. Москва, 2006. С. 371-372.
5. Носов Н. А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. 1999. №10. С. 152-164.
6. Ушакин С. «Нам этой болью дышать»? О травме, памяти и сообществах // Травма: пункты: Сборник статей / Сост. С. Ушакин и Е. Трубина. М.: Новое литературное обозрение, 2009. С. 5—41.
7. Gualeni St., Vella D. *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*. Cham; Palgrave Pivot, 2020. DOI: 10.1007/978-3-030-38478-4
8. Lagerkvist A. *Existential Media: Toward a Theorization of Digital Thrownness* // *New Media and Society*. 2017. Vol. 19. No. 1. Pp. 96-110. DOI: 10.1177/1461444816649921.
9. Памятник детям, погибшим при бомбежках 1999 года // Autotravel.ru. URL: <https://autotravel.ru/otklik.php/31908> (дата обращения 05.07.2022).

10. Avalski Toranj: History // Avalskitoranj.rs. URL: <https://avalskitoranj.rs/istorijat-avalskog-tornja/?lang=en> (дата обращения 05.07.2022)
11. Avalski Toranj : Homepage // Avalskitoranj.rs. URL: <https://avalskitoranj.rs/?lang=en> (дата обращения 05.07.2022)
12. Can someone explain the Yugoslavia war? // Reddit.com. URL: https://www.reddit.com/r/history/comments/bh8400/can_someone_explain_the_yugoslavia_war/ (дата обращения 05.07.2022)
13. Children Memorial NATO-killed 1999 Tašmajdan Park Belgrade // Komoot.com. URL: <https://www.komoot.com/highlight/600454> (дата обращения: 05.07.2022)
14. Do people from Serbia hold any nostalgia for Yugoslavia? Do people regret the collapse of Yugoslavia? Were there any pros for being in Yugoslavia? // Reddit.com. URL: https://www.reddit.com/r/serbia/comments/kmm0lj/do_people_from_serbia_hold_any_nostalgia_for/ (дата обращения: 05.07.2022)
15. NATO Bombing Scars in Belgrade — Dark Tourism // Dark-tourism.com. URL: <https://www.dark-tourism.com/index.php/serbia/15-countries/individual-chapters/693-nato-bombing-scars-in-belgrade> (дата обращения 05.07.2022)
16. Project Reality Forums // Realitymod.com. URL: <https://www.realitymod.com/forum/showthread.php?t=136368> (дата обращения: 05.07.2022)
17. Ruins from Belgrade Bombing // Time Travel Turtle. URL: <https://www.timetravelturtle.com/ruined-buildings-from-belgrade-bombing/> (дата обращения: 05.07.2022).
18. The strongest country in the world broke up Yugoslavia. Facts not emotions // Reddit.com. URL: https://www.reddit.com/r/Yugoslavia/comments/qweh9c/the_strongest_country_in_the_world_broke_up/ (дата обращения: 05.07.2022).
19. Today marks 23 years from the start of NATO bombing of Yugoslavia // Reddit.com. URL: https://www.reddit.com/r/AskBalkans/comments/tm11yc/today_marks_23_years_from_the_start_of_nato/ (дата обращения: 05.07.2022).
20. Yugoslav wars // Alternatohistory.com URL: <https://www.alternatohistory.com/forum/tags/yugoslav-wars/> (дата обращения: 05.07.2022).
21. Yugoslav Wars // Historum. URL: <https://www.historum.com/threads/yugoslav-wars.17835/> (дата обращения: 05.07.2022).
22. Yugoslav Wars // Paradox Forum. URL: <https://www.forum.paradoxplaza.com/forum/forums/yugoslav-wars.569> (дата обращения: 05.07.2022).
- 23.

References

1. Aleksander Dzh. Cultural trauma and collective identity. *Sociologicheskij zhurnal* [Journal of Sociology] (2012), № 3, pp. 6—40 (In Russ.).
2. Assman A. Dlinnaja ten' proshlogo: Memorial'naja kul'tura i istoricheskaja politika [Shadows of Trauma: Memory and the Politics of Postwar Identity]. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie, 2014. 328 p. (In Russ.).
3. Butejko DA. Virtual memorials: the experience of transforming Russian and German memorial museums into an online format. *Tempus et Memoria*, 2020;(1):82-88. (In Russ.).
4. Velichkovskij ВМ., Ignat'ev МВ. Virtual'naja real'nost' [Virtual reality]. Bol'shaja rossijskaja jenciklopedija. Vol. 5. Moscow; 2020. Pp. 371-372. (In Russ.).
5. Nosov NA. Virtual'naja real'nost' [Virtual reality]. *Voprosy filosofii* [Questions of Philosophical Sciences]. 1999;10:152-164. (In Russ.).
6. Ushakin S. *Travma: punkty*. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie; 2009. Pp. 5—41 (In Russ.).
7. Gualeni St, Vella D. *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*. Cham; Palgrave Pivot; 2020. DOI: 10.1007/978-3-030-38478-4.
8. Lagerkvist A. *Existential Media: Toward a Theorization of Digital Thrownness/ New Media and Society*. 2017;(1):96-110. DOI: 10.1177/1461444816649921
9. Pamjatnik detjam, pogibshim pri bombezhhkah 1999 goda. Available from: <https://autotravel.ru/otklik.php/31908> (accessed 05.07.2022) (In Russ.).
10. Avalski Toranj: Histor Available from: <https://avalskitoranj.rs/istorijat-avalskog-tornja/?lang=en> (accessed 05.07.2022).
11. Avalski Toranj. Available from: <https://avalskitoranj.rs/?lang=en> (accessed 05.07.2022)/

12. Can someone explain the Yugoslavia war? Available from: https://www.reddit.com/r/history/comments/bh8400/can_someone_explain_the_yugoslavia_war/ (accessed 05.07.2022).

13. Children Memorial NATO-killed 1999 Tašmajdan Park Belgrade. Available from: <https://www.komoot.com/highlight/600454> (accessed 05.07.2022).

14. Do people from Serbia hold any nostalgia for Yugoslavia? Do people regret the collapse of Yugoslavia? Were there any pros for being in Yugoslavia? Available from: https://www.reddit.com/r/serbia/comments/kmm01j/do_people_from_serbia_hold_any_nostalgia_for/ (accessed 05.07.2022).

15. NATO Bombing Scars in Belgrade — Dark Tourism. Available from: <https://www.dark-tourism.com/index.php/serbia/15-countries/individual-chapters/693-nato-bombing-scars-in-belgrade> (accessed 05.07.2022).

16. Project Reality Forums. Available from: <https://www.realitymod.com/forum/showthread.php?t=136368> (accessed 05.07.2022).

17. Ruins from Belgrade Bombing. Available from: <https://www.timetravelturtle.com/ruined-buildings-from-belgrade-bombing/> (accessed 05.07.2022).

18. The strongest country in the world broke up Yugoslavia. Facts not emotions. Available from: https://www.reddit.com/r/Yugoslavia/comments/qweh9c/the_strongest_country_in_the_world_broke_up/ (accessed 05.07.2022).

19. Today marks 23 years from the start of NATO bombing of Yugoslavia. Available from: https://www.reddit.com/r/AskBalkans/comments/tm11yc/today_marks_23_years_from_the_start_of_nato/ (accessed 05.07.2022).

20. Yugoslav wars. Available from: <https://www.alternatehistory.com/forum/tags/yugoslav-wars/> (accessed 05.07.2022).

21. Yugoslav Wars. Available from: <https://www.historum.com/threads/yugoslav-wars.17835/> (accessed 05.07.2022).

22. Yugoslav Wars. Available from: <https://www.forum.paradoxplaza.com/forum/forums/yugoslav-wars.569/> (accessed 05.07.2022).

Информация об авторе

Д. О. Кузьмин — аспирант второго года обучения.

Information about the author

D.O. Kuzmin — second year postgraduate student.

Статья поступила в редакцию 11.07.2022; одобрена после рецензирования 04.10.2022; принята к публикации 24.10.2022.

The article was submitted 11.07.2022; approved after reviewing 04.10.2022; accepted for publication 24.10.2022.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The author declares no conflicts of interests.