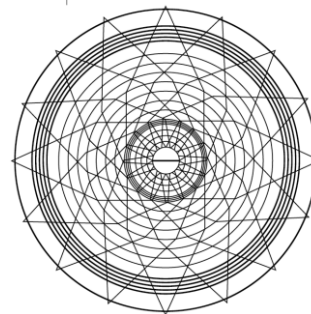


## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.

*Локация памяти в цифровую эпоху*



<https://doi.org/10.17323/cmd.2025.28589>

### ЛОКАЦИЯ ПАМЯТИ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

**Колобов Н. С.**

аспирант программы «Теория и история культуры, искусства»,  
Институт философии, Санкт-Петербургский государственный университет  
(Санкт-Петербург, Россия)  
[nikita.kolobov.2001@mail.ru](mailto:nikita.kolobov.2001@mail.ru)

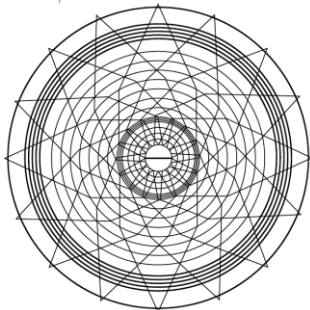
**Кравченко Е. Ю.**

кандидат культурологии,  
ассистент кафедры культурологии, философии культуры и эстетики,  
Санкт-Петербургский государственный университет  
(Санкт-Петербург, Россия)  
[kravchenkoliz@mail.ru](mailto:kravchenkoliz@mail.ru)



#### Аннотация:

Исследование посвящено анализу трансформации памяти в условиях цифровой эпохи, акцентируя внимание на фундаментальном онтологическом сдвиге, присущем онлайн-пространству. Авторы ставят целью выявить специфику существования цифровых объектов, детерминированных семиотической репрезентацией, и критически осмыслить последствия медиатизации коммеморативных практик. Основная задача работы — изучить и продемонстрировать, как технические инфраструктуры и формальные языки программирования конструируют границы коллективной памяти, подменяя ее устойчивость условностью алгоритмических процессов. Ключевой тезис статьи заключается в том, что цифровая среда онтологически отличается от материального мира: виртуальные сущности (например, памятники) обретают бытие исключительно через код и его интерпретацию программными системами. В отличие от физических объектов, сохраняющих автономию вне зависимости от наблюдателя (например, «камень Аушвица»), цифровые артефакты (кодоумены) актуализируются лишь в момент декодирования данных, что превращает их существование в перманентное становление. Это приводит к зависимости памяти от инфраструктур (серверов, протоколов), делая ее уязвимой перед техническими сбоями или устареванием форматов. Авторы критически анализируют роль формальных языков (HTML, SQL, JSON) как «прокрустова ложа» для коллективной памяти. Их синтаксические правила не просто фиксируют информацию, а редуцируют многослойный человеческий опыт до атомарных данных («имя», «дата»), что особенно ярко проявляется в попытках архивирования трагедий наподобие Холокоста. Такая формализация, по нашему мнению, является следствием семиотической природы цифровой среды, которая исключает невыразимое в рамках ее языковых конвенций. Особое внимание уделяется трансформации коммеморации в социальных медиа. Алгоритмы платформ превращают память в продукт сетевого взаимодействия, где индивидуальные акты воспоминания (лайки, репосты) подчиняются логике виральности и вовлеченности. Это порождает «коннективную память», связывающую пользователей через шаблонные жесты, но лишенную глубины исторического осмысления. Ритуалы цифрового траура (виртуальные свечи, хештеги) редуцируются до



## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.  
*Локация памяти в цифровую эпоху*

стандартизированных UI-компонентов, технически идентичных коммерческим транзакциям, что приводит к десакрализации мемориального пространства.

**Ключевые слова:** онтологический сдвиг, семиотическая детерминация, кодоумен, инфраструктура сети, социальные медиа

### **Коммеморативная функция социальных медиа**

Современные цифровые медиа радикально трансформируют онтологию памяти, превращая ее из индивидуального и коллективного феномена в продукт алгоритмического производства. Если классические теории памяти (от М. Хальбвакса до Я. Ассмана), подчеркивали ее социальную и культурную укорененность, то сегодня память все чаще существует как сетевой процесс, опосредованный алгоритмами платформ. Пользователь, чье восприятие прошлого когда-то формировалось семейными нарративами, памятниками или медиасобытиями, теперь оказывается в ситуации «алгоритмического припоминания»: платформы не просто хранят информацию, а активно конструируют, что и когда должно быть актуализировано.

Как подчеркивает Р. Смит, социальные медиа трансформируют коммеморацию в «коннективную память» (Смит, 2021), где индивидуальные акты воспоминания связываются в сеть через шаблоны взаимодействия (лайки, репосты, хештеги), но при этом подчиняются логике алгоритмического усиления. По мнению исследователя, функционирование медиапамяти не является исключительно осознанным и целенаправленным процессом — на него существенно влияет экосистема цифровой платформы. Это противоречие порождает парадокс: хотя пользователь стремится к персонализации своего опыта через создание постов или мемов, он вынужден действовать в рамках шаблонных инструментов платформы, которые задают и одновременно ограничивают формы самовыражения. Алгоритмы играют ключевую роль в определении того, какие воспоминания получают широкое распространение, а какие остаются незамеченными, создавая таким образом иерархию значимости исторических событий.

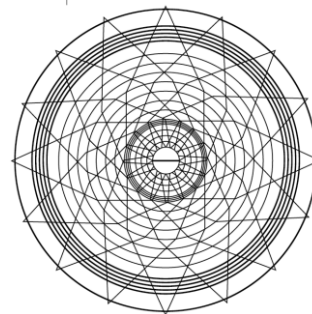
Как показал Р. Смит (2021), алгоритмические механизмы платформ формируют «пространство возможностей», повышая видимость определенного контента. На примере кейса М. Брауна<sup>1</sup> исследователь выделил три типа коннективной памяти, которые в конечном счете способствуют формированию коллективной идентичности. Н. В. Шалютина и К. В. Игаева, рассмотрев подход Р. Смита, предлагают следующую классификацию.

<sup>1</sup> ТАСС. (2014, 18 августа). Беспорядки в городе Фергюсон в США. tass.ru.  
<https://tass.ru/info/1386536?ysclid=mempnsuu8e374692011>

## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.

*Локация памяти в цифровую эпоху*



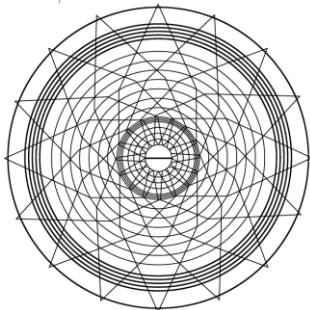
### *Формирование фреймов коллективных действий.*

Тексты, фотографии и комментарии к ним, по наблюдению авторов, имеют общую структуру: «соболезнования — персонализация (связь с собственным опытом) – обобщения». Это фрейм, который обозначается как «поминование, объединенное в сеть», позволяет пользователям, выражающим соболезнования на своей странице в социальных сетях, одновременно связываться с другими пользователями, с прошлым символическим контентом, с определенными местами памяти (как онлайн, так и офлайн) и с самой платформой. Отчасти это можно объяснить дизайном данной социальной сети, который предлагает пользователям делиться «тем, что у них на уме» в верхней части новостной ленты и ставить лайк постам других пользователей.

### *Использование знаковых образов и символов (репутационных щитов).*

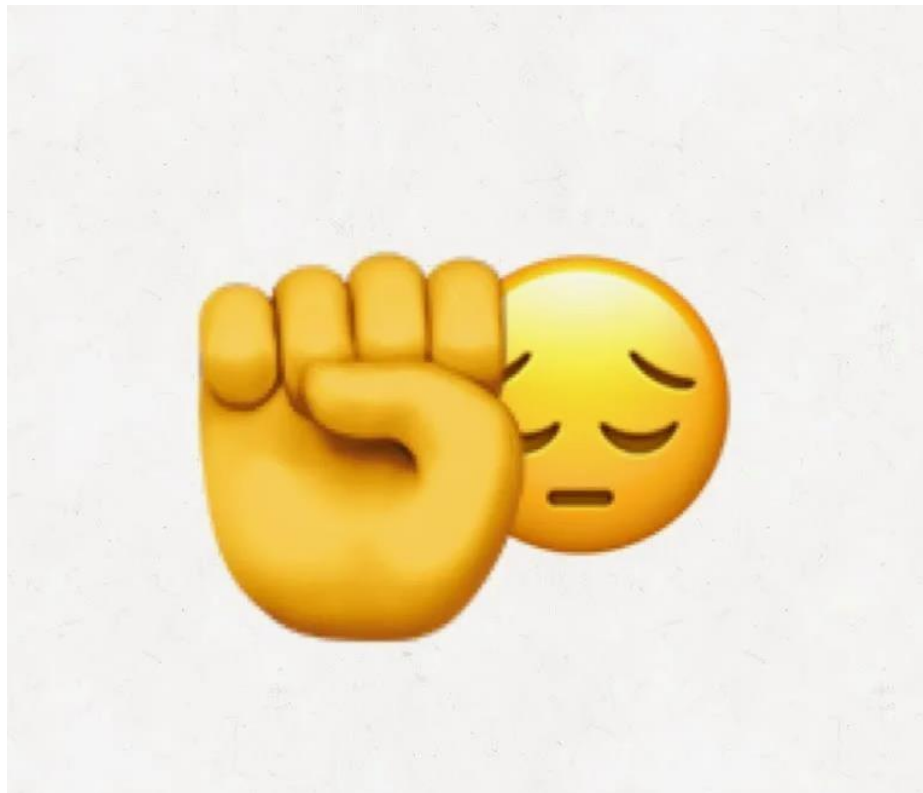
Р. Смит описывает процесс использования изображений и иконок как средств выражения личного мнения и мыслей. Например, эмодзи в виде двух поднятых кулаков (см. рисунок 1) позволяют символически воскрешать и адаптировать прошлое для усиления риторического эффекта сообщения. Такое «мемическое воскрешение» прошлого часто не является отражением его глубокого понимания; скорее, это клише, предлагающие легкий вход в сообщество, которое проводит четкие границы между «своими» и «чужими». Наиболее известные культовые изображения пользуются успехом с точки зрения общей видимости и повторяемости на странице, что также объясняется алгоритмами исследуемой социальной сети.

Использование администраторами групповых страниц операционной механики платформы (например, хэштегов для связывания материалов и видео) позволяет им осуществлять архивную практику: публикации становятся отслеживаемыми и доступными для поиска. Кроме того, в постах повсеместно присутствуют метрики, в том числе количество просмотров, лайков и репостов. Эти цифры имеют важные последствия для видимости и документальной значимости публикаций. Выполняя двойную цель — поделиться информацией сейчас и сохранить ее на будущее, — описанная практика является одновременно архивной и коммуникативной. Хештеги и виральные видео, распространяемые через платформы, создают децентрализованные архивы сопротивления, где память превращается в инструмент политической мобилизации. Например, ремиксы записей с камер наблюдения, мемы и пользовательские расследования в деле М. Брауна оспаривали официальные нарративы, демонстрируя потенциал «связующей памяти» (connective memory).



## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.  
*Локация памяти в цифровую эпоху*



**Рисунок 1.** Эмодзи поднятого кулака

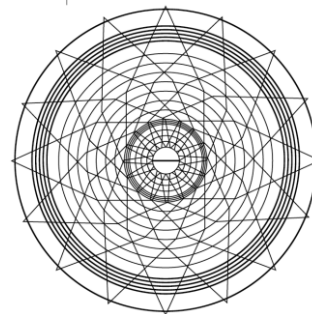
### *Цифровое архивирование и курирование*

Использование администраторами групповых страниц операционной механики платформы (например, хэштегов для связывания материалов и видео) позволяет им осуществлять архивную практику: публикации становятся отслеживаемыми и доступными для поиска. Кроме того, в постах повсеместно присутствуют метрики, в том числе количество просмотров, лайков и репостов. Эти цифры имеют важные последствия для видимости и документальной значимости публикаций. Выполняя двойную цель — поделиться информацией сейчас и сохранить ее на будущее, — описанная практика является одновременно архивной и коммуникативной. Хештеги и виральные видео, распространяемые через платформы, создают децентрализованные архивы сопротивления, где память превращается в инструмент политической мобилизации. Например, ремиксы записей с камер наблюдения, мемы и пользовательские расследования в деле М. Брауна оспаривали официальные нарративы, демонстрируя потенциал «связующей памяти» (connective memory).

## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.

Локация памяти в цифровую эпоху



Видимость зависит от алгоритмов, которые продвигают одни посты и скрывают другие, воспроизводя структуры угнетения даже в рамках протеста. Так, в социальных сетях *TikTok* или *Instagram*<sup>2</sup> могут случайно (или намеренно) затенять контент о полицейском насилии, подчиняясь коммерческим интересам и непрозрачной политике модерации. Эта логика напрямую связана с переосмыслением концепта К. Маркса *General Intellect* в цифровую эпоху<sup>3</sup>. Если для К. Маркса всеобщий интеллект воплощался в машинах как материализованном знании, способном стать основой посткапиталистического общества, то сегодня *General Intellect* превращается в инструмент извлечения ренты из самого процесса запоминания. Платформы присваивают эмоции, травмы и коллективные нарративы, превращая их в сырье для алгоритмов машинного обучения или персонализированной рекламы. Всплывающие «воспоминания» вроде функции *On This Day*<sup>4</sup> в *Facebook*<sup>5</sup> — не ностальгические услуги, а тщательно отобранные фрагменты прошлого, призванные максимизировать вовлеченность. Пользователь начинает помнить то, что соответствует его цифровому профилю — алгоритмически сконструированному «я», где даже травма становится точкой монетизации.

Государства и корпорации борются не только за контроль над нарративами, но и за право на забвение. В этом главный парадокс цифровой коммеморации: чем больше мы оцифровываем прошлое, тем сильнее зависим от тех, кто управляет инфраструктурой хранения. Память превращается в услугу, арендуемую у платформ, а ее сохранность — в вопрос политического договора. Однако платформы — не просто инструмент. Они создают новую топографию памяти, где пользователи вопреки государственным нарративам могут коллекционировать микроистории, альтернативные хроники, маргинальные свидетельства. Проблема в том, что эти фрагменты не складываются в целое полотно. Алгоритмы персонализируют опыт, превращая коллективную память в

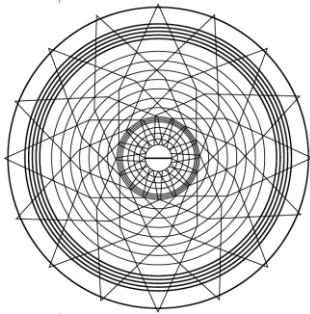
---

<sup>2</sup> Деятельность организации Meta признана экстремистской и запрещена на территории РФ, данные здесь и далее используются в исследовательских целях и не направлены на одобрение экстремистской деятельности.

<sup>3</sup> *General Intellect* («Всеобщий интеллект») — концепция, разработанная К. Марксом в рукописях 1857–1859 гг. (Маркс, 1980). Она описывает превращение знания и науки в непосредственную производительную силу, которая подчиняется капиталу и становится определяющим фактором в процессе производства.

<sup>4</sup> *On This Day* — функция, которая позволяет вспомнить, что происходило в конкретный день прошлых лет на странице пользователя *Facebook*.

<sup>5</sup> Деятельность организации Meta признана экстремистской и запрещена на территории РФ, данные здесь и далее используются в исследовательских целях и не направлены на одобрение экстремистской деятельности.



## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.  
Локация памяти в цифровую эпоху

лоскутное одеяло из изолированных «правд». Социальные сети, обещая демократизацию прошлого, на деле производят гипертрофированную плюральность, где каждая группа культивирует свою версию реальности, не нуждаясь в диалоге с другими. Это напоминает «войну памятников» в физическом пространстве, но с одним отличием — онлайн-память лишена даже иллюзии стабильности.

### От архива к алгоритму

Если раньше автономия субъекта формировалась через сопротивление социальным структурам, то теперь сама автономия становится продуктом платформ. Алгоритмы «ВКонтакте» или *Facebook*, анализируя наши лайки и репосты, не только предсказывают поведение, но и конструируют нашу самость через петли обратной связи. Мы — то, что алгоритмы видят в нас, и это видение становится частью нашей идентичности. Традиционные «места памяти» — музеи, монументы, архивы — уступают монополию на воплощение прошлого. Их заменяют цифровые ритуалы: хештег-акции, онлайн-мемориалы, виртуальные реконструкции. Этот сдвиг от человеческой агентности к алгоритмической калибровке самости заставляет пересмотреть хайдеггеровский вопрос о технике. Если М. Хайдеггер видел в технике способ «раскрытия потаенности» (Хайдеггер, 1993) — механизм, через который мир являет себя человеку, — то платформенные алгоритмы превращают это «раскрытие» в процесс предписанный, заранее заданный параметрами машинного обучения. Техника больше не служит онтологическим инструментом вопрошания, а становится *Ge-stell*<sup>6</sup> (поставом) — системой упорядочения, которая навязывает память и идентичность как «ресурсы» для извлечения данных.

Вспомним, как рекомендательные системы в *TikTok* или на *YouTube* не только отражают наши предпочтения, но и формируют их, замыкая пользователя в цикле самовоспроизводящихся жестов — лайков, репостов, скроллинга. Подобная логика резонирует с предостережением Х. Ортеги-и-Гассета: техника, будучи изначально «проекцией человека» (Ортега-и-Гассет, 2000), рискует стать его антиподом — средой, где исчезает различие между живым действием и автоматизированной реакцией. Цифровые ритуалы памяти, будь то флешмобы *#MeToo*<sup>7</sup> или виртуальные свечи в честь жертв насилия, все меньше напоминают

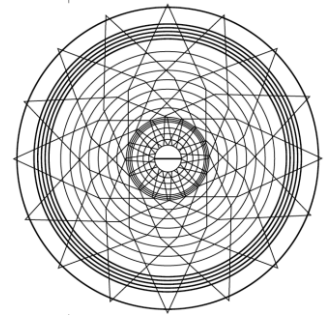
<sup>6</sup> М. Хайдеггер ввёл этот термин в 1954 г. в своём труде «Вопрос о технике», основанном на лекции *Das Gestell*, впервые прочитанной 1 декабря 1949 г. в Бремене (Safrański, 1999).

<sup>7</sup> *#MeToo* (*#Ятоже*) — глобальное социальное движение против сексуального насилия, которое стало вирусным в 2017 г. после публикаций о Х. Вайнштейне. Хештег был популяризирован актрисой А. Милано, хотя изначально был создан активисткой Т. Берк в 2006 г. Движение побудило жертв

## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.

Локация памяти в цифровую эпоху



коллективные практики сплочения для припоминания. Ю. Хабермас, анализируя трансформацию публичной сферы, мог бы назвать это «рефеодализацией» (Хабермас, 2016) памяти: рационально-критический дискурс уступает место перформативным микродрамам, где каждая группа апеллирует не к общему прошлому, а к алгоритмическим проекциям. В этом контексте даже попытки сопротивления обретают двойственность.

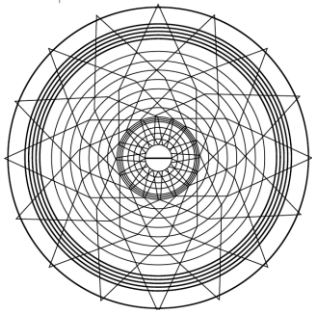
Как отмечает Г. Ловинк, цифровые архивы протеста, будь то базы данных о полицейской жестокости или краудсорсинговые расследования, остаются заложниками инфраструктур, которые они оспаривают (Ловинк, 2024). Алгоритмическая видимость превращает активизм в «игру на опережение»: чтобы свидетельство достигло аудитории, оно должно соответствовать логике виральности, то есть быть упакованным в формат, одобренный платформенной оптикой. Так, кадры насилия, усекаемые до 15-секундных роликов, или хештеги, выхолащивающие сложность события до слогана, становятся новой нормой историзации. К. Ясперс в «Современной технике» предупреждал: опасность заключается не в самой технике, а в ее тотальности, в неспособности человека осмыслить ее как часть экзистенциального проекта (Ясперс, 1986). Сегодня это проявляется в парадоксе цифровой памяти: чем активнее мы документируем настоящее, тем меньше контролируем его интерпретацию. Государственные архивы, некогда служившие инструментом монополизации истории, теперь конкурируют с корпоративными серверами, где прошлое существует в режиме постоянного апдейта. Как показывает Х. ван Дейк в работе *Mediated Memories in the Digital Age*, цифровые платформы не просто хранят воспоминания, а переопределяют саму возможность помнить, превращая память в серию операций: «добавить в избранное», «поделиться», «удалить» (van Dijck, 2007). Интерфейсы задают сценарии запоминания: *Instagram* предлагает «вернуться к моменту», словно прошлое — это контент-план, а *Facebook* напоминает о событиях, которые алгоритм считает значимыми для цифрового двойника пользователя. Это не ошибка дизайна, логика новой эпистемологии: память становится действием на платформе и для платформы.

В. В. Савчук в статье «Медиареальность»<sup>8</sup> этот процесс называет «медиальным поворотом»: медиа перестают быть посредниками между человеком и реальностью, а становятся условием существования последней. Виртуальная

---

публично делиться своим опытом, продемонстрировав масштабы проблемы. Kantor, J., & Twohey, M. (2017, October 5). Harvey Weinstein Paid Off Sexual Harassment Accusers for Decades. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2017/10/05/us/harvey-weinstein-harassment-allegations.html?smid=url-share>

<sup>8</sup> Савчук, В., Очеретяный, К. А. (Ред.). (2017). Медиареальность. Концепты и культурные практики. Фонд развития конфликтологии.



## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.  
*Локация памяти в цифровую эпоху*

свеча памяти на платформе «ВКонтакте» — не символ, а интерфейс, через который гореть разрешено только в определенных границах: до 24 часов, в формате сторис, с геотегом места трагедии. Так возникает парадокс цифрового траура — чем шире охват, тем уже горизонт осмысления. Здесь уместно вспомнить тезисы Х. Арендт: как А. Эйхман<sup>9</sup>, слепо выполнявший приказы, не видел зла за рамками бюрократических процедур, так и пользователь, ставящий «грустный смайл» под постом о катастрофе, не ощущает разрыва между жестом и его значением (Арендт, 2008).

Банальность цифрового участия — в его ритуализированной пустоте. Гарде-Хансен Дж. Хоскинс в работе *Save As... Digital Memories* вводят ключевое понятие — «память как перформанс» (Garde-Hansen, 2009). Сохраняя фото в облачном сервисе, мы не фиксируем момент, а разыгрываем его перед алгоритмической аудиторией. Каждый файл — двойное послание: себе («я был здесь») и платформе («вот что я готов показать»). Но метаданные — геолокация, распознанные лица, хронометраж — превращают этот перформанс в сырье для обратного конструирования реальности. Отпускные фото учат нейросети определять «счастливые места», а кадры протестов — вычислять «опасные скопления». Память, по М. Хайдеггеру, всегда была способом «собрания» бытия — теперь ее собирают за нас, превращая в пазл для машинного обучения (Хайдеггер, 2010). Этот процесс обнажает главное противоречие цифровой эпохи: технология, рожденная как инструмент освобождения (архивы против официальной истории, соцсети против медиамонополий), сама становится системой контроля. Государства, как и корпорации, осознали: тот, кто управляет протоколами памяти, управляет будущим. Система социального кредита Китая<sup>10</sup> — не просто репрессивный механизм, а алгоритмическая перезапись прошлого: каждый поступок пересматривается в реальном времени, меняя не только репутацию конкретного человека, но и «вес» его прежних действий. В этом проявляется извращенное воплощение хайдеггеровского «постава»: если раньше техника ставила на поток лес и уголь, то теперь она требует саму ткань человеческого опыта.

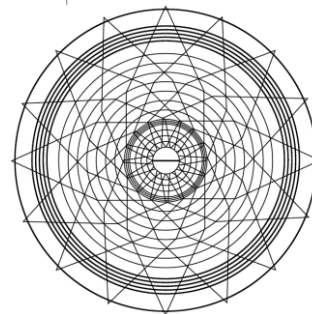
<sup>9</sup> Адольф Эйхман (19 марта 1906, Золинген, Германская империя — 1 июня 1962, Рамла, Израиль) — австрийский нацист, оберштурмбаннфюрер СС. С декабря 1939 года в должности начальника отдела IV D 4, затем IV B 4 («отдел Эйхмана» или «еврейский отдел») Главного управления имперской безопасности непосредственно отвечал за преследование, изгнание и депортацию евреев и тем самым за «окончательное решение еврейского вопроса». *Прим. авт.*

<sup>10</sup> Система социального кредита Китая представляет собой комплексную систему оценки деятельности граждан, компаний и организаций, которая призвана стимулировать исполнение законов, поддержание порядка и поощрение честного поведения в обществе (Амурская, Куликов, Чжан, 2023).

## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.

Локация памяти в цифровую эпоху



Есть и обратное движение — практики сопротивления через избыточность. Сирийский архив<sup>11</sup>, сохраняющий терабайты свидетельств о военных преступлениях, или децентрализованные блокчейн-хроники<sup>12</sup>, делают память «неудобной» — слишком объемной, слишком неоднозначной для алгоритмической обработки. Это не бегство от цифрового, а его подрыв изнутри: превращение данных в «шум», который нельзя сжать до паттерна. В. Савчук назвал бы это «тактиками медиадиссидентства» (Савчук, 2011) — использованием интерфейсов против их собственной логики. Однако корень проблемы глубже. Как отмечала Х. Арендт, тоталитаризм начинается с уничтожения «пространства между людьми» (Арендт, 1996) — среды, где рождается общий смысл. Цифровые платформы, разделяя память на миллионы персональных лент, воспроизводят этот процесс на новом уровне: мы все чаще помним не вместе, а рядом. Ю. Хабермас увидел бы здесь не просто «рефеодализацию» (Хабермас, 2016), а распад публичной сферы, где даже боль не объединяет, а маркирует аудитории для таргетинга. Возможно, выход заключается в переосмыслении связи памяти и забвения.

Как писал Х. Борхес в работе «Фунесс, памятливым», невозможность забыть убивает мысль (Borges, 1944). В эпоху тотальной архивации право на забвение становится формой свободы, но не технической (удалить данные), а экзистенциальной: отказаться от навязанных алгоритмом «воспоминаний», вернув себе право на молчание, пробел, тайну. Это не ностальгия по аналоговому, а попытка отвоевать у цифрового тумана пространство для невыразимого — того, что М. Хайдеггер назвал бы «потаенным» (Хайдеггер, 1993) в эпоху тотальной раскрываемости.

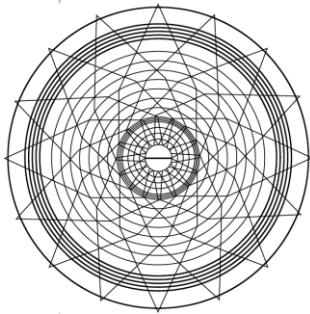
### **Десакрализация мемориального пространства**

Социальные медиа, будучи семиотически замкнутыми системами, не просто трансформируют, а редуцируют коллективную память. Виртуальные памятники, в

---

<sup>11</sup> Сирийский архив (The Syrian Archive) — это некоммерческая организация, созданная гражданскими активистами и журналистами. Её цель — сохранение, верификация и анализ цифровых свидетельств (видео, фото, отчетов) о нарушениях прав человека и военных преступлениях в Сирии. Архив использует строгие методы проверки подлинности материалов (метаданные, геолокация, перекрёстные проверки) для создания структурированной и достоверной базы данных. Это позволяет избежать утраты доказательств и служит основой для привлечения к ответственности. <https://syrianarchive.org/en/about>

<sup>12</sup> Децентрализованные блокчейн-хроники — это проекты, использующие технологию блокчейна (распределенного реестра) для создания неизменяемых и защищенных от цензуры архивов свидетельств. Принцип работы заключается в том, что хеш-сумма (уникальный цифровой отпечаток) каждого документа записывается в блокчейн. Любое последующее изменение исходного файла сделает его хеш невалидным, что докажет факт подмены, в то время как оригинальное свидетельство останется нетронутым. *Прим. авт.*



## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.  
*Локация памяти в цифровую эпоху*

отличие от физических, лишены автономной онтологии: их существование зависит от интерфейсов, алгоритмов и баз данных. Виртуальный памятник, даже обладая статусом мемориала, существует в пространстве, где места памяти редуцируются до строк кода. Цифровая среда онтологически зависима от языка знаков, что принципиально отличает ее от физической реальности. В онлайн-пространстве знак предшествует виртуальному существованию. Это радикальное переопределение того, что означает «существовать».

В физическом мире объекты обладают устойчивостью материи: камень сопротивляется исчезновению, даже если его игнорируют, он сохраняет свою целостность вне зависимости от интерпретации. Цифровые же сущности лишены этой автономии: их бытие полностью зависимо от семиотических конвенций и инфраструктур, которые их порождают. Здесь нет «ноумен»<sup>13</sup>, есть только «кодоумен»<sup>14</sup>: виртуальный памятник существует лишь до тех пор, пока серверный код способен декодировать его из бинарных последовательностей в пиксели на экране. Эта зависимость от интерпретации превращает цифровую реальность в перманентный перформанс: ее объекты не «есть», а «становятся» в момент их прочтения алгоритмом. Глубокая проблема кроется в самой природе формальных языков, которые формируют цифровую среду. Синтаксис HTML<sup>15</sup>, логика SQL<sup>16</sup> или структура JSON<sup>17</sup> — не просто инструменты, а границы возможного. Они действуют как прокрустово ложе, отсекая все, что не вписывается в их правила.

Пытаясь выразить память о Холокосте через базу данных, мы сталкиваемся с насилием формализации: сложность человеческого опыта редуцируется до полей «имя», «дата», «место». Цифровая среда онтологически не способна содержать неформализуемое. По Ж. Бодрийяру, мы вступили в эру «прецессии симулякра»

---

<sup>13</sup> Ноумен (от греч. νοούμενον — «мыслимое») — философский термин, введенный И. Кантом и обозначающий вещь в той форме, в какой она существует сама по себе (вещь в себе, Ding an sich), независимо от человеческого восприятия и познания. *Прим. авт.*

<sup>14</sup> Кодоумен — вещь, существующая только через код, как совокупность формальных правил, которые машина декодирует в «реальность». *Прим. авт.*

<sup>15</sup> HTML (HyperText Markup Language) — язык разметки, определяющий структуру и содержание веб-страниц (заголовки, параграфы, ссылки). Его синтаксис (правила использования тегов, атрибутов) формализует логику визуального представления информации в браузере.

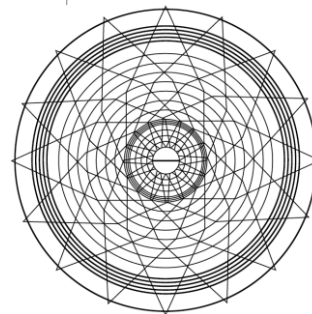
<sup>16</sup> SQL (Structured Query Language) — язык структурированных запросов к базам данных. Его правила детерминируют способы извлечения, фильтрации и манипуляции данными, предопределяя, какие вопросы можно задать системе и какие ответы получить.

<sup>17</sup> JSON (JavaScript Object Notation) — формат обмена данными, основанный на парах «ключ — значение» и массивах. Его иерархическая и строго типизированная организация диктует, как информация должна быть сериализована и десериализована для взаимодействия между приложениями.

## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.

*Локация памяти в цифровую эпоху*

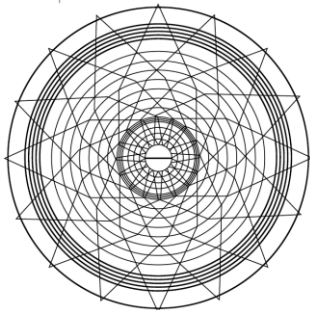


(Бодрийяр, 2015b), где карта предшествует территории, а знак заменяет референт. Виртуальный памятник не может быть создан вне систем управления контентом, где каждая деталь структурирована через формальные поля вроде «заголовков». Архив воспоминаний о Холокосте хранится в тех же таблицах MySQL, что и лайки к фотографиям еды. Ритуалы формализуются: кнопка «Зажечь свечу» на сайте — это HTTP-запрос, технически идентичный добавлению товара в корзину. Например, в коде обработки действий на платформе функция для виртуального ритуала и функция для коммерческой транзакции используют идентичные структуры данных, различаясь лишь семантикой названий.

Как отмечает Н. Луман, «медиа не помнят, а транслируют мемориальные паттерны» (Луман, 2005). Он рассматривает медиа как автономную социальную систему, которая функционирует по принципу самовоспроизводства коммуникаций. Память в этой системе — не хранилище прошлого, а механизм селекции и связывания информации, который позволяет системе обрабатывать текущие операции, отсылая к прошлому лишь в той мере, в какой это релевантно для актуальных коммуникаций. Таким образом, медиа не «помнят» в человеческом смысле, а транслируют паттерны, которые общество кодирует как мемориальные.

Техническая идентичность веб-структур — следствие семиотической природы цифровой среды. Виртуальные памятники, в отличие от физических, не обладают автономной онтологией: их «есть» зависит от способности инфраструктуры «читать» код, который, в свою очередь, ограничен языком программирования. Архитектура интернета, будучи основой цифрового присутствия, демонстрирует зависимость от знаков. Веб-стандарты, такие как HTML, CSS и HTTP, представляют собой формальные языки со строгим синтаксисом, где точное соблюдение правил является обязательным условием для их корректной работы. В отличие от естественных языков, которые допускают вариации и двусмысленность, эти стандарты требуют абсолютной точности.

Проиллюстрируем это на примере: чтобы создать ссылку на web-странице, разработчик использует HTML-тег `<a href="https://example.com">`. Браузер интерпретирует этот код исключительно в соответствии с техническими спецификациями консорциума W3C. Любая ошибка, например неправильно указанный адрес в атрибуте href, приведёт к тому, что либо ссылка не будет работать, либо браузер проигнорирует её. Аналогичным формализованным подходом характеризуется и функционирование интернета в целом. Его архитектуру можно представить как граф, узлы которого (например, IP-адреса и DNS-записи) выполняют роль уникальных символов, а протоколы (например,



## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.  
Локация памяти в цифровую эпоху

TCP/IP) — роль жестких правил их взаимодействия. В такой системе недопустимы произвольные отклонения от стандартов. Практическая реализация, которая игнорирует установленные правила, обречена на неудачу. Например, если программист попытается разработать HTTP-сервер, в котором не соблюдается структура обязательных заголовков (игнорируется, к примеру, указание типа контента Content-Type: text/html), результатом станет полная несовместимость сервера с клиентскими приложениями (браузерами). Это нарушит базовый принцип коммуникации в Сети и сделает взаимодействие невозможным.

Цифровая среда онтологически зависит от консенсусных знаковых систем. Структура сайта «Бессмертный полк» ничем не отличается от интернет-магазина. Сайты вне зависимости от содержания строятся на одних и тех же технологических принципах:

*Backend*<sup>18</sup>. Используются идентичные языки (PHP, Python), базы данных (MySQL, PostgreSQL), фреймворки (Django, Laravel) и протоколы (HTTP, REST API). Например, WordPress может служить как основой для интернет-магазина (через WooCommerce), так и для мемориального сайта (через плагины для хроник или фотогалерей).

*Frontend*<sup>19</sup>. Визуальное оформление — лишь слой абстракции, управляемый CSS и JavaScript. Код страницы, посвященной теракту 11 сентября<sup>20</sup>, структурно идентичен коду страницы товара на Amazon (см. рисунок 2).

```
html Copy
<div class="content-container">
  
  <p class="description">Текст о событии...</p>
  <button class="interaction-btn">Зажечь виртуальную свечу</button>
</div>
Run HTML

html Copy
<div class="product-container">
  
  <p class="description">Описание товара...</p>
  <button class="add-to-cart">Купить</button>
</div>
Run HTML
```

Рисунок 2. Пример кода HTML

<sup>18</sup> Backend — серверная часть исполняемого кода системы в сетевой архитектуре.

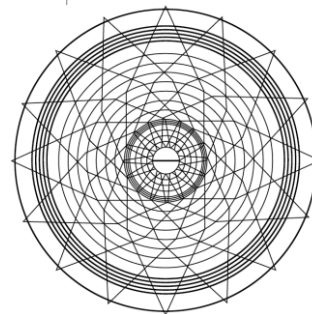
<sup>19</sup> Frontend — часть веб-приложения, с которой пользователь взаимодействует напрямую.

<sup>20</sup> Речь идет о террористических атаках в США, когда угнанные самолеты были направлены в башни Всемирного торгового центра в Нью-Йорке и здание Пентагона. Это событие также широко известно под названиями «9/11» и «Атаки 11 сентября». *Прим. авт.*

## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.

Локация памяти в цифровую эпоху



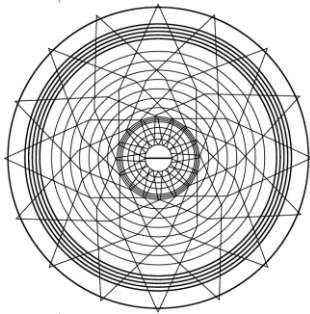
Системы рекомендаций (на базе машинного обучения) и метрики вовлеченности (просмотры, клики) применяются одинаково к мемориальному и коммерческому контенту. Например, A/B-тестирование<sup>21</sup> для оптимизации кликабельности кнопки «Зажечь свечу» технически не отличается от тестирования кнопки «Купить». Виртуальная свеча — это PNG-файл с CSS-анимацией, триггером для инкрементации счетчика в базе данных. Ее «сакральность» зависит от соглашения пользователей интерпретировать клик как жест памяти, но технически это действие эквивалентно добавлению товара в корзину. Хостинг мемориального сайта на том же сервере, что и коммерческий проект, подчеркивает отсутствие иерархии данных: записи о жертвах Холокоста хранятся в таких же таблицах SQL, как и те, что содержат отзывы о товарах.

Платформы диктуют правила взаимодействия. Кнопка «Лайк» на мемориальной странице в *Facebook* — тот же самый компонент пользовательского интерфейса (UI), что и под постом о распродаже. Это формализует коммеморацию, сводя ее к стандартизированным действиям, лишенным телесной полноты. Социальные медиа, фабрики симуляции, не сохраняют память, а производят ее спектакль, подменяя сакральное ритуала интерактивностью интерфейса. Здесь, в цифровом *non-lieu*, память более не укоренена в плоти мира: она становится плавающим знаком, циркулирующим в замкнутом контуре алгоритмического обмена. Физические мемориалы — последние бастионы реального перед наступлением гиперреальности — сопротивляются через свое материальное упрямство.

Камень Аушвица, сталь Мемориала 9/11, земля Мамаева кургана — эти объекты сохраняют шрамы истории как «зловещую очарованность», не поддающуюся цифровому транскрипту. Их сакральность — не в репрезентации, а в онтологическом жесте: они есть, даже когда на них не смотрят. Однако в цифровой среде, как предупреждал Ж. Бодрийяр, «симулякр предшествует реальному и порождает его». Сайт памяти Холокоста и интернет-магазин технически идентичны не потому, что разработчики циничны, а потому, что сама цифровая среда есть царство тотальной эквивалентности. База данных MySQL, хранящая имена жертв, не знает разницы между понятиями Auschwitz<sup>22</sup>

<sup>21</sup> A/B-тестирование — метод в веб-аналитике, при котором репрезентативная выборка пользователей случайным образом делится на две группы. Группа «А» видит контрольную версию элемента (кнопки, заголовка и т. д.), а группа «В» — его измененную вариацию. Статистический анализ поведения групп позволяет с заданной степенью достоверности определить, какая версия эффективнее достигает поставленной цели (например, кликабельности). *Прим. авт.*

<sup>22</sup> Auschwitz (Аушвиц-Биркенау) — комплекс нацистских концентрационных и лагерей смерти на территории оккупированной Польши, являющийся одним из главных символов Холокоста. *Прим. авт.*



## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.  
*Локация памяти в цифровую эпоху*

и Nike Air Force 1<sup>23</sup> — оба представлены как VARCHAR(255)<sup>24</sup> в таблице products<sup>25</sup>. Ритуал коммеморации, некогда требовавший паломничества к месту «здесь и сейчас», сводится к клику по кнопке «Помнить», HTML-код которой (<button class="memorial- btn">) неотличим от кода кнопки «Купить». В этом суть бодрийяровского «преступления совершенного образа» (Бодрийяр, 2019): священное и профанное уравниваются в своей знаковой пустоте. Но настоящая трагедия не в технической идентичности. Платформы (по Ж. Бодрийяру<sup>26</sup> — цифровые «зеркала производства») создают гиперреальность, где:

- траур становится engagement metric<sup>27</sup>: количество лайков под постом о геноциде измеряет не скорбь, а эффективность контента;
- «виртуальная свеча» — не аналог пламени в «Яд Вашем»<sup>28</sup>, а симулякр второго порядка: она имитирует свечу, которая уже сама была имитацией памяти.

Физический мемориал сопротивляется этой логике через свою ауретическую плотность. Когда посетитель кладет камень на могилу в Треблинке<sup>29</sup>, этот жест сохраняет след в реальном — камень остается, взаимодействует с дождем, временем, другими камнями. В цифровой среде «возложение цветка» — это HTTP-

---

<sup>23</sup> Nike Air Force 1 — популярная модель баскетбольных кроссовок, выпускаемая компанией Nike с 1982 г.

<sup>24</sup> VARCHAR(255) — тип данных в реляционных базах данных (например, MySQL), означающий переменную строку символов (текста) максимальной длиной 255 символов. Технически этот тип не распознает различия смысла, контекста или этической ценности хранимой в нем информации. *Прим. авт.*

<sup>25</sup> Таблица products (товары) — стандартная сущность (таблица) в схеме базы данных интернет-магазина. Предназначена для хранения информации о товарах, доступных для продажи. В контексте статьи упоминание товара (product) используется для демонстрации абсурдности и этической проблемы технической нейтральности систем хранения данных, не различающих контекст информации. *Прим. авт.*

<sup>26</sup> «Зеркало производства» — фундаментальная работа Ж. Бодрийяра (Baudrillard, 1975), в которой он подвергает радикальной критике классический марксизм и политическую экономию. По его мнению, марксизм, критикуя капитализм, не выходит за рамки его базовой логики — логики производства и продуктивности. Таким образом, марксизм лишь служит «зеркалом» буржуазного общества, удваивая и закрепляя его основные категории (труд, стоимость, потребность и т. д.), вместо того чтобы предложить подлинно альтернативный символический порядок. *Прим. авт.*

<sup>27</sup> Engagement metric (*англ.*) — показатель вовлеченности, количественный показатель в цифровой аналитике, который измеряет степень взаимодействия пользователей с контентом или платформой.

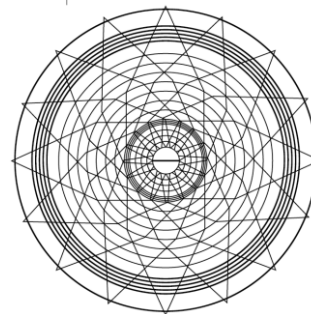
<sup>28</sup> «Яд Вашем» (*ивр.*) עֲשֵׂה לְךָ זֵכָר — «память и имя» — официальный мемориальный комплекс памяти жертв Холокоста в Израиле, основанный в 1953 г. в Иерусалиме. *Прим. авт.*

<sup>29</sup> Треблинка — комплекс нацистских лагерей смерти на оккупированной территории Польши, где в 1942–1943 гг. было уничтожено около 800–900 тыс. человек, в большинстве своем евреев. Обычай оставлять на могилах камни, а не цветы, является древней иудейской практикой. В отличие от цветов, которые увядают, камень символизирует вечность, неизменность памяти и неразрывную связь между живыми и усопшими. *Прим. авт.*

## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.

*Локация памяти в цифровую эпоху*



запрос, являющийся данным облачного хранилища. Нет ни трения, ни случайности — только предписанные сценарии взаимодействия, где даже «спонтанная» скорбь упакована в UI-компоненты. Ж. Бодрийяр увидел бы в этом триумф «симулятивной ностальгии» (Бодрийяр, 2015b): мы больше не помним события — мы потребляем их знаки. Мемориальный сайт о теракте 11 сентября благодаря интерактивному таймлайну<sup>30</sup> становится «парком развлечений катастрофы», где трагедия превращается в иммерсивный спектакль. Посетитель не переживает ужас, а «оптимизирует пользовательский опыт» с помощью настроек интерфейса. Энергетический обмен, возможный лишь в пространстве вещей, здесь принципиально невозможен.

В Дахау<sup>31</sup> между посетителем и местом возникает напряжение, рожденное соприсутствием: холод воздуха, запах сосен, ощущение гравия под ногами синтезируют аффект, не поддающийся семиозису. Цифровая коммеморация предлагает вместо этого «опыт пользователя» — стерильный, управляемый cookie-файлами и A/B-тестированием. Даже виртуальные слезы становятся data points в диаграмме вовлеченности. Но, как писал Бодрийяр, «реальное не исчезает — оно становится аллегорией собственного исчезновения» (Бодрийяр, 2015a). Виртуальные памятники — не могилы, а их эпитафии, написанные на языке HTML. Их функция — не хранить память, а симулировать ее существование в мире.

### **Память без останков: ликвидация субстрата**

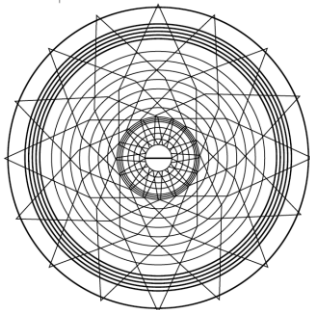
В цифровой среде память утрачивает материальную инерцию, присущую аналоговым носителям, и существует в принципиально иной плоскости.

Информация в интернете не явлена сама по себе — ее существование зависит от программного посредничества. Каждый байт данных, будь то текст, изображение или аудиозапись, требует декодирования через программное обеспечение, которое выступает не просто инструментом доступа, а условием самой возможности бытования памяти в Сети. Это радикально меняет природу воспоминания: если обращение к монументу в физическом мире предполагает встречу с социально санкционированным, стабильным объектом, то в интернете

---

<sup>30</sup>9/11 Memorial & Museum. (n. d.). 9/11 Memorial Timeline. <https://timeline.911memorial.org/timeline/10686>

<sup>31</sup> Дахау — один из первых нацистских концентрационных лагерей, созданный в марте 1933 г. близ города Дахау в Германии. Изначально предназначенный для изоляции политических противников нацистского режима (коммунистов, социал-демократов), впоследствии стал прототипом и моделью для всей системы концлагерей. В Дахау отработывались методы организации лагерного быта, система наказаний, охраны и психологического давления на узников. За время существования лагеря (1933–1945 гг.) через него прошли десятки тысяч заключенных, включая политзаключенных, евреев, священников, цыган и т. д. *Прим. авт.*



## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.  
Локация памяти в цифровую эпоху

память существует лишь в момент ее актуализации через медиальный интерфейс. Здесь социальные рамки памяти не исчезают, но переопосредуются техническими протоколами — алгоритмами платформ, форматами файлов, политиками хранения. Цифровая память «не хранится, а исполняется», превращаясь в событие, а не артефакт.

Процедура обращения к цифровой памяти сопряжена с двойным скручиванием: во-первых, через зависимость от программного обеспечения, которое определяет условия видимости данных (например, PDF-файл остается «слепым» без соответствующего ридера), а во-вторых — через тотемизацию сервисов (феномен, при котором пользователи наделяют платформы вроде поисковых систем, социальных сетей, облачных хранилищ сакральным статусом медиаторов). Мы взываем к алгоритмам, как к оракулам, ожидая, что они «распознают» наш запрос и явят искомое, но при этом не контролируем логику их работы. Это создает парадокс: доступ к памяти обретается через делегирование агентства непрозрачным системам, решения которых определяют, что именно станет доступным, а что канет в цифровое небытие.

Эту динамику иллюстрируют исследования голландского теоретика искусства Р. Менкман, в частности ее работа *The Collapse of PAL*<sup>32</sup>, где анализируется судьба аналоговых видеоформатов в цифровой экосистеме. Р. Менкман показывает, как артефакты, записанные на устаревшие носители (например, VHS), при конвертации в цифру теряют свои «шрамы» — помехи, искажения, следы времени, — которые составляли их материальную идентичность. «Цифровой архив не сохраняет, он пересобирает», — пишет она, подчеркивая, что Сеть не терпит «ненужного шума»: поврежденные файлы не стареют, как пленка, а просто перестают воспроизводиться, исчезая в технических разрывах<sup>33</sup>. Таким образом, цифровая память лишена «останков» — материальных следов упадка, которые в аналоговой культуре маркировали само течение времени.

Контраст между аналоговым и цифровым раскрывается через противопоставление «памятника-объекта» и «памяти-процесса». Классический памятник, будь то скульптура или архивная папка, изначально несет в себе семена собственной смерти — трещины в мраморе, выцветание чернил. Его материальность делает его «собственным останком». По выражению З. Баумана, «старение становится частью смысла», но цифровой объект, напротив, существует в режиме вечного присутствия: он не ветшает, но рискует стать нечитаемым из-за

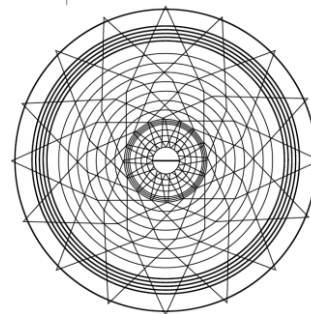
<sup>32</sup> Menkman, R. (2010). *The Collapse of PAL*. Vimeo. <https://vimeo.com/12199201?ysclid=mgi9os8ko3204822676>

<sup>33</sup> Menkman, R. (2010). *The Collapse of PAL*. RHIZOME. <https://artbase.rhizome.org/wiki/Q2051>

## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.

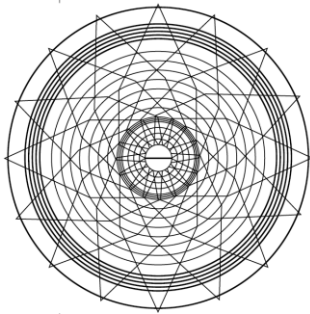
*Локация памяти в цифровую эпоху*



устаревания форматов или исчезновения платформ. Его утрата носит не постепенный, а катастрофический характер — как в случае с флеш-анимациями, 99% которых стали недоступны после прекращения поддержки Adobe Flash в 2020 г.

Как мы писали ранее, современные цифровые технологии и интерфейсы мыслятся поколениями (генерациями): переслать информацию с аппаратов и программного обеспечения одного поколения на носители другого поколения означает существенно ее изменить (Колобов, 2025). Сетевая память организуется по принципу «тела без органов» — концепта, введенного А. Арто переосмысленного Ж. Делезом и Ф. Гваттари (Делез, Гваттари, 2008). Если традиционный памятник — это «организм» с фиксированной структурой и иерархией элементов, то цифровая память представляет собой пластичную интенсивность, лишенную заранее заданной формы. Она не имеет субстрата, который можно было бы идентифицировать как «оригинал»: MP3-файл — это не волновая запись звука, а инструкция для его синтеза, JPEG — не отпечаток света, а матрица чисел. Как отмечает А. Галлоуэй, цифровые объекты — это «алгоритмические иконы», сущность которых заключается не в репрезентации, а в исполнении кода. Их «тело» каждый раз собирается заново в момент декодирования, что позволяет им принимать беспрецедентные формы: одна и та же 3D-модель может стать частью видеоигры, научной визуализации или AR-фильтра в Instagram, актуализируя разные аспекты своего виртуального потенциала. В Сети понятие виртуального приравнивается к потенциалу, который актуализируется в конкретных условиях, но не исчерпывается им. Цифровая память, существующая в форме бинарного кода, соответствует этой логике: ее виртуальность — это бесконечный спектр возможных проявлений, ограниченных лишь параметрами медиумов.

Проективная природа цифровой среды подрывает саму идею однородности. Б. Гройс в «Политике поэтики» отмечает: «Изображение в современной культуре не имеет дома — оно кочует между медиа, контекстами, экранами» (Гройс, 2012). Этот номадизм радикален: разрешение дисплея, цветовые профили, алгоритмы сжатия не просто искажают «оригинал», а порождают новые онтологические режимы. Например, NFT-токен, привязанный к цифровому изображению, парадоксальным образом симулирует аутентичность в среде, где любое копирование тривиально. Цифровая культура заменяет культ оригинала культом метаданных — временных штампов, хешей, цифровых подписей, которые становятся новыми фетишами подлинности. Этот сдвиг перекликается с концепцией Ж. Делеза в работе «Различие и повторение» (Делез, 1998), где он



## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.  
*Локация памяти в цифровую эпоху*

противопоставляет воспроизводство тождества и генеризацию различий. Цифровая память воплощает в себе второе: даже технически идентичные копии файла (например, сохраненные на разных серверах Google) обрастают уникальными метаданными — историей изменений, геотегами, правами доступа. Каждое открытие документа, каждое воспроизведение видео становится событием, которое Ж. Делёз назвал бы «чистым различием» (Делёз, 1998) — актом, не сводимым к воспроизведению оригинала. Например, TikTok-ремейк старого фильма не просто тиражирует его, а создает новый объект, встроенный в логику платформы: вертикальный формат, монтаж, интерактивные стикеры.

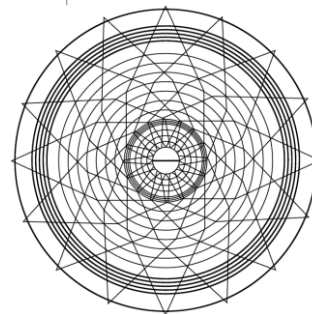
Музеи и архивы, именуемые «местами вечности», оказываются в кризисной позиции: их попытки сохранить «неизменное» сталкиваются с цифровой онтологией, где любая фиксация — лишь временная точка в потоке трансформаций. Однако, как показывает Ж. Деррида в «Архивной лихорадке», сама идея архива всегда содержала внутреннее противоречие — стремление остановить время, будучи продуктом технических условий эпохи. Цифровая среда лишь обнажает эту амбивалентность: облачное хранилище имитирует вечность, но его стабильность иллюзорна: оно зависит от серверов, юридических соглашений, энергосетей.

В итоге цифровая память не просто меняет способы хранения данных — она переопределяет саму темпоральность человеческого опыта. Если аналоговые памятники позволяли «жить среди останков», материализуя прошлое в настоящем, то Сеть предлагает режим вечного обновления, где прошлое существует лишь как потенциал актуализации. Как мы говорили ранее, статус места памяти как «места» становится культурной условностью; в цифровом пространстве конкретность размещения не подразумевает конкретность размещаемого, она лишь провоцирует имманентную циркуляцию располагаемого в сети объекта памяти. Переходя по одной и той же ссылке с разных устройств, мы лишь отчасти сталкиваемся с одним и тем же, наши способы выведения изображения могут решительно различаться в зависимости от операционных систем и самих устройств (Колобов, 2025).

Существование информации в Сети зависит от программного повторения и актора трансляции, которые всегда производят различие. Процедура обращения к памяти становится актом «различия-в-себе» по Ж. Делезу (Делёз, 1998), где повторение никогда не воспроизводит тождественное, но порождает новое, в нашем случае — через условия медиума.

## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.  
*Локация памяти в цифровую эпоху*



Это не упадок памяти, но ее переход в новое состояние — «метастабильное», по выражению Б. Стиглера, при котором любая фиксация несет в себе семя собственной трансформации. Как мы уже отмечали ранее, память без останков — это места памяти, в которых мы больше не живем, но сожительстваем. Такие места не имеют референции в реальности — это трансфер ощущения подконтрольного вовлечения: каждый, кто встречается с условием для возникновения памяти, созерцает похищенную у него способность свидетельства (Колобов, 2025).

### БИБЛИОГРАФИЯ

Арендт, Х. (1996). Истоки тоталитаризма (И. В. Борисова и др., пер. с англ.; М. С. Ковалева, ред.). ЦентрКом.

Арендт, Х. (2008). Банальность зла: Эйхман в Иерусалиме (С. Кастальский, Н. Рудницкая, пер. с англ.). Европа.

Бодрийяр, Ж. (2015а). Злой демон образов (А. Качалова, пер. с фр.). Изд-во Ивана Лимбаха.

Бодрийяр, Ж. (2015b). Симулякры и симуляции (А. Качалова, пер. с фр.). Издательский дом «ПОСТУМ».

Бодрийяр, Ж. (2019). Совершенное преступление. Заговор искусства (А. Качалова, С. Зенкина, пер. с фр.). РИПОЛ-классик.

Гройс, Б. (2012). Политика поэтики. Ад Маргинем Пресс.

Делёз, Ж. (1998). Различие и повторение. Петрополис.

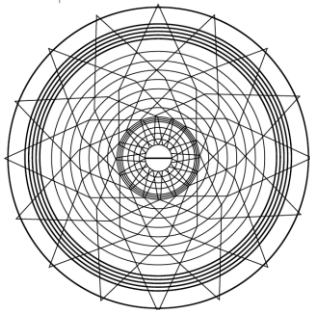
Делёз, Ж., Гваттари, Ф. (2008). Анти-Эдип: Капитализм и шизофрения (Д. Кралечкин, Пер.; В. Кузнецов, Науч. ред.). Екатеринбург, Россия: У-Фактория.

Зубофф, Ш. (2022). Эпоха надзорного капитализма. Битва за человеческое будущее на новых рубежах власти (А. Карташова, пер. с англ.). Изд-во Института Гайдара.

Колобов, Н. С. (2025). Память без останков: ликвидация субстрата. Информация–коммуникация–общество, 1, 185–188.

Ловинк, Г. (2024). В плену у платформ: Как вернуть себе интернет (А. Карташова, Н. Котик, пер. с англ.). Ад Маргинем Пресс.

Луман, Н. (2005). Реальность массмедиа (А. Ю. Антоновский, пер. с нем.). Праксис.



## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.  
*Локация памяти в цифровую эпоху*

Маркс, К. (1980). Экономические рукописи 1857–1859 годов. В К. Маркс, Ф. Энгельс. Собрание сочинений (2-е изд., Т. 46, Ч. II, с. 213–224). Госполитиздат.

Ортега-и-Гассет, Х. (2000). Размышления о технике. В Избранные труды (М. М. Федорова, А. М. Корбушкина, пер. с исп.; А. М. Руткевич, ред.), с. 164–232. Весь мир.

Савчук, В. В. (ред.). (2011). Медиафилософия VII. Медиареальность субъекта (М. А. Степанов, ред.). Изд-во Санкт-Петербургского философского общества.

Хабермас, Ю. (2016). Структурная трансформация публичной сферы: Исследования относительно категории буржуазного общества (В. В. Иванов, пер. с нем.). Весь Мир.

Хайдеггер, М. (1993). Вопрос о технике. В Время и бытие: Статьи и выступления (В. В. Биbihин, пер. с нем.), 221–238. Республика.

Хайдеггер, М. (2010). Что зовется мышлением? (Э. Сагетдинова, пер. с нем.). Академический Проект.

Ясперс, К. (1986). Современная техника. В Новая технократическая волна на Западе: Сборник статей (Л. Копелев, пер. с нем.; П. С. Гуревич, сост.), 119–146. Прогресс.

Ясперс, К. (1994). Смысл и назначение истории (М. И. Левина, пер. с нем.). 2-е изд. Республика.

Baudrillard, J. (1975). The Mirror of Production (M. Poster, Trans.). Telos Press.

Borges, J. L. (1944). Ficciones. Editorial Sur.

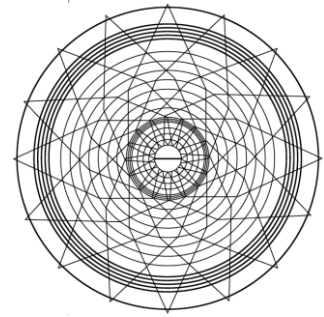
Garde-Hansen, J., Hoskins, A., & Reading, A. (2009). Save As... Digital Memories. Palgrave Macmillan.

Safranski, R. (1999). Martin Heidegger: Between Good and Evil (E. Osers, Trans.). Harvard University Press.

## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.

*Локация памяти в цифровую эпоху*



# THE LOCATION OF MEMORY IN THE DIGITAL AGE

**Kolobov N. S.**

Postgraduate Student of the Program "Theory and History of Culture and Art",  
Institute of Philosophy, St. Petersburg State University

(St. Petersburg, Russia)

[nikita.kolobov.2001@mail.ru](mailto:nikita.kolobov.2001@mail.ru)

**Kravchenko E. Yu.**

Candidate of Cultural Studies,  
Assistant,

Department of Cultural Studies, Philosophy of Culture and Aesthetics,

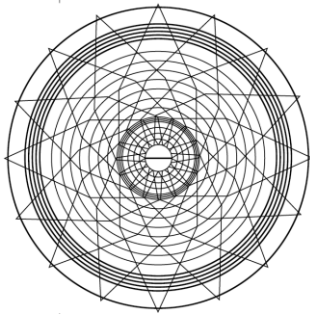
St. Petersburg State University

(St. Petersburg, Russia)

[kravchenkoliz@mail.ru](mailto:kravchenkoliz@mail.ru)

### **Abstract:**

This study explores how memory is transformed in the digital age, particularly focusing on the profound shift in ontology that characterizes online spaces. The author seeks to uncover the unique nature of digital objects, shaped by their semiotic representation, and to critically examine the implications of the mediatization of commemorative practices. The central aim is to investigate how technical infrastructures and programming languages delineate the boundaries of collective memory, replacing stability with the fluidity of algorithmic processes. The core argument is that the digital realm differs fundamentally from the material world. Virtual entities, such as monuments, emerge solely through code and its interpretation by software systems. Unlike physical objects, which retain their autonomy regardless of observers (like the "Auschwitz stone"), digital artifacts are realized only when data is decoded, transforming their existence into a continuous creation. This makes memory dependent on infrastructures like servers and protocols, rendering it vulnerable to technical failures or outdated formats. The author critically evaluates the role of formal languages like HTML, SQL, and JSON as a "Procrustean bed" for collective memory. These languages not only capture information but also reduce complex human experiences to atomic data elements (e.g., "name," "date"), particularly evident in attempts to archive tragedies like the Holocaust. This formalization is a consequence of the digital environment's semiotic nature, which excludes the ineffable within its linguistic conventions. Special attention is given to the transformation of social media commentary. Algorithms turn memory into a product of network interactions, where individual



## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.  
*Локация памяти в цифровую эпоху*

acts of remembrance (likes, reposts) follow the logic of virality and engagement. This creates a "connective memory" that links users through repetitive gestures but lacks the depth of historical understanding. Digital mourning rituals, such as virtual candles and hashtags, are reduced to standardized user interface components, indistinguishable from commercial transactions, which leads to the desacralization of memorial spaces.

**Keywords:** ontological shift, semiotic determination, codomain, network infrastructure, social media

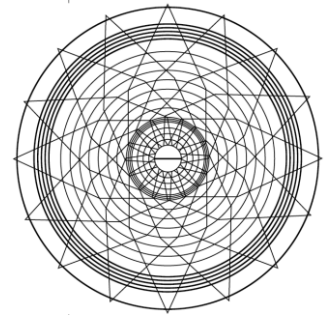
## REFERENCES

- Arendt, H. (1996). *Istoki totalitarizma* (I. V. Borisova i dr., per. s angl.; M. S. Kovaleva, red.). CentrKom.
- Arendt, H. (2008). *Banal'nost' zla: Ejhman v Ierusalime* (S. Kastal'skij, N. Rudnickaya, per. s angl.). Evropa.
- Baudrillard, J. (1975). *The Mirror of Production* (M. Poster, Trans.). Telos Press.
- Baudrillard, J. (2015a). *Zloj demon obrazov* (A. Kachalova, per. s fr.). Izd-vo Ivana Limbaha.
- Baudrillard, J. (2015b). *Simulyakry i simulyacii* (A. Kachalova, per. s fr.). Izdatel'skij dom «POSTUM».
- Baudrillard, J. (2019). *Sovershennoe prestuplenie. Zagovor iskusstva* (A. Kachalova, S. Zenkina, per. s fr.). RIPOL-klassik.
- Borges, J. L. (1944). *Ficciones*. Editorial Sur.
- Deleuze, G. (1998). *Difference and Repetition*. Petropolis.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2008). *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia* (D. Kralechkin, Trans.; V. Kuznetsov, Ed.). U-Faktoria.
- Garde-Hansen, J., Hoskins, A., & Reading, A. (2009). *Save As... Digital Memories*. Palgrave Macmillan.
- Grojs, B. (2012). *Politika poetiki*. Ad Marginem Press.
- Habermas, Yu. (2016). *Strukturnaya transformaciya publicnoj sfery: Issledovaniya otnositel'no kategorii burzhuaznogo obshchestva* (V. V. Ivanov, per. s nem.). Ves' Mir.
- Heidegger, M. (1993). *Vopros o tekhnike. V Vremya i bytie: Stat'i i vystupleniya* (V. V. Bibihin, per. s nem.), 221–238. Respublika.
- Heidegger, M. (2010). *CHto zovetsya myshleniem?* (E. Sagetdinova, per. s nem.). Akademicheskij Proekt.
- Kolobov, N. S. (2025). *Pamyat' bez ostankov: likvidaciya substrata*. *Informaciya–kommunikaciya–obshchestvo*, 1, 185–188.

## [Научные статьи]

Колобов Н. С., Кравченко Е. Ю.

*Локация памяти в цифровую эпоху*



Lovink, G. (2024). V plenu u platform: Kak vernut' sebe internet (A. Kartashova, N. Kotik, per. s angl.). Ad Marginem Press.

Luman, N. (2005). Real'nost' massmedia (A. YU. Antonovskij, per. s nem.). Praxis.

Marks, K. (1980). Ekonomicheskie rukopisi 1857–1859 godov. V K. Marks, F. Engel's. Sobranie sochinenij (2-e izd., T. 46, CH. II, s. 213–224). Gospolitizdat.

Ortega-i-Gasset, H. (2000). Razmyshleniya o tekhnike. V Izbrannye trudy (M. M. Fedorova, A. M. Korbushkina, per. s isp.; A. M. Rutkevich, red.), s. 164–232. Ves' mir.

Safranski, R. (1999). Martin Heidegger: Between Good and Evil (E. Osers, Trans.). Harvard University Press.

Savchuk, V. V. (red.). (2011). Mediafilosofiya VII. Mediareal'nost' sub"ekta (M. A. Stepanov, red.). Izd-vo Sankt-Peterburgskogo filosofskogo obshchestva.

Zuboff, Sh. (2022). Epoha nadzornogo kapitalizma. Bitva za chelovecheskoe budushchee na novyh rubezhah vlasti (A. Kartashova, per. s angl.). Izd-vo Instituta Gajdara.