

Quaderni di Comunità

Persone, Educazione e Welfare
nella società 5.0

Community Notebook

People, Education, and Welfare in society 5.0

n. 2/2026

EASTERN EUROPE ECHOES: NARRATIVES,
CULTURES, AND MEMORIES FROM COLD
WAR TO DAYTON'S LEGACY (1946–2026)

Edited by

Vito Saracino, Giacomo Giuseppe Colaprice



Iscrizione presso il Registro Stampa del Tribunale di Roma
al n. 172/2021 del 20 ottobre 2021

© Copyright 2026 Eurilink
Eurilink University Press Srl
Via Gregorio VII, 601 - 00165 Roma
www.eurilink.it - ufficiostampa@eurilink.it
ISBN: 979 12 82274 15 9
ISSN: 2785-7697 (Print)
ISSN: 3035-2525 (Online)

Prima edizione, luglio 2026
Progetto grafico di Eurilink

È vietata la riproduzione di questo libro, anche parziale,
effettuata con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia

INDICE

EDITORIALE

- Viaggio “a Est”: alla ricerca della complessità
Vito Saracino, Giacomo Giuseppe Colaprice 13

RUBRICA EDUCATION

GENERAZIONI TRANS E INTERCULTURALI 21

1. “La nuova Italia siamo noi”: il ruolo delle culture e delle pratiche musicali nei processi di costruzione di appartenenza delle generazioni dell’immigrazione
Resmie Hallulli 23

2. La scuola e le sue identità multiple. Una testimonianza dal nord est italiano
Marco Siragusa 33

RUBRICA EMPOWERMENT

I. MEMORIE E PRESENZE DA EST A OVEST 41

1. Lo Spomenik di Barletta
Rosanna Rizzi 43

2. The Twinning Between Barletta and Herceg Novi
Giacomo Giuseppe Colaprice 53

3. La musica nella Polonia socialista: potere, rivolta e alienazione
Lorenzo Ferrazzano 61

RUBRICA EMPOWERMENT

II. REMEMBERING SREBRENICA 1996-2026 71

1. Il ruolo dell’OSCE in Bosnia 1995-1996. Una testimonianza
Tomas Miglierina 73

2. From Propaganda to Preservation: Film as Historiography in 1990s Massacres <i>Vito Saracino</i>	81
SAGGI	
I. MASS MEDIA, CULTURA VISUALE, SPORT E PROPAGANDA OLTRE LA CORTINA DI FERRO	93
1. Caricature as a Reflection of Communist Propaganda in Bilateral Relations between Albania and the Soviet Union (1945-1961) <i>Oltsen Gripshi</i>	95
2. The Albanian Media Issue: Between Italian Proximity, Western Influences, and the New Turkish Influence <i>Vito Saracino</i>	125
3. La trasformazione della figura femminile nel cinema albanese: tra comunismo e transizione <i>Malda Lika</i>	159
4. Il basket come strumento diplomatico oltre la Cortina di ferro <i>Giacomo Giuseppe Colaprice</i>	187
SAGGI	
II. STORIE E MEMORIE CHE RESTANO	215
1. Una resistenza internazionale. Partigiani jugoslavi in Puglia, quindici anni di ricerche <i>Gaetano Colantuono, Adriano Capanna, Rosanna Rizzi, Andrea Martocchia</i>	217
2. Topografie della memoria: i cimiteri tra distruzione, ricostruzione e conflitti simbolici nel Kosovo post-bellico <i>Michele Martini</i>	251
3. Yugosfera digitale: nuovi territori di mediatizzazione della memoria <i>Elisabetta Zurovac</i>	279

4. A Contribution to the Understanding of the Dynamics of the Massacres in Srebrenica <i>Nika Vrbek</i>	309
5. Dayton at 30: Peace, Power, and the Politics of Post-War Bosnia & Herzegovina <i>Amir Duranović</i>	335
6. Vae victis? Interpretazioni accademiche serbe degli accordi di Dayton <i>Bogdan Zivkovic</i>	353
7. Engeneering Democracy: Consociationalism in Post-Dayton Bosnia AND Herzegovina <i>Rebecca Bowen</i>	379
APPROFONDIMENTO	403
Uno sguardo oltre. L'esperienza di Meridiano 13 <i>Gianni Galleri, Marco Siragusa</i>	405
RECENSIONE	409
Recensione del libro: "A Century of the Media in Italian-Albanian Cultural Relationships" <i>Rebecca Bowen</i>	411

3. YUGOSFERA DIGITALE: NUOVI TERRITORI DI MEDIATIZZAZIONE DELLA MEMORIA

di Elisabetta Zurovac*

Abstract: L'articolo analizza la memoria della Jugoslavia socialista nelle ecologie medialità contemporanee, proponendo il concetto di Yugosfera digitale per descrivere l'insieme di spazi online in cui simboli, repertori culturali e narrazioni legate alla SFRJ continuano a circolare dopo la dissoluzione dello Stato. A partire dal quadro teorico dei memory studies e della mediatizzazione della memoria, il contributo dell'articolo consiste nel proporre un modello analitico per studiare la memoria jugoslava online, capace di tenere insieme tre dimensioni principali: le infrastrutture medialità che regolano la visibilità e la circolazione dei contenuti, i repertori culturali attraverso cui il passato viene rielaborato e i soggetti sociali che abitano questi spazi digitali. Il caso jugoslavo mostra come la memoria possa persistere come infrastruttura mnemonica transnazionale anche dopo la dissoluzione dello Stato che l'aveva originariamente istituzionalizzata.

Parole chiave: yugosfera, memoria culturale, mediatizzazione della memoria, piattaforme digitali, jugonostalgia.

Abstract: This article analyses the memory of socialist Yugoslavia within contemporary media ecologies, proposing the concept of the “digital Yugosphere” to describe the set of online spaces in which symbols, cultural repertoires, and narratives linked to the SFRY continue to circulate following the dissolution of the state. Building on the theoretical framework of memory studies and the mediatization of memory, this article proposes

* Dipartimento di Scienze della Comunicazione, Studi Umanistici e Internazionali (DISCUI), Università degli Studi di Urbino “Carlo Bo”, ORCID: 0000-0001-8246-9256, elisabetta.zurovac@uniurb.it.

an analytical model for studying Yugoslav memory online, capable of bringing together three main dimensions: the media infrastructures that regulate the visibility and circulation of content, the cultural repertoires through which the past is reworked, and the social subjects who inhabit these digital spaces. The Yugoslav case demonstrates how memory can persist as a transnational mnemonic infrastructure even after the dissolution of the state that originally institutionalised it.

Keywords: Yugosphere, cultural memory, mediatization of memory, digital platforms, Yugonostalgia.

Introduzione

Le guerre in ex-Jugoslavia si sono concluse da circa trent'anni e, con esse, si è infranto il progetto politico e culturale della Repubblica Federale Socialista di Jugoslavia (SFRJ), che per decenni aveva rappresentato un orizzonte concreto di appartenenza sovranazionale per milioni di persone. La dissoluzione della SFRJ non ha significato solo il crollo di un assetto istituzionale, ma la disarticolazione di un'identità collettiva: un "noi" jugoslavo sedimentato attraverso scuola, media, rituali pubblici, infrastrutture culturali e consumi popolari condivisi (Wachtel 1998). La ricomposizione di questo vuoto identitario è avvenuta, negli anni Novanta, attraverso la (ri)nazionalizzazione aggressiva degli immaginari, la riscrittura selettiva della storia e il tentativo di cancellare o marginalizzare il passato comune, spesso attraverso una vera e propria "confisca della memoria", come ha scritto Dubravka Ugrešić (1996). Le spinte nazionaliste che hanno accompagnato e seguito la dissoluzione della SFRJ avevano bisogno di trasformare non solo le geografie politiche, ma anche le geografie emotive delle popolazioni, riallineando mappe territoriali e mappe affettive. Era necessario indebolire, contestare o rimuovere un

passato vissuto in comune. La memoria socialista, centrata sul mito resistenziale e sulla vittoria antifascista, è stata sostituita da storie nazionali di sofferenza e vittimizzazione, mentre pratiche e simboli jugoslavi venivano stigmatizzati o relegati alla sfera privata.

Parallelamente, però, non tutto ciò che era jugoslavo è stato semplicemente cancellato. Da un lato, è sopravvissuto nelle biografie, nelle pratiche quotidiane, nei ricordi trasmessi in famiglia e nei riferimenti culturali di diverse “generazioni jugoslave” (Palmberger 2016). Dall’altro, riemerge in forme ambivalenti di “Jugonostalgia”, che oscillano tra nostalgie *restorative* e nostalgie *reflective* (Boym 2007): mentre le prime rimpiangono un ordine perduto e ne immobilizzano il passato, le seconde usano il passato jugoslavo come risorsa critica e ironica per leggere il presente.

È in questo contesto che Internet e i media digitali rivestono un ruolo decisivo. Come sostengono Roberta Bartoletti (2011) e Joanne Garde-Hansen (2011), il web sociale diventa uno spazio di produzione di memorie reticolari, in cui si intrecciano autobiografia, archivi partecipativi e pratiche commemorative generate dal basso. Da questi spazi emergono dunque forme variegata legate al ricordo della SFRJ che si articolano tanto attraverso la commercializzazione (es. merchandising, revival di Yu-rock, estetizzazione pop) quanto in pratiche di contro-memoria che rifiutano la narrazione etnonazionalista (Velikonja 2008a, Zurovac e Boccia Artieri 2019). Questi sentimenti nostalgici non necessariamente coincidono con un rimpianto per l’assetto politico, ma possono riferirsi a un desiderio di continuità affettiva, di riconoscimento di biografie intrecciate e legami interetnici che le guerre degli anni Novanta hanno messo cruentemente alla prova. Inoltre, i membri della diaspora, le generazioni “post-jugoslave” e, in generale, i pubblici interessati al passato socialista trovano online luoghi per confrontarsi, costruire *networked memories* (Bartoletti 2011) e community afferenti a una jugosfera de-territorializzata. Come nei contesti offline anche in

quelli digitali, ovviamente, il ricordo jugoslavo emerge come insieme di repertori memoriali differenti, costruendosi attraverso il trauma, la critica, l'idealizzazione e l'ironia (Zurovac 2023a).

In questo articolo si propone di leggere la Yugosfera digitale come un insieme eterogeneo di spazi, generazioni e modi di rievocare il passato in cui si ridefiniscono le memorie e le identità post-jugoslave. L'ipotesi è che questo costituisca uno spazio di negoziazione identitaria post-conflittuale e intergenerazionale, in cui si sperimentano forme nuove di comunità immaginate, condizionate dalla piattaformaizzazione e dalla mediazione algoritmica della visibilità (Boccia Artieri, Zurovac e Donato 2022).

Il contributo, quindi, si struttura attraverso tre sezioni principali. A partire dalla riflessione teorica su media e memoria e, più specificamente, sugli intrecci fra memoria e media digitali, si prendono in esame le ricerche condotte sulla Yugosfera digitale in svariati spazi del web sociale. A questo insieme eterogeneo di luoghi digitali si aggiungono, nella terza sezione del testo, i “nuovi territori” della Jugoslavia digitale, ovvero TikTok e Roblox. Nelle conclusioni, infine, viene proposto un possibile modello analitico per studiare la memoria jugoslava online, articolato in dimensioni che tengono insieme livelli mediali, generazionali e socio-politici. Attraverso questa prospettiva, il caso jugoslavo diventa anche un osservatorio privilegiato per comprendere come i processi di mediatizzazione della memoria operino nelle ecologie comunicative contemporanee.

1. Media e memoria culturale

La relazione tra media e memoria è da tempo al centro delle scienze sociali e dei *memory studies* e, accanto alla dimensione mnemonica individuale, riguarda anche i temi della “memoria collettiva” (Halbwachs 1950) o della “memoria culturale” (Assmann

1992), ovvero i modi di una società o di specifici gruppi sociali di rapportarsi al proprio passato. Secondo Halbwachs (1925, 1950), la memoria collettiva è un processo sociale: ciò che ricordiamo non è mai solo il prodotto di esperienze individuali, ma il risultato di selezioni, narrazioni e cornici interpretative condivise, ancorate a istituzioni, rituali, linguaggi. La memoria collettiva, dunque, contribuisce alla costruzione dell'identità e della coesione di un gruppo e ne rappresenta l'espressione simbolica. Poiché la società è composta da gruppi differenti, all'interno di una stessa società coesistono molteplici memorie collettive, spesso in relazione tra loro in termini di sovrapposizione, negoziazione o conflitto. La memoria sociale, quindi, emerge come risultato delle relazioni tra memorie collettive differenti. A partire da tali riflessioni i contributi di Jan Assman (1992) e Aleida Assman (1999), esplorano la memoria collettiva tramite lo studio dei prodotti culturali. In particolare, Jan Assman (1992) distingue tra memoria comunicativa, radicata nelle interazioni quotidiane e nella trasmissione tra generazioni vicine, e memoria culturale, che si istituzionalizza in forme relativamente stabili come archivi, monumenti, musei, manuali scolastici, canoni letterari (Assman 1999) e cinematografici, che vanno quindi ben oltre ciò che un singolo individuo possa ricordare sulla base di esperienze dirette o di rapporti con generazioni precedenti. In questo quadro i media svolgono un ruolo strutturale: costituiscono gli ambienti attraverso cui eventi, immagini e racconti del passato acquistano forma, circolano e diventano riconoscibili come memoria. La memoria culturale, quindi, si forma e trasmette tramite un processo multimodale, dato dalle interazioni di fenomeni sociali e medialità (Erll e Rigney 2009). Astrid Erll (2011), identifica nello specifico tre meccanismi sottostanti il rapporto tra media e memoria: a) *mediation*: un evento del passato entra stabilmente nel patrimonio memoriale di una collettività quando viene reso pubblico attraverso forme espressive e dispositivi comunicativi che ne ampliano la

circolazione sociale; b) *remediation*: perché tale evento continui a essere ricordato, deve essere costantemente riproposto e rielaborato in contesti medialità differenti, attraverso citazioni, adattamenti e reinterpretazioni che ne mantengono viva la presenza nel discorso culturale; c) *premediation*: questa continua riattivazione produce modelli narrativi che orientano il modo in cui eventi successivi vengono raccontati e compresi. Ne deriva una dinamica circolare: le rappresentazioni precedenti influenzano quelle future, mentre le nuove elaborazioni contribuiscono a ridefinire il modo in cui il passato viene ricordato. Il ruolo dei media è quindi triplice: essi forniscono sia i formati con cui il passato viene rappresentato, sia gli spazi di circolazione in cui tali rappresentazioni vengono riconosciute, contestate o dimenticate, sia gli archivi da cui partono nuove rappresentazioni che hanno tanto a che fare con il passato quanto con il futuro. Ogni nuovo medium definisce il modo in cui le società rappresentano il proprio passato, senza sostituire completamente i precedenti, ma stratificandosi con essi.

I media, inoltre, intervengono nella temporalizzazione del passato, cioè nel modo in cui esso viene collocato e ordinato rispetto al presente. Narrazioni giornalistiche, documentari, romanzi storici e film contribuiscono a stabilire genealogie, cesure, continuità: scandiscono periodizzazioni (prima/dopo una guerra, prima/dopo una rivoluzione), individuano “momenti fondativi”, costruiscono figure di eroi, vittime, traditori (Tota 2001). Questa operazione non è neutra: definire un evento come trauma, come svolta o come “origine” implica attribuire significati e valori che possono essere oggetto di conflitto tra gruppi diversi. I media sono quindi uno dei principali luoghi in cui si giocano le politiche della memoria: lotte per il riconoscimento, la legittimazione o la marginalizzazione di specifiche versioni del passato (Verovšek 2016).

Un'altra dimensione cruciale riguarda la spazializzazione della memoria. Innanzitutto, la rappresentazione reiterata di certi

luoghi, in relazione a determinati eventi storici, contribuisce a farne luoghi di memoria riconoscibili e anche commercializzabili, generando pratiche di turismo della memoria (Bartoletti 2010). Questo processo incide sulla geografia simbolica delle società: i media partecipano alla costruzione di toponomastiche del passato. Inoltre, l'assunto che ha caratterizzato gli studi sulla memoria, secondo cui lo stato-nazione è il principale quadro sociale entro cui la memoria collettiva si forma e si trasmette, viene meno. Nell'ultimo decennio, numerosi studiosi hanno iniziato a indagare come diverse forme mediali e differenti pratiche memoriali si muovano attraverso e oltre i confini nazionali, dando luogo a processi di circolazione transnazionale del ricordo (De Cesari e Rigney 2014; Bond, Craps e Vermeulen, 2016). La memoria è quindi un processo che si sviluppa simultaneamente a livello individuale, locale, nazionale e globale; costantemente in relazione con i media che contribuiscono a ridefinirne i confini geografici, culturali e politici.

2. Memoria e media digitali

L'ingresso dei media digitali ha profondamente inciso sui modi in cui individui e collettività ricordano, archiviando e condividendo il passato. Il confine tra memoria autobiografica e collettiva, per esempio, diventa più poroso: se le memorie personali digitalmente mediate svolgano funzioni di auto-continuità, di comunicazione e di orientamento, nel momento in cui questi racconti vengono resi visibili a pubblici più ampi, entrano però a far parte di repertori condivisi, alimentando narrazioni generazionali, culturali o politiche che eccedono l'intenzione individuale (Van Dijck 2007). La memoria digitale appare così come un campo in cui dimensione intima e dimensione pubblica sono costantemente negoziate, spesso in modo

implicito, dentro cornici tecniche e commerciali che gli utenti non controllano pienamente.

Altrettanto, si trasforma la relazione tra memoria e oblio. Da un lato, aumenta enormemente le capacità di registrazione, conservazione e duplicazione dei materiali mnestici, rendendo possibile accumulare e indicizzare grandi quantità di foto, video e testi personali. Ma l'ampliamento spasmodico dell'archivio complica il problema del ricordare: se tratteniamo tutto, l'atto della selezione indispensabile per il funzionamento della memoria viene meno. Ci troviamo quindi di fronte ad archivi paradossali la cui fallacia è data proprio dal potenziamento della possibilità di trattenere (Zurovac 2023b). Inoltre, come notato da Roberta Bartoletti (2011), nei social media la memoria dipende sia dalle scelte degli utenti, sia da meccanismi algoritmici di ordinamento e visibilità. Ovvero, i social media ridefiniscono le dinamiche della memoria sia nel ricordo, sempre più distribuito e partecipativo, sia nel dimenticare, sempre più mediato da algoritmi e infrastrutture digitali. Allo stesso tempo, la persistenza delle tracce digitali rende più difficile controllare ciò che rimane online: materiali facilmente modificabili, ricombinabili e trasferibili tra contesti diversi, che riaffiorano in modalità inaspettate (Hoskins 2024). Tali tracce, quando iniziano a circolare in rete, entrano potenzialmente a far parte delle offerte mediali rivolte a comunità mnestiche potenziali come riferimenti (Erll 2011). Difatti, Garde-Hansen (2011) propone di leggere la memoria digitale come un campo in cui archivi personali, culturali e commerciali si intrecciano, spingendo a considerare la memoria non solo come una questione di contenuti, ma anche di governance, standard tecnici, politiche di conservazione e cancellazione, esponendo la memoria a nuove dipendenze infrastrutturali. Studi sul cosiddetto *platformed remembering* (Makhortykh 2023; Smit 2024) mostrano come la produzione e la circolazione di memorie digitali sia sempre più mediata da algoritmi che aggregano, suggeriscono e ricombinano

contenuti sulla base di dati d'uso, reti di contatto e modelli di engagement. Funzioni come i “ricordi” automatici, le notifiche di anniversario o le timeline retrospettive esemplificano come le piattaforme intervengano attivamente nel selezionare cosa dal passato viene riproposto agli utenti e in quali forme. La dimensione materiale delle tecnologie (capacità di storage, formati, interoperabilità) e la dimensione sociale (pratiche d'uso, norme implicite, aspettative di visibilità) vanno così pensate congiuntamente per capire come i media digitali “diventano” media della memoria.

Secondo Silvana Mandolessi (2023) il digitale ha trasformato profondamente le modalità con cui si produce e si trasmette la memoria collettiva. Gli archivi sono diventati sistemi dinamici che ampliano l'accesso alle informazioni, ma la democratizzazione della pratica genera tensioni tra memoria istituzionale e archivi informali o indipendenti. Parallelamente, il database si afferma come nuova forma culturale capace di riorganizzare e analizzare grandi quantità di dati, producendo nuove narrazioni del passato. Anche gli oggetti della memoria non sono più entità isolate, ma configurazioni complesse di persone, tecnologie, pratiche e spazi, mentre la mediazione algoritmica partecipa attivamente alla produzione e visibilità del ricordo. Le pratiche memoriali tradizionali persistono, ma sono integrate da ambienti digitali e da reti tecnologiche che ridefiniscono luoghi, attori e forme della memoria.

I media digitali rappresentano, di fatto, il mezzo e il luogo in cui delle memorie nascono, si sedimentano, riaffiorano anche da parte di voci marginalizzate nel sistema dei media mainstream. La transizione da un ambiente dominato dai media di massa a un ambiente ibrido e digitale, infatti, ha ampliato il numero di attori coinvolti nella produzione pubblica di memoria: movimenti sociali, collettivi artistici e singoli utenti contribuiscono a creare archivi, narrazioni e contro-narrazioni del passato (Hoskins 2014; Zurovac

e Boccia Artieri 2019; Liebermann 2021; Divon e Ebbrecht-Hartmann 2025).

Nel contesto definito fino a qui, il concetto di mediatizzazione (Boccia Artieri 2016, 2025) aiuta a cogliere come la trasformazione e pervasività dei media digitali incida in modi nuovi sulle pratiche del ricordare, e come le pratiche del ricordare incidano sul modo in cui i media stessi vengano utilizzati a tal fine. Parlare di mediatizzazione della memoria significa considerare la memoria non solo come qualcosa che “passa attraverso” i media, intesi come emanazione di qualche potere istituzionalizzato, ma pensare alla relazione più ampia tra media e società e come questa incida sulla produzione, riproduzione, comprensione, diffusione della memoria. Quando *mediation*, *remediation* e *premediation* avvengono tutte all’interno di un contesto di pervasività digitale, pensare alla mediatizzazione della memoria significa tenere in considerazione tanto le grammatiche e affordance dei media (e quindi gli impatti delle loro logiche) quanto le pratiche messe in atto dagli utenti (e quindi la spinta dal basso a sua volta caratterizzante). Il risultato è un paesaggio in cui memorie istituzionali, memorie commercialmente mediate e memorie vernacolari convivono, si sovrappongono e spesso confliggono, rendendo la memoria uno spazio cruciale di negoziazione identitaria e politica.

3. *Yugosfera digitale*

Come ha mostrato Andrew Wachtel (1998), la Jugoslavia socialista aveva costruito la sua identità sovra-etnica attraverso strumenti medialti come la televisione, il cinema e la musica, che oggi rappresentano quindi alcune delle sedi principali dell’eredità culturale jugoslava (Pogačar 2014). Dopo il 1991, le nuove élite nazionali hanno progressivamente smantellato questo ordito

simbolico (Ugrešić 1996), promuovendo narrazioni storiche in cui la Jugoslavia viene spesso reinterpretata esclusivamente come parentesi anomala o regime oppressivo. Con l'emergere di Internet e delle piattaforme di social media, si osserva anche l'apparizione di una Yugosfera digitale. Con questa espressione si vuole indicare l'insieme di spazi, pratiche e dispositivi digitali attraverso cui l'ex-Jugoslavia continua a vivere come repertorio di memorie, simboli, affetti e conflitti, al di là della scomparsa dello Stato socialista. Si tratta di una costellazione eterogenea (es. siti web nostalgici, forum storici, gruppi Facebook, canali YouTube, profili Instagram, trend di TikTok, progetti artistici online) che si può intendere come "dopo-vita digitale" della Jugoslavia (Mazzucchelli 2012). In questi ambienti, i materiali analogici del passato (come film, programmi TV, canzoni, fotografie, manifesti) vengono digitalizzati, rimontati e reimmessi in circolazione, dando luogo a nuove forme della memoria culturale e di appartenenza transnazionale.

Ad esempio, Mazzucchelli (2012), nella ricognizione sistematica delle rappresentazioni della SFRJ su siti web, individua sei principali nuclei tematici ricorrenti: (1) Josip Broz Tito e/o l'ideologia socialista; (2) storia, politica e cultura dell'ex Jugoslavia; (3) musica e cinema jugoslavi; (4) la jugonostalgia; (5) lo sport nell'ex Jugoslavia; (6) la cucina tradizionale. I siti che esprimono nostalgia per la perdita di una cultura comune jugoslava costituiscono la maggioranza assoluta del corpus analizzato. Tuttavia, secondo l'autore, tale nostalgia non si configura come un discorso politico o ideologico. Piuttosto, si tratta di un repertorio di riferimenti condivisi che include star del cinema e dello sport, gruppi musicali fino a una versione pop della figura di Tito. Martin Pogačar (2010) rintraccia tre grandi categorie di rappresentazione della Jugoslavia online: la prima comprende le rappresentazioni ufficiali, promosse da istituzioni pubbliche, musei o iniziative sostenute dallo Stato; la seconda riguarda le rappresentazioni non ufficiali, ovvero progetti

indipendenti e iniziative private che raccolgono e reinterpretano simboli, oggetti e immaginari della vita quotidiana jugoslava (Bošković 2013); la terza (che Pogačar definisce “*guerrilla history*”) è quella maggiormente legata ai social media. Si tratta di contenuti generati dagli utenti spesso costruiti a partire da materiali della cultura popolare mainstream. Nel suo lavoro sul rock jugoslavo e sui social media, Pogačar (2015) mostra che i video caricati dagli utenti funzionano come catalizzatori di narrazioni autobiografiche e discussioni collettive: il rock jugoslavo agisce come trigger di memoria intergenerazionale, e la rete offre uno spazio per diffonderla e commentarla. La centralità della musica jugoslava viene riscontrata anche nella ricerca di Ana Hofman (2009) che pone tuttavia l’accento su come il suo utilizzo sia un esempio di retro-fashion trend. Ma come osservato da Zala Volčič (2007), quando la nostalgia viene separata dal dibattito politico e storico, rischia di trasformare la memoria in una merce, semplificata e levigata per adattarsi al consumo, senza affrontare questioni cruciali come il ruolo dei nazionalismi, le responsabilità delle guerre degli anni Novanta o le tensioni del passato socialista. Così, la memoria jugoslava non scompare, ma viene riconfigurata e mercificata all’interno delle dinamiche della globalizzazione economica e culturale. Lungo la tensione tra “*culture of nostalgia*” e “*nostalgic culture*” (Velikonja 2008) (rispettivamente la commercializzazione del ricordo e le pratiche quotidiane della nostalgia), si colloca l’analisi degli account Instagram legati alla SFRJ (Zurovac e Boccia Artieri 2019). Dall’analisi condotta dagli autori emerge un framework interpretativo, basato sull’intersezione tra tipo di contenuto (UGC o media mainstream) e orientamento temporale (Jugoslavia o post-Jugoslavia). Tale framework è dato da quattro dimensioni principali della rappresentazione: *Belonging*, *Distance*, *Creativity* e *Competence*. L’area del *Belonging* comprende contenuti generati dagli utenti che mostrano oggetti o simboli del passato jugoslavo legati a

memorie personali o familiari. Questi materiali funzionano come prove di continuità tra passato e presente e contribuiscono alla costruzione identitaria, soprattutto per le generazioni post-jugoslave che si collocano simbolicamente all'interno di un passato spesso conosciuto attraverso racconti familiari. All'opposto si trova l'area della *Distance*, composta prevalentemente da contenuti dei media mainstream contemporanei che evocano la Jugoslavia per sottolineare la distanza tra passato e presente. In questo caso il passato diventa un termine di confronto utilizzato per interpretare o criticare la realtà attuale. La dimensione della *Creativity* include contenuti generati dagli utenti che rielaborano simboli e immagini jugoslave per produrre nuove narrazioni mediali. Qui il passato è spesso utilizzato come repertorio estetico o iconografico, inserito in linguaggi contemporanei e talvolta trasformato in elemento culturale o commerciale. Infine, l'area della *Competence* è orientata alla documentazione e alla trasmissione di conoscenze sulla storia e sul patrimonio culturale jugoslavo. I contenuti assumono spesso la forma di archivi digitali che recuperano materiali storici e culturali per preservare e rendere accessibili ricordi considerati rilevanti ma a rischio di oblio. Nel loro insieme, queste quattro aree mostrano come la memoria della Jugoslavia su Instagram oscilli tra nostalgia, rielaborazione creativa, distanza critica e pratiche archivistiche.

Ovviamente, tali spazi del ricordo sono esposti online anche a discussioni e contrasti che esulano dall'ambito nostalgico. La selezione di quel che viene ricordato e le modalità attraverso cui tale selezione prende forma, possono di certo discostarsi dalla jugonostalgia come ricordo in gran parte romanzato, e influenzato dal bisogno di chi lo coltiva di sfuggire al presente insoddisfacente in cui vive (Maksimović 2017). Per esempio, ricordare il passato attraverso il trauma della guerra, può rappresentare di certo un modo in cui vengono rafforzate le narrazioni nazionaliste (Zurovac e Amadori 2025), come si vedrà nel paragrafo successivo. La varietà

di opinioni sul progetto jugoslavo, tuttavia, non impedisce alle nuove generazioni di riunirsi e celebrare la sua eredità culturale (Van Gorp e Smet 2015; Milivojević e Müller-Suleymanova 2022).

In questa prospettiva, la Yugosfera digitale si configura come uno spazio stratificato e ambivalente, che funziona al tempo stesso come archivio, mercato e arena simbolica. Più in generale, essa può essere letta come una costellazione post-socialista di archivi e narrazioni, in cui memorie, traumi e identità circolano e si riconfigurano attraverso l'interazione tra media analogici e digitali.

4. Nuovi territori della Yugosfera digitale: TikTok e Roblox

La ricognizione sulla Yugosfera digitale ha mostrato come la memoria jugoslava circoli oggi in una pluralità di spazi e pratiche, dall'archivio dal basso ai feed nostalgici, dalla rielaborazione creativa alla distanza critica. In questo paesaggio stratificato, TikTok e Roblox rappresentano due ambienti liminali particolarmente interessanti: da un lato estremi della piattaformaizzazione contemporanea, dall'altro luoghi in cui le memorie mediali jugoslave vengono tradotte in forme orientate alla visibilità e ludico-immersive. Analizzarli consente di cogliere la relazione tra forme di partecipazione e infrastrutture tecniche che regolano la produzione e la circolazione dei contenuti. I dati disponibili circa le demografiche degli utenti di entrambe le piattaforme mostrano inoltre come la maggior parte appartenga a generazioni post-jugoslave: la popolarità di TikTok diminuisce tra le fasce d'età più avanzate, rafforzando il suo forte richiamo nei confronti del pubblico più giovane (Statista 2025), mentre il 56% degli utenti di Roblox ha sotto i 17 anni (Ramić 2025). Quindi, analizzare come l'ex-Jugoslavia sia presente in questi contesti significa anche osservare come la mediatizzazione della memoria contribuisca a orientare le identità in contesti post-

conflittuali. La memoria è quindi un processo che si sviluppa simultaneamente a livello individuale, locale, nazionale e globale; costantemente in relazione con i media che contribuiscono a ridefinirne precisamente i confini geografici, culturali e politici.

5. Come suona la Jugoslavia su TikTok

TikTok è uno spazio basato sulla condivisione di video, la cui caratteristica principale è la presenza di un feed altamente personalizzato che porta gli utenti verso “sacche semantiche” di video simili, definite anche nicchie o lati di TikTok (Zurovac 2024). Studi sull’algoritmo mostrano che segnali come durata della visione, ripetizioni, interazioni (like, commenti, condivisioni), salvataggi e riuso di suoni o template visuali vengono combinati da sistemi di machine learning per predire quali video hanno maggiore probabilità di catturare l’attenzione di specifici profili di utenti (ibidem). In questo senso, TikTok non è solo uno spazio di pubblicazione, ma un ambiente in cui la visibilità dei contenuti per gli utenti dipende da un processo di selezione automatizzato, iterativo e opaco. Una caratteristica centrale, che rende la piattaforma luogo ideale per studiare l’uso contemporaneo dell’eredità culturale jugoslava, è la presenza di una libreria di audio riutilizzabili nei propri video, che diventano ricercabili nel motore di ricerca interno tramite il titolo di uno specifico suono o canzone (Boccia Artieri, Zurovac e Donato 2022). Un medesimo brano musicale o frammento vocale può quindi diventare il perno di migliaia di video che ne reinterpretano il significato (Bösch e Divon 2024). Questo si sposa con quanto mostrato dagli studi illustrati in precedenza sul ruolo della musica jugoslava come archivio sonoro della memoria: su TikTok, questi archivi possono essere rimediati in forma di trend, racconti personali e meme. La Jugoslavia digitale su TikTok non è quindi solo

un contenuto tematico, ma una configurazione specifica di suoni, estetiche e narrazioni che l'algoritmo può concentrare su certe nicchie di utenti (diaspora, giovani dei Balcani, curiosi globali), contribuendo a costituire micro-comunità immaginate intorno a repertori condivisi. La ricerca condotta sul rapporto tra musica ex-jugoslava e TikTok (Zurovac 2023), mostra come la piattaforma faciliti la co-esistenza di linee interpretative attraverso il meccanismo del riuso sonoro: la stessa canzone (*"Igra rokenrol cela Jugoslavija"*), resa disponibile da TikTok come suono, viene agganciata a migliaia di micro-narrazioni visuali eterogenee, che l'algoritmo può poi assemblare in feed personalizzati per utenti diversi. Si tratta dunque di "campo di memoria" plurale, in cui lo stesso brano funge da metonimia di esperienze contrastanti. TikTok offre un'infrastruttura tecnica che permette a questa memoria sonora di essere nuovamente performata nella logica algoritmica degli short-video. I risultati individuano tre filoni principali. Il primo è la SFRJ che non c'è più: video che associano la traccia a foto di famiglia, vacanze in Adriatico, immagini di Tito, bandiere e simboli socialisti, spesso accompagnate da didascalie esplicitamente nostalgiche e da un confronto implicito tra un "prima" idealizzato e un presente insoddisfacente. Il secondo è la Jugoslavia che resta, in cui la canzone è usata come elemento di *retro-coolness*: balletti, meme, estetiche anni Ottanta e usi de-storificati del brano, che tuttavia mostrano quanto profondamente il rock jugoslavo sia sedimentato come patrimonio culturale condiviso. Il terzo è la Jugoslavia del trauma, dove l'audio accompagna immagini di guerra, distruzione e perdita, producendo un cortocircuito tra leggerezza della canzone e gravità delle immagini che consente di toccare il trauma in forme brevi e condivisibili.

Proprio quest'ultimo filone collega i due spazi presi in considerazione come nuovi territori della Yugosfera digitale. Infatti, tra i video che presentano il trauma della guerra ci sono contenuti

che afferiscono agli spazi di gioco presenti in Roblox, e che fungono anche da richiamo all'iscrizione ai server da parte di nuovi utenti. Seguire questo ponte, e capire cosa avvenga in Roblox, dunque, rappresenta un percorso necessario.

6. *L'eterna dissoluzione della Jugoslavia in Roblox*

Roblox è una piattaforma di socialità videoludica che permette ai suoi utenti di giocare o realizzare *user generated games* (UGG), che vengono divisi in categorie per tipo di gioco (e.s. *roleplay*, *battle royale*), classificati in base al loro successo (in termini di popolarità e votazioni) e suggeriti nella home page in base alle preferenze degli utenti. Le ricerche su Roblox hanno messo in luce le sue potenzialità in ambito educativo (Rospigliosi 2022; Han, Liu e Gao 2023) tramite la combinazione dei suoi aspetti principali: creatività, immersività e socializzazione. Tuttavia, hanno Kou e Gui (2023) individuato diverse modalità attraverso cui il design dei giochi può risultare problematico: dall'inserimento diretto di contenuti inappropriati negli ambienti virtuali all'introduzione di sistemi di incentivo che incoraggiano comportamenti problematici. Gli UGG sono più difficili da moderare rispetto a contenuti statici come testi o immagini (Chawki 2025), ed essendo Roblox una piattaforma rivolta principalmente a un pubblico giovane, è stata spesso criticata per la presenza di simulazioni di *roleplay* nazista (Prinz 2024) o meccanismi simili al gioco d'azzardo (Kou, Hernandez e Gui 2025). Difatti, la Roblox presenta una propria moneta interna (*Robux*, acquistabili sulla piattaforma o ottenibili tramite l'abbonamento Roblox Premium, che fornisce ogni mese una determinata quantità di *Robux*, oltre all'accesso a oggetti, sconti e contenuti di gioco aggiuntivi, come livelli bonus) (Roblox, n.d.). I *Robux* possono essere usati per comprare oggetti nei giochi, modificare il proprio

personaggio o per i cosiddetti *gamepass*, ovvero privilegi speciali (es. ingressi in aree riservate, potenziamenti permanenti). La ricerca di Hardwick e colleghi (2025), a questo proposito, dimostra che il modello di business e il design di Roblox favoriscono diverse forme di dark pattern monetari che risultano dannosi per i bambini. In questo quadro, Roblox non è solo un ambiente ludico, ma un'infrastruttura che ospita mondi narrativi potenzialmente ispirati a luoghi e periodi storici specifici, permettendo di materializzare in forma di spazio e di interazione anche immaginari legati al passato. Da questo punto di vista, quindi, offre la possibilità di tradurre l'immaginario jugoslavo in termini spaziali e ludici: città, paesaggi, simboli, frammenti architettonici possono essere re-immaginati come mondi esplorabili e scenari di gioco, progettati da utenti che attingono tanto da ricordi istituzionali quanto da materiali mediali circolanti online. In continuità con la Yugosfera digitale descritta nelle sezioni precedenti, Roblox può diventare un ambiente immersivo della yugosfera, con potenziali implicazioni per la memoria generazionale e per la trasmissione intergenerazionale del passato. Infatti, lo studio condotto in questo senso (Zurovac e Amadori 2025) indaga come gli utenti costruiscano spazi salienti per la memoria collettiva, sia attraverso i contenuti ludici sia tramite le comunità a essi associate (per esempio su Discord). Lo studio si concentra su un campione di giochi relativi alla Jugoslavia, selezionati tramite parole chiave come "Yugoslavia", "Jugoslavija", "SFRJ", "Tito", e combina analisi visuale degli ambienti (edifici, monumenti, bandiere, automobili d'epoca) con analisi tematica delle chat e dei canali associati. All'interno di questi spazi viene incorporata una serie di "immaginari storici" sulla Jugoslavia: dalla rappresentazione di simboli pan-jugoslavi (es. bandiera, stemma, immagini di Tito) alla presenza di luoghi riconoscibili (es. monumenti) e di oggetti iconici (es. automobili Yugo). Ma il punto centrale del lavoro riguarda la dimensione principale attraverso la

quale il ricordo della Jugoslavia viene espresso, che è chiaramente l'immaginario dei conflitti: riferimenti alle guerre, alla distruzione e alla morte, così come le nette appartenenze nazionali rese giocabili e rafforzate discorsivamente nelle chat. Il ricordo della Jugoslavia socialista è presente ma sovrastato da ambienti fortemente militarizzati, segno di una memoria generazionale in cui trauma e conflitto restano centrali, sostenuta dalle affordance della piattaforma. La memoria resta un campo conteso, influenzato dalle logiche economiche della piattaforma incentivano, che può tradursi nella rigiocabilità guerra come vettore di performance identitarie etno-nazionaliste.

In conclusione, TikTok e Roblox mostrano come la memoria venga co-prodotta dalle logiche di raccomandazione, dai modelli di visibilità e dalle pratiche partecipative degli utenti.

Conclusioni: studiare la mediatizzazione della memoria nella Yugosfera digitale

L'analisi delle relazioni tra media digitali e memoria jugoslava suggerisce che la dissoluzione della SFRJ non abbia comportato la scomparsa totale del "noi" jugoslavo, ma piuttosto a una sua riconfigurazione all'interno di nuove ecologie mediali. Come si è visto, in questi ambienti il passato non viene semplicemente conservato, ma continuamente rimontato, reinterpretato e discusso attraverso pratiche partecipative e infrastrutture piattaforma che ne ridefiniscono visibilità, orientano significati e modalità di circolazione. La Yugosfera digitale appare quindi come una configurazione dinamica della memoria, pienamente inserita nei processi di mediatizzazione che caratterizzano le società contemporanee.

Considerare la memoria jugoslava attraverso la lente della mediatizzazione significa riconoscere che il ricordo del passato non

è soltanto trasmesso dai media, ma prende forma dentro specifiche ecologie comunicative. Quando i processi di *mediation*, *remediation* e *premediation* si sviluppano all'interno di ambienti digitali caratterizzati dalla pervasività delle piattaforme, la memoria emerge dall'interazione tra logiche infrastrutturali, repertori culturali e pratiche degli utenti. Per comprendere questa configurazione abbiamo proposto di leggere la Jugosfera come un campo dinamico articolato in tre dimensioni analitiche interconnesse: una dimensione mediale-infrastrutturale, una dimensione culturale-mnemonica e una dimensione socio-politica.

La dimensione mediale-infrastrutturale riguarda le condizioni tecniche attraverso cui il passato diventa visibile, circolabile e reinterpretato. Le piattaforme digitali rappresentano ambienti che organizzano la memoria attraverso specifiche grammatiche di visibilità con cui gli utenti devono fare i conti: algoritmi di raccomandazione, formati comunicativi, pratiche di remix e regimi di moderazione. Instagram, TikTok o Roblox non ospitano semplicemente contenuti sulla Jugoslavia, ma contribuiscono a configurarne attivamente le forme di rappresentazione. I feed algoritmici amplificano alcuni frammenti del passato mentre altri restano marginali; le affordance di riuso trasformano canzoni, immagini e simboli in materiali ricombinabili amplificandone la visibilità dal basso; gli ambienti immersivi traducono la memoria in spazio e interazione ludica. La Jugoslavia che emerge online è quindi sempre anche il prodotto dell'incontro con le infrastrutture mediali che ne regolano la circolazione e permettono le varie performance digitali del ricordo.

La seconda dimensione riguarda i repertori culturali attraverso cui la Jugoslavia continua a essere ricordata. Musica popolare, cinema, programmi televisivi, icone politiche, oggetti della quotidianità socialista e paesaggi urbani costituiscono un archivio condiviso di riferimenti, che nelle piattaforme digitali viene

continuamente riattivato e reinterpretato. Nel contesto digitale la tensione tra commercializzazione del ricordo e la dimensione affettivo-identitaria si intensifica: simboli e immagini della Jugoslavia diventano frammenti estetici riusabili in trend, meme o ambienti di gioco, talvolta separati dal loro contesto storico originario. In questa prospettiva, la nostalgia non appare soltanto come un sentimento generazionale, ma come una configurazione mediale prodotta dall'interazione tra repertori analogici del passato e infrastrutture digitali che intervengono nella loro continua riattivazione. L'estetizzazione dei simboli recuperati dall'industria culturale del tempo, appare sempre più come una delle caratteristiche della mediatizzazione della memoria all'interno delle ecologie piattaforniche contemporanee, fortemente orientate al capitalismo (Snircek 2017).

La terza dimensione riguarda i soggetti che abitano questi spazi e le comunità che vi prendono forma. Nella Yugosfera digitale si incontrano generazioni con esperienze molto diverse: persone che hanno vissuto la Jugoslavia socialista, giovani cresciuti negli Stati post-jugoslavi e membri della diaspora che hanno conosciuto quel passato soprattutto attraverso racconti familiari e i media, e i "curiosi" di questo passato. Le piattaforme offrono a questi attori luoghi in cui riconoscersi in comunità affettive di simili, o in altre forme ibride di appartenenza (basti pensare ai numerosi account social media o altri progetti editoriali digitali che radunano attorno a sé un mix di tutti questi soggetti). In questo senso, la Yugosfera digitale può essere interpretata come uno spazio in cui emergono comunità immaginate transnazionali organizzate attorno a repertori mnemonici condivisi. Tali comunità non coincidono con i confini statali contemporanei, ma si formano attraverso la circolazione di memorie culturali, pratiche mediali e reti diasporiche che attraversano la regione e i suoi pubblici globali.

Allo stesso tempo, la Yugosfera rimane attraversata dalle *memory politics* che continuano a caratterizzare il contesto post-jugoslavo e determinano quindi la terza dimensione. Da un lato il passato viene rievocato come arma per mostrare le fallacie del presente, dall'altro narrazioni nazionaliste e revisionismi storici entrano nelle discussioni online, influenzano la selezione dei contenuti, rinforzano l'immaginario dello scontro. Accanto a pratiche nostalgiche o archivistiche emergono così forme di riuso politico del passato che danno visibilità a narrazioni identitarie escludenti e/o ai conflitti degli anni Novanta in chiave contemporanea. La Jugoslavia digitale appare quindi come uno spazio profondamente ambivalente: luogo di riconnessione e memoria condivisa, ma anche arena simbolica in cui il passato continua a essere negoziato.

L'analisi dei casi di TikTok e Roblox mostra con particolare chiarezza questa dinamica. Nel primo caso, la memoria jugoslava viene riattivata attraverso archivi sonori e visivi che l'algoritmo aggrega in flussi personalizzati di contenuti, permettendo la coesistenza di interpretazioni nostalgiche, estetiche e traumatiche del passato. Nel secondo caso, l'eredità jugoslava viene tradotta in ambienti ludici immersivi in cui simboli, paesaggi e conflitti storici diventano scenari giocabili, mostrando come la memoria possa essere "militarizzata" in forme di interazione e performance identitaria.

Considerata nel suo insieme, la Yugosfera digitale può quindi essere interpretata come un ecosistema mnemonico distribuito, sostenuto dalla circolazione transmediale di repertori culturali e dalle pratiche partecipative degli utenti. In questo ecosistema, la memoria collettiva può continuare a esistere anche dopo la dissoluzione dello Stato che l'aveva originariamente istituzionalizzata.

Da questo punto di vista, il caso jugoslavo permette anche di interrogare la relazione tra media e comunità immaginate. Se, come ha mostrato Benedict Anderson (2005), le nazioni moderne sono storicamente emerse dall'intreccio tra infrastrutture mediali e progetti politici, la Jugoslavia digitale suggerisce che comunità fondate su memorie mediali condivise possano sopravvivere anche alla dissoluzione dello Stato che le aveva generate. Nelle piattaforme globali, infatti, la Jugoslavia continua a esistere non tanto come progetto politico, quanto come infrastruttura mnemonica condivisa che permette a soggetti dispersi di riconoscersi in repertori culturali comuni.

La Yugosfera digitale appare, quindi, come un laboratorio in cui si sperimentano forme di appartenenza che operano simultaneamente dentro e oltre lo Stato: dentro, perché la persistenza di immaginari di guerra e conflitto continua a rafforzare linee di frattura nazionali; oltre, perché la circolazione transnazionale di musica, immagini e simboli alimenta comunità immaginate che attraversano quei confini. Studiare queste dinamiche significa osservare come, nelle piattaforme globali, il passato non venga soltanto ricordato, ma continui a produrre nuove modalità di immaginare il "noi".

Bibliografia

Anderson, B. (2005), "Imagined Communities", *Nations and Nationalism: A Reader*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005, 48-60. <https://doi.org/10.1515/9781474472777-006>.

Assmann, A. (1999), *Cultural Memory and Western Civilization: Functions, Media, Archives*, Cambridge University Press, Cambridge.

Assmann, J. (1992), *Das kulturelle Gedächtnis*, Beck, Monaco (tr. it. *La memoria culturale*, Einaudi Torino, 1997).

Bartoletti, R. (2010), 'Memory tourism' and commodification of nostalgia, In *Tourism and visual culture*, Volume 1: Theories and concepts, pp. 23-42, Wallingford UK: Cabi.

Bartoletti, R. (2011), Memory and social media: new forms of remembering and forgetting, *Learning from memory: Body, memory and technology in a globalizing world*, 82-111.

Boccia Artieri, G. (2016), *Mediatizzazione e Network Society: un programma di ricerca*. *Sociologia della comunicazione*, 2015/50.

Boccia Artieri, G. (2025), *Mediatizzazione*. In *Studiare i media. Prospettive disciplinari e parole chiave* (pp. 141-152). Carocci Editore.

Boccia Artieri, G., Zurovac, E., & Donato, V. (2022), Visibility and Networked Participation in TikTok. The Breonna Taylor Trend. *Comunicazione politica*, 23(3), 403-422.

Bond, L.; Craps, S.; Vermeulen, P. (Eds.) (2016), *Memory Unbound: Tracing the Dynamics of Memory Studies*. New York: Berghahn Books.

Boym, S. (2007), Nostalgia and its discontents. *Hedgehog Review*, 9(2).

Bösch, M., & Divon, T. (2024), The sound of disinformation: TikTok, computational propaganda, and the invasion of Ukraine. *New Media & Society*, 26(9), 5081-5106.

Bošković, A. (2013), Yugonostalgia and Yugoslav Cultural Memory: Lexicon of Yu Mythology. *Slavic Review*, 72, 1 (2013): 54-78.

Chawki, M. (2025), AI moderation and legal frameworks in child-centric social media: a case study of Roblox. *Laws*, 14(3), 29.

Divon, T., & Ebbrecht-Hartmann, T. (2025), "On TikTok, everything needs to be playful, even the Holocaust!": Playability, memes, and participatory memory culture. *New Media & Society*, DOI: 14614448251356453.

Erll, A. (2011), *Memory in Culture*. London: Palgrave Macmillan.

Erll, A.; Rigney, A. (2009), *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*. Berlino: De Gruyter.

De Cesari, C.; Rigney, A. (Eds) (2014), *Transnational Memory: Circulation, Articulation, Scales*. Boston: De Gruyter.

Garde-Hansen, J. (2011), *Media and memory*. Edimburgo: Edinburgh University Press.

Halbwachs, M. (1925), *Les Cadres sociaux de la mémoire*. Parigi : Alcan.

Halbwachs, M. (1950), *La Mémoire collective*. Parigi: Presses Universitaires de France.

Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023), Learners in the Metaverse: A systematic review on the use of roblox in learning. *Education Sciences*, 13(3), 296.

Hardwick, T., Carter, M., Harkin, S., Zhangshao, T., & Egliston, B. (2025, April), "They're Scamming Me": How Children Experience and Conceptualize Harm in Game Monetization. In Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 1-14).

Hofman, A. (2009), Yugomania: music and nostalgic practice on the internet, in Z. Jurkova, L. Bidgood, eds., *Voices of the Weak: Music and Minorities*, Prague: NGO Slovo 21, Faculty of Humanities of Charles University, pp. 216-225.

Hoskins, A. (2014), A new memory of war. In *Journalism and memory* (pp. 179-191). London: Palgrave Macmillan UK.

Hoskins, A. (2024), *The Forgetting Ecology. The Remaking of Memory in the Age of the Internet and Social Media*, 32.

Kou, Y.; Gui, X. (2023), Harmful Design in the Metaverse and How to Mitigate it: A Case Study of User-Generated Virtual Worlds on Roblox. In Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference (DIS '23). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, pp. 175–188. <https://doi.org/10.1145/3563657.3595960>.

Kou, Y., Hernandez, R. H., & Gui, X. (2025, April), "The System is Made to Inherently Push Child Gambling in my Opinion": Child Safety, Monetization, and Moderation on Roblox. In Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1-18.

Liebermann, Y. (2021), Born digital: The Black Lives Matter movement and memory after the digital turn. *Memory studies*, 14(4), 713-732.

Mandolessi S. (2023), The digital turn in memory studies. *Memory Studies*, 16(6), 1513-1528.

Makhortykh, M. (2023), The user is dead, long live the platform? Problematising the user-centric focus of (digital) memory studies. *Memory Studies*, 16(6), 1500-1512.

Maksimović, M. (2017), Unattainable past, unsatisfying present–Yugonostalgia: an omen of a better future?. *Nationalities Papers*, 45(6), 1066-1081.

Mazzucchelli, F. (2012), What remains of Yugoslavia? From the geopolitical space of Yugoslavia to the virtual space of the Web Yugosphere. *Social Science Information*, 51(4), 631-648.

Palmberger, M. (2016), *How Generations Remember. Conflicting Histories and Shared Memories in Post-War Bosnia and Herzegovina*. Palgrave MacMillan. DOI: 10.1057/978-1-137-45063-0.

Pogačar, M. (2010), Memonautica: online representations of the Yugoslav past. *Humanity in Cybernetic Environments*, 23-34.

Pogačar, M. (2014), Digital heritage: co-historicity and the multicultural heritage of former Yugoslavia. *Dve domovini*, (39).

Prinz, M. (2024), Extremist games and modifications: the “metapolitics” of anti-democratic forces. In *Gaming and Extremism* (pp. 57-71). Milton Park: Routledge.

Ramić, M. (2025), Roblox Demographics Statistics 2026. Disponibile al link: <https://www.takeaway-reality.com/post/roblox-demographics-statistics>.

Roblox (n.d.), Ricevi fino al 25% in più di Robux. Disponibile al link: <https://www.roblox.com/it/upgrades/robux?ctx=navpopover>.

Rospigliosi, P. A. (2022), Metaverse or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the turn to virtual reality for education, socialisation and work. *Interactive learning environments*, 30(1), 1-3.

Smit, R. (2024), Memory and Platformization. Dynamics, Mediation, Mobilization: Doing Memory Studies with Ann Rigney, 9783111439273-018.

Srnicek, N. (2017), Platform capitalism. New York: John Wiley & Sons.

Statista (2025), TikTok - statistics & facts. Disponibile al link: <https://www.statista.com/topics/6077/tiktok/#topicOverview>.

Tota, A. L. (Ed.) (2001), La memoria contesa: studi sulla comunicazione sociale del passato. Milano: Franco Angeli.

Ugrešić, D. (1996), The confiscation of memory. *New Left Review*, (218), 26.

Van Gorp, J., & Smets, K. (2015), Diaspora organizations, imagined communities and the versatility of diaspora: The case of Former Yugoslav organizations in the Netherlands. *European Journal of Cultural Studies*, 18(1), 70-85.

Van Dijck, J. (2007), *Mediated memories in the digital age*. Stanford: University Press.

Velikonja, M. (2008a), "Red Shades": Nostalgia for Socialism as an Element of Cultural Pluralism in the Slovenian Transition. *Slovene Studies Journal*, 171-184.

Velikonja, M. (2008b), *Titostalgia – A Study of Nostalgia for Josip Broz*, Ljubljana: Media Watch, Peace Institute.

Verovšek, P. J. (2016), Collective memory, politics, and the influence of the past: the politics of memory as a research paradigm, in "Politics, Groups, and Identities", 4(3), pp. 529-543.

Volčič, Z. (2007), Yugo-nostalgia: Cultural memory and media in the former Yugoslavia. *Critical studies in media communication*, 24(1), 21-38.

Wachtel, A. (1998), *Making a nation, breaking a nation: Literature and cultural politics in Yugoslavia*. Stanford: University Press.

Zurovac, E. (2023a), Balla il rock'n'roll la Jugoslavia su Tiktok: Analisi qualitativa di contenuti online tra ricordo e reframing. *Mediascapes journal*, 21(1), 205-223.

Zurovac, E. (2023b), *Screenshot society. Come le fotografie dello schermo raccontano il nostro stare online*. Milano: FrancoAngeli.

Zurovac, E. (2024), Specchio riflesso! Un'esperienza etnografica con TikTok. *Sociologia della comunicazione*, (2024/68).

Zurovac, E., & Amadori, G. (2025, June), Production and reception of Yugoslav past through Roblox games. In Abstract Proceedings of DiGRA 2025: Games at the Crossroads.

Zurovac, E., & Boccia Artieri, G. (2019), When generational media memories meet the internet: the case of Jugonostalgija on Instagram. *Comunicazioni sociali: journal of media, performing arts and cultural studies: nuova serie*: XLI, 2, 2019, 247-262.