

**Иван Ђорђевић**

Етнографски институт САНУ, Београд  
scedo@eunet.yu

## Идентитет у 'виртуелној заједници': случај форума „Знак Сагите“\*

У раду се испитује функционисање једне врсте заједнице људи на Интернету, познате као Форум, на конкретном примеру форума љубитеља научне фантастике, фантастике и хорора, под називом „Знак Сагите“. Приступ феномену кибер-простора садржан је у покушају да се он промисли ван уобичајених, оштро супротстављених опозиција реално/виртуелно и расправа о вредносном карактеру виртуелне реалности. Разматрајући функционисање једне конкретне виртуелне заједнице и конструисање идентитетских пракси унутар ње, проблему се приступа са 'локалног' нивоа, сагледавајући праксу конкретних људи на конкретном простору.

Кључне речи: кибер-простор, виртуелна заједница,  
конструкција идентитета,  
однос реално : виртуелно

„Откако је књига 'Кибер друштво: компјутерска комуникација и заједница' написана и приређена (1995. године, прим аут.), судећи по сату и календару није протекло пуно времена. На Интернету су, међутим, прошли векови“, каже Стивен Џоунс у предговору за зборник „Виртуелна култура“, објављеном 1997. године.

Чињеница је да је раних деведесетих година, пре огромне експанзије како персоналних компјутера, тако и глобалне светске мреже, комуникација људи путем рачунара била ограничена углавном на „зналце“. Чак и у развијеним земљама Запада 'Интернет бум' не почиње пре половине деведесетих година, док у Србији овај феномен озбиљно узима маха тек почетком новог миленијума.

---

\* Текст је резултат пројекта бр. 1868: *Савремена сеоска и градска култура – путеви и трансформација*, који финансира МНЗЖС РС.

Циљ овог рада јесте покушај да се испита функционисање једне врсте заједнице људи на Интернету, која је у Србији позната као Форум, са посебним освртом на питање конструкције идентитета особа које припадају овим онлајн заједницама. Определио сам се за истраживање једне студије случаја, односно за испитивање заједнице познате под називом Форум „Знак сагите“, који окупља чланове који се декларишу као љубитељи жанрова научне фантастике, фантастике и хорора.<sup>1</sup> У овом раду користићу два термина која се употребљавају за описивање феномена о коме ће бити реч – кибер-простор/кибер-култура и виртуелна култура/виртуелна заједница.<sup>2</sup>

Интернет сајт „Знак Сагите“ ( [www.znaksagite.com](http://www.znaksagite.com) ) замишљен је као онлајн подршка истоименом издавачком пројекту, чији је превасходни домен интересовања објављивање публикација везаних за жанрове научне фантастике, фантастике и хорора (Нф/ф/х). Сајт је замишљен као портал на коме би се прикупљале све релевантне информације везане за дату тему, са посебним акцентом на стваралаштво у Србији, док је постојање Форума требало да служи као место на коме ће се расправљати о садржају сајта. У пракси, овај веб-сајт остао је претежно у изградњи, док њен једини активан део представља управо форум ([www.znaksagite.com/diskusije](http://www.znaksagite.com/diskusije) ).

Форум ЗС<sup>3</sup> почео је са радом у октобру 2002. године и у тренутку писања овог текста има 545 чланова. Функционише као место на коме се окупљају љубитељи жанрова Нф/ф/х. Комуникација се обавља претежно на српском језику, с тим што постоје редовни посетиоци а који говоре другим јужнословенским језицима (хрватски, бошњачки), али – с обзиром на блискост ових језика – не постоји препрека у споразумевању. Форум представља и „место окупљања“ чланова Клуба љубитеља фантастике „Лазар Комарчић“ из Београда, али рад Клуба не доминира у дискусијама.

## Просторно уређење

Уврежено мишљење о кибер-простору говори о њему као о ентитету унутар кога бива суспендовано традиционално поимање простора. Овакав став углавном има упориште у чињеници да садржај глобалне мреже заправо не постоји у реалном физичком окружењу, већ да представља технолошки посредовану симулацију података ускладиштених на хард-дискovima многобројних компјутера широм света. Иако у свему томе има истине, ова

---

<sup>1</sup> Ова студија случаја одабрана је као део једног ширег истраживања везаног за Нф/ф/х стваралаштво (в. Иван Ђорђевић, *Први контакт*, Култура – Часопис за теорију и социологију културе и културну политику, Београд 2003, 205 – 219).

<sup>2</sup> Више о дефиницијама кибер-простора и виртуелне културе види у Љиљана Гавриловић, *Етнографија виртуелних заједница*, Гласник Етнографског института САНУ LIИ, Београд 2004.

<sup>3</sup> Форум се дефинише као „он-лајн дискусиона група где учесници могу да размењују поруке отворене садржине“. В. у Стивен Цоунс, *Виртуелна култура*, Београд 2001, 364 и у David Bell, *An Introduction in Cybercultures*, Routledge, London, New York 2001, 212.

чињеница у оквиру проучавања кибер-простора постаје ирелевантна. Наиме, истраживање овог феномена се разводњава када се размишља у категоријама дихотомије реално – виртуелно, узевши у обзир чињеницу да за људе који користе Интернет ово окружење итекако представља реалност. Промислању кибер-простора треба приступити као засебном ентитету који поседује сопствене законитости, узевши га као јединствен предмет истраживања. Са једне стране, то је „свет“ који поседује сопствене законитости и специфичности, али се нипошто не сме изгубити из вида контекст у коме се садржаји дистрибуирају у кибер-простору. То значи да је, без обзира на наш осећај огромности виртуелног простора у коме се налазимо, читав његов садржај заправо створен на тачно одређеном локалитету, од стране појединаца, уз све политичке, економске и културне импликације које уз то иду. Кибер-простору не треба приступати у контексту његовог односа са традиционалним поимањем „простора“ кроз дихотомију реално : виртуелно, већ га треба сагледати онаквим какав он јесте, као „заједницу која је настала из сложеног скупа друштвених формација у простору који успоставља посредујућа технологија“.<sup>4</sup>

Једна од основних одлика овако схваћеног кибер-простора јесте његова изражена структурираност, у најбољем духу структуралистичке тезе о сегментираниости просторно-временског континуума. Форум ЗС припада широкој групи сличних виртуелних заједница, које се ослањају на већ развијени софтверски систем – познат под називом „PhpBB“. Форум је, у основи, подељен на три сегмента. Први део чине теме везане за техничка питања (мали огласи, уређење сајта и форума), друга област је жанровска срж форума, посвећена Нф/ф/х стваралаштву (Сф&Фентези, Хорор, Филмови, Стрип, Игре, као и тема посвећена организацијама и клубовима који окупљају љубитеље фантастике), док трећи део чине теме „необавезног“, садржаја, посвећене садржајима који нису стриктно везани за фантастику (Разнода и забава, Наука, Друштво, Религија, Историја, Култура и уметност, као и Депонија, где, како се наводи на сајту, „завршава све што прелази границу доброг укуса“). Овако устројена архитектура Форума није коначна, а развијала се током времена. У самом почетку постојало је много мање тема, тако да су дискусије вођене на „неодговарајућим“ местима. Нарастањем чланства и профилисањем дискусија дошло се до садашњег изгледа Форума, који у великој мери структурира начин учествовања. Наиме, добар део чланства оглашава се (*постује*<sup>5</sup>) само на одређеним сегментима Форума, у складу са сопственим интересовањима, док друге сегменте евентуално чита или их чак игнорише.<sup>6</sup> Такав начин функционисања доводи до стварања

<sup>4</sup> Ричард Макинон, *Кажњавање Персоне: Начини кажњавања виртуелних представника*, у С. Цоунс, *Виртуелна култура*, 285.

<sup>5</sup> Термин *пост* означава основни начин комуницирања на Форуму, у виду текстуалне поруке коју упућују чланови

<sup>6</sup> Неколико испитаника, говорећи о својој активности на у, децидирано је истакло да, „наравно, не читају све“.

„форума у форуму“, где, на пример, у теми посвећеној стриповима комуницирају чланови чије су дискусије строго „интерне“ и веома их је тешко пратити. Са друге стране, они се скоро никада не оглашавају у другим сегментима а, тако да је члану који не прати тему „Стрипови“ практично непозната већина дискутаната активних у оквиру ње. Овакав начин уређења а, са једне стране, у великој мери олакшава приступ траженим информацијама, без потребе за лутањем по „нежељеним“ темама, а – са друге стране – доводи до сегментираниости „заједнице“ у којој различити чланови немају прилике да дођу у међусобан контакт.

У оквиру сваке од главних тема формирају се посебне подтеме, које су у форумској терминологији познате као *топици* (*topic*, енгл. – тема, предмет разговора). Кроз различите топике чланови Форума профилишу уже сегменте интересовања. Број топика у оквиру теме је фактички неограничен, тако да у тренутку писања овог текста износи неколико стотина. Једино ограничење у њиховом броју је, заправо, величина простора на серверу који је власник Форума закупио, тако да – с обзиром на текстуални карактер Форума, који не заузима много простора у кибер-свету – број топика може достићи веома велики број. Величина одређене дискусије такође варира у зависности од предмета интересовања чланова, тако да неки топици имају и више стотина порука, док на некима уопште и нема одговора.

## Администрација

Форум „Знак сагите“ је, условно речено, у приватном власништву. То у пракси значи да власник сајта и форума [www.znaksagite.com](http://www.znaksagite.com) закупује одређени простор на серверима комерцијалног провајдера, чиме постаје купац одређене парцеле у кибер-свету. У том контексту, купац има потпуно право да свој простор уреди по сопственом нахођењу, осим уколико то није у супротности за законом и унутрашњим правилима компаније која је власник сервера.<sup>7</sup> Уобичајена пракса на форумима попут ЗС јесте постојање функције администратора, чији је основни задатак да надзире дешавања и да адекватно реагује у случају нарушавања одређених правила понашања. У анализираном случају, сам власник је истовремено и администратор, иако је при почетку рада а постојала идеја о томе да свака тема има свог уредника, што је учестала пракса у кибер-простору. Администраторова овлашћења су апсолутна; он има право да формално и садржајно креира архитектуру а, као и да изриче казне. Тај сегмент регулације понашања може се испољавати на неколико начина. Најчешћи вид казне која се „изриче“ јесте брисање појединих „постова“ или њихово премештање на Депонију. У овим случајевима администратор ретко обавештава „прекршиоца“ и остале чланове заједнице о својим поступцима. Други вид казне јесте тзв. забрана, „бен“ (*ban*, енгл. – забрана, анатема), чиме члан заједнице који је повредио правила пона-

---

<sup>7</sup> Питање контроле садржаја на Интернету веома је сложено и на то ћу се укратко осврнути касније.

шања бива подвргнут „виртуелном остракизму“, немајући даљу могућност да учествује у животу Форума. Таква казна се ретко примењује, и то после више престапа, а у обавезној консултацији са члановима. Администратор овог форума обично не прибегава било каквим мерама репресије, декларишући себе као „најлибералнијег администратора на српском Интернету, кога може да зајебава било ко“.

## Чланови

Чланство на Форуму ЗС стиче се поступком регистрације. Да би нерегистровани корисник постао члан, неопходно је да прихвати одређене услове које поставља администрација а (тзв. *disclaimer*). На уводној страни регистрационог поступка наводи се:

Док администратори и уредници овог форума настоје да обришу или измене било који доступни материјал што је брже могуће, немогуће је прегледати сваку поруку. Према томе, на Вама је да знате да све поруке послате на ове форуме исказују ставове и опредељења аутора, никако администратора, уредника или вебмастера (осим, наравно, порука послатих лично од ових људи) и од сада се обавезујете условима. Слажете се да не шаљете никакве погрдне, непристојне, вулгарне, клеветничке, одвратне, претеће, сексуално оријентисане поруке или било какав материјал који може нарушити било које од корисничких правила. Поступајући другачије, можете бити одмах и трајно искључени (и Ваш интернет провајдер ће бити обавештен)... Слажете се да вебмастер, администратор и уредници овог форума имају право да обришу, измене, помере или затворе сваку тему у свако доба ако то сматрају потребним... Када кликнете на дугме за регистрацију испод, слажете се и обавезујете се са свим овим условима.

Тек када се потенцијални члан сложи са горенаведеним, могуће је кренути у поступак регистравања. Овај процес је једноставан, и захтева од потенцијалног члана уношење основних података, попут корисничког имена (*username*), лозинке (*password*) и имејл адресе. Такође, нови корисник приликом регистрације попуњава упитник у коме даје основне податке о себи, који су доступни свим члановима у оквиру његовог профила. Било која особа која поседује приступ Интернету и попуни ове податке може постати члан Форума. Када прође процес регистрације, нови члан стиче права која немају нерегистровани корисници (тзв. гости). Он се може укључити у дискусије, постављати теме и мењати своје поруке (али не и брисати; то остаје право администратора). Такође, регистровани чланови имају могућност слања и примања тзв. приватних порука. Овај сегмент представља сферу приватног унутар веће сфере јавног, коју чини део Форума на коме се дискутује. Приватне поруке се користе за личну кореспонденцију или расправе и теме које превазилазе оквире интереса читаве заједнице.

Поред јавног простора који чине горенаведене дискусионе групе, у оквиру а постоји и тзв. тајна тема, коју не могу видети ни регистровани

корисници, а коју оснива администратор. За разлику од осталих сегмената а, није јој могуће приступити без одобрења администратора. Критеријум за улазак у ово „тајно друштво“ јесте активно чланство у Клубу љубитеља фантастике „Лазар Комарчић“. У оквиру теме која се зове „Лазар Комарчић“, углавном се расправља о актуелним дешавањима у клубу, о организацији предстојећих догађања, уређивању публикације друштва – „Емитор“ и о сличним проблемима који се, према објашњењу администратора, углавном не тичу „обичног“ чланства.

На основу наведеног, могу се идентификовати три категорије посетилаца Форума ЗС. То су *гости*, који имају само могућност читања дискусија из јавне сфере а, *регистровани чланови*, који поред читања могу и да активно учествују у дискусијама, као и да размењују приватне поруке, и „повлашћена“ *категорија чланова*, која – поред наведених привилегија – има могућност чланства и дискутовања у оквиру тајне теме „Лазар Комарчић“.

### Идентификационе праксе

Основни процес конструисања идентитета члана Форума ЗС структуриран је кроз „личну карту“ која се у форумској терминологији назива Профил члана. Након попуњавања основних идентификационих података (корисничко име, лозинка, имејл адреса) приступа се уношењу информација које ближе одређују члана, а које су јавне и доступне сваком посетиоцу Форума. То су, пре свега, различити начини помоћу којих је могуће ступити у контакт са корисником (ICQ број, AIM адреса, MSN Messenger, Yahoo Messenger, адреса веб-сајта<sup>8</sup>). Такође, члан свој профил одређује на основу кратког описа интересовања, локације на којој се налази, потписа (кратак текст који се приказује са сваким *постом*), као и слике (тзв. *avatar*<sup>9</sup>) која се приказује уз име. Основне одреднице идентитета сваког члана на Форуму јесу корисничко име (тзв. *nick* – надимак), аватар и потпис. Ове категорије је могуће мењати по жељи, истичући у први план флуидност и фрагментираност идентификационих пројеката. Ово поигравање са идентитетима, сасвим у духу постмодернистичких теоретичара, веома је карактеристично за битисање у виртуелним световима. Заправо, како каже Шери Теркл, можда се теорије о мултиплицираним и децентрираним идентитетским праксама најпластичније

---

<sup>8</sup> ICQ, AIM, MSN Messenger су програми намењени личној комуникацији путем Интернета.

<sup>9</sup> *Аватар* је санскритска реч која дословно значи *силазак*, а у хиндуизму се користи за инкарнације бога Вишне у људском или животињском облику. У виртуелним световима овај термин се користи за слику која репрезентује корисника у виртуелним окружењима попут форума, конференција и сл. Реч аватар у овом контексту потиче из романа киберпанк писца Нила Стивенсона „Snow Crash“ из 1992. године. В. <http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar>

потврђују управо у виртуелним заједницама, дајући смисао „француским лекцијама“ – како их она назива.<sup>10</sup>

Чланови Форума ЗС релативно често експериментишу са својим идентитетом, али углавном мењајући потписе и аватаре, док је са именом (*ником*) то много ређи случај. Илустративно је навести део једне од дискусија, где је администратор (у време када се без његовог одобрења није могло променити корисничко име) понудио могућност измене *никова*. Тај период трајао је два месеца и непосредно пре његовог истека администратор је послао следећи пост: „*Шта је бре ово, само троје-четворо променило ник, већином делимично, а неки се после сат-два вратили на старо. Превише могућности и слободе спутава, а“?* Из дискусије која је уследила испоставило се да је, и поред почетног одушевљења, ретко који члан заиста био спреман да у потпуности промени свој идентитет, објашњавајући то на следећи начин: „*Добро, супер су заиста и Јавор и Гвозден и Невен и Јаблан и Мрамор, а поготову Озрен и Грегор, али на све те никове се ложим, а овако је фино неутрално, неоптерећујуће, а и необавезујуће за аватаре и сл.*“ (аутор: Лурд, 26. април 2004, 15:09). Закључак читаве дискусије, по завршетку акције промене *никова*, дао је један од корисника следећом констатацијом: „*Јесу (променили никове, прим. аутора) ово пар шизофрених што не могу да се одлуче. Остали знају ко су и задовољни су тиме“* (аутор: Phuzzy, 07. Јул 2004. 10:29). И касније, када је могућност промене корисничког имена трајно омогућена, она је веома ретко коришћена. Заиста, како протумачити ову релативно нетипичну чињеницу за свет „који у неким својим манифестацијама илуструје и интензивира свакодневне идентификационе праксе дајући притом – захваљујући у првом реду анонимности коју пружа – веће и другачије могућности за проширивање спектра идентификационих пракси које би се у свакодневном животу можда морале прикривати или за реализацију којих, чак и када су прихватљиве, не постоје довољне могућности“.<sup>11</sup>

Процеси идентификације на Интернету заиста теку у складу са познатом метафором о видео-траци насупротив фотографском папиру, где је идентитет подложен брисању и поновном писању.<sup>12</sup> Идентитетски пројекти се у овом случају могу реализовати у складу са одређеним жељама и потребама појединца. При томе, играње одређене улоге не захтева никакву трајнију идентификацију са њом, већ је могуће одиграти је само једанпут, без икаквих озбиљнијих последица по друге онлајн или офлајн идентитете. Тако корисник Интернета може приступити било којој „соби са ћаскање“, провести тамо одређени период времена, представљајући се као припадник ванземаљске расе и, након неколико сати проведених у том обличју, напустити канал и

<sup>10</sup> Sherry Turkle, *What are we thinking about when we are thinking about computers*, у D. Bell, n. d, 74.

<sup>11</sup> Иван Пановић, *О сајбер-простору и идентитету*, <http://www.bos.org.yu/cepit/evolucija/html/3/TEMA1/ipanovic.htm>

<sup>12</sup> Zygmunt Bauman, *From Pilgrim to Tourist – or a Short History of Identity*, у Stuart Hall&Paul du Gay (ed.), „*Questions of Cultural Identity*“, Sage, London 1997, 18.

заборавити да се то икада и десило. Чак и у случају да наруши бонтон канала на коме се налази, једина последица биће „избацивање“ (*kicking*) са њега или, евентуално, трајна забрана приступа (*бен*) са *ником* коришћеним у том тренутку. И у овом случају, увек је могуће променити име (идентитет) и поново приступити датом каналу, овога пута се представљајући као неко други. На у ЗС то се, међутим, не дешава. Основна дистинкција која условљава фактичко непостојање такве врсте поигравања са идентификационим праксама јесте *трајност* ове заједнице. Хауард Рајнголд „виртуелне заједнице“ дефинише као „друштвени скуп који се јавља на Интернету када довољно људи води јавне дискусије довољно дуго са довољно људског осећаја да створе мреже личних односа у кибер-простору“.<sup>13</sup>

У овом случају имамо заједницу која постоји око две и по године и броји преко 500 чланова, од којих је негде око 50 стално активно. Под тим подразумевам не само редовно посећивање а и читање *постова*, већ и активно учешће у дискусијама. Комуницирајући са испитаницима – члановима, установио сам да је просечно време које они проводе на Форуму отприлике један сат дневно. Већина њих као главне разлоге припадања заједници наводи информације, забаву и повезивање са себи сличнима (љубитељима жанрова Нф/ф/х).

У међусобној комуникацији у оквиру јавне сфере Форума, чланови скоро искључиво користе *никове*, веома ретко се ословљавајући личним именима из „физичке„ реалности (то се дешава углавном када се говори о неким догађајима попут предавања, објављивања приче или књиге и сл.). Са друге стране, у оквиру приватне сфере (комуникација путем приватних порука или имејла), у употреби су углавном лична имена. Дакле, јавни оквир Форума схвата се као заокружена заједница, са члановима чији се виртуелни идентитети поштују и на основу којих се успоставља интеракција. Било каква озбиљнија промена идентитета могла би да доведе до нарушавања позиције појединца унутар заједнице, истовремено крњећи континуитет његовог битисања унутар ње (с обзиром на то да се, чином промене имена, сви претходни *постови* такође мењају, у смислу читавања новог *ника* аутора на текстове које је потписивао старим именом).

Дакле, доминирајући фактор, који суштински условљава понашање чланова заједнице и њихове идентификационе праксе, јесте колективни идентитет. На основу разговора са испитаницима показало се да већина њих има осећање припадности Форуму ЗС. Један од испитаника наводи: „*Па... да. Пустиио сам корен ту, за разлику од других форума на нету који ме нимало не занимају. Овде се окупља солидна дружина, тј. сви битнији ствараоци на пољу које ме занима. То је главни разлог што ту често висим. Остали бордови, где су само фанови-лаици, ме не занимају*“. У сличном контексту други каже: „*Осећам велику припадност. Ово је једини форум који редовно посећујем (иако сам се повремено појављивао и на многим другим) и на њему су многи моји пријатељи и*

---

<sup>13</sup> Цен Фернбак, *Појединац у колективу: Виртуелна идеологија и реализација колективних принципа*, у С. Цоунс, н. д, 67 – 68.



сарадници како из клуба али и са других страна. Најчешће смо фини, понекад се свађамо, али нам никад није досадно!“. Такође, једна од испитаница, чије место боравка није у Србији, истиче: „Осећам истинску припадност и наклоност ка појединцима и извесним идејама за које сматрам (или се само-обмањујем) да се још увек негују. То се примарно односи на људе које сам ономад интимно познавала. Snail-mail преписка ми никада није била адут, тако да сам по одласку из Бгда углавном изгубила контакт са пријатељима из ЛК-а. ЗС форум је постао next best thing, тим више што нисам сигурна колико би ми истински пријало 3Д дружење са тренутним SF фандомом“.

Овакви одговори имплицирају две ствари: са једне стране, постоји изражена свест о припадности виртуелној заједници у оквиру Форума ЗС, али и чињеница да је, како примећује Ананда Митра, „идентитет који настаје на мрежи синтеза претходних припадности и веза са новим који је нађен у новом простору“<sup>14</sup>. Дакле, у случају овог форума, садашње, некадашње и будуће активности у „физичкој“ реалности структурирају у великој мери идентификацијске праксе у кибер-простору. Ипак, оне се не исцрпљују у томе, већ кроз трајну комуникацију на Форуму успостављају нове облике, творећи виртуелну заједницу.

У уској вези са питањем доживљаја колективног идентитета јесте раније разматрано питање преступа и кажњавања. Наиме, као што је већ речено, у пракси Форума ЗС веома ретко се дешавало да је неко добио бен. Разлог томе лежи, у одређеној мери, у чињеници да Интернет представља извесну врсту Фукоовог Паноптикума, где непознати и недодирљиви ентитети (у виду администратора и провајдера) имају могућност надзирања и кажњавања. Међутим, много важнији разлог за мали број озбиљнијег кршења „форумске дисциплине“ јесте сам карактер ове заједнице. Чињеница да је она трајна и да у оквиру ње постоји изражен колективни дух имплицира малу вероватноћу да ће потенцијални „преступник“ уопште и пожелети да се укључи у форумске дискусије. Чак и за оног корисника који нема намеру да крши правила понашања заједнице, већ се само поиграва креирањем различитих идентификационих пројеката у анонимности глобалне мреже, таква забава нема смисла чим спозна да има посла са релативно чврсто фиксираним идентитетима осталих чланова. Илустративан пример безазленог поигравања јесте тежња једног од чланова да се представи као мушкарац. Током тог периода, његове/њене *постове* карактерисала је изражена агресивност, која је доводила до честог улажења у конфликте са другим члановима. Ова „родна игра“ прекинута је већ после неколико недеља, и то сопственим признањем дотичне кориснице, којој је досадило да се лажно представља оног тренутка када је постала „пуноправан“ члан заједнице, након неколико десетина *постова*. Преузимањем улоге мушкараца, она је у свој идентитет учитала оне карактеристике које се уобичајено перципирају као „мушке“, са посебним акцентом на агресивност и бучност. Њена интенција у

<sup>14</sup> Ананда Митра, *Виртуелно заједништво: Тражећи Индију на Интернету*, у С. Џоунс. н. д, 106.

овом случају била је да укаже да чак и у „виртуелном“ свету родно одређење представља један од кључних фактора за формирање и перцепцију свачијег идентитета. Предимензионарајући „мушкост“ у свом наступу, она је изазвала очекиване конфликтне реакције, које свакако не би биле такве да је од почетка било познато да је у питању жена. Након „одомаћивања“ на Форуму, али и појаве жеље за укључивањем у офлајн активности заједнице у оквиру клуба љубитеља НФ/ф/х, игра је изгубила смисао. Са друге стране, покушаје упада „преступника“ заједница најчешће решава потпуним игнорисањем или иронијом. Такав случај било је настојање новорегистрованог члана да пласира поруке националистичког садржаја. Једина реакција, и то после неколико дана, била је садржана у *посту* редовног корисника који је гласио: „Пусти то, него јеси ли ти ожењен“?

Приликом наведеног случаја 'беновања', била је реч о преступу извесног корисника који је перманентно покушавао да уђе у конфликт са администратором Форума, успут повремено вређајући и друге чланове. Процес који је довео до коначне забране трајао је неколико недеља, да би на крају био окончан одлуком коју су, заправо, донели сви чланови заједнице. Наиме, на гласању које је касније *беновани* „преступник“ поставио, на тему његовог евентуалног елиминисања из заједнице, већина чланова је одлучила да реагује игнорисањем, на тај начин речито указујући да их његова судбина не занима. На тај начин, осим повремених одговора на његове *постове* – једноставним „*бениј га*“ – упућеним администратору, заједница је спровела фактичку екскомуникацију, а затим и елиминацију „насилника“, без икаквих последица по своје функционисање. При томе, важно је напоменути да „кажњени“, чином избацивања са Форума губи у потпуности дотадашњи идентитет и више није могуће да са истим именом и осталим прерогативима уопште буде регистрован на Форуму. Могуће је, наравно, да он преузме потпуно нови идентитет и да настави са старом праксом. Овакви случајеви дешавају се у *ad hoc* заједницама, попут појединих *чет* канала, али су у наведеном случају беспредметни, јер активно учешће у животу Форума ЗС подразумева прихватање норми ове заједнице. Норме о којима је реч проузроковане су – како онлајн животом – тако и чињеницом да се већина активних чланова Форума лично познаје и комуницира и у „физичкој реалности“. Реакција, односно њено одсуство у овом случају је условљена доминирајућим дискурсом, наметнутим од стране групе активних чланова, који произлази из активности у офлајн животу. Остали чланови, који нису били до те мере упознати са проблемом, углавном су се приклонили доминантном мишљењу, следећи ставове „еминентних“ чланова.

Дакле, идентификациона пракса чланова Форума ЗС условљена је, у великој мери, колективним идентитетом, односно чињеницом да честе и велике промене профила проузрокују крајње нестабилан положај у заједници. Перформативни потенцијал који пружа кибер-окружење чланови углавном користе мењајући мање важне одлике форумског идентитета, попут потписа и *аватара*. Име, односно *ник*, представља упоришну тачку у оквиру заједнице, указујући на то да, и поред обиља могућности за поигравање, чланови теже

фиксирању сопственог идентитета превасходно кроз *ник*, одбацујући примамљиви зов „дискурзивног супермаркета“ који мрежа представља.

Испољавање колективитета исказано је на још једном нивоу. Наиме, као једна од тема на у појавио се и топик под називом „5 најлуђих момената на Знаку сагите“. Аутор топика, члан Форума од оснивања, организовао је гласање на тему најзанимљивијих „догађаја“ у протекле две и по године постојања. Овакво „евоцирање успомена“ очигледно је усмерено ка учвршћивању „традиционалних“ вредности у животу заједнице, у ситуацији када се број чланова рапидно увећава, али се може рећи и да се заједница осећа довољно „старом“ да „пише своју историју“. Овим чланови заједнице, заправо, на један донкихотски начин покушавају да фиксирају сопствени идентитет у свету који је по дефиницији ефемеран. Чињеница је да Интернет представља комуникацијски медиј у коме се значења и слике, које се репрезентују, убедљиво најбрже мењају. Огроман проток људи и релативна једноставност и демократичност у емитовању сопствених порука доводе до могућих дневних промена у садржини дискурса.

Управо ту долазимо до једне важне особине овог и других форума сличног типа. Реч је о текстуалности, као једној од дистинктивних особина виртуелних заједница. Наиме, текст је основни и практично једини медијум кроз који се комуницира на Форуму ЗС. Постоји могућност употребе слика, али је корисници веома ретко користе. Једини графички додатак *постовима* јесу тзв. *емотикони*,<sup>15</sup> који се додају како би се дочарало расположење у коме члан заједнице изражава своје ставове. Ипак, текст који стварају корисници остаје апсолутно доминантна дискурзивна пракса „кроз коју се манифестује моћ, било насилна, било ненасилна“.<sup>16</sup> Начин на који се моћ учитава у текст, и заправо кључно утиче на конструкцију идентитетских пракси, може се илустровати до сада јединим примером 'физичког' напада на Форум, тзв. *хаковањем*.<sup>17</sup> Последице овог напада нису довеле до било каквих оштећења у форумском окружењу, осим брисања администраторовог профила. На тај начин је сваки упућени *пост* – који је администратор икада написао – фактички деауторизован, свдећи његов дискурзивни потенцијал на нулу. Моћ је овде, без потребе да се наносе било каква крупнија оштећења, садржана кроз дихотомију одсуства/присуства текста, као фундаменталног носиоца дискурса. Кроз ово присуство/одсуство текста заправо се граде и појединачни и колективни идентитет. Чињеница је да становници виртуелне заједнице „Знак Сагите“ не поседују ниједан други механизам да 'сачувају'

<sup>15</sup> Emot(ion) + icon, енгл. – симбол емоције тј. стилизована имитација израза лица. В. у С. Цоунс, *н. д.*, 363. На Форуму ЗС *емотикони* су у облику сличица које одговарају различитим расположењима (срећан, тужан, шокиран, љут...).

<sup>16</sup> А. Митра, *н. д.*, 122.

<sup>17</sup> У питању је таква врста напада где хакер успева да 'провали' у вишеструко заштићену администраторову базу података, чиме добија могућност да учини било шта са форумом – од промене изгледа, читања приватних порука, мењања *постова*, па све до брисања читавог садржаја Форума.

своје традиционалне вредности, изузев у тексту и кроз текст. Усмено 'предање' могуће је остварити само кроз офлајн егзистенцију, али би такав механизам преношења у потпуности изменио карактер виртуелне заједнице. Парадоксално, многе виртуелне заједнице базирани на тексту и остварене кроз текст, захваљујући ефемерности медија у коме се налазе, долазе у опасност да доживе судбину 'друштва без писма'. У том смислу, репринтовање појединих 'легендарних' *топика* и евоцирање 'најлуђих' момената из историје заједнице има јасну функцију да сачува и фиксира колективни идентитет.

## Закључак

Приступ феномену кибер-простора у овом раду садржан је у покушају да се о њему промисли ван уобичајених, оштро супротстављених опозиција реално/виртуелно и ван расправа о вредносном карактеру виртуелне реалности. Разматрајући функционисање конкретне виртуелне заједнице на примеру Форума „Знак сагите“ и конструисање идентитетских пракси унутар ње, покушао сам да проблему приступим са 'локалног' нивоа, сагледавајући праксу конкретних људи на конкретном простору. Веома важна дистинктивна одлика овог форума јесте чињеница да се добар део активних чланова међусобно познаје и у 'физичкој реалности'. Та карактеристика заправо имплицира конструисање виртуелних идентитета чланова Форума, а самом Форуму даје карактер трајне заједнице, са релативно чврсто фиксираним колективним идентитетом. Метафорички речено, као што навијачи поседују шалове а клубови љубитеља мотоциклизма имају снажне моторе, тако један клуб љубитеља фантастике поседује форум. Оваква врста виртуелне заједнице тешко би одржала своју структуру и идентитет без обједињавајућег фактора оличеног у активности у офлајн свету. Свакако је неспорно да виртуелна заједница попут ове има своје специфичне законитости и да се виртуелни идентитети конструишу у складу са њима. Ипак, живот ове заједнице је чврсто структуриран у „опипљивој реалности“, конкретним активностима конкретних људи, у оквиру рада на пољу интересовања које у овом случају представљају научна фантастика, фантастика и хорор. И поред тога што се велики део чланова овог форума не познаје лично, а многи од њих се налазе у најразличитијим деловима света, кохезиони фактор и камен темељац чврсте структурираности форума условљени су офлајн окружењем, односно доминантним дискурсом створеним од стране активних чланова, који се истовремено и лично познају и заједно су ангажовани око заједничког предмета интересовања у 'физичкој реалности'. Форум конструисан на овај начин представља заправо продужену руку офлајн света, структурисану и условљену њиме, која је довољно флексибилна да дозволи интеграцију многих других чланова који деле заједничке културне преференције, али из различитих разлога нису у могућности да делају у „стварности“.