

Sonja Žakula¹

Etnografski institut SANU

DA LI KIBORZI SANJAJU BIOMEHANIČKE OVCE? TELO I HIPERREALNOST*

Apstrakt: U radu će biti reči o promenljivoj ulozi koju su ljudska tela imala kroz istoriju masovne upotrebe interneta. Posmatrajući savremena ljudska tela kao, zapravo, umnogome kiborška, postaviću tezu da su ova i ovakva tehnotela uticala na stvaranje, ali i bila direktna posledica promene u percepciji realnosti kod korisnika interneta generalno, i posebno korisnika socijalnih mreža. Dalje, pokušaću da pokažem kako je narušavanje i preispitivanje granica između stvarnog i virtuelnog, koje je nastalo kao posledica masovnog upliva tehnologije u sve društvene sfere, dovelo do stvaranja hiperrealnosti – realnosti koja simultano inkorporira i nadilazi i fizičku i virtuelnu stvarnost, i stvara nove okvire postojanja, prisustva i društvenosti.

Ključne reči: kiborg, internet, hiperrealnost, ljudsko telo.

Uvod

Godine 2009. odbranila sam diplomski rad pod nazivom "(Re)definisanje socijalnih mreža i identiteta u virtuelnom prostoru. Primer veb-sajta *MySpace*", na Odeljenju za etnologiju i antropologiju Filozofskog fakulteta u Beogradu. Centralna tema tog rada bila je *interaktivnost* između fizičke i virtuelne realnosti, koja se ogledala u načinima na koji su moji sagovornici, korisnici socijalne mreže *MySpace*, uređivali svoje stranice i time opredmećivali svoje socijalne mreže iz stvarnog života u virtuelnom prostoru s jedne strane, i s druge strane načinima na koje su stvari koje su se dešavale *online* uticale na njihove "stvarne" živote. Danas, samo tri godine kasnije, moj diplomski rad deluje zastarelo iz više razloga².

¹ zakula.sonja@gmail.com

* Tekst je proizvod rada na projektu Etnografskog instituta SANU "Kulturno nasleđe i identitet" (br. 177026), koji finansira Ministarstvo prosvete i nauke Republike Srbije.

² Ne ponajmanje zato što se sintagma "socijalna mreža" u značenju "veb-sajt za socijalno umrežavanje" u međuvremenu odmaćila u govoru, što i sam naslov rada čini konfužnim.

Pre svega, socijalna mreža *MySpace* je gotovo mrtva, a većina korisnika je u međuvremenu prešla na socijalne mreže *Facebook* i *Twitter*. Međutim, mislim da je razlog iz kojeg moj rad deluje zastarelo nešto "dublji" i, zapravo, počiva na, uslovno rečeno, dva noseća stuba: brzini kojom se tehnologija na kojoj se internet bazira menja i napreduje i, možda važnije, načinima na koje su se recepcija i upotreba interneta promenile (i još uvek se menjaju) i posledicama koje su ove dve stvari imale na to kako pre svega korisnici, ali i ne-korisnici interneta doživljavaju stvarnost. Ukratko, proces koji možda nije započeo sa *MySpace*-om (mada je tamo bio najvidljiviji), se nastavio i doveo do gotovo potpunog zamagljivanja granice između virtuelne i fizičke realnosti, u smislu da su ulozi postali veći a, u nedostatku boljeg izraza, "ono što se dešava na internetu" je prestalo da "ostaje na internetu".

Shodno tome, osnovni cilj ovog rada je, pre svega, terminološke prirode – da ukaže na potrebu za napuštanjem dihotomije virtuelno : realno u antropološkom promišljanju interneta.³ Umesto toga, želim da predložim apropijaciju termina "hiperrealnost" i njegovo redefinisane u svetlu novih društvenih okolnosti koje stvara Web 2.0. U novom značenju, termin "hiperrealnost" bi bio superordiniran terminima "virtuelna" i "fizička" realnost, ali i više od toga, obuhvatao bi i denotirao i, zapravo, proisticao iz i počivao upravo na onom maglovitom graničnom i dinamičnom području između ova dva, nekad odvojena domena stvarnosti.⁴ Dalje, iako to na prvi pogled možda nije evidentno, odnos između fizičkih tela i tehnologije (ili tehnologije Interneta) jeste centralan za ovaj rad, budući da je "sled događaja" koji je doveo do hiperrealnosti 2.0 neraskidivo povezan sa promenama u načinu na koji ljudi koriste Internet, o čemu će biti reči dalje u tekstu. Još jedna značajna "terminološka apropijacija" koju želim da izvršim odnosi se na termin "kiborg", koji je definisala Dona Haravej (Haraway 1991). Ljudska bića koja su u fokusu ovog rada su korisnici *World Wide Weba*⁵, i posebno korisnici socijalnih mreža, za koje su računari (ili drugi uređaji preko kojih se može pristupiti Internetu) neophodna

³ Ivan Đorđević (2005) takođe zastupa stav da je potrebno napustiti distinkciju virtuelno : realno kada se govori o virtuelnim zajednicama.

⁴ S tim u vezi, želela bih da se zahvalim učesnicima naučne konferencije *Telo, (bio)tehnologije, moć* koju je u novembru 2011. Godine organizovalo Odeljenje za etnologiju i antropologiju Filozofskog fakulteta u Beogradu na sjajnoj diskusiji koja je usledila nakon mog izlaganja, budući da je jedan od zaključaka te diskusije bio i to da bi, kada se sve uzme u obzir, adekvatniji termin bio hiperrealnost 2.0.

⁵ Bitno je istaći da između termina *Internet* i *World Wide Web* postoji razlika, u smislu da 'internet' označava globalni sistem koji povezuje računare, dok je 'world wide web' ili 'mreža' jedan od servisa (još jedan takav servis je e-mail) koji na tom sistemu počiva. Međutim, u govoru se distinkcija često gubi, i ovi termini će shodno tome u ovom radu biti tretirani kao sinonimi, osim kada je drugačije naznačeno. Izvor: <http://en.wikipedia.org/wiki/Internet>.

stavka za aktivnu participaciju u hiperrealnosti 2.0. U tom smislu, u radu će biti izneti argumenti u korist teze da je ove ljude moguće nazvati kiborzima, ali i da ti kiborzi nisu onakvi kakvim ih je Haravejeva inicijalno zamislila.

Naposletku, potrudicu se da ukažem na neke nove fenomene koji proizilaze iz Weba 2.0 i na uticaj i posledice koje ti fenomeni mogu imati (i imaju) kako na načine na koje (kao korisnici novih informacionih tehnologija ali i društveni naučnici) konceptualizujemo i razumevamo stvari poput "osoba" ili "društvenosti", tako i na odnose moći u društvu i globalne političke prilike. I, finalno, ukazaću na rastuću potrebu za tim da se ovim problemima ozbiljnije pozabavimo u okviru antropologije kao discipline.

Kratka (društvena) istorija interneta

Bez ulaženja u dugu, komplikovanu i često nejasnu istoriju tehnologije koja je dovela do interneta kakav danas poznajemo, u ovom odeljku ću se usredsrediti na one aspekte njegove istorije koji su značajni za ovaj rad, i pokušaću da, u najkraćim crtama skiciram razvojni put koji je doveo do *mreže* kakva postoji danas.

Istorija interneta počinje još pedesetih godina dvadesetog veka sa razvojem prvih kompjutera, i tokom šezdesetih i sedamdesetih se odvija poglavito na američkim i evropskim univerzitetima i u drugim naučnim institucijama u kojima postoji potreba za brzom razmenom informacija preko velikih razdaljina. Počeci digitalne razmene podataka koji su doveli do pojave Interneta, odvijali su se, dakle, u usko specijalizovanim akademskim krugovima što je čitavoj stvari davalo neku vrstu mistične aure koja je optrajavala i nakon njegove komercijalizacije, i u nekom smislu postoji još uvek, iako je korisnički interfejs, u međuvremenu, drastično pojednostavljen. Mislim da je za ovaj rad dovoljno izdvojiti četiri događaja koji su bili ključni za razvoj Interneta kao *društvenog* fenomena: 1980. godine nastaje Usenet, sistem razmene javno dostupnih poruka u okviru različitih "tema" koje su pohranjene na jednom ili više servera. Ovaj sistem je kasnije poslužio kao model za internet forume. Značajan je zbog toga što je bio jedan od prvih katalizatora nastanka zajednica u virtuelnom prostoru, tako što je okupljao ljude zainteresovane za određenu temu poput, na primer, SF literature, novih dostignuća u oblasti nauke i slično.⁶

Internet kao servis kakav danas postoji nastao je 1982. godine, kada je usvojen set standardizovanih protokola za komunikaciju putem računara.⁷ Ovo je označilo početak široke dostupnosti digitalne komunikacije, budući da je omogućilo povezivanje pre svega različitih akademskih mreža, da bi se kraj-

⁶ Izvor: <http://en.wikipedia.org/wiki/Usenet>

⁷ Ivori: <http://en.wikipedia.org/wiki/Internet>

em osamdesetih i početkom devedesetih pojavili i prvi komercijalni provajderi koji su pružali mogućnosti firmama i privatnim licima da pristupe internetu.

World Wide Web, odnosno internet kakav je danas u najširoj upotrebi, nastao je u CERN-u u Švajcarskoj (Nenić 2004)⁸ i zvanično je pušten u pogon 6. avgusta 1991. godine.⁹ Na bazičnom nivou, World Wide Web predstavlja sistem međusobno povezanih hipertekstualnih dokumenata koji su dostupni putem interneta. Puštanje mreže u protok označilo je početak istinskog omasovljenja upotrebe interneta. Ono što je karakteristično za period od 1991. do 2000. godine je to da je *mreža* korišćena prvenstveno za pristup postojećim informacijama, dok su korisnici uglavnom ostajali pasivni konzumenti. Iako nije moguće povući jasnu granicu, od 2000. i posebno posle 2002. godine u javni diskurs ulazi termin Web 2.0, koji referira na prelaz sa pristupa postojećim podacima na model *kreiranja* podataka na *mreži*, a "user generated content" (odnosno sadržaji koje kreiraju korisnici) postaju fokus popularne upotrebe Interneta, ali i ekonomskog i finansijskog diskursa o *mreži*. Razvoj kompjuterske tehnologije, sve brže internet konekcije i pojeftinjenje računara uslovljavaju rapidan rast broja korisnika, a sajтови poput socijalnih mreža kao što su *MySpace*, *Facebook* i *Twitter*, sajтови za hostovanje video snimaka kao što su *YouTube* i *Vimeo*, fotografija kao što je *Flickr*, i razne druge platforme za podržavanje različitih sadržaja poput *Wikipedia*-e i njenih sestrinskih sajtova menjaju samu prirodu interneta. Moja ranija istraživanja pokazala su, između ostalog, da je omasovljenje interneta i pomeranje fokusa prema kreiranju sopstvenih sadržaja koji su dostupni na mreži prouzrokovalo i svojevrsnu "smenu paradigmi". Naime, raniji oblici učešća u komunikaciji putem *mreže* kao što su bili forumi podrazumevali su određenu vrstu "teme" ili "cilja" – postojali su forumi posvećeni najrazličitijim stvarima, od materinstva preko automobila do epske fantastike (više o tome u: Đorđević 2005). Oni su bili mesta na koja su članovi dolazili kako bi razgovarali o temama koje su ih interesovale. I iako i danas postoje, slabije su posećeni, budući da su članovi uglavnom "migrirali" na društvene mreže, na kojima se komunikacija zasniva na drugačijim principima – u fokusu društvenih mreža je osoba nasuprot teme, a anonimnost (o kojoj će biti više reči kasnije) koja je bila jedan od propratnih fenomena forumske i drugih ranijih oblika (tekstualne) internet komunikacije poput *chat*-a (cf. Gavrilović 2004), gotovo je sasvim nestala, i možda još važnije, *izgubila svrhu*.

Ukratko, mislim da je razvojni put internet komunikacije u društvenom smislu moguće opisati kao put od elitnog ka masovnom, od anonimnog ka

⁸Tekst je preuzet sa Interneta:

http://www.bos.rs/cepit/evolucija/html/5/sajberkultura.htm#_ftnref4

⁹Izvori: http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_World_Wide_Web, <http://tenyears-www.web.cern.ch/tenyears-www/Story/WelcomeStory.html>

personalizovanom i od konzumiranja postojećih, statičnih sadržaja ka kreiranju novih dinamičnih.¹⁰ Sve ovo pratio je i rastući značaj Interneta ne samo u ličnoj već (možda pre svega) i u poslovnoj sferi. Kupovina i različite druge poslovne transakcije danas se u velikoj meri odigravaju elektronski, a društveni i ekonomski značaj interneta je nesumnjiv. U vezi s tim, časopis *Time* je 2006.¹¹ godine za "osobu godine" proglasio *Tebe*, korisnika Interneta, a na naslovnoj stranici koja prikazuje računar stoji: *You. Yes, you. You control the Information Age. Welcome to your world.*¹²

U decembru 2011. godine broj korisnika interneta na svetskom nivou je procenjen na oko 2.3 milijarde ljudi¹³, što je gotovo trećina ljudi na Zemlji. Prema procenama iz aprila 2012.¹⁴ socijalna mreža *Facebook* ima preko 900 miliona korisnika, cifra koja će se samo povećavati, osobito ako frima nađe način da izađe na kinesko tržište. *Twitter*, prema procenama iz marta 2012,¹⁵ broji preko 140 miliona korisnika, a ove dve socijalne mreže su, između ostalog, u medijima aktuelne u poslednje vreme budući da su odigrale važnu ulogu u političkim događanjima na globalnom nivou, od "Arapskog proleća" do *Occupy* pokreta u SAD i Evropi. Mislim da je moguće ustvrditi da se upravo u tim momentima kada se, uslovno rečeno, Internet preliva u fizičku, društvenu, političku stvarnost, bilo da se radi o masovnim protestima organizovanim putem socijalnih mreža¹⁶ ili o situacijama u kojima poslodavci traže pristup *Facebook* ili *Twitter* profilima zaposlenih, škole profilima učenika ili čak roditelji profilima dece, u tim situacijama u kojima se prepliću javno i privatno, ukrštaju društvene sfere i zamagljuju granice, artikuliše nova, drugačija, *umrežena* (cf. Green 2002) društvena stvarnost. Mislim da je adekvatan termin za nju hiperrealnost 2.0. Reći da je ona inherentno dobra ili inherentno loša je besmisleno i zapravo zamagľuje kompleksnost problema. U tom smislu, u ovom radu ću pokušati da ukažem na to da (i zašto) su nam potrebni novi koncepti za promišljanje stvarnosti u informacionom dobu.

¹⁰ Termin koji se ponekad sreće, a koji denotira današnje korisnike Interneta je *prosumers*, što je kombinacija reči *producers* i *consumers*. Dakle, oni su ujedno i proizvođači i konzumenti sadržaja na mreži.

¹¹ Izvor: <http://www.time.com/time/covers/0,16641,20061225,00.html>

¹² Ti. Da, ti. Ti kontrolišes Informaciono Doba. Dobro došla u tvoj svet.

¹³ Izvor: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

¹⁴ Izvor: http://money.cnn.com/2012/04/23/technology/facebook-q1/index.htm?section=money_topstories&utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+rss%2Fmoney_topstories+%28Top+Stories%29

¹⁵ Izvor: <http://blog.twitter.com/2012/03/twitter-turns-six.html>

¹⁶ Važno je istaći da nisu svi učesnici protesta korisnici socijalnih mreža, niti svi korisnici socijalnih mreža učesnici protesta.

Virtuelna realnost i kiberprostor

Iako su termini "virtuelna realnost" i "kiberprostor" već dugo poznati i upotrebljavani u javnom diskursu, ali i akademskoj zajednici (npr. Fischer 1999; Miller 2000; Džouns [ur.] 2001; Green 2002; Gavrilović 2004; Nenić 2004; Đorđević 2005 itd.), ovde ću izneti neke operativne definicije kako bih lakše ilustrovala poentu.

Pre svega, termine "virtuelna realnost" i "kiberprostor" shvatam kao sinonimne, a pod njima podrazumevam ono što je Vilijam Gibson definisao kao mentalnu dimenziju egzistencije koja je nastala kao posledica interfejsa čoveka i kompjutera, paralelni univerzum koji počiva na mreži kompjuterske komunikacije (up. Džouns 2001: 11). Pored toga, prihvatam definiciju virtuelnog prostora koju daje Ljiljana Gavrilović (2004: 10):

"Virtuelni, cyber-prostor je tako, zapravo, varijanta socijalnog prostora, sinhrona (u slučajevima istovremenog prisustva/komunikacije u chat sobama) ili asinhrona (u diskusionim grupama, e-mail ili news grupama), bez realnog prisustva bilo koga od onih koji taj prostor grade u okvirima istog fizičkog prostora."

Kao i definiciju virtuelne realnosti koju daje ista autorka, s tim da ne priznajem fine razlike koje ona navodi i smatram da se obe definicije mogu odnositi na oba termina:

"... virtuelnu realnost zapravo stvaraju ljudi koji se sreću u virtuelnom prostoru, komuniciraju i, tokom tog procesa stvaraju različite vrste virtuelnih zajednica. One su sistem socijalnih veza, koji nastaje svaki put kada veći broj ljudi duže vreme učestvuje u razgovorima/diskusijama/ komunikaciji o zajedničkoj temi/temama koje ih interesuju, unoseći u to osećaje i stvarajući lične međusobne odnose." (Gavrilović 2004, 11).

Najprostije rečeno, virtuelna realnost ili kiberprostor, dakle, podrazumeva jednu vrstu paralelne društvene realnosti koja je dostupna putem Interneta. Ovo virtuelnu realnost, međutim, ne čini ništa manje *stvarnom*. Govoreći o istraživanju virtuelnog prostora Đorđević (2005, 262-263) kaže:

"Naime, istraživanje ovog fenomena se razvodnjava kada se razmišlja u kategorijama dihotomije realno – virtuelno, uzevši u obzir činjenicu da za ljude koji koriste Internet ovo okruženje itekako predstavlja realnost. Promišljanju kiber-prostora treba pristupiti kao zasebnom entitetu koji poseduje sopstvene zakonitosti, uzevši ga kao jedinstven predmet istraživanja. Sa jedne strane to je 'svet' koji poseduje sopstvene zakonitosti i specifičnosti, ali se nipošto ne sme izgubiti iz vida kontekst u kome se sadržaji distribuiraju u kiber-prostor. To znači da je bez obzira na naš osećaj ogromnosti virtuelnog prostora u kome se nalazimo, čitav njegov sadržaj zapravo stvoren na tačno određenom lokalitetu, od strane pojedinaca, uz sve političke, ekonomske i kulturne implikacije koje uz to idu. Kiber prostoru ne treba pristupati u kontekstu njegovog odnosa sa tradicional-

nim poimanjem 'prostora' kroz dihotomiju realno : virtuelno, već ga treba sagledati onakvim kakav on jeste, kao 'zajednicu koja je nastala iz složenog skupa društvenih formacija u prostoru koji uspostavlja posredujuća tehnologija' (Makinon 2001, 285)."

Iako se slažem sa većim delom gorenavedenog, pre svega u smislu da je kiberprostor legitimno polje istraživanja *po sebi*, te da su ideje o tome da je virtuelnost na neki način *manje prava/stvarna* od fizičke realnosti potpuno neopravdane, bitno je skrenuti pažnju na nekoliko stvari. Pre svega, Đorđevićev rad se bavi internet forumima, vidom internet zajednica koje su, kao što je ranije pomenuto, zamrle sa usponom društvenih mreža. A drugo, možda još važnije, Internet se, od vremena objavljivanja navedenog rada, *promenio*. I iako različiti vidovi komunikacije putem Interneta postoje paralelno (Usenet, na primer, još uvek funkcioniše), i iako je gornji pasus sasvim legitiman i relevantan za istraživanje foruma i drugih, uslovno rečeno *tematskih zajednica* na Internetu danas kao i 2005. godine, *personalizacija* ili *individualizacija* korisničkog iskustva Interneta u prvi plan ističe upravo politički, ekonomski i kulturni багаž korisnika-kreatora sadržaja koji Đorđević pominje i, važnije, vraća distinkciju virtuelno : realno na sto time što potpuno zamagljuje granicu. Ovde se dakle ne radi o tome da li je virtuelna realnost legitimno polje istraživanja niti o tome da li je 'jednako stvarna' kao fizička realnost, to su pitanja na koja su odgovori već dati. Ono što je promena načina *učestvovanja* u komunikaciji putem Interneta uradila jeste da je u određenom smislu "zatvorila krug".

Naime, ako je nekada postojala ideja o tome da je virtuelni prostor nestvaran, te da su stvari koje se dešavaju na Internetu *ne-događaji*, situacija se danas u određenom smislu obrće. Ilustrativan primer ovog procesa je slučaj grupe policijskih službenika u Virdžiniji¹⁷ koje je 2009. godine novoizabrani šerif otpustio, jer su na *Facebook*-u "lajkovali" stranicu kandidata koji mu je bio suparnik u izbornom procesu.¹⁸ Drugi, možda još kompleksniji primer je primer dvojice holandskih dečaka (o kojima piše Rijna 2011), koji su osuđeni za krađu jer su trećem dečaku 2007. godine ukrali (virtuelne) mač i masku u *on-line* igri RuneScape, tako što su ga, u fizičkoj realnosti napali, tukli i pretili mu nožem dok se nije ulogovao na svoj nalog u igri i "ispustio" mač i masku koje su kradljivci, koristeći svoje naloge potom pokupili. Sličnih primera je sve više, kako u svetu tako i u Srbiji. Dobar primer u domaćem kontekstu su privođenja i hapšenja osoba koje su preko socijalnih mreža pozivale na nasilje

¹⁷ Izvor: <http://www.technolog.msnbc.msn.com/technology/technolog/does-your-facebook-count-free-speech-749433>

¹⁸ U centru rasprave koja se kasnije vodila na sudu bilo je pitanje da li "lajkovanje" sadržaja na *Facebook*-u potpada pod zaštitu Prvog amandmana američkog Ustava, odnosno da li može biti zaštićeno kao sloboda govora. Sud je doneo odluku da ne može. Sudski dokumenti su javno dostupni na Internetu ovde: <http://www.scribd.com/doc/91406670/Bland-v-Roberts-4-11cv45-E-D-Va-Apr-24-2012>

uči Gay Pride marša 2011. godine. Sve ovo, u paketu sa tzv. *Facebook* revolucijama, debatom o cenzuri interneta i zaštiti autorskih prava koja je aktuelna poslednjih meseci, govori u prilog tome da su dve realnosti – fizička i virtuelna – koje iako nikada nisu bile suštinski razvojene¹⁹, počele prilično silovito da se sudaraju na nove i ponekad neočekivane načine. Upravo iz tog sudara proističe hiperrealnost 2.0. Ona "curi" iz virtuelne realnosti i utiče na društvenu stvarnost, dotičući čak i one koji možda sami nisu korisnici Interneta²⁰.

Ukratko, u poslednjih desetak godina na internetu je nastala velika gužva. Pojednostavlјivanje korisničkog interfejsa, pojeftinjenje tehnologije i ubrzavanje konekcija doveli su do upliva ogromnog broja novih korisnika. Komunikaciju koja se ranije mahom bazirala na *pisanoj reči* bilo da je ta reč pisana u e-mail porukama, chat sobama, na Usenet temama ili internet forumima, odmenili su razmena i kreiranje multimedijalnih sadržaja, a sa usponom socijalnih mreža fokus slobodnog vremena provedenog na internetu se pomerio sa zajednica koje su okupljale ljude sličnih interesovanja na osobe, individue kao kreatore-konzumente. Virtuelni prostor se u određenom smislu integrisao – primer toga je to što mnogi (nekadašnji) članovi najrazličitijih foruma danas imaju naloge na socijalnim mrežama – ali i fragmentisao – nekadašnje velike forumske zajednice su se rasule po društvenim mrežama a članovi su olabavili ili sasvim prekinuli međusobne kontakte²¹. U tom smislu, moguće je reći da društvene mreže nisu *zajednice*, bar ne u onom smislu u kojem su to bile virtuelne zajednice poput foruma Znak Sagite o kojem piše Ivan Đorđević – sama činjenica da ljudi koriste društvene mreže nije dovoljna da bi ih učinila zajednicom, ništa više nego što bi to bila činjenica da su članovi iste biblioteke. Ali društvene mreže jesu platforma na kojoj je moguće graditi zajednice, i na koju je moguće prenositi zajednice iz fizičke realnosti. Kako je to formulisala Sara Grin (Green 2002, 182): "ljudima je potreban razlog da se povežu i veza za njih mora značiti nešto, što implicira da mora postojati nešto više od veze po sebi i nešto na čemu je veza bazirana" (moj prevod). U tom smislu dakle, društvene mreže su pre *servisi* koji omogućavaju korisnicima da se povezuju i dele sadržaje sa drugim korisnicima, najčešće onima koje odnekud već poznaju²², stvarajući tako nizove privremenih,

¹⁹ Ali mislim da je legitimno ustvrditi da su bile 'paralelne' i donekle 'samosadržane', u smislu da činovi iz jedne najčešće nisu imali nikakve posledice u drugoj.

²⁰ O razlikama između stare koncepcije hiperrealnosti i onoga što podrazumevam pod hiperrealnosti 2.0 će biti reči dalje u tekstu, ovde je dovoljno napomenuti da hiperrealnost 2.0 počiva na Internetu kao demokratskom mediju proizvodnje stvarnosti, nasuprot televiziji i drugim centralizovanim, korporativnim elektronskim medijima.

²¹ Karakteristično za ovaj proces je da se nekadašnji članovi istih foruma uglavnom preko društvenih mreža povezuju sa drugim članovima foruma koje poznaju uživo.

²² *Facebook* čak upozorava korisnike da ne "prihvataju prijateljstvo" ljudi koje ne poznaju uživo.

dinamičnih odnosa koji se baziraju na slobodnom povezivanju i raskidanju (*connection/disconnection*) veza između pojedinaca. Jedna od nuspojava ovakve komunikacije je i to da je anonimnost (ili makar inicijalna anonimnost) koja je bila sastavni deo korisničkog iskustva interneta u eri (dominantno) tekstualne komunikacije sasečena u korenu, a ova vrsta umreženih odnosa je gotovo automatski predisponirana da se odvija u "oba sveta", programirana je da bude hiperrealna.

Telo, osobe i internet

U eseju "Internet i njegovo društveno okruženje" Stiven Džouns (2001: 36), raspravljajući o donošenju Zakona protiv opscenosti na Internetu u SAD 1996. godine iznosi konstataciju da "...moramo priznati da bez tela nema kiber-prostora, jer bez tela nema ni korisnika kompjutera, a nema, naravno, ni uma." Ova konstatacija sve više dobija na značaju u savremenom tehnološkom okruženju, i stoga ću se potruditi da ovde skiciram nekolike načine na koje je telo figuriralo u virtuelnoj realnosti (i, zapravo, figurira u hiperrealnosti 2.0), u odnosu na prakse upotrebe interneta. Bitno je, naravno, istaći da između "oblika postojanja" tela na mreži ne postoje jasne granice, i da se ovi oblici uvek prepliću i pretaču jedni u druge.

U ranim fazama²³ masovne upotrebe interneta, kada je komunikacija bila tekstualna, a korisnici anonimni (što u ovom kontekstu znači da su njihovi *offline* identiteti bili nepoznati ostalim korisnicima), tela su postojala kao "implicitna". Bila su skrivena i odsutna, ali u određenom smislu i *nevažna*, jer iako su individue koje su učestvovalе u raspravama bile određene sopstvenim političkim, ekonomskim i kulturnim kontekstom, identitet koji su preuzimale na Mreži nije nužno morao reflektovati njihov identitet u stvarnosti. U tom smislu, iako je svima (bilo) jasno da iza *nickname*-a stoji stvarna osoba (ili više njih), ono što je važno je bilo *učesće u komunikaciji*. Bilo je važno šta i o čemu "virtuelna osoba" piše i kako se ophodi prema ostalim učesnicima rasprave ili razgovora, dok je to kako se zove, koliko ima godina i gde stanuje bilo posve zanemareno, osim u situacijama kada bi učesnici Internet komunikacije poželeli da se upoznaju uživo.

Sa usponom društvenih mreža uloga tela se menja. Sajтови poput *MySpace*-a i *Facebook*-a pružili su korisnicima mogućnost da kreiraju sopstvene reprezentacije na Mreži, i to reprezentacije koje će biti mnogo ličnije i ekspresivnije nego što su to korisnički nalozi na forumima mogli da budu. Ovaj trend postojao je i ranije (cf. Miller 2000), na besplatnim hostovima poput *geocities*, gde su, uglavnom mladi, pravili sopstvene lične veb-sajtove. Upravo ovi veb-

²³ Kao što je ranije napomenuto, ovi oblici komunikacije još uvek postoje na Internetu, a shodno tome i karakterizacije tela koje ih prate.

sajtovi poslužili su kasnije kao modeli za matrice koje korisnicima pružaju socijalne mreže. Razlika je u tome što su raniji sajtovi iziskivali rudimentarno poznavanje programiranja i pravljeni su "od nule", dok su socijalne mreže nudile već gotovu strukturu koju korisnici samo treba da ispune. U svetlu 'smene paradigmi' o kojoj je bilo reči ranije, vredi istaći da, onda kada individua – nasuprot rasprave o određenoj temi – postaje centar društvenih zbivanja na Internetu, telo postaje važnije. Podaci koji se aplauduju i razmenjuju preko socijalnih mreža uključuju fotografije vlasnika profila i druge privatne podatke, što "virtuelnu osobu" na neki način *uzemljuje*, povezuje je sa realno-postojećom, *offline* osobom. U radu "The fame of Trinis: Websites as Traps", Denijel Miler (Miller 2000) ovaj proces, koji bi se u kontekstu mog teksta mogao označiti kao proces "pripajanja", *online* i *offline* osoba, objašnjava koristeći se konceptima objektivifikacije i delujućih subjekata (*agency*). Kada govori o objektivifikaciji u kontekstu vebajtova, Miler pravi paralelu sa objektivifikacijom u okviru *kule*. On čak insistira na ovoj paraleli tako što citira odlomke iz knjige *Art and agency* Alfreda Gela (Alfred Gell), ali izbacuje reči koje u originalnom tekstu referiraju na *kulu* i ubacuje reči koje referiraju na Internet. Ovde će biti dat jedan deo citata, reči u italiku su Milerove:

"kada uzmemo u obzir proširene, transakcionabilne 'osobe' i osobenost (*personhood*) na kojima se *mreža* bazira, počinjemo da shvatamo da 'um' može postojati i objektivno kao i subjektivno; i to kao obrazac transakcionabilnih objekata – indeksa osobenosti u ovom slučaju... *mreža* je oblik kognicije koji se događa izvan tela, oblik koji je raspršen (*diffused*) u prostoru i vremenu i koji se prenosi dalje kroz medij *virtuelnih* indeksa i razmena koje ih uključuju." (Miller 2000: 21, moj prevod)

U tom smislu, osobenost korisnika (*personhood*) je na neki način objektivizovana kroz profile/reprezentacije koje konstruišu. Ovo je usko povezano sa idejom delujućih subjekata (*agency*) objekata o kojoj Miler govori dalje u tekstu. Naime, ono što Gel govori o umetnosti, Miler primenjuje na vebajtove:

"Vebajtovi imaju pozamašnu autonomiju u odnosu na svoje tvorce u smislu svog kapaciteta da, u okviru kiberprostora, 'rade stvari'. Kao takvi, ovi spoljašnji slojevi sopstva (*self*) ponovo angažuju i transformišu one koji su ih stvorili... koji se i sami mogu naći opčinjenim entuzijazmima, posledicama i samom brzinom učestvovanja u mreži." (Miller 2000: 22, moj prevod)

Ono što Miler govori jeste, dakle, da lični vebajtovi (ili, danas, profili na socijalnim mrežama) funkcionišu kao ekstenzije sopstva koje postoje i (nezavisno od trenutnog prisustva individualnih korisnika na *mreži*²⁴) delaju u

²⁴ Ekstremno primer ovoga je jedan profil sa kojim sam se susrela prilikom istraživanja *MySpace*-a. Pripadao je mladoj osobi koja je preminula, ali su njeni prijatelji svakodnevno na profilu ostavljali poruke o tome kako im ta osoba nedostaje i pisali o svojim problemima i svakodnevicama. U tom kontekstu, profil osobe je stajao umesto

umreženom socijalnom prostoru virtualne stvarnosti. Milerovi koncepti se doduše ne bave telom konkretno, i iako dobro objašnjavaju odnos između sopstva i njegove reprezentacije na Internetu, ne tretiraju pitanje sudara virtualne i fizičke stvarnosti. Od vremena pisanja Milerovog teksta, tehnologija se promenila a prisustvo na mreži je postalo još *individualizovanije* i *personalizovanije*²⁵, što je imalo niz posledica po odnos između tela, tehnologije i virtualne stvarnosti.

Naime, sa sve većom popularnošću socijalnih mreža javili su se i ozbiljni problemi koji se tiču zaštite privatnosti i podataka korisnika. Anonimnost kakva je nekada postojala je u svetu socijalnih mreža gotovo sasvim obesmišljena, ali je barijera ekrana još uvek bila neka vrsta "mentalnog zaklona", koja je garantovala osnovnu fizičku sigurnost na vetrometini Interneta. Ispostavilo se, međutim, da barijera ekrana više nije ni izbliza dovoljna da garantuje bilo kakvu značajnu izmeštenost ili pak zaštitu od posledica ponašanja na mreži. Ruku pod ruku sa ovim novim brigama, fizička tela su trajno ušla i zauzela svoje mesto ili pre, *obezbedila svoje prisustvo* u diskusijama o hiperrealnosti (i, svakako hiperrealnosti 2.0).

Tela tako mogu biti prisutna i kao uzurpirana, ogoljena, deprivatizovana i javno lokalizovana. Kao što pokazuju ranije navedeni primeri prestupnika koji su hapšeni zbog izjava na Facebook-u, tela su postala vidljiva, a nekadašnja (zamišljena?) sigurnost iza barijere kompjuterskog ekrana je nestala. Ponašanje na internetu je postalo jednako bilo kom drugom ponašanju u svakodnevnici. Kritičari društvenih mreža često ističu komponentu *kontrole* koja ih (društvene mreže) prati – javno "govorenje" i opredmećivanje socijalnih odnosa na "mestima" koja su svima dostupna (uključujući tu i policiju i druge bezbednosne agencije) čini orvelovskog Velikog Brata mogućim. U tom smislu, tela su na internetu izložena pogledima koji nisu nužno dobronamerni, osobito imajući u vidu nevolje sa kontrolom distribucije (sopstvenih) privatnih podataka na mreži.²⁶ S druge strane, međutim, ta ogoljena i deprivatizovana tela

osobe same, ali iako se radilo "samo" o virtualnoj reprezentaciji, drugi korisnici su je tretirali upravo kao ekstenziju osobe koja je u fizičkom smislu nestala.

²⁵ Do te mere, čak, da se u Britaniji pojavio problem pošto su radnici obezbeđenja u noćnim klubovima od gostiju počeli da traže da im pokažu svoje Facebook profile na mobilnim telefonima, *kako bi proverili legitimitet njihovih isprava*, odnosno kako bi se uverili da su osobe zaista punoletne. Izvor: <http://www.technology.msnbc.msn.com/technology/technology/bar-bouncers-using-facebook-verify-ids-753511>

²⁶ Dobar primer ovoga je nova Guglova (Google) politika privatnosti koja je stupila na snagu u martu 2012. a koja omogućava ovoj korporaciji da prati sadržaje koje individualni korisnici konzumiraju na Internetu time što prati (između ostalog) njihove Google i YouTube pretrage i Gmail prepiske, prikupljajući informacije koje se potom koriste za usmereni marketing. To ukratko znači da Gugl putem svojih servisa prikuplja, kombinuje i prodaje privatne informacije o interesovanjima svojih korisnika

mogu postati i buntovna, revolucionarna i čak destruktivna tela demonstirana na gradskim ulicama, ili pak, ponovo, *namerno* i *detaljno* skrivena tela hakera i pirata i drugih Anonimnih tehno-revolucionara.

Pitanje kiborga

Bez želje da ulazim u debatu o tome da li smo, kao ljudska bića, oduvek bili kiborzi ili *posthumani*, ovde ću se ograničiti na argumentovanje teze da su tela *deljivih osoba*²⁷ koje putem Web-a 2.0 aktivno participiraju u hiperrealnosti 2.0, u stvari, kiborška tela. Koncept kiborga – hibrida mašine i organizma – smatram analitički korisnim prvenstveno zato što razumevanje računara (ili dugih uređaja putem kojih se može pristupiti *mreži*) kao *ekstenzije* tela obuhvata i objašnjava telesno iskustvo življenja u sudaru i preplitanju virtuelne i fizičke realnosti. Kiborzi su zgodni jer prevazilaze dualizme čoveka i mašine, realnog i virtuelnog i privatnog i javnog, budući da "...reći da je neko 'korisnik/ca' suštinski ne diferencira nivoe upotreba i odnošenja u sferi digitalnog" (Nenić 2004).

Govoreći o kiborzima, Dona Haravej kaže: "Kiborg je kibernetički organizam, hibrid mašine i organizma, biće društvene realnosti kao i biće fikcije. Društvenu realnost čine življeni društveni odnosi, ona je naša najvažnija politička konstrukcija, fikcija koja menja svet" (Haraway 1991:149, moj prevod). Za Donu Haravej kiborzi su, prvenstveno, politička utopija. To su hipotetička bića koja kroz sjedinjenje sa mašinama nadilaze ograničenja roda, rase, i starosnog doba i nalaze zadovoljstvo u zamagljivanju granica. Oni očitavaju na preseku između ljudi i životinja, i sami postavljaju svoje granice, nepokoravajući se zapadnom, muškom logosu. Ono što je, međutim, problematično u njejoj koncepciji kiborga jeste to što, u određenom smislu, podrazumevaju *prevazilaženje* tela. Hibrid mašine i organizma, čini se, znači umreženu svest oslobođenu tereta telesnosti. Autorka Alison Mari u tekstu "O sranju i duši: tropi kibernetske obestelovljenosti u savremenoj kulturi" (2007)²⁸ navodi: "U

marketinškim agencijama i drugim strankama koje potom usmereno prikazuju svoje oglase korisnicima Mreže kada pristupaju Internetu putem računara ili 'pametnih' mobilnih telefona (*smarthphones*) koji koriste Guglov *Android* operativni sistem. Ova vrsta 'unakrsnog' prenosa podataka i stvaranja "infomacionih profila" nad kojima individualni korisnici nemaju nikakvu kontrolu je vrlo problematična i izazvala je, između ostalog, reakciju Evropske komisije za zaštitu podataka. Izvor: <http://www.telegraph.co.uk/technology/google/9111417/Google-privacy-overhaul-unlawful-say-regulators.html>

²⁷ Termin *deljive osobe* u ovom radu koristim u onom smislu u kojem ga koristi Denijel Miler, pišući o ličnim veb-sajtovima tinejdžera iz Trinidada i Tobaga (Miller 2000).

²⁸ Izbor iz teksta je preuzet sa interneta: http://www.bos.rs/cepit/evolucija/html/15/sranje_i_dusa.htm#_ftnref9

teoriji kulture i popularnim medijima od početka 1980-tih godina prošlog ve-ka, kiborg je bio uporište za različite programe, imaginarno biće koje označava utopijske ili distopijske verzije savremenog ljudskog 'duha' ili identiteta. Nelogična premisa o nestanku ili nebitnosti tela zahvaljujući našem postmodernom 'tehnološkom stanju' načinjena je prihvatljivom, sa druge strane, samo pozivanjem na tradicionalne zapadnjačke književne konstrukte ljudskog duha u religiji i filozofiji. Retorika bestelesnih kiborga, tada, ne odražava toliko postmodernu *stanje* koliko izvesnu diskurzivnu tradiciju u popularnoj književnosti, umetnosti i akademskoj teoriji."²⁹

S tim u vezi, važno je istaći da termin "kiborg" onako kako ga ja upotrebljavam, podrazumeva određena odstupanja, ili pre *proširenje* osnovnog koncepta "hibrida mašine i organizma". Naime, kao što je ranije napomenuto, koncept "kiborga" je koristan zato što eliminiše potrebu za potencijalno zama-gljujućim terminima poput korisnik/korisnica koji prete da iskustvo upotrebe računara ili ma koje druge naprave kojom se pristupa *mreži* svedu na puku upotrebu predmeta. S druge strane, međutim, kiborzi o kojima ja govorim ne narušavaju (makar ne još uvek) klasičnu, *visceralnu* dihotomiju između tela i mašine – oni (opet – makar ne još uvek) ne ugrađuju mašine pod kožu. Ali, mašine kojima se oni služe funkcionišu kao "čula" putem kojih percipiraju virtuelnu stvarnost i alatke putem kojih u njoj obznanjaju svoje prisustvo, a ta složena igra percepcije i reprezentacije, kao što je već pokazano, sa svoje strane utiče i na njihova fizička tela. Zbog toga, iako zbog svojih ranije utvđenih značenja možda nije najbolji izbor, mislim da je termin 'kiborg' u ovom slu-čaju adekvatan, barem dok ne bude skovan neki novi.³⁰

Kiborzi o kojima ja govorim dakle, ne narušavaju "apsolutnu" granicu između tela i mašine ugradnjom tehnologije pod kožu, ali nisu ni bestelesni. Naprotiv, upravo njihovo telesno određenje prema različitim aspektima tehnologije je ono što umnogome određuje njihove prakse i ponašanje na *mreži*, ali i što, sa svoje strane oblikuje i konstituše virtuelnu, fizičku i hiperrealnost. Oni su bića nove, umrežene društvene stvarnosti, i sa sobom nose teret svoje ljudske egzistencije. Nisu oslobođeni roda, rase, klase, starosnog doba niti logosa,

²⁹ Možda zbog sopstvenih popkulturnih afiniteta, nalazim ideju bestelesnog kiborga neobičnom. Iako u Gibsonovim delima (koja su česta inspiracija teoretičarima i teoretičarkama, uključujući i Donu Haravej) kiborgizacija često podrazumeva odvajanje uma od tela, moja prva asocijacija nije takva. Naprotiv, kiborzi koji meni prvi padaju na pamet su Anakin Skajvoker/Dart Vejder, Toni Stark (Iron Man) i Robokap, koji su postali kiborzi upravo da bi očuvali svoju narušenu *telesnost*.

³⁰ Termin 'netizen' (kombinacija reči 'Internet' i 'citizen') ili 'cybercitizen' su možda korak u pravom smeru, ali čini mi se da oni, poput kiborga Done Haravej impliciraju ako ne bestelesnost, onda primarnost virtuelnog, dok fizička tela ostaju 'podrazumevana' ali ne i 'uključena'.

ali imaju, *možda*, potencijal da to postanu, i to ne tako što će napustiti telo, već tako što će, *možda*, promeniti svet.

Hiperrealnost vs. Hiperrealnost 2.0

Termin *hiperrealnost* u studijama kulture i medija, ukratko, referira na stanje u kome se distinkcije – poput onih između imaginarnog i realnog, stvarnosti i reprezentacije, označavajućeg i označenog – gube. Usko povezana sa proliferacijom masovnih medija i medijskih reprezentacija sveta, hiperrealnost nastaje kada gubitak distinkcije između realnosti i reprezentacije stvara *simulakrum* – kopiju bez originala, predstavu o stvarnosti koja referira sama na sebe, i nema uporišta u realnom. Masovna reprodukcija simulakruma stvara situaciju u kojoj simulacije realnosti zamenjuju samu realnost, stvarajući ogromni simulakrum koji je potpuno odvojen od ranije postojeće stvarnosti. Taj simulakrum je hiperrealnost (cf. Oberly 2003)³¹. Artikulisana sa pozicija moći, hiperrealnost može biti snažno oružje društvene kontrole. Kako to slikovito objašnjava protagonista Polanikovog (Chuck Palahniuk) romana "Uspavanka" (*Lullaby*):

"Matori Džordž Orvel je stvari shvatio naopačke. Veliki Brat te ne posmatra. On peva i igra. Izvlači zečeve iz šešira. Veliki Brat ti odvlači pažnju od kako otvoriš oči ujutru pa sve dok ne zaspiš. Stara se o tome da se uvek nađe nešto što će te zaokupiti. Stara se o tome da se uvek nađe nešto što će te potpuno iscrpiti... A to kad te tako kljukaju, to je gore nego da te posmatraju. Ako te svet stalno zatrpava, niko ne mora da brine o tome šta ti je u glavi. Ako svima mašta atrofira, niko više nikad neće biti pretnja svetu."

Ako su kiborzi Done Haravej bili optimistična politička konstrukcija moguće budućnosti, hiperrealnost teoretičara poput Bodrijara je tamna strana rastakanja bazičnih distinkcija. Ona takođe implicira, ili pre, strahuje od, napuštanja tela – prvenstvo simulacije, slike i reprezentacije u vrlo novom svetu razularenih elektronskih medija ostavlja malo mesta za fizičko telo, koje biva uklonjeno i odmenjeno reprezentacijama (cf. Mari 2007). Kako kaže Sara Grin: "Danas, prema likovima kao što je Bodrijar, nije preterano važno da li interreagujemo sa predstavom ili sa predmetom, sa 'pravom stvari' ili projekcijom, njenom kopijom. Budući da je ovih dana estetika važnija od etike, poenta je u tome kako nešto izgleda a ne kakvo jeste." (Green 2002: 199, moj prevod)

Ukratko, dovedena do ekstrema, ideja hiperrealnosti podrazumeva nemogućnost razlikovanja slike od predmeta na slici, iskustvo realnosti koje je uvek

³¹Tekst je preuzet sa Interneta:
<http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/realityhyperreality.htm>

posredovano beskrajnim nizom autoreferencijalnih medijskih reprezentacija, i pasivnog pacifikovanog subjekta koji sve to upija.

Srećom, većina ljudi je još uvek u stanju da razume da reprezentacija nije isto što i stvar sama. I iako je činjenica da je veliki deo našeg iskustva danas posredovan medijskim reprezentacijama i da se (da upotrebim zgodnu metaforu) Veliki Brat™ emituje na televiziji (a na Internetu je dostupan dvadesetčetiri časa dnevno), i iako predstave i reprezentacije zaista imaju ogromnu važnost u modernom društvu, mislim da je još uvek rano da proglasimo ragnarok. Masmediji možda jesu od vitalnog značaja za različite vrste opresije, ali Web 2.0 pruža oruđe za otpor.

Umberto Eko (koga citira Oberly 2003) je kao jednu od mogućih strategija otpora hiperrealnosti predložio i stvaranje gerilskih grasruts televizijskih programa putem kojih bi revolucionari i društveni kritičari mogli da šalju svoje poruke. Danas za to postoji *YouTube*. Projekat *Wikileaks* je još jedna od instanci uspešnog otpora. Mogućnosti kreiranja i razmene informacija u svetlu krilatice *don't hate the media, become the media* putem Interneta su gotovo bezgranične. Svakako, može se ustvrditi da glasovi otpora bivaju ugušeni u buci hiperprodukcije i smešnih fotografija mačaka, ali da li to onda znači da je bolje ćutati? Izbor je na pojedincu, a kako kažu tehnorealisti, "Internet je revolucionaran, ali ne utopijski".³²

I, šta je onda hiperrealnost 2.0? Ukratko, onda bi se mogla opisati kao optimističan pogled na rastakanje granica, koji u obzir uzima i ulogu tela. Ona je posledica masovnog upliva tehnologije u sve društvene sfere i subsekventnog preispitivanja granica između realnog i virtuelnog. Oslanjajući se na tekovine Web-a 2.0, ona priznaje kreativnu moć i subverzivni potencijal pojedinca-kiborga, ali ne podrazumeva čarobno rešenje svih društvenih problema. Ona je simultano i pacifikujuće oporesivno sredstvo, ali i poligon za stvaranje boljeg društva. Ona je simulakrum u kojem su svi slobodni da simuliraju. Ona je novi oblik realnosti koji nastaje iz sudara virtuelne i fizičke stvarnosti i simultano ih inkorporira i nadilazi, stvarajući u procesu nove oblike postojanja, prisustva i društvenosti.

Zaključak

U radu sam se trudila da ukažem na teorijski potencijal koncepta hiperrealnosti (2.0) za antropološko promišljanje promenljivog odnosa tela i interneta i implikacija koje takav odnos ima za načine na koje se konceptualizuju i konstruišu granice, pre svega, između realnog i virtuelnog, ali i između tela i mašina. Rapidnu transformaciju tehnologije i omasovljenje upotrebe Interneta pratile

³² Za tehnorealiste (technorealism movement) sam saznala iz ranije citiranog teksta Ive Nenić, njihov veb-sajt se nalazi ovde: <http://www.technorealism.org/>

su transformacije u ulozi koju je fizičko telo korisnika Mreže igralo u komunikaciji. U tom smislu, može se reći da su tela od vremena čisto tekstualne komunikacije do vremena društvenih mreža i razmene multimedijalnih sadržaja prešla put od anonimnih i implicitnih, preko reprezentovanih na *mreži* do uzurpiranih i deprivatizovanih, ali i buntovnih tela demonstranata na ulicama, ili ponovo skrivenih tela hakera i tehno-revolucionara. Personalizacija i individualizacija interneta koje su posledica Web-a 2.0 i proliferacije, prvenstveno, društvenih mreža, zamaglile su granice ne samo između realnog i virtuelnog, već i privatnog i javnog, i u fokus komunikacije smestile korisnike kao kreatore/konzumente sadržaja na internetu. Ova promena fokusa je, sa svoje strane, pak stvorila situaciju u kojoj se virtuelna i fizička realnost sudaraju na načine koji jednostavno nisu bili mogući u vremenu anonimne tekstualne komunikacije: ono što se dešava na internetu je prestalo da ostaje na Internetu. Upravo iz ovog sudara dva ranije mahom odvojena sveta proisteklo je ono što sam u ovom radu nazvala hiperrealnost 2.0 – nova društvena realnost koja nadilazi i inkorporira fizičku i virtuelnu stvarnost, realnost koja je istovremeno i telesna i umrežena, sazdana i od objekata i od simulacija, i posredovana i neposredna. Ona se od hiperrealnosti kako su je shvatali teoretičari poput Bodrijara razlikuje prvenstveno po tome što njenu publiku ne čine pasivni konzumenti sadržaja artikulisanih sa pozicija moći – Web 2.0 je demokratizovao komunikaciju i korisnicima omogućio da aktivno učestvuju u procesima stvaranja i disperzije sadržaja, pružio im je opciju da i sami *simuliraju* u okviru simulakruma. U tom kontekstu, valja imati u vidu da demokratskost komunikacije nije *po sebi* dobra stvar i вреди ponoviti konstataciju tehnorealista da je Internet *revolucionaran* ali ne *utopijski*, te da u tom smislu hiperrealnost 2.0 ne znači automatski sreću, jednakost i mir u svetu, ali znači *potencijal*, potencijal za povezivanje, komunikaciju, stvaranje i promene kakav nikada do sad nije postojao. Zamagljivanje, preispitivanje i rastakanje granica koje dolazi sa hiperrealnošću u tom smislu ne treba posmatrati kao simptom propasti sveta, već upravo u kontekstu potencijala za stvaranje novog i drugačijeg – ne nužno boljeg ili goreg, ali svakako drugačijeg.

U novoj društvenoj stvarnosti koja se oblikuje putem hiperrealnosti 2.0, računar postaje ekstenzija tela, računari i drugi uređaji putem kojih se može pristupiti Internetu umnogome postaju "čula" za *saznavanje* sveta i alatke, ili pre *organi* za obznanjivanje prisustva u njemu, što narušava pretpostavljenu distinkciju između tela i mašine. Zbog toga, mislim da je opravdano ustvrditi da je preplitanje fizičke i virtuelne realnosti od korisnika stvorilo kiborge – hibride mašina i organizama – koji simultano egzistiraju u "oba sveta". Oni možda nisu kiborzi u klasičnom smislu, oni (još uvek) ne ugrađuju (bar ne masovno, i ne ako ne moraju)³³ tehnologiju u telo, ali je svejedno koriste kako bi iskusili

³³ Australijski umetnik Stelarc je samo jedan u nizu "pravih" kiborga, ali čini mi se da je u kontekstu ove rasprave razumevanje *kože* kao 'spoljne granice' tela poprilično

stvarnost. Za razliku od kiborga Done Haravej oni nisu bestelesni niti oslobođeni roda, rase i starosnog doba – čak naprotiv, njihov 'kulturni багаž' je možda i izraženiji danas nego ikad. Ali oni imaju potencijal, ne, možda, da postanu bestelesni, ali potencijal da, kroz igru simulacije i reprezentacije promene *značenja* i izvrše subverziju starih kategorija i praksi opresije. Oni su bića nove, umrežene društvene stvarnosti, deljive osobe *kontagiozne socijabilnosti*³⁴ koje aktivno participiraju u kreiranju i konzumiranju sadržaja Web-a 2.0, i shodno tome procesima kreiranja hiperrealnosti 2.0. Oni, kako je to elegantno formulisala naslovnica časopisa *Time*, kontrolišu informaciono doba. Vreme je da, kao društveni naučnici, ozbiljno obratimo pažnju.

Literatura:

- Džouns, S. (ur.) 2001. *Virtuelna kultura*. Beograd: XX vek.
- Dorđević, I. 2005. "Identitet u 'virtuelnoj zajednici': slučaj foruma "Znak Sagite", u: *GEI SANU*, br. 53, str. 261-273.
- Fischer, M. M. J. 1999. "Emergent Forms of Life: Anthropologies of Late or Postmodernities", u: *Annual Review of Anthropology*, br. 28, str. 455 – 478.
- Gavrilović, LJ. 2004. "Etnografija virtuelne realnosti", u: *GEI SANU*, br. 52, str. 9-16.
- Green, S. 2002. "Culture in a Network: dykes, webs and women in London and Manchester", u: Rapaport, N. (ed). *British subjects: an anthropology of Britain*. Oxford: Berg.
- Haraway, D. 1991. "A cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century" u: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge.
- Mari, E. 2007. "O sranju i duši: tropi kibernetike obestelovljenosti u savremenoj kulturi", u: *E-volucija*, br. 15 [onlajn idanje] http://www.bos.rs/cepit/evolucija/html/15/sranje_i_dusa.htm#_ftnref9. (11.04.2012.)
- Miller, D. 2000. "The Fame of Trinis: Websites as Traps". u: *Journal of Material Culture*. Vol.5, No.1 (5-24).

intelektualno jalovo – tela kiborga o kojima ja govorim možda nisu hirurški modifikovana da bi inkorporirala tehnologiju, ali jesu nedovoljna za aktivnu participaciju u realnosti 2.0 bez nje.

³⁴ Kontagiozne u smislu u kom Frejzer govori o kontagioznoj magiji – njihovi nalozi na socijalnim mrežama funkcionišu kao deo umesto celine, ali i obrnuto – oni su deo umesto celine svojih profila. Ono što se dešava sa jednim utiče na drugo, a granica između realnog i virtuelnog u procesu gotovo da nestaje.

Nenić, I. 2004. "Kultura sajber prostora", u: *E-volucija*, br. 5 [onlajn izdanje] http://www.bos.rs/cepit/evolucija/html/5/sajberkultura.htm#_ftnref4 (11.04.2012.)

Oberly, N. 2003. "Reality, hyperreality", u: *Key Words of Media Theory*, <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/realityhyperreality.htm> (11.04.2012.)

Rijna, F. 2011. *Back to Reality: The Ontology of Virtual Worlds and the Law* [onlajn izdanje] <http://ssrn.com/abstract=1933563> (14.04.2012.)

Izvori:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Internet>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Usenet>

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_World_Wide_Web,

<http://tenyears-www.web.cern.ch/tenyears->

www.Story/WelcomeStory.html

<http://www.time.com/time/covers/0,16641,20061225,00.html>

<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

<http://blog.twitter.com/2012/03/twitter-turns-six.html>

http://money.cnn.com/2012/04/23/technology/facebook-q1/index.htm?section=money_topstories&utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+rss%2Fmoney_topstories+%28Top+Stories%29

<http://www.technolog.msnbc.msn.com/technology/technolog/does-your-facebook-count-free-speech-749433>

<http://www.scribd.com/doc/91406670/Bland-v-Roberts-4-11cv45-E-D-Va-Apr-24-2012>

<http://www.technolog.msnbc.msn.com/technology/technolog/bar-bouncers-using-facebook-verify-ids-753511>

www.technorealism.org

<http://www.telegraph.co.uk/technology/google/9111417/Google-privacy-overhaul-unlawful-say-regulators.html>

Primljeno: 05.04.2012.

Prihvaćeno: 01.06.2012.

Sonja Žakula

**DO CYBORGS DREAM OF BIOMECHANICAL SHEEP? THE BODY
AND HYPERREALITY**

The paper will focus on the ever-changing role which human bodies have played through the history of widespread Internet use. Viewing contemporary human bodies as, in fact, cyborg bodies, I will argue that it was these technobodies that influenced the creation, but were also the direct consequence of a significant shift in the perception of reality experienced by Internet users in general, and users of social networking websites in particular. Furthermore, I will try to demonstrate how the corrosion and questioning of the borders between the real and the virtual, which emerged as a consequence of the mass influx of technology into all levels of society, brought about the creation of hyperreality – a reality which simultaneously incorporates and moves beyond physical as well as virtual reality, and creates new frameworks of existence, presence and sociability.

Key words: cyborg, internet, hyperreality, the human body