

slijed poprima obilježje konteksta i postaje važan komparativni korpus životnih prilika koje su pojedinu devojku doveli do takvog statusa" (исто: 198). Атипично за уобичајену етнографску грађу, сваки поједини сегмент овог материјала говори о индивидуи (често са познатим именом и презименом, што је у неким случајевима праћено и фотографијом), јасно дефинисаној у времену и простору, те се тако разликује од уобичајеног етнографског/антрополошког информанта, за кога се обично препоручује, или чак захтева прикривање личног идентитета. Огроман посао сакупљања и систематизације ове грађе, у којој је свака поменута вирцина означена бројем, те се тако може пратити ко је све и када писао о појединим познатим случајевима, бесконачно олакшава посао свим будућим истраживачима заинтересованим не само за конкретно питање вирцина, него и за балканска родовска друштва уопште, али пружа и могућност да се добију потпуно нови увиди и поставе нека нова питања, која је било тешко сагледати на основу досадашње распршене грађе.

Посебна, иако потпуно секундарна и вероватно ненамеравана вредност ове књиге јесте предочавање могућности враћања "класичним" темама, обрађиваним у различитим временима и различитим научним приступима, и добијање резултата који су веома вредни, не само за разумевање неких минулих времена, већ и нашег данашњег. У време када је "културно наслеђе" постало топ-тема на најразличитијим научним, професионалним и јавно-политичким нивоима, враћање наслеђу сопствене дисциплине и његово читање у новом кључу пружа могућности потпуно другачијег сагледавања ствари и односа, за које се обично мисли да су потпуно јасни, готово подразумевајући. У том смислу је *Загонетка вирцине* Јелке Винце Палуа сјајан пример, на који се има смисла угледати.

Љиљана Гавриловић

Антропологија нових простора

Љиљана Гавриловић. *Стварније од стварног. Антропологија Азерота*
Београд: Етнографски институт САНУ. 2016.

У издању Етнографског института САНУ објављен је пионирски рад домаће антропологије посвећен освајању једног новог поља истраживања и разумевању дигиталних култура које настају у оквиру светова великих мрежних видео игара. Књигом *Стварније од стварног. Антропологија Азерота*, др Љиљана Гавриловић одводи нас у виртуелни свет Азерота, синтетичког пространства креираног у оквиру видео игре *World of Warcraft* и пружа нам етнографију културе која се развија у њему. У најкраћем, рад је корисно посматрати из две перспективе, теоријско-методолошке, која нас упознаје са особеностима истраживања виртуелних светова, односно из чисто етнографске перспективе, која нас упознаје са дигиталном културом *WoW*-а.

Прво поглавље књиге *Одлазак у Азерот*, посвећено је увођењу читаоца у антрополошку димензију света видео игара. Предочен је доминантан јавни

дискурс који се ослања на технофобију и креирање моралне панике у вези са „зависношћу“ и дигиталним просторима. Устаљену стигматизацију играча ауторка тумачи доминацијом утилитаристичког рационализма, оријентисаног ка учинковитости, ефикасности и профиту, као јединим мерилима успеха, вредности и среће. Са друге стране, истакнута је отвореност дигиталних култура за научнике из најразличитијих делова света, који равноправно партиципирају у истраживањима. Такође, актуелизовано је и пуно значење *дељене антропологије* и предочен је значај пуне партиципације у друштву проучаване заједнице, односно учествовање у једној од синтетичких култура са којом се дели знање о свету и разумевање односа који у њему постоје.

Друго поглавље књиге, *Нови простори, нова истраживања*, посвећено је упуту на необичне позиције и проблеме везане за проучавање дигиталних светова. Нарочито је истакнуто да дизајнирање истраживања, прикупљање и анализа података у великим мрежним играма и међу људима који стварају сопствену културу у њима, баштини антрополошко методолошко наслеђе посматрања са учествовањем, као дистинктивну карактеристику читаве дисциплине. Етнографија дигиталних култура не одудара од стандардне етнографије која се бави превођењем и тумачењем светова „других“. Ослањајући се на радове Џорџа Маркуса, Клифорда Герца, Вилијама Бејнбрица, Едварда Кастронове, као и на важан приручник за истраживање дигиталних култура који су приредили Том Белстроф, Бони Нарди, Силија Пирс и Т. Л. Тејлор, Љиљана Гавриловић нам предочава богатство могућности коришћења виртуелних светова као извора антрополошких увида, теорија и знања. Ослањајући се на сопствено играчко искуство, вишегодишњи боравак у свету „Других“, ауторка креира сопствену етнографију Азерота и његову интерпретацију.

Трећи сегмент рада, *О терминологији или: пиши као што говориш*, директно се бави проблемима језика који користе играчи видео игара. Ауторка нас подсећа на својеврстан „играчки есперанто“ који је разумљив само инсајдерима, док за непосвећене и неупућене посматраче најчешће остаје непробојна тврђава. Поред тога, истакнута је важност прилике да играчи у потпуности искажу сопствене идентитете, оне које не крију под маскама свакодневног, а управо је то моменат када виртуелне културе својим носиоцима пружају могућност да буду „стварнији од стварног“. То је простор у коме људи бивају оно што желе да буду, да се представе онаквима каквима се заиста осећају.

Љиљана Гавриловић се у четвртм поглављу, *Синтетички/виртуелни/дигитални светови* бави заштитом дигиталног културног наслеђа, како оног које дефинише постојање видео игара, тако и оног које настаје унутар синтетичких светова. Наведено је да су виртуелни светови социјалне конструкције и основ за настанак нових типова заједница које су једнако стварне као све друге групе реалног света (61). Такође, ауторка преиспитује и оспорава устаљене стереотипе о корисницима видео игара, нарочито неоправдану претпоставку да је то забава белих, мушких тинејџера из добростојећих породица. Исто тако, истакнут је читав низ проблема везаних за заштиту дигиталног културног наслеђа, односно изазова на које треба одговорити у разумевању култура које се налазе у непрекидној промени, а стварају их изузетно хетерогене групе. Чување таквог наслеђа подразумева темељно преиспитивање установљених модела избора онога што се сматра вредним, као и пуну демократизацију те заштите.

Пето поглавље, *WOW универзум: нимало нестваран*, представља увод у етнографски приказ света игре. Ауторка нас темељно упознаје са Азеротом и правилима која дефинишу *World of Warcraft* и објашњава нам да основну популацију представљају припадници Хорде и Алијансе. Обе групе окупљају различите аватаре, ликове који учествују у игри, односно Орке, Тролове, Људе и Патуљке, а играчи обављају најразличитије задатке, након чега стичу вештине уз помоћ којих напредују кроз игру.

Поглавље *Социјализација и друге аутоетнографске цртице* представља етнографију Азерота грађену на основу вишегодишњег играчког искуства. Ауторка нас упознаје са сопственим дневним играчким рутинама, правилима игре и начином њеног функционисања, као и са искуствима и задовољством које произилази из играња. Са друге стране, предочен је потенцијал индустрије игара као средства којим се може проблематизовати, ако већ не угрозити, постојећи економски систем. Ослањајући се на Едварда Кастронову, Љиљана Гавриловић гаји наду да би свет дигиталних игара могао да одигра сопствену улогу у трансформацији постојећих глобалних друштвених односа. Напокон, скренута је пажња на важност концепта ескапизма, који се најчешће разматра у контексту видео игара. Сматра се да су оне средство отуђења и повлачења у свет у коме се играчи осећају далеко пријатније него у реалном свету. Гавриловић и Кастронова истичу да ескапизам не представља ништа лоше и да чини сушту супротност утилитаристичком рационализму савременог света оријентисаног ка профиту, који нас све тумачи као статистичке елементе, а управо то је оно што га чини „опасним“.

Последње поглавље, *Виртуелни занати*, бави се стицањем неопходних знања и могућности за напредак у Азероту. Поред тога, ауторка скреће пажњу на значај романтичарског наслеђа у поимању последица глобалне индустријализације, као и на важност Толикинових мотива и идеја за фантазијске наративе видео игара, па тако и за однос према занатима. Побуна против модерног света, тешке индустрије и грамзивог капитала има једну од пресудних улога у разумевању популарности, значаја и вредности дигиталних култура видео игара.

На самом крају, у поглављу *Одлазак у Азерот као прелаз преко границе*, Љиљана Гавриловић закључује да мрежне игре са великом бројем играча (MMORPG) својим корисницима пружају могућност да одаберу и дефинишу сопствене идентитете, ослобођени било каквих условљености и обавеза, а то је израз како ескапизма, тако и ултимативне слободе. Егзодус играча у синтетичке светове сведочи о чињеници да су они „стварнији од стварног“, оног реалног у коме остају они који недовољно схватају игре. Ауторка закључује да светови видео игара постају простор у којма се води битка за појединачне личне слободе, за право да се бира лична судбина. У дигиталним световима безбројних видео игара, сваки појединац уз свог аватара може да пронађе сопствено место под сунцем, синтетичким, и може се надати вечности, виртуелној. Иако ауторка истиче чињеницу да светови видео игара нису стварни, подсећа нас да играчка искуства и доживљаји јесу истински, а то би могао да буде први корак ка промени физичког, реалног и неумољивог света који насељавамо.

Књига *Стварније од стварног – антропологија Азерота* за домаћу науку представља пионирско настојање у представљању и дисциплинарном промишљању једне озбиљне нише глобалне културе која је одавно прерасла обим

поткултурног покрета. Књига пружа глас огромном броју људи којима су видео игре изузетно важне, а најчешће се карактеришу као „незреле дангубе“. Заступање појединаца који се повлаче пред невољама свакодневице и одлазе у дигиталне светове, фантазијске наративе и синтетичке културе, представља суочавање са ескапизмом и добровољним изгнанством из стварности, као једном од важних карактеристика живота XXI века. Књига Љиљане Гавриловић отвара простор у коме је могуће разумети људе који вапе за забавом, идентитетом и пуном слободом духа. Књигу је неопходно прочитати како не бисмо заостали у схватању света који се развија непосредно пред нашим очима, а опет тако далеко, попут култура Далеких и Других. Уз етнографију Азерота, та другост значајно је приступачнија и ближа.

Милан Томашевић

Истраживачки донети Николе Вулића

Ирена Љубомировић, *Никола Вулић – историчар антике*
 Ниш : Филозофски факултет, 2013 (Ниш : Scero print)

„Извесно је да је Вулић као припадник малобројне генерације класичних филолога модерног правца поставио основе научног рада код нас у области историје старог века, епиграфике и археологије.“

Године 2013. љубитељи писане речи, посебно античке историје, имали су прилику да се упознају како са животом тако и са истраживачким опусом истакнутог српског и светски признатог историчара антике Николе Вулића. Захваљујући издању Филозофског факултета у Нишу, у оквиру библиотеке Студије, а по препоруци проф. др Данијеле Стефановић, проф. др Еме Миљковић и доц. др Снежане Ферјанчић, историја је постала богатија публикацијом, *Никола Вулић – историчар антике*. На 265 страница ауторка књиге Ирена Љубомировић нас упознаје са значајним резултатима једног од наших међународно најпризнатијих научника свога времена. „Реч је о истраживачу чији су радови утемељили методолошке принципе критичког изучавања у области историје старог века, епиграфије и археологије.“

Истраживачки опус И. Љубомировић, иначе доценткиње на Филозофском факултету у Нишу за ужу научну област Историја старе Грчке и хеленистичког света и Историја старог Рима (Допринос Николе Вулића античкој епиграфици Србије, *Зборник Матице српске за класичне студије* 13/2011, 231–245; Археолошка истраживања Николе Вулића на територији Македоније, *Весник: часопис за историју, музеологију и уметност* 38/2011, 53–64; *Сарадња Николе Вулића са Народним музејом у Нишу*, Ниш и Византија X, Ниш 2012, 503–511; Никола Вулић о Хомеру и "Хомерском питању", *Међународни симпозијум "Антика, савремени свет и рецепција античке културе"*, Београд–Сремска Митровица 9–11.09.2011; Археолошка истраживања Николе Вулића у југоисточној Србији, Етно-културолошки зборник, Књига XVI/2012, 39–46.),