

BOWN, Alfie: PLAYSTATION – SVET SNOV. Prel. Lukáš Likavčan. Bratislava : OZ KPTL, 2020. 176 s. Peter F. 'Rius Jílek

DOI: <https://doi.org/10.31577/slovlit.2020.67.6.11>

Knihu PlayStation – svet snov (*PlayStation Dreamworld*, 2017) od Alfieho Bowna, ktorý pôsobí na katedre mediálneho umenia na univerzite Royal Holloway v Londýne, možno vnímať ako úvod do digitálnych *game studies*, doslova „herných štúdií“ (s. 81), zaoberajúcich sa v rámci ludologického výskumu kultúrnou analýzou videohier. Jej zdanlivo triviálny názov zároveň naznačuje pomerne komplikovanú problematiku vplyvu zábavných technológií, vyvíjaných globálnymi korporáciami, na človeka začiatku 21. storočia. Jedna z najdominantnejších stolných konzol na svetovom trhu od spoločnosti Sony sa preto stáva symbolom tohto mechanizmu moci. Autor ju následne dáva do súvislosti s variáciou pojmu *Traumwerk*, zavedeného Sigmundom Freudom, v angličtine *dreamwork*, teda *práca snov*, čím tiež odkazuje na zvolenú psychoanalytickú optiku textu.

Bown v prologu upozorňuje, že fenomén videohier už dávno nie je iba okrajovou záležitosťou, ktorá sa v bežnom povedomí spája najmä s trávením voľného času detí a mládeže. Minimálne pätina obyvateľstva na svete si totiž podľa dostupných informácií platí za ich používanie na rôznych elektronických zariadeniach, akými sú smartfóny, tablety, počítače alebo konzoly. Skutočné číslo však bude oveľa vyššie, keďže uvedené dáta neodrážajú prístup k bezplatne dostupným programom. Na dokreslenie, tento priemysel v roku 2017 vygeneroval profit takmer stodesať miliárd amerických dolá-

rov, čo je suma porovnateľná s celkovou filmovou produkciou, a neustále rastie (ako uvádza napr. James Batchelor v článku *Games industry generated \$108.4bn in revenues in 2017*. In: *Games Industry*, 31. 1. 2018, <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-01-31-games-industry-generated-usd108-4bn-in-revenues-in-2017>).

Autor dospieva k téze, že tieto technológie, ktoré výrazne pôsobia na formovanie vedomia a správania človeka, sú popri tvorbe zisku čoraz vo väčšej miere podriadené i maskovaným ideologickým záujmom korporátneho a štátneho kapitalizmu. Ako podporný príklad uvádza rôzne geosociálne aplikácie, nielen kontrolujúce, ale aj regulujúce pohyb, hoci zainteresovaný subjekt si myslí, že jeho konanie je nezávislé: „žijeme v dystópii, kde nás Google a jeho dcérske spoločnosti vysielajú blúzniť po meste a hľadať objekt našej túžby v smere, v akom sa im len zachce – bez ohľadu na to, či je týmto objektom milenec na Tinderi, miska autentického japonského ramenu alebo nepolapiteľný Clefairy či Pikachu“ (s. 45).

Herný softvér ponúka iluzórny „svet obrazov“ (s. 25), ktorého spoznávanie považuje Bown – inšpirovaný Walterom Benjaminom – za akési kybernetické flanérstvo po snových zážitkoch: „Nasadiť si VR súpravu, zapnúť Nintendo, vstúpiť do PlayStation Network či dokonca navštíviť virtuálny obchod Google Play Store je možno podobný pocit, aký zažívali ľudia v polovici devätnásteho storočia, keď vchádzali do

parížskych arkád“ (tamže). Z vybraných citátov je zjavné, že autorovi nestačí fyziologické vysvetlenie procesu, ako videohra stimuluje konkrétne mozgové centrá a spúšťa neurologickú reakciu uvoľňujúcu dopamín, preto sa pokúša nájsť jej prienik do kultúrnej roviny. Zvolil si tak ľavicovo angažovaný diskurz v línii frankfurtskej školy a metodologickej východiská Jacqua Lacana.

Túžba „ako taká je politicky konštruovaná“ (s. 122). Podľa tohto tvrdenia videohry vytvárajú predstavu univerzálneho chcenia, ktorú si používateľská verejnosť automaticky osvojuje. Kľúčové postavenie nadnárodných firiem na globálnom trhu potom prostredníctvom tejto digitálnej reality dokáže manipulatívne zasahovať do ekonomickej a sociálnej organizácie spoločnosti v prospech vlastnej komerčnej agendy, kde ľudia – heideggerovsky povedané – „slúžia ako suroviny“ (s. 68). Keď v deväťdesiatych rokoch 20. storočia priniesol operačný systém Windows od Microsoftu vo svojom portfóliu krátke rozptýlenie vo forme legendárnych mín alebo solitairu, v podstate položil základy postmileniálnej vine zo straty času: „To vysvetľuje, že tieto kratochvíle v nás nielen upevňujú dojem, že kapitalistická produktivita je komparatívne užitočnejšia a pozitívnejšia, ale zanechávajú v nás tiež pocit podlžnosti a sklon nahrádzať zamestnávateľovi to, čo sme si „odhrali““ (s. 64).

Komplexnejšie videohry typu *Battlefield 3* (2011) s naratívom o fiktívnej americkej invázii na Blízkom východe sú zasa ukázkou kapitalistického realizmu, sofistikovanejšej podoby propagandy, ktorú Bown opiera o marxistický pojem interpelácie Louisa Althussera, vykladajúceho proces, ako sa inštitucionalizovaná ideológia fabrikuje a osvojuje v spoločenských väzbách jednotlivcov. Následkom takto nastavenej priemyselnej výroby sa najmä generácia zoomers dostáva do kontaktu s jednostrannou víziou neoliberalnej a korporatokratickej paradigmy: „V tomto zmysle sú túžby čím ďalej, tým viac algoritmické“ (s. 106).

Autor ale nepopiera technologický progres, hoci sa môže zdať, že jednou z odpovedí

na túto situáciu, spejúcu do antiutopickej blízkej budúcnosti, by mohla byť neoludistická revolúcia. Naopak, v tretej kapitole predstavuje potenciálne riešenie v poukazaní na lacanovský rozdiel medzi slasťou (*plaisir*) a pôžitkom (*jouissance*). Kým prvý z pojmov usúvzťažňuje s organizovaným konformizmom kapitalizmu, druhý je subverzívny voči establišmentu, ako nezávislá etická videohra *Papers, Please* (2013), ktorá „núti človeka uvažovať o niektorých aspektoch hraničných kontrol a imigrácie“ (s. 145), vyvolávajúc empatiu s nepriviligovanými skupinami. Bown upozorňuje, že vývoj smeruje veľmi rýchlo k imerzívnej simulácii, s tým, že „keď sa virtuálny svet stane nerozlíšiteľný od toho skutočného, bude príťažlivejší“ (tamže), čoho rizikovou stránkou je absolútna regulácia túžob. Argumentujúc Slavojom Žižekom, netreba však unikať z ideologického konštruktu, stačí mu „klásť odpor“ (s. 84) zvnútra práve oným podrývaním.

Pre komplexnosť témy, ale malý, priam vreckový rozsah knihy vystupujú do popredia i jej nedostatky. Cena za popularizačný štýl sa prejavuje v skratkovitosti a rámcovosti filozofického výkladu, nespochybňujúc jeho čitateľskú pútavosť a presvedčivosť. Neprehliadnuteľnou je však absencia rodového zreteľa, vzhľadom na to, že z Lacanovej teórie vychádzali popredné feministky ako Luce Irigaray, Hélène Cixous či Julia Kristeva. Autor síce takto „podmienené sociálne normy“ (s. 55) spomenie, lenže letmo a bez akejkoľvek ďalšej úvahy. Ženské charaktery vo videohrách totiž nie sú reprezentované dostatočne a podliehajú častému sexuálnemu spredmetňovaniu, ktorého cieľovým adresátom je mužské publikum, pravidelne intoxikované hypermaskulínnym zdôrazňovaním agresivity a násilia, fyzickej sily a superiórneho pohlavného pudu. Tento deficit navyše zviditeľňuje pozitívna snaha prekladateľa Lukáša Likavčana, aby jazyk slovenského vydania bol inkluzívny, doplnením prechýlených tvarov pri pomenovaní osôb, napríklad „hráči a hráčky“ (s. 11).

Videohry sú – parafrázujúc Iana Bogosta – „jedinečné mediálne formy, zaseknuté na pomedzí umenia, literatúry, filmu a športu“ (s.

658 93), príznačné tvorivým audiovizuálnym stvárnením interaktívneho príbehu, ktorý – podobne ako sen – navodzuje ilúziu úniku do imaginácie, slobodných rozhodnutí a nekonečných eventualít. Ich relatívne nové akademické štúdium sa z týchto dôvodov rozvíja interdisciplinárne, ale v princípe cez dve nosné, neraz protichodné perspektívy. Hlavne ludológia pokladá zužovanie bádania do naratologickej oblasti za nevhodné, pretože – ako píše Espen Aarseth – vidí zá-

sadnú kognitívno-komunikačnú diferenciu na štruktúrnej úrovni medzi simulačným priestorom a „statickými labyrintmi ako hypertexty a literárne fabulácie“ (Computer Game Studies, Year One. In: *Game Studies*, roč. 1, 2001, č. 1, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>). Bownov príspevok vo svojej aktuálnosti načrtáva jeden z vektorov, ako sa vyrovnat s existenciou tohto kyberfenoménu a podnetuje k jeho hlbšiemu reflektovaniu.

Bc. Mgr. Peter F. 'Rius Jilek
Univerzita v Záhrebe,
Filozofická fakulta
Inštitút západoslovanských jazykov
a literatúr
Katedra slovenského jazyka a literatúry
Ulica Ivana Lučiča 3
10 000 Záhreb
Chorvátsko
E-mail: peterfrius@jilekonline.eu