

Václav Janoščík
Šmeralova 21, Praha 7, 170 00
+420 725223035
Janoscik.vaclav@gmail.com

Oponentský posudek

Dizertační práce Ondřeje Trhoňe

EMBODIED POLITICS: AVATARS IN 3D

VIDEO GAMES AS IDEOLOGICAL

INTERFACES

Především musím říci, že mi bylo velkou ctí pokoušet se ze své pozice pomáhat tak zajímavé osobnosti, jakou je Ondřej Trhoň. Šíře, kvalita i význam jeho práce je obdivuhodná jak v kontextu her tak také umění a teorie. Také proto se pokusím tento posudek formulovat spíše jako pokus o dialog (než posudek či kritiku). Veškerá kritika je míněna jako příležitost k dalšímu promýšlení jednotlivých částí práce.

1

CÍL

Ondřej Trhoň si ve své dizertační práci klade za cíl „propojit kritiku ideologie přítomné ve videohrách s konceptem avatarství.“ (s. 5) Symbolické místo avatara (hráčova „virtuálního“ těla) je nejen manifestací určitých ideologických podmínek, ale skrze ně také afektivních a aktérských možností (s. 16). Jako taková je práce nesmírně důležitým přínosem ke studiu politického rozměru dominantního média dnešních společností.

2

STYL

Práce vykazuje nesmírně konzistentní střídmost a akademický tón opouští jen ve fragmentech popisujících vlastní Ondřejovu zkušenost s hraním. Právě tyto části (zpravidla na úvod jednotlivých kapitol a intermezz) jsou velmi důležité – a to jak pro gamery (to relate) tak non gamery (to understand).

Text se zároveň nikdy nedostane na kluzký povrch spekulativního diskurzu. Neustále se snaží věcně a na základě sekundární literatury argumentovat a postupně zpřesňovat celý konceptuální aparát.

RYTMUS

Celý text má nerovnoměrný, ale funkční a ve výsledku produktivní průběh. Od první velmi robustní (délkou i diskurzivně) kapitoly, přes svižnější „afektivní“ druhou část až ke třetí kapitole, dvěma „interludes“ a závěru, které všechny působí jako sled výsledných myšlenek.

Rytmus funguje nejen na úrovni samotných analyzovaných her:

- *Elden Ring > Genshin Impact > Armored Core > countre-gaming (Bad Corgi > Baby Steps > Death Stranding)*

... ale také konceptuálně:

- *Interpelace > afektivita > apropiace*

... i co do působení na hráče:

- *Incentivizace > okouzlení > reflexe*

... a v neposlední řadě i z hlediska autorských (gamedev) přístupů:

- *Monetizace (hraní) > estetizace (embodimentu) > osvobození (gameplaye)*

Vůbec mi tak nevádí postupné rozpouštění (od první extrémně robustní kapitoly k postupné fragmentaci na více her, vložených analýz, zdrojů i příkladů).

Celý text tak reflektuje různorodé rytmy Ondřejovi práce:

- *Genshin Impact – 3 ročník pomalejší rytmus spojený s delší dobou akademické a výzkumné práce;*
- *Armored Core - 4 ročník – rychlejší tempo, méně teoretického kontextu a více prostoru na jisté zakouzlení hrou;*
- *Třetí kapitola byla psaná sice velmi rychle a nedávno, ale tím spíš má konzistentní a svižnější flow.*

IDEOLOGIE

Zcela klíčovým je vedle avatarství také pojem ideologie. Ondřej Trhoň velmi zajímavě navazuje nejen na samotné Althusserovo chápání ideologie, ale také na jeho existující bohaté uplatnění v existující literatuře (ať již v rámci postmarxismu nebo přímo game studies):

“I understand ideology as reflecting the ideas of the (capitalist) ruling class (Marx & Engels, 1970) and, through the Marxist lens, view it as integral to the reproduction of the relations of production (Althusser, 2014, p. 232), or more precisely, conditions that give rise to these relations (Cassar, 2013, p. 336).” (s. 23)

Konceptuálním jádrem je tu Althusserův Interpelace (s. 35); tedy vyvolání subjektu do jeho ideologicky podmíněné funkce. Tato efektní perspektiva samozřejmě velmi případně pasuje právě na herní médium, které možná více než kterákoli jiná média nabízí bohaté možnosti a světů a pravidel, které můžeme (a nemusíme) přijímat a být tak vyvoláváni jako subjekty určitého (ideologického) prostředí. Například bitevního pole, ve kterém je jediným úkolem eliminovat ostatní hráče.

Je škoda, že ani Althusser ani Ondřej se vlastně nevěnují samotným individuálním/hráčským možnostem na toto vyvolání reagovat různě. (Mimochodem právě tímto směrem je motivovaná celá tvorba kolektivu Total Refusal.)

Každopádně, ideologie tedy není primárně programovou rovinou, ale živým a vždy individualizovaným vztahem lidí a světa. Souvislost s herními světy samozřejmě ihned nabízí:

“The ideology is then tied to the subject’s place within a given social context, a local positioning of the individual subject, and the totality of social structures with which he faces. (Richert et al., 2023, p. 2) “‘representation’ of the Imaginary Relationship of Individuals to their real conditions of existence.” (Althusser, 2014,)” (s. 34)

Velmi by mě zajímalo, jak by Ondřej sám chápal obecnější problém her jako symbolického nástroje v konstruování těchto (vždy-jíž ideologických) světů a reflexi toho “reálného”. Například Dyer-Whiteford a de Peuter (o které se Ondřej a takřka celá politicko-kritická reflexe her) opírá, tvrdí, že žijeme v impériu, ve kterém jsou hry dominantním, symbolickým médiem (podobně jako byl román v éře vrcholného kolonialismu, nebo film ve 20. století v postupné globalizaci americké kultury).

Co nás hry mohou naučit o světě – kde jsme ideologicky “usazení v sociálním kontextu” právě tak jako ve hře?

Ale chápu, že tuto perspektivu Ondřej využil více ve své monografii (Ještě jeden Level, Paseka, 2024)

ALEGORIE

Předpokládá se, že hry jsou alegorií kapitalismu. Ale co přesně nám tyto alegorie říkají? Ano i v tomto ohledu práce od počátku předpokládá, že robustní systém incentivizace a monetizace je oním systémem kapitalismu. Ale – jde vůbec ještě o alegorii? (Pardon ze lehce rétorickou

otázku.) Hry (a jejich algoritmická podstata) jsou tímto kapitalismem sami – spíše než jeho reprezentací. Do té míry do jaké jsou reprezentací – alegorií – do té míry do jaké si můžeme kriticky uvědomit kapitalistické mechaniky – co nám tedy o kapitalismu říkají a jaké možnosti kontra-aktivit máme? Ano, práce v e třetí kapitole nabízí tři příklady „kontra-gamingu“, ale ty ukazují tři hry - spíše autorské, než hráčské možnosti („něco dělat/hrát jinak“).

(viz např.: “Thus, the very algorithmic structure of a video game becomes both an allegory...” (s. 53)

Podobně se i u příkladu *Armored Core* předpokládá, že mecha(tro)nizace těl jel jakousi alegorii neoliberální tlaku na výkonost (performance) uvnitř toho co z nedostatku termínů stále ještě nazýváme kapitalismem.

Když se opět Ondřej dostane k otázce, odpovídá spíše poukazem na naturalizaci / habitualizaci kapitalistických vztahů skrze hry jako *Armored Core*:

“Can a video game serve as an allegory of itself? Viewed through the lens of Anable’s work, *Armored Core* is both a self-contained object with its affective properties and at the same time emblematic of larger affective structures of living with cybernetic systems. As I will argue, this double function is enabled by the fact that the game integrates these structures of being with “everyday computational systems” into its very mechanics—in the way it focuses on assembling mechs and resulting changes of affective texture.” (s. 95)

6

LIMITS

Při všech kvalitách práce zůstává její hlavní limit v určité opatrnosti formulovat závěry. Vcelku dizertace se tak Ondřej Trhoň spokojí s tím, že jím velmi pečlivě analyzované hry jsou alegorií kapitalistických vztahů (byť sám na závěr ukáže alternativy na příkladu kriticky vytvářených her).

Ke kvalitám práce patří i velmi jasný jazyk a suverénní projev. Přesto by šlo udělat strukturu ještě průhlednější. Hlavně v první kapitole je tolik teoretické diskuse jednotlivých zdrojů, že je pro čtenáře (bez znalosti diskutované literatury) velmi obtížné udržet pozornost.

Je skvělé, že Ondřej plně ovládá akademický způsob psaní a argumentace. Nicméně třeba na závěr by si práce zasloužila více bezprostředních nebo i zobecněných postřehů nebo také návrhů. Nejde jen o konkrétní argumentaci – ale také o to, že autor je expertem na danou problematiku a jako takový by mohl čtenářstvu pomoci i s obecnějšími problémy (jak hrát; s jakým účelem; jak se [„lépe“] vtělovat do virtuálních těl a pozic ...).

Také o se týče zdrojů je Ondřejova erudice perfektní. Ale možná by text oživilo spíše obecnější monografie (Christopher B. Patterson [právě u něj celá práce končí... v momentu, ve kterém bych se chtěl dozvědět ještě víc], Ingo Niermann, Alex Quicho, Lu Yang ...)

Diagramy a tabulky velmi pomáhají (hlavně pro usouvztažnění pojmů). Pro případnou publikaci bych práci s nimi ještě zintenzivněl a zesystematičtil. Stejně tak bych se nebál ani práce s grafickou úpravou celého dizertačního textu.

Mimo mnohé jiné popisuje Ondřej (v první kapitole). Popisuje skvěle „problematický free-to-play byznysovým model“. (s. 5), stručný poukaz na skin-economy (s. 13) tzn. monetizaci estetických doplňků. Ale i v tomto ohledu bych se nebál tuto kritickou perspektivu předpokládat a text orientovat spíše na podrobnější otázky. Jaký druh chování tyto mechanismy podporuje nebo se jim naopak vzpírá? Jak se tyto monetizační mechanismy šíří do negamingových kultur? Jak ovlivnit mainstreamový svět her spoléhající čím dál více na tuto monetizaci? Jak vůbec překlenout onu propast mezi AAA hrami a kritickým gamingem? ...Naprosto chápu, že jde o obecnější problémy nad rámec samotného vymezení předložené dizertace. Přesto si myslím, že i na základě diskutovaného materiálu na ně lze odpovídat.

7

(ARMORED) CORE ARGUMENT

“Cynically understood, Genshin Impact and Armored Core have more in common than we would at first glance surmise: both modulate the player's body to affectively tie us to their respective worlds, albeit with different intensities and underlying business models. Both modulate our bodily reactions and rhythms to valorize our actions, subsuming the affect into its “commodity form”.

... We can then view Armored Core VI both as a deconstruction of its own mode of

production and its affirmation:” (s. 106)

The most core thing about the present dissertation lies in what exactly is the relation between political conditions „in“ game worlds with political conditions within contemporary societies.

Repeatedly, this relation is described as allegory. This type of representation in our cultural history always served not only to reveal underlying conditions, it allowed our cultures to say something beyond the horizon of possible of current (dominant language).

The question thus rephrased stays: What are games telling us about “capitalism”, that we cannot (properly) say otherwise?

Ondřej immediately complement this particular section of the text with mentioning concept of „cybernetic subjectivity, where human faculties become computable, augmentable, and controllable via machinic means, through simulation.“ (s. 107) All that of course connects with „the avatar-as-interface.”

But even here the readers are left without conclusion... “And, as the next chapter will hopefully chart, it is also through this interface that we can preliminarily plot our way out.” (s. 107)

Right after we get to „I Interlude“ that brings much needed table and diagram (s. 108-110)

Nonetheless, general the text inblanced in how much ahead it gets theoretically. And how much modest it stays in respect to the argument itself.

If for instance “by the aesthetic, emotional and procedural properties of the game we are made to act in a certain way, all the while being under the illusion that we are approaching the game as self-sufficient subjects exerting our capacity for entertainment.” (s. 142) ... then what kinds of ways are these, what analogical point they have in our “real lives”.

8

ARE WE CORGIs BABIEs or POSTAPOCALYPTIC DELIVERY BOYS?

Third chapter offers three counter-game examples. For instance, Bad Corgi by Ian Cheng due the “unreliability” of the titular hero makes us realize that the avatar is the device of embodiment in a different (game)world.

Similarly, Baby Steps are read not only as meditation (upon the conditions of life) but „quite literally as undermining the dressage players“ (s. 122) forcing us to see the „platonic cave“ we live in.

The conflict between the ingame dressage and its critique Ondřej sees as the very core of the last introduced game Death Stranding. (He even alludes to the bodily fluids and its ingame relevance.)

Ondřej virtually concludes that even the „game narrative affirms this ambiguity“ when addressing the unhealthy influence of incentivization or compulsion mechanisms (s. 128).

In the rest of the chapter Ondřej gets to the meaning of „failure“ in gaming and the concept of counter-gaming (Galloway).

9

CODA

Second Interlude presents two conceptual devices, namely the abject (Kirsteva) or representational abstraction.

The text ends in this regard bit abruptly but as I understand it puts a scrutiny onto gaming in which games are either making us forget or reflect upon our abjection (separation from ... desire or some sort of preindividual unity (mother for Kirsteva).

Whole dissertation ends with an engagement with Warhammer 40,000: Space Marine 2. Here he mainly questions the structuralism of Althusser (less space for individual agency). I honestly think that Ondřej’s focus on avatars itself provides a good antidote in this regard.

Near its end, the text becomes even more compelling and dense, yet even (And maybe all the more) this final encounter with psychoanalysis is still more opened, then applied.

Nonetheless, Ondřej definitely succeeded in providing „multi-faceted model that integrates several strands of video game scholarship” (s. 141)

But I essentially think that Ondřej is setting the bar for his own ambitions too low (If this thesis prompts someone to stop by for a second, consider all the unsaid, unreflected, automatic, and seemingly neutral feelings that play a role in a game such as Space Marine 2, it has fulfilled its goal. [s. 142].) With his expertise he could have delved into more broad cultural or philosophical levels.

10

OTÁZKY K DISKUSI:

Otázka konceptuální

Jakou konceptuální inovaci tvůj výzkum přináší? Byť se třeba v práci v této podobě nevyskytuje, nemáš nějaký pojem, který by si i v budoucnu chtěl systematicky propracovat? Nebo třeba posouváš některé dílčí pojmy dál („representational abstraction“, „mechanics of speculation“, „Rhythmic Embodiments“, „dressage“, „From Assembly to Assemblage“, „gestural economy“, „vicarious embodiment“ ... surplus leisure Interpellation [counterinterpellation] as interactive invitation to embody the avatar ... affordance ve vztahu k virtuálnímu tělu ...)

Otázka herní

Vztah AAA a kritického „kontra-gamingu“. Když otázku sám pokládáš - An uneasy problem then emerges: can counter-interpellation exist within the prescribed structure of the game? (s. 80), - odpověď necháváš obecně na dalším průběhu práce.

Tam se paradoxně nesoustředíš na hráčstvo. Mám na mysli to, že mainstreamový a kritický gaming je rozdělen z hlediska samotných herních titulů, ne z hlediska toho, jak je hráčstvo hraje.

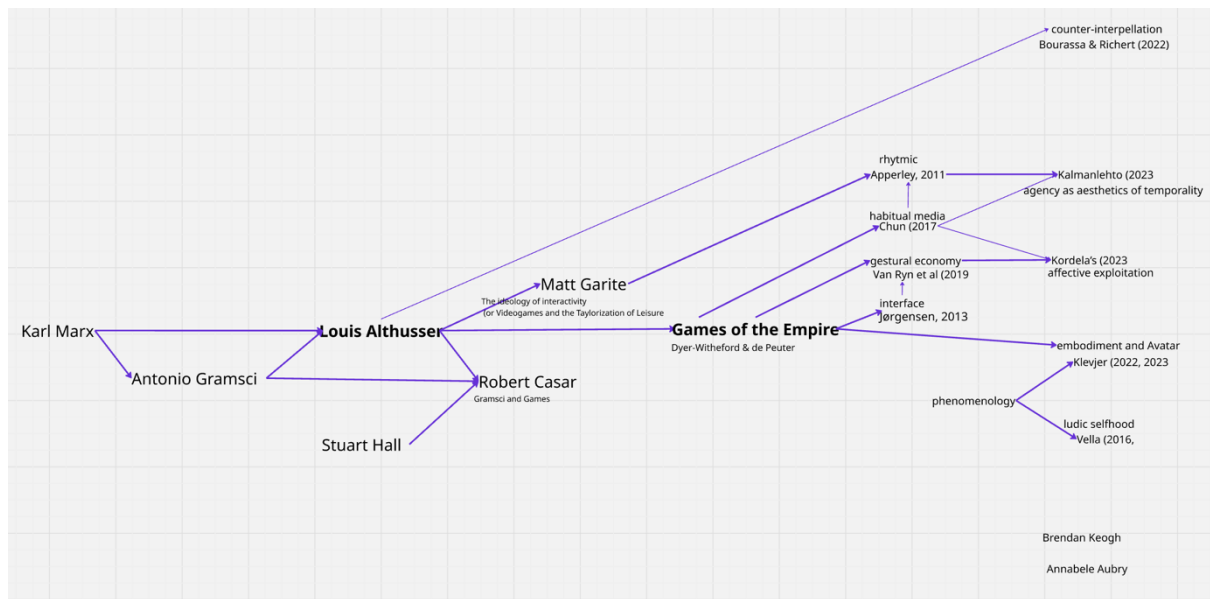
Otázka po hraní teorie

Je možné očekávat od teorie alespoň trochu podobnou afektivní či imerzivní kvalitu jako od her? Našel si někdy takový vztah k teorii?

Otázka publika

Jak vnímáš (právě i ohledem na práci na dizertaci) vztah herního a uměleckého publika/veřejnosti. Často narážím na nedostatek energie pro vzájemné porozumění. Je avatar produktivním východiskem pro tento průnik?

Advanced otázka



Skrze *Games of the Empire* se relativně velké množství herní (politicky kritické) literatury, ze které vycházíš dostalo do gravitačního pole postmarxismu.

- Marx > (>Gramsci>) fúze se strukturalismem - Althusser > (>Stuart Hall>) fúze s poststrukturalismem – Negri, Hardt

Jak po ukončené dizertačního výzkumu hodnotíš tuto dynamiku. Co tento diskurzivní korpus dává (popřípadě bere) teoretické či kritické perspektivě na gaming? Lze si představit (politicky orientované) game studies bez této linie?

(Čistě například – tato literatura akcentuje roli hráčstva, afektivity a embodimentu [a proto je logické, že právě z ní vycházíš], ale co třeba rovina výrobních prostředků nebo obecně vlastnictví [která byla před v marxistické tradici Althusserem důležitější]. Rozhodně se na tomto nechci ptát na další souvislost s marxismem – spíše mě zajímá reflexe toho obratu na hráče, „prod-usery“; jde o jakousi „smrt autora“?)

Zajímají tě třeba i obecnější metaotázky po tom, jaké jsou momentální možnosti kritické teorie – a to právě s ohledem na tradici marxisticko-poststrukturalistickou?

Podobně i afektivní obrat. Využíváš jej ve druhé kapitole, ale z některých pasáží lze cítit jistou míru skepse k vágnosti afektivního diskurzu.

Bylo vyhnutí se spekulativním, posthumanistickým, i neomaterialistickým textům výhodou?

Ale je možné, že pro zbytek komise nepůjde o natolik zajímavou otázku a můžeme ji vyřešit třeba při jiné příležitosti.

Otázka worldbuildingu

Žilbys raději v *Rubiconu*, *Teyvatu*, v *The Lands Between* nebo *United Cities of America (UCA)*?
Nebo z hlediska alegorické kvality – žijeme nyní v jednom z těchto světů?

Je mi radostí doporučit tento dizertační projekt k obhajobě a další publikaci. Bylo mi ctí spolupracovat s natolik všestrannou a inteligentní osobností, jakou představuje Ondřej Trhoň.



Václav Janoščík