

## MAPIRANJE VIRTUALNE STVARNOSTI

**Dario Vuger**

Paul Roquet, *The Immersive Enclosure: Virtual Reality in Japan*,  
New York: Columbia University Press, 2022.

Nova knjiga Paula Roqueta suvremena je kritička ekspozicija fenomena virtualne stvarnosti kao tehnologije i doživljaja koji u bitnom smislu određuje, odnosno, (pre)uređuje naše poimanje stvarnog, iskustvenog svijeta kao i njegova uzmicanja u prostor računalne vizualizacije. Roquet je profesor na studiju komparativnih medija MIT-ja s posebnim interesom za fenomenološko razmatranje utjecaja novih tehnologija na našu svakodnevnicu te za japanologiju. Ovo potonje, imajući na umu prije svega činjenicu kako Japan u konačnici i jest lider u domeni potrošačke tehnologije, kako u inovaciji tako i u aproprijaciji postojećih tehnologija u smjeru njihova razvoja kao tehnološki unaprijeđene dokolice i eskapizma.

Novitet koji postaje polazište Roquetova rada u ovoj knjizi svakako je centriranje ideje kulturne politike virtualne stvarnosti ne oko uranjajućeg elementa njene ontologije već razumijevanja političkih, kulturnih i ekonomskih motivacija za zamjenom, proširenjem ili negiranjem stvarnog okoliša (odnosno svijeta) koji se donedavno razmatrao samo kroz pojam neposrednosti okruženja. S mogućnostima virtualne stvarnosti to više nije jedina niti ispravna perspektiva; „Shvatiti kulturnu politiku virtualne stvarnosti (VR) znači dokučiti politiku perceptivne ograđenosti” (str. 2). Smjena fokusa s imerzivnosti medija na njegovu ograđenost za rezultat ima

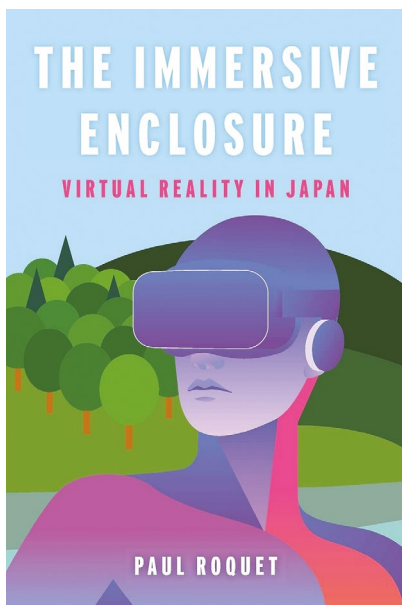
i novo promišljanje virtualne stvarnosti kroz prizmu privatizacije, nadzora i kontrole javnog prostora, komunikacijskih kanala i proširenog medijskog, odnosno kibernetičkog okruženja u kojem se danas nalazimo: „Nadahnut neposrednijim prihvaćanjem okruženja virtualne stvarnosti u Japanu, ova je knjiga nastojala mapirati kako naglavni sustavi mogu preraspodijeliti percepcijsku kontrolu” (Str.171). Dakle, promatrajući i historizirajući VR kulturu u Japanu, autor izvlači uvide relevantne za razumijevanje virtualne stvarnosti uopće u suvremenom kontekstu brzo razvijajućih virtualnih prostora i post-društvenih univerzuma (ne) posredne komunikacije i kontrole (tzv. *metaverzum*).

Nadalje, autor ističe kako tipično poimanje virtualne stvarnosti u Sjedinjenim Američkim Državama nosi predznak ekvivalencije između virtualnog i stvarnog u kojoj se virtualno pojavljuje kao nova stvarnost. To se načelo (foto) realizma primjenjuje u tehnološkom oblikovanju, dizajnu kao i marketingu proizvoda povezanih s virtualnom stvarnošću, a prisutno je i ponajbolje vidljivo u dizajnu video igara. Za razliku od američkog modela, VR u Japanu – sukladno egzistirajućim kulturnim obrascima – promatra se iz kudikamo drugačije perspektive: kao individualno isključivanje iz stvarnog okruženja, povlačenja u unutarnji svijet kojem je

sada dodijeljena tehnološki napredna virtualna prostornost. Nasuprot američkom, razvoj VR tehnologije u Japanu kreće se u smjeru stvaranja proširenog osobnog prostora. Upravo je zato Japan mjesto gdje je VR po prvi puta u povijesti zaživio kao potrošačka tehnologija, a ta nas činjenica također ne treba iznenaditi poznajemo li povijest drugih kulturnih aparata za „virtualno isključivanje” iz neposrednog zbivanja svijeta, popularnog Walkmana tvrtke Sony, koji je izumljen upravo u Japanu. Dakako, u VR slučaju ne radi se tek o pukom otuđenju već o stavljanju u zgrade stvarnog svijeta kako bi se u virtualnom okruženju gradio identitet neovisan od socio-kulturnih, ekonomskih i drugih odrednica koje su osobi nametnute rođenjem, životnim kontekstom, i sl.: „...suvremeni VR predlaže (...) obećanje alternativnih društvenih svjetova koji pružaju krajnjim korisnicima neposredniju kontrolu njihova izgleda i ambijenta” (str. 14). Unatoč tome, Japan ostaje na marginama akademskog i kritičkog diskursa o virtualnoj stvarnosti, pa je jedan od važnih ciljeva ove knjige ispraviti tu okolnost te ponuditi čitatelju kompletniji i u konačnici zanimljiviji pregled horizonta suvremenog fenomena virtualne stvarnosti kao integralnog djela politike, ekonomije i kulture post-digitalnog svijeta. Od posebne je to važnosti za sve istraživače popularne kulture – uključujući i njezine tehnologije – računajući s time da se već dugo upravo Japan smatra vodećom silom u globalnom kontekstu promotrenom iz prizme tzv. *soft-power*, meke moći. Knjiga posebice odbacuje ono što autor naziva tehnološki orijentalizmom pod utjecajem *cyberpunk* kulture (str. 68) upravo kako bi nas oslobodio svih zadržki pri eksperimentalnom i ludičkom prihva-

ćanju kulture virtualnih stvarnosti koja nam dolazi iz Japana. Povijesno utemeljena fenomenologija virtualne stvarnosti pokazuje se u tom pogledu iznimno važnom: za pročišćavanje naših postojećih stavova, ali i kreiranje novih, svjesnih i pažljivih pristupa fenomenu i praksi virtualne stvarnosti.

U pet kratkih rasprava susrest ćemo se tako s povijesnim razvojem virtualne stvarnosti, od prvih imerzivnih okruženja baziranih na zvuku do suvremenih, totalnih virtualnih doživljaja koji djeluju na više osjetila odjednom, ne samo tako da pospješuju iluziju već i tako što sam pojam iluzije čine neadekvatnim da adresira ono što je posrijedi. Sredinom knjige, narativ se okreće prema fenomenima popularne kulture koji su uže povezani s japanskim kontekstom, kulturom rada i društvenosti na granicama tradicija i hiper-urbane svakodnevice. Prvi dio knjige bavi se povijesnim razvojem VR tehnologija i razumijevanjem kulturnog, društvenog i intelektualnog konteksta koji stoji iza različitog shvaćanja temeljne terminologije povezane s VR fenomenom u Americi i Japanu te naizgled sitnim, ali znakovitim razlikama između, primjerice, teleprisutnosti i tele-postojanja (*telepresence/telexistence*), što autor ističe u trećem poglavlju. Ondje se pojavljuju i dublje istražuju implikacije VR tehnologije na suvremenu kulturu rada, društvenu uključivost i način na koji globalna ekonomija u VR fenomenu pronalazi svoje prirodno okruženje nedaleko od renesanse kapitalizma uz pomoć neo-kolonijalnih socio-ekonomskih tendencija. Kao i svaki novi svijet, horizonti virtualne stvarnosti te kiberprostor uopće otvoreni su kolonizatorskim tendencijama upravo zbog mogućnosti kreiranja novog svijeta (u



trojakoj cjelovitosti pojma, odnosno, nove povijesti, prirode i kulture, a time i (i)nova(cija) poimanja moralnih i estetičkih obrazaca). Ostatak rasprava u knjizi istražuje aspekte VR-a kroz popularnu kulturu i politike koje je određuju u kontekstu Japana kao već ranije spomenute vodeće „meke moći” na globalnoj pozornici. U pretposljednem poglavlju tako čitamo o „realizaciji fikcije” odnosno „fiktionalizaciji stvarnosti” u Japanskoj kulturi stripa, video igara i književnosti koji možemo opisati i integralnim oblikom *magičnog realizma* koji više nije ograničen na književni žanr već postaje općim kulturnim i obrascem post-moderne kulture, ne tako daleko od Baudrillardove karakterizacije zapadnog svijeta kao simulakruma.

Od vremena inicijalnog booma u komercijalnoj primjeni VR rješenja, barem u pokušaju, do danas prošlo je

svega tridesetak godina, pa nas ne iznenađuje da literatura o ovom fenomenu još uvijek odiše svježinom te potencijalom da ostane relevantna još dugi niz godina dok očekujemo konačno usavršavanje ili transgresiju postojećih VR modela, a koji su već gotovo profetski opisani u literaturi koncem osamdesetih, odnosno početkom devedesetih godina prošloga stoljeća. Ono što ovu knjigu čini važnom jest činjenica da je u njezino stvaranje utrošeno mnogo vremena na povijesno kao i terensko istraživanje – sudjelovanje i praćenje događanja u VR svijetu te razgovor s dionicima procesa razvoja VR tehnologija – pa je tako i sadržaj knjige utoliko bogatiji za niz crtica iz povijesti tehnologije i svakodnevnih prakse koje nam daju detaljan uvid u kontekst razvoja niza suvremenih tehnoloških rješenja. Knjiga je strukturirana akademski te nam daje dobar preliminarni pregled dosadašnjeg istraživanja područja, a stil kojim je pisana izrazito je čitak upravo zbog bogatstva detalja iz „stvarnog svijeta” koji drže autora podalje od zapadanja u akademski diskurs ili teorijsko razglabanje; radi se, dakle, prije svega o opisnoj – ali svagda kritičkoj – studiji fenomena virtualne stvarnosti.

Knjiga nam, na kraju, donosi uzbudljiv pregled suvremenih fenomena dostupnih da postanu predmet ozbiljnog kritičkog pristupa u domeni vizualnih studija kao i fenomenologije svakodnevnog života. Radi se o esencijalnom čitanju za razumijevanje konteksta u kojem danas valja promišljati sliku, politike vizualnosti i ekonomiju virtualnih okruženja, dok se važnim doprinosom ove knjige svakako trebaju smatrati i bogate bilješke te opsežna bibliografija koja će poslužiti kao dobra referentna točka za sve buduće istraživače VR fenomena.