

## SPIRITUALITA V DIGITÁLNYCH HRÁCH

Ivan Lužák

### Abstrakt

Spiritualita sa bežne chápe ako interný, neinštitucionalizovaný obsah náboženstiev, prílišne abstraktný na kvalitatívny či kvantitatívny výskum. Psychológovia ako Elkins, Maslow a iní stanovili kategórie, na základe ktorých definovali a klasifikovali pocity a správanie ako spirituálne (altruizmus, kooperatívnosť, odbremenenie sa od egocentrizmu a i.). Z uvedenému vyplýva, že hry, konkrétne tie pre viacerých hráčov, spĺňajú potenciál duchovného vyžitia vo virtuálnych priestoroch, podobný náboženskému charakteru vzývania. V texte sa vyjadrujem aj k pomerne mladému javu, technošamanizmu alebo virtuálnemu šamanizmu, ktorý pôsobí ako neolitický rituál, experimentálna umelecká performance a zároveň mystická cesta, transcendencia.

### Kľúčové slová

spiritualita – virtuálna realita – kyberpriestor – digitálne hry – hra pre viacerých hráčov – šamanizmus – náboženstvo

### ÚVOD

**D**igitálne hry sa doteraz nezbavili nálepky infantilnosti a vedeckého nezaujmu o ich kritické štúdium, minimálne v stredoeurópskom regióne. Neexistencia herných štúdií ako konkrétneho mediálneho odboru nie je natoľko problematická ako absencia diskusie o zjavných špecifikách hier, líšiach sa od technologických, sociálnych a ďalších prvkov iných, tradičnejších sekundárnych a terciárnych médií.

Jednou z najokázalejších diferencií je prítomnosť interaktívneho elementu, ktorý sa vytvára medzi hráčom/hráčmi a systémom herných mechaník ovešaných naratívnu zložkou. Inými slovami, vzťah toho, kto hrá, s tým, čo hrá, je dynamický, aktívny vzťah. Nepôjdem do redundantných detailov, len zhrniem, že v prípade mladého média, akým sú hry (digitálne, videohry, počítačové hry, konzolové hry, mobilné, tabletové atď.) je recipient zážitku nútený nielen pasívne vstrebávať príbeh alebo obsah, ale aj vlastnoručne pracovať na tom, aby sa obsah posunul vpred. Len jedno médium vyžaduje od svojho pozorovateľa nevyhnutný autentický fyzický vklad.

Hry pre viacerých hráčov (*multiplayer*) a individuálna/individualistická kampaň (*single-player*) predstavujú základné používateľské rozhranie každej hry, no jestvujú aj kompromisné obmeny (kooperatívna hra – *co-op*) s prízvukom na spoluprácu v rámci príbehu. Všetky varianty poskytujú svojský

typ zážitku, pričom v niektorých prípadoch ide doslova o spirituálne pôžitky religiózneho charakteru.

Ešte pred rozvitím syntézy hrania a katarzie v podobe „vyššej“ oslobodzujúcej skúsenosti však načriem do oblasti esenciálnej z hľadiska časopriestorového horizontu – virtuálnej reality.

## VIRTUALITA A KOLEKTIVITA

Virtuálna realita ako umelá nadstavba žitej reality (v tradičnom ponímaní) sa bežne zvykne označovať ako množina príbuzných postmoderných a hypermoderných kategórií. Od technologicky podmieneného kyberpriestoru až po abstraktné vnemy, ktoré sa formujú počas umeleckej percepcie vo vedomí, zakaždým ide o novú dimenziu prežívanej skutočnosti. Z hľadiska povahy interaktivity a zmyslu pre aktualizáciu k automatizácii sa samotný kyberpriestor dokáže členiť na internetové rozhranie, interaktívne virtuálne simulácie a v neposlednom rade na digitálne hry. Keďže sa v tomto prípade prioritne držím prináležitosti kyberpriestoru do digitálnej éry, dovoľm si kvôli účelnosti výpovede nezahrnúť do štúdie analógové médiá (televízia, telefón, rádio a pod.).

Snaha o jednotiacu definíciu kyberpriestoru sa líši od jedného kultúrneho teoretika k ďalšiemu. David Holmes o ňom referuje ako o komplementárnej sestre virtuálnej reality slovami „nájdenia technologického domova v digitálnych prostrediach“ (Holmes, 2005, s. 45). Pritom virtuálne, ako sme už poznamenali, do svojej „pôsobnosti“ zahŕňa nielen konkretizovaný kyberpriestor. Estetici pravidelne postulovali pôvod receptívnej povahy umenia v projekcii nejakého diela do vedomia. Umenie tak jestvovalo len ako estetický objekt, ako umelecký artefakt, vonku, mimo vedomia nemalo žiadnu hodnotu pre pozorovateľa (Mukařovský, 1971). Tá sa vytvárala až po spracovaní vnútri človeka. Či išlo o virtuálny priestor, alebo samotný estetický objekt niesol virtuálny rozmer, je vecou bližšieho záujmu estetických disciplín. Na objasnenie, virtuálna realita predstavuje technologickú extenziu abstraktného, umelého, simulovaného sveta v širšom, zatiaľ čo kyberpriestor v užšom zmysle slova (nepostihuje zážitkovú rovinu priestoru ľudského vedomia).

Nevyhnutným dôsledkom pôsobnosti multimédií je spomínané používateľské rozhranie. Mark Poster (in Holmes, 2005) spomína zmenu paradigmy v rámci prechodu od prvej mediálnej epochy k druhej, od inštitucionálne centralizovanej k obojsmernej decentralizovanej, od prevalence vysielania k dominancii interaktivity. Konštituuje sa tzv. interaktívna spoločnosť,

„ktorá sa objavila počas zrodu symbolicky prechodnej doby multimédií, umožňujúcej nový systém komunikácie postavený na digitalizovanej a zosieťovanej integrácii viacerých komunikačných módov. Jedine v tomto integrovanom systéme komunikácie získavajú správy/odkazy schopnosť byť komunikované a socializované. Ostatné správy/odkazy sa redukujú na individuálne predstavy alebo na vzrastajúco marginalizované face-to-face subkultúry. Z perspektívy spoločnosti je elektronická komunikácia reálnou komunikáciou.“ (Castells, 1996, s. 374)

Členovia tejto spoločnosti nie sú odkázaní výlučne na interakciu prostredníctvom svojich avatarov na technologickom fóre digitálnych sietí, softvérový program Skype umožňuje prostredníctvom webkamier prenos obrazu a zvuku jedného používateľa smerom k druhému a naopak.

Neosobnosť komunikácie ľudí v kyberpriestore patrí k ustáleným mýtom, pretože pokladá tendenciu každého nefyzického rozhovoru za simuláciu, a teda neúprimnosť intímnych zámerov. Je pravdou, že písaný text v chatovacom okienku sociálnych sietí neimplikuje evidentnú komplexnosť interpersonálneho dialógu face-to-face, rovnako však nie je ambíciou tejto formy zastupovať intímnu sféru medziľudskej komunikácie, hoci s opačným zámerom vystupujú jednotlivci podujímajúci sa na kontakt cez chat. Skype alebo iné príbuzné služby však poskytujú audiovizuálnu reprezentáciu prejavu face-to-face, pôvodné sociokultúrne premisy o chladnom kyberpriestore strácajú svoju univerzálnu validitu. Nevravím, že kyberpriestor predstavuje adekvátnu náhradu žitej reality, dokáže ju však reprezentovať a odkomunikovať.

Rigidné tézy o morálnej nezodpovednosti a anarchickom beztvare kóme svoje uplatnenie môžu nájsť len v úzkom meradle v rámci „ponuky“ kyberpriestoru. Anonymita v internetovom rozhraní môže namotivovať účastníkov k juvenilnému alebo inak vo vonkajšom svete neakceptovateľnému správaniu vo vzťahu k druhému človeku. Na druhej strane, ak zohľadníme mieru organizácie a kooperácie nevyhnutnú na dosahovanie rešpektu a dobrého mena, nehovoriac o potrebných schopnostiach, hry pre viacerých hráčov, prípadne co-op netolerujú vo svojom etablovanom systéme, kde každá postava/hráč má svoju konkrétnu úlohu, nepraktické a nezodpovedné správanie. Jeden nefunkčný článok môže ohroziť efektivitu celej skupiny/jednotky. Zygmunt Bauman rozlišuje medzi sieťou a spoločenstvom, pričom v sieti sa nedodržiavajú žiadne normy, sloboda je takmer absolútna a nestojí na osobnej zodpovednosti v komunite. Inak povedané, sieť (vo význame *network*) predstavuje všeludové technopolis. Spoločenstvo zas poskytuje istotu, spoľahlivosť, ale zároveň povinnosti, obmedzenia, prevenciu. (Bauman, 2013, s. 47)

Z uvedeného vyplýva, že napriek Baumanovmu presvedčeniu o tom, že rovina kyberpriestoru je vo všeobecnosti platforma úplnej a neobmedzenej slobody v negatívnom zmysle, jeho interpretácia spoločenstva obsahuje mnoho analogických súvislostí s tým, ako funguje sociálna dynamika v digitálnych hrách. Hráči musia spolupracovať, aby dotiahli svoje aktivity do úspešného cieľa (*World of Warcraft, Dota 2, League of Legends*). Skupina musí neustále koordinovať svoje kroky pri zvädzaní náročných súbojov s antagonistami, ktorí dokážu bez efektívnej taktiky zmariť plány menej skúsenému tímu. Každá z úloh (*tank, dps, healer, caster* a pod.) je esenciálna pre úspešné razenie akéhokoľvek tímu. Ešte raz to zopakujem – nerešpektovanie rozdelených úloh nielenže nie je akceptovateľné, ale zároveň ide proti prioritám, ktoré vychádzajú z úmyslu tvorcov samotných hier. Tvrdiť, že kyberpriestor ako taký (do množiny ktorého sa priradujú aj videoherné systémy) si protirečí vo funkcii sociálneho zoskupenia a potreby disciplíny, je relevantné v prípade multimédií s nenaratívnym smerovaním (internet). Aj základné virtuálne simulácie vyžadujú istý stupeň interakcie pozorovateľa s prostredím, čo vyplýva z dodržiavania pravidiel nutných na úspešnú kompletizáciu stanovených úloh, napr. *tank* útočí spredu a drží pozornosť antagonistu, *dps* (angl. *damage per second*) má najsilnejšie poškodenie a špecializuje sa na útok zo zálohy, *healer* na diaľku uzdravuje tím a sústreďuje sa na *buff* (podporná mágia). Jednotlivé postavy/kategórie postáv spoločne komunikujú pre striktnú kontrolu a synchronizáciu úkonov.

## SPIRITUALITA A IDENTITA

Spomenutie kontextu virtuálnej reality nás priblížilo k identifikácii komunity, ktorá sa podieľa na vytváraní vlastných naratívnych skúseností postavených na cieľavedomej práci, v tomto prípade hraní hier (*gameplay*). Jeden by povedal, že podobná aktivita sa blíži k prokrastinácii alebo eskapizmu, čiže niečomu bez pridanej hodnoty. Názor tej časti, ktorá sa stotožňuje so spomenutým jednoduchým (a krátkozrakým) vysvetlením, však kolидуje s faktom, že pri samotnom hraní môže dochádzať k intenzívnemu prežívaniu diania. Kognitívni psychológovia nazývajú tieto pocity spirituálnymi skúsenosťami.

Je namieste vysvetliť, ako chápeme spiritualitu. Všeobecný konsenzus (hoci vedecky nekodifikovaný) hovorí, že spiritualita predstavuje duchovnú náráciu inštitucionalizovaných foriem viery, t. j. náboženstva, s čím sa nedá ne-

súhlasiť, minimálne pre duchovnú náplň náboženských textov a extatické prejavy emócií pri vzývaní božstiev.

Pri formulácii a kvantitatívnom výskume bolo nevyhnutné prísť s relevantným súhrnným radom kategórií, ktoré by odbremenili pojem spiritualita od bremena vágnosti a abstraktnosti. Elkins prišiel s výpočtom premenných komponentov dôležitých na meranie úrovne spirituality. V dotazníku ich spomína hneď niekoľko (Elkins, 1988):

1. Transcendentálna dimenzia – zahŕňa jedinečné vrcholné skúsenosti priam religiózneho charakteru. K základnému predpokladu patrí stret s Absolútnom a premena.
2. Osobná istota zmyslom života.
3. Životné poslanie, a teda pocit zodpovednosti voči životu.
4. Skúsená posvätnosť celého života vrátane zážitkov považovaných za obyčajné.
5. Nezávislosť na materiálnych hodnotách.
6. Altruizmus, čiže súcit, aktívna láska a túžba po spravodlivosti.
7. Idealizmus, vizionárska oddanosť myšlienke zlepšenia sveta.
8. Vedomie tragickosti ľudskej existencie, čo dáva životu jeho existenciálnu vážnosť a podporuje radostné oceňovanie života.
9. Ovocie spirituality – vplyv pôžitkov na vzťah k sebe samému, k druhým, prírode a tomu Najvyššiemu.

Maslow v reakcii na Elkinsovu klasifikáciu komponentov zmieňuje tzv. vrcholné skúsenosti, čiže „pôžitky odpútania sa od sebastredného Ja a hlboké súznenie až zjednotenie so svetom ako celkom, pocit existencie naplnený o spontánnu, kreatívnu otvorenosť.“ (Říčan, 2007, s. 232). Rozvíja transcendentálnu dimenziu o altruistický princíp a celkovo posúva spiritualitu od cesty k náboženskému konceptu Boha k sebavedomému vývinu vlastnej osobnosti. Jednoducho povedané, spirituálna skúsenosť je znásobený pocit vlastnej užitočnosti, prináležitosti do svojho sveta, kolektívu a radosť z nezištnej solidarity.

To znamená prasto ojedinelé zážitky dosiahnuté uplatňovaním hodnôt ako altruizmus, držanie sa idealizmu a zmysel existencie. V súčinnosti s hráčovou skúsenosťou sa vyzdvihuje predovšetkým zmysel pre to, v čom spočíva jeho úloha. Anglický kognitívny psychológ Ryan Hornbeck vo svojom obširnom výskume vyhodnocoval slovné výpovede čínskych hráčov MMORPG (angl. *Massively-Multiplayer Online Role-Playing Game*) hry *World of Warcraft*. Snažil sa zistiť, či hranie a koexistencia so svetom a faunou *WoW* vzbudzuje inú, možno sofistikovanejšiu hodnotu než zábavu. Prišiel na to, že hráči *WoW* hľadajú v kyberpriestore nielen naratívne skúsenosti, ale systém ko-

munít, klanov a tímovej súhry im dával pocit dôležitosti a naplnenosti. Hra im poskytla prijateľnú alternatívu voči reálnemu systému, ktorý opisovali ako skorumpovaný a skostnatený (referovali na politické smerovanie Číny), zatiaľ čo virtuálny horizont MMORPG ako dynamický a ponúkajúci rovnaké možnosti uplatniť svoj talent a schopnosti. Rovnako, okrem individuálneho vzopätia sa v hre posilnil ochranársky pud, napr. *healer* uzdravujúci zranených spoluhráčov podstupujúcich zložitú úlohu. Hornbeck vraví, že

„sociálna kooperácia je naše evolučné útočisko pre nás ako živočíšny druh. Tieto hry izolujú, zveličujú a vyvolávajú stavy morálneho poznania takým spôsobom, ktorý nezažívate v reálnom živote – a vžívate sa do týchto heroických úloh s mozgovou/pamäťovou mechanikou, aby ste tak reagovali na tieto stavy. Sprostredkúva to veľmi silný vzťah.“ (Hershey, 2014)

Hornbeck považuje princíp hrania za esenciálny pre jednotlivé štádiá evolučného vývoja človeka ako sociálneho tvora, ktorého prežitie závisí od kooperácie s inými, nevynímajúc potrebu patriť do skupiny a nebyť izolovaný.

Zaradenie do kolektívu ľudí s rovnakými hodnotami sa ešte väčšmi prejavuje pri videohrách. V závislosti od žánru sa postupne obmieňa úloha v skupine. V konečnom dôsledku sa ponúkajú akcie a reakcie (resp. správanie) simulujúce obsahy reálnych, nevirtuálnych svetov. Pomáhanie jedného hráča druhému je redukcionistické len v rámci fyzickosti vykonanej akcie. Napríklad pri útoku tímu na opevnené sídlo nespočíva nimi vykonávaná akcia v autentickom obliehaní fyzickej stavby z principiálne prostého dôvodu – prostredie je simulované kyberpriestorom. Konanie však simulované nie je, práve naopak – hráči sa správajú, „ako keby“ skutočne jestvovali a konali na reálnom mieste. V procese filmovej abstrakcie sa proces vedomého prehliadnutia zjavnej neskutočnosti pripisuje tzv. projektívnej ilúzii (Mišíková, 2009, s. 155), ale rovnako sa môže aplikovať aj do hernej teórie, pretože definuje rovnaký fenomén. Zážitkovosť je podriadená nielen imaginácii percipienta, ale jej základy sú postavené na ochote diela povoliť imagináciu ako takú.

V nezávislých hrách, ktoré v Hornbeckovom záujme pri výskume nefigurovali, ako napr. *Journey*, funguje využitie módu hry pre viacerých hráčov v diametrálne odlišnom svetle. Kým v MMO útvaroch sa vyzdvihuje spolupráca a priama účasť na spoločnom plnení úloh s rozsiahlou deľbou práce, *Journey* neobsahuje žiadne momenty, pri ktorých by sa od hráčov vyžadoval spoločný postup na nevyhnutný pokrok v príbehu. V akejkoľvek sekcii, lokalite, kedykoľvek počas hrania môže hráč naraziť na druhého, neznámeho

hráča.<sup>1</sup> Po prechode do ďalšej lokality sa ten-ktorý spoluhráč už nezjavuje. V praktickom zmysle slova sa môže podobná mechanická inklúzia javiť redundantne, v skutočnosti to nevysvetliteľné puto medzi postavičkami prameňní z nedostatku konkrétnych informácií o tom druhom. Prostredie opustených púští a skalnatých previsov vytvára v hráčovi pocit samoty pri zdolávaní jeho cesty a prítomnosť niekoho, kto s ním na krátky moment zdieľa rovnaký úsek danej cesty, spadá pod spirituálnu hodnotu Elkinsovho dotazníka.

Okrem kooperatívnej skúsenosti ponúkanej hrou *Journey*, jej naratívna stránka, hoci vágna, nekonkrétna a symbolicky naznačovaná, má podobu mystickej cesty. Postava prechádza jednotlivými úsekmi od vnútorného očisťovania, cez aplikáciu vyšších evolučných energií, až po transcendenciu Ja. Otázkou je, či simulácia mystickej cesty a dosiahnutie simulovanej transcendencie sa adekvátne prenáša na hráča. Spirituálna rovina vyplýva nielen z estetickkej stránky hry, ale aj zo samotného príbehu.

## VIRTUÁLNY ŠAMANIZMUS

Excentrická podoba kryptonáboženstva, o ktorej sa zatiaľ príliš nevie a odborná verejnosť s ňou neprišla do kontaktu, je bezpochyby tzv. virtuálny šamanizmus alebo kyberšamanizmus. Ako pri aktualizácii neolitického rituálu je jeho iniciátorom šaman, teda mediátor medzi kyberprieštorom a recipientom, resp. recipientmi. Za podstatu šamanizmu ako takeého považuje Mircea Eliade extázu, ktorá vzniká vystúpením na nebesia alebo, naopak, zostúpením do podsvetia, pričom banalizuje konsenzus týkajúci sa nutnosti komunikácie s duchmi (Bowie, 2008, s. 185). Abstraktné koncepty transcendencie vlastného Ja ohraničujú diskusiu o spiritualite ako takej, Eliade svojím výrokom o akejsi výprave za horizont vedomia do nadzemských vrstiev označuje stavy, ktoré sú dosiahnuteľné psychotropným ovplyvňovaním organizmu alebo tým, že sa človek vystaví danému javu a odnesie si odeň pocit silnej katarzie. Rovnako to platí pre virtuálny šamanizmus.

Michael Allison je autorom tzv. *ecstatic computation*, rituálneho predstavenia, v ktorom vyzve človeka z publika, aby vyskúšal *trip* do virtuálnej reality. Na čo najpresvedčivejší ponor do halucinogénneho tripu využíva stále čerstvú technológiu zvanú *Oculus Rift* (momentálne prestížna novinka simulujúca virtuálne zážitky), syntetizátor, zvukové efekty a dokonca aj ventilátory na simuláciu rapídneho pohybu cez digitálne, pixelované tunely. Sám autor

---

<sup>1</sup> V *Journey* vystupujú nemenovaní avatari, komunikujúci cez spevavé zvuky. Nie sú vizuálne rozlíšiteľní, sú bez viditeľného mena. Dej sa odohráva bez sprievodného textu.

nazval *ecstatic computation* technokrstom, pričom využíva archaické metódy domorodých šamanov, ako napr. bubnovanie, rituálny spev. (Johnson, 2014)

Iniciatíva Allisona má síce menej podobného s digitálnymi hrami, poňatie digitálnych priestorov ako aktualizácie neolitických tradícií sa analogicky zhoduje s hrou, ktorá predurčovala v počiatkoch ľudského druhu nevyhnutnú podmienku prežitia, a modernými digitálnymi hrami simulujúcimi rovnaké javy – kooperáciu, altruizmus, potrebu koexistovať s inými a patriť do skupiny (Elkinsove kategórie). Ako šamanizmus predstavoval spôsob komunikácie s duchmi v mladom paleolite a neolite, technošamanizmus vyzýva „duchov“ sveta, ktorý nie je abstraktný natoľko, ako náboženské koncepty neba či pekla. Kyberpriestor implicitne aj explicitne jestvuje a spirituálne prežívania jeho obsahov môže posunúť diskusiu o vrcholných zážitkoch a ich merateľnosti (ako v prípade Hornbeckovho výskumu) ďalej.

## ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV

- Bowie, Fiona: Antropologie náboženství. Praha: Portál 2008.  
 Bauman, Zygmund – Lyon, David: Tekutý pohled. Praha: Broken Books 2013.  
 Castells, Manuel: The Rise of the Network Society: The Information Age, Economy, Society, Culture. Oxford: Blackwell 1996.  
 Elkins, David N. a kol.: Toward a Humanistic-Phenomenological Spirituality. Journal of Humanistic Psychology, 1988, 28, č. 4, s. 5 – 18.  
 Hershey, Stephen: Is World of Warcraft a Religion? One Anthropologist Think So. 2. 11. 2014. <http://killscreendaily.com/articles/world-warcraft-religion-one-anthropologist-thinks-so/> [3. 12. 2014]  
 Holmes, David: Communication Theory. London: Sage 2005.  
 Johnson, Jason: Virtual Shamanism Is Real, Totally Nuts. 13. 6. 2014 <http://killscreendaily.com/articles/virtual-reality-shamanism-real-totally-nuts/> [8. 12. 2014]  
 Mišíková, Katarína: Mysl a příběh ve filmové fikci. Praha: NAMU 2009.  
 Mukařovský, Jan: Studie z estetiky. Praha: Odeon 1971.  
 Říčan, Pavel: Psychologie náboženství a spirituality. Praha: Portál 2007.

### Spirituality in Digital Games

#### Abstract

Spirituality is commonly understood as intern, non-institutionalised content of religions and too abstract for quantitative or qualitative research. Psychologists, such as Elkins, Maslow, etc. have established categories on a basis of which they have identified and classified emotions or behaviour as spiritual (altruism, cooperation, lack of egocentrism, etc.). It is clear from the above-mentioned fact, that multiplayer games meet the criteria of spiritual embodiment inside virtual spaces familiar to the religious character of evocation. In the text, the author mentions a relatively young phenomenon, techno-shamanism or virtual shamanism. It resembles a neolithic ritual, an experimental artistic performance and a mystical journey, transcendence as well.



**Keywords**

spirituality – virtual reality – cyberspace – digital games – multiplayer – shamanism – religion

Ivan Lužák (1988) je absolventom Fakulty masmediálnej komunikácie na Univerzite sv. Cyrila a Metoda v Trnave v odbore masmediálne štúdiá a zároveň doktorandom pod odborným vedením prof. PhDr. Slavomíra Gálika, PhD. V dizertačnej práci s témou *Kyberspiritualita a náboženstvo* sa venuje metamorfózam mystiky, viery a duchovnej existencie v dimenzii kyberpriestoru a všeobecne v médiách. Vo svojej odbornej publikačnej činnosti nazerá na problematiku umenia a religionistiky cez multidisciplinárnu optiku zahŕňajúcu sociológiu, psychológiu, antropológiu, kulturológiu, estetiku, filozofiu, filmovú vedu a herné štúdiá. Popri vedeckej a pedagogickej činnosti vystupuje na festivaloch populárnej kultúry ako rečník, pôsobí ako kameraman a amatérsky filmár a ako recenzent prispieva do filmového magazínu.

**Mgr. Ivan Lužák**

Fakulta masmediálnej komunikácie  
Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave  
Námestie J. Herdu 2  
917 01 Trnava

Tel.: +421 948 525 923

[ivan.luzak@gmail.com](mailto:ivan.luzak@gmail.com)