

*John Lanchester*

## **Je to umetnost?**

V Veliki Britaniji so z ekonomskega gledišča v preteklem letu videoigre prehiteli glasbo in video skupaj. Deleža kolača sta ocenjena na 4,64 oz. 4,46 milijarde funtov. (Za primerjavo, leta 2007 je bil celotni iztržek založnikov knjig v Združenem kraljestvu 4,1 milijarde funtov.)

Ekonomski premik te vrste praviloma potrebuje nekaj časa za registracijo na kulturnem seizmometru in res, s splošnega kulturnega stališča videoigre komaj obstajajo. Časopisi znatno pokrivajo filme in čeprav ni treba biti mnenja, da so pri tem delu uspešni, ni mogoče zanikati njihovega truda. Nasprotno pa so videoigre v domeni zanesenjaških obrobni delov publikacij in so v razširjenih medijih bolj ali manj nevidne. Njihovi ljubitelji vračajo uslugo: oblikujejo demografsko skupino, ki ne namenja pozornosti časopisom in se vse manj zanima za glavne medije.

Ni drugega medija, ki bi ustvarjal tako čisto kulturno delitev, tako čist rez med občinstvom in neobčinstvom. Knjige, filmi, televizija, ples, gledališče, glasba, slikarstvo, fotografija, kiparstvo, vsi imajo občinstvo, ki kaže zanimanje zanje ali ne, a se vsaj zaveda, da te oblike obstajajo, da se na teh področjih dogajajo stvari, ki zanimajo ljudi, ki se za te stvari zanimajo. Vse to je del našega trenutno veljavnega kulturnega diskurza. Videoigre niso. So ljudje, ki jih igrajo, in širša množica, za katero sploh ne obstajajo. (Izjeme prihajajo v obliki občasnih grozljivih zgodb iz bulvarskega tiska, vedno v zvezi s kakim motenim mladostnikom, ki ga je videoigra "navdihnila" za kako grozno dejanje.) Njihova nevidnost je zanimiva že sama po sebi, omogoča pa tudi, da se v igrah dogajajo zanimive stvari pod kulturnim radarjem.

Primer: ena najbolj vročih filozofskih tem na internetu je Ayn Rand. Njena "objektivistična" filozofija, pozitivizem, materializem in osredotočenost na to, da je treba družbo spraviti geniju s poti, da bo ta lahko razvijal svojo genialnost, je priljubljena pri široki množici odtujenih napol mladostnikov,

ki tolčejo po tipkovnici in sanjajo o prevladi nad svetom. Kar stvari zaplete, je dejstvo, da je imela tudi vodilen intelektualni vpliv na svojega dobrega prijatelja in varovanca – Alana Greenspana, stvaritelja nedavne denarne blaginje, v kateri smo vsi uživali, dokler ni uničila svetovnega gospodarstva. Edino, kar v zvezi z Randovo in njenim “objektivizmom” ni absurdno, je število ljudi, ki jo jemljejo resno. Čas bi bil, da kdo njene ideje premikasti v romanu ali filmu – na primer o tem, kako bi bilo, če bi družbo brez zakonov prepustili svobodni volji samooklicanih genijev.

No, nekdo je to storil, le da ni nastala knjiga ali film, temveč videoigra. *BioShock*, ki je izšel leta 2007, je zasnoval Ken Levine, razvilo pa podjetje 2K Boston/2K Australia. Zasnovan je na alternativni resničnosti leta 1960. Glavni junak – iz čigar perspektive igro igrate – je udeležen v letalski nesreči sredi Atlantika in pristane v podvodnem mestu Rapture. Mesto je ustanovil, kot izve, neki Andrew Rayn (opazite skorajšnji anagram?) kot raj, ki ga kakor neomejen znanstveni eksperiment vodi genij. Znanstveniki so odkrili tehnologijo genetične izboljšave – “spajanje” – in pod pritiskom, da bi obdržal skrivnost, Rayn naredi usodno napako: sprejme Rapturjev edini zakon – prepoved stikov z zunanjim svetom. Zakon v hipu povzroči razcvet donosnega tihotapljenja in razvoj kriminalnega imperija. Rapture zdrсне v državljansko vojno in nato preide v svet igre: antiutopično grozljivko, v kateri besnijo genetično spremenjeni “spojki”. *BioShock* je vizualno osupljiv, meji na presihajočo lepoto, je nasilen, temačen, povzroča težave s spanjem in morda pri nekaterih iz ciljnega občinstva spodbuja razmislek. Igra je bila velika uspešnica, čeprav še vedno iščem koga, ki je že slišal zanjo.

*BioShock* kot videoigra popolnoma sledi merilom medija in če bi jo kot neigravec izbrali in preizkusili, bi to verjetno najprej opazili. Ne le dogovori, katere gumbe in vzvode je treba pritisniti, da se lahko premikaš po svetu igre (to je po navadi moreče in si je težko zapomniti), in ne le naloge v igri, kot na primer “plazmidi”, ki jih moraš vbrizgati, da dobi tvoj lik zahtevane sposobnosti, ali zvočni zapisi, ki priročno ležijo naokoli, da bi jih odkrili in zavrteli ter slišali zgodbo Raptura, temveč tudi ves paket dogovorov ter kod in trikov, ki so igralcem videoiger že zlezli pod kožo, neigravce pa presunejo kot samovoljni in omejevalni ter malce trapasti. Northrop Frye je nekoč opazil, da so vsi dogovori kot dogovori bolj ali manj nesmiselni; Stanley Cavell je poudaril, da so dogovori v kinu prav toliko poljubni (arbitrarni) kot tisti v operi. Obe opažanji sta prišli na dan ob videoigrah, ki so polne, prepolne, točno takih poljubnih dogovorov. Veliko jih naredi igro bolj zapleteno. Igranje iger je veliko bolj nasprotujoč, voljo jemajoč medij kot njegovi kulturni tekmeci. Starejši mediji so

po večini opustili idejo, da je težavnost vrlina; če bi moral poimenovati eno samo visoko kulturno stališče, ki je umrlo za mojega življenja, bi bila to ideja, da je težavnost umetniško zaželeno. V tem, da zahtevnost cveti v najnovejšem mediju – in niti ne slučajno – je malce ironije. Ena najpogostejših pritožb igralcev, ki ocenjujejo nove igre, je premajhna težavnost. (Lepo bi bilo, če bi nekaj tega pričurljalo tudi v svet knjig.)

Torej ugibam: če bi igrali *BioShock*, to inteligentno in misel razvnamajočo igro, bi bila vaša poglobljena reakcija, da bi vas vznejevoljilo vse, kar bi se vam zdelo neumno. Je to pomembno? Ali ne bi pustili igralcem njihovih nadležnih iger, dokler ne bi postale manj mučne? Lahko sploh kaj storimo, da bi postale igre manj odbijajoče/zahtevne/samovoljne/samoizključujoče/neumne? Eden izmed tistih, ki so se najbolj ukvarjali s tem vprašanjem, je tudi eden redkih nedvomnih genijev iz sveta video-iger, Šigeru Miyamoto. (No, njegov status sem opisal kot nedvomnega, vendar je za tiste, ki ne sprejemajo kulturne vrednosti videoiger, še kako vprašljiv – to bi bilo nekaj takega kot genialen plesalec kola. Naj bo dovolj, da je v svetu videoiger, za več deset milijonov igralcev, nesporen genij.) Miyamoto je v svoji karieri vprašanje arbitrarnosti reševal tako, da je naredil svoje igre še bolj samovoljne, bolj šaljive – norčavost je postala del zabave. Ustvaril je Maria in Donkey Konga ter Zeldo in Nintendogs: z drugimi besedami, je Walt Disney. Njegove najboljše stvaritve, kot je pred kratkim nastali *Super Mario Galaxy*, narejen za Nintendo Wii, so vizualno lepe in domiselne (kakovost, ki se kaže predvsem pri konstrukciji veliko malih planetov – svetov, polnih domišljjsko oblikovanih pasti in sovražnikov), zanje pa je značilna tudi vrhunska, očarljiva prismojenost. V svojih igrah ne mara pripovedništva, zato so brez zgodbe (razen serije Zeldi), a ponujajo čisto zadovoljujoče svetove – to je ena izmed stvari, ki jih videoigre delajo najboljše. Prav tako zabaven je *Super Mario Kart*, igra dirkanja, prav tako norčava, z zelo dobrodošlo nizko ravnijo zahtevnosti učenja. V njej Donkey Kong (velika gorila) tekmuje s princeso Peach (večkrat ugrabljeni ljubzenski objekt iz serije Mario), italijanskim vodovodarjem Mariom, njegovim zlobnim dvojčkom Wariom, majhnim zelenim dinozavrom po imenu Joši in tako naprej. Vozila vozijo prijatelji ali družinski člani in igra je razumljiva ter primerna za vse starejše od nekako štirih let starosti. Miyamoto je dejal, da mu je vseč ustvarjanje iger, ki jih lahko skupaj igrata dedek in vnuk, in glede tega je storil več kot kdor koli drug.

Ni naključje, da je Miyamoto posvetil svojo kariero japonskemu izdelovalcu konzol Nintendo, ki mu je namenil vse svoje igre. Podjetje se je rodilo v poznem 19. stoletju kot proizvajalec iger s kartami in ta vidik

igranja je preživel njegovo preusmeritev na nove tehnologije. Morda bo zvenelo očitno – ozadje proizvajalca videoiger so igre – vendar imata njegova največja tekmeca drugačno zgodovino. Sony je podjetje s potrošniško tehnologijo, Microsoft s programsko opremo in obe sta se bolj kot Nintendo upirali temu, da bi razumeli, da ljudje želijo od iger igranje; njuno zanimanje je bilo bolj osredotočeno na željo “osvojiti bitko dnevne sobe”. Prevedeno to pomeni, da želijo kupcem prodati visoko zmogljive, vsega zmožne konzole, ki bodo stale v kotu sobe in omogočale matičnemu podjetju delež pri vseh vrstah prihodnjih potencialnih dohodkov. Sonyev PS3 je čudež z dvema osupljivima tehnologijama, večnitnim računalniškim čipom Cell in novo generacijo pogona Blue-Ray; tudi Xbox 360 je zmogljiv računalnik; vendar je tehnično veliko manj dovršeni Nintendo Wii veliko zabavnejši od obeh.

Toda če bi kdo poskušal najti točko, na kateri se videoigre nagnejo k obliki umetniškega izražanja, bi verjetno iskal v smeri močnejših konzol. Wii je odlična zabava, a je po duhu bliže igrači kakor igri; tega ne mislim kot kritiko, to je vrlina. V obliki iger, kakršne so Miyamotove, je bliže duhu igre v smislu zabave. To je v temnejših tipih videoiger pogosto manj očitno. Neigranci pogosto obsojajo videoigre kot nesmiselne in eskapistične, a tehtnejša ocena bi bilo morda to, da večina iger še zdaleč ni dovolj eskapistična. Prepričljivi esej, ki ga je nedavno napisal teoretik iger Steven Pole, podaja močan argument, da večina iger ponuja model igre, ki je moreče blizu modelu dela<sup>1</sup>. Igre *Grand Theft Auto*, na primer, so razvpite (zlasti med ljudmi, ki jih niso nikoli igrali) zaradi svojega navideznega slavljenja brezciljne nasilnosti. Vendar mora glavni junak v zadnji različici, *Grand Theft Auto VI*, za pridobitev pomočnikov pri kriminalnih dejanjih preživeti zelo veliko časa pri razvijanju odnosa z drugimi; za ustvarjanje in poglobljanje odnosov se mora voziti naokrog, da se s temi ljudmi sreča, jih pelje v nočni klub in tam poseda z njimi. V igri ni to nič manj dolgočasno, kot bi bilo v resničnem življenju.

Peter Molyneux, sijajni britanski oblikovalec iger s posebnim zanimanjem za “igre boga” – igre, v katerih igralec oblikuje svet – je imel zelo dobro zamisel z igro *The Movies*, ki je izšla leta 2005. V njej igralec ustanovi in nato vodi filmski studio, od rojstva medija pa do bližnje prihodnosti: razvija ga, sestavlja proračune, najema filmske režiserje, upravlja kariere zvezdnikov, sodeluje pri produkciji in nato v poteku igre dejansko izdela animirane filme v obdobju ustreznem slogu; od nemega filma do prvega barvnega in današnjih dni. Igralec lahko filme posname

---

<sup>1</sup> <http://stevenpoole.net/trigger-happy/working-for-the-man/>

na svetovni splet, na katerem si jih lahko vsakdo ogleda.<sup>2</sup> *The Movies* je primer, kako prefinjena je lahko videoigra, vendar ima ravno v tem tudi precejšen madež, saj je potek vodenja studia v igri vse preveč realističen: žongliranje s proračuni, pihanje na dušo in predvidevanje logistike so skoraj tako mučni kot v resničnem življenju.

To ni nič nenavadnega. Poole dokazuje, da je večina iger sorodna delu. Imajo trdno določeno strukturo, v kateri mora igralec pri igranju določene ravni zbrati neko število točk, da si prisluži nagrado in si s tem zagotovi napredovanje na višjo raven, na kateri lahko zbere še več točk, drugačne nagrade in tako naprej; vse to se ponavlja, je količinsko določeno in strukturirano. Težava večine teh iger ni v slabi prilagojenosti resničnemu svetu, temveč v tem, da ga vse predobro posnemajo. Njihovi igralci po šolskih letih, večino katerih preživijo pred računalniškim zaslonom in ki so polna tekmovalnosti, ponavljanja in merljivega napredovanja proti ciljem, ki so jih določili drugi, dobijo poklic, poln tekmovalnosti, ponavljanja in merljivega napredovanja proti ciljem, ki so jih določili drugi, za oddih pa sedijo pred računalniškim zaslonom ter igrajo igre, polne tekmovalnosti, ponavljanja in merljivega napredovanja proti ciljem, ki so jih določili drugi. Večina videoiger ni niti približno dovolj neodgovornih.

Na eni strani imamo torej igre, ki dosegajo popolno stanje igranja – premalo jih je, a obstajajo. Poleg Miyamotovih mojstrov in moram omeniti še veličastno šaljive serije, ki jih je izdalo podjetje Lego: *Lego Star Wars*, *Lego Indiana Jones* in *Lego Batman*. So odlične igre za skupno igranje odraslih in otrok, rekonstrukcija likov v obliki animiranih legosestavov pa pomaga otroku pri igranju z stvarmi, nad katerimi je očaran, vendar se jih v filmu boji: težko je biti prestrašen ob pozibavajoči in prekopicavajoči se legorazličici Dartha Vaderja. Igra je za otroka tudi sredstvo, ki je odločilno, da stopi v pravljični svet filma in se v njem igra.

Občutek moči je enkratna kulturna in estetska prodajna prednost videoiger. Medij nima in verjetno ne bo nikoli imel občutka za značaje, ki je lastna drugim oblikam pripovedništva; ne glede na napredek se ne more meriti z globino romana ali razprostranjenostjo filma. Pa vendar ima dve veliki prednosti. Prva je vizualnost: najboljše igre so lepe in ne vidim razloga, zakaj videz videoiger ne bi mogel doseči ali preseči filmskega. Druga ima opraviti z občutkom moči, saj igra ponuja svet, v katerem je igralec svoboden v dejanjih in izbiri. To daje najboljšim igram brezmejno vsebino. V igri si na nenavadno podoben način kot v romanu, ki ga bereš – način, komaj zaznavno drugačen od občutka zatopljenosti, ki te

<sup>2</sup>Razvijalec igre Lionhead je spletno skupnost razpustil 5. decembra 2008, vendar je arhiv filmov dosegljiv na <http://lionhead.com/themovies/tmo.aspx#library>.

prevzame ob ogledu filma. Vsebine romana ni tam, a občutek vstopa v domišljjski svet je.

V tem trenutku gre po večini za zabavo. Primer je žanr, razvit v video-igrah in znan z imenom "preživetvena grozljivka". Glavna premisa je, da pobegnete iz nekega zlega prostora; za to morate premagati zombije in podobna bitja. To zveni kot precej pogost scenarij za film, s to razliko, da tega ne gledate, temveč v njem igrate. Oseba, ki se premika po temačnem hodniku in posluša zlovešče škripave zvoke z druge strani zidu, ste vi. Najboljše izmed teh iger za doseganje različnih učinkov odlično uporabljajo zvok; notranjost je zatemnjena in pošasti, ko pridejo, občutite, kot da prihajajo nad vas – ne nad vas, ki opazujete zgodbo, pač pa nad vas, ki ste v zgodbi. Če to zveni strašljivo – saj tudi je, a v katarzičnem smislu dobre grozljivke in v tem primeru se mi zdijo videoigre veliko bolj zdrave kot njihovi filmski ekvivalenti, ki so se zanemarili do odbijajoče modne "mučilne pornografije". *Resident Evil 4*, splošno priznani vrhunec žanra, je boljša grozljiva zabava kot katera koli grozljivka zadnjih let in če jo zmorete igrati ponoči ob ugasnjenih lučeh, imate trdnejše živce kot jaz.

Drugi primer iger, ki dognano izrabljajo vključenost, je kategorija "streljačin". Obstajajo prvoosebne strelske igre, v katerih je igralčev pogled enak strelčevemu, in tretjeosebne strelske igre, pri katerih igralec gleda na strelca od zunaj. Obstaja še celoten podžanr, pri katerem sta plazenje in lazenje naokoli prav tako pomembni kot samo bojevanje; to so igre "zalezovanja" in najboljšo izmed njih, serijo *Metal Gear Solid*, pogosto navajajo kot vrhunec strelskih iger. Po mojem mnenju so precenjene. Njihov oblikovalec, Hideo Kodžima, ima rad dolge scene: filmske medigre, ki prekinjajo igralsko akcijo in ki pogosto poskrbijo za vizualno najprivlačnejši del igre, ker so lahko narejene z bolj kakovostno animacijo. To združeno z okusom za bizarno zamotane, ponavljajoče se zaplete in dolge sekvence pojasnjevalnih dialogov razvleče igro. Serija *Metal Gear* postavlja v ospredje enega izmed problemov iger, to je, da je pisanje v njih – in napisanega, dialogov ter igranja je več, kot neigralci mislijo – na precej nizki ravni. Pripovedovane zgodbe in izrečene besede ne dosegajo ravni truda, vloženega v zasnovo in realizacijo svetov, zlasti njihovih vizualnih podrobnosti.

Pa vendar so strelske igre zabavne, podobno kot so zabavni akcijski filmi, vendar bolj. *Call of Duty 4*, na primer, prvoosebna streljačina, postavljena v bolj ali manj realistično sedanjost, je hitrejša in bolj navdušujoča kot njeni hollywoodski tekmeči, zaradi večje vpletenosti, ki jo omogoča igralcu. Ni Jason Bourne tisti, ki strelja ali ga streljajo, vi ste – mimgrede, ideja, da takšne igre spodbujajo fantazije o neranljivosti, se mi zdi

napačna. Celo pri igranju na preprostejši ravni te kot igralca ubijejo, in to pogosto; to je frustrirajoče in te jezi. Vsekakor se počutiš manj neranjivega kot ob gledanju streljanja na televiziji. Leta 2004 je izšla komercialna različica igre, razvite kot orodje za trening ameriške vojske<sup>3</sup> *Full Spectrum Warrior*, v kateri gre, zanimivo in neizogibno realistično, manj za streljanje in več za premike ter iskanje kritja. Postavljena je v previdno nedoločljivo državo na Bližnjem vzhodu in leta 2006, ko je lekcija iz Iraka pronicala skozi sistem, je izšlo nadaljevanje z različnimi prilagoditvami in izboljšavami ter veliko spremembo: v tej različici je igralec lahko ubit.

Igre na splošno niso boljše kot filmi. Vendar so pogosto boljše kot visokocenovni hollywoodski filmi. Igre, katerih glavni cilj je posredovati nepremišljeno zabavo, so (po mojem mnenju) dosegle točko, ko so bolj kratkočasne od dragih filmov z istim ciljem. Njihovemu ciljnemu občinstvu se to zdi tako očitno, da je komaj vredno omembe; in ko je omenjeno, je logika jasna. "Igre morajo biti boljše kot filmi, saj več stanejo," je misel nekega igralca. Filmski DVD stane približno 15 evrov in traja nekaj ur, videoigra pa 40 evrov in traja do 40 ur običajne igre; vendar ima veliko iger dodatno razsežnost z igranjem prek svetovnega spleta z drugimi igralci ali proti njim. *Call of Duty 4* ima posebno aktivno spletno skupnost, v kateri se člani povezujejo v moštva in opisujejo spletni del kot najboljšo sestavino igre. Mladenci (po večini), ki dajo svojih 40 evrov, so zahtevno občinstvo.

Morda celo prezahtevno. Jaz nisem ciljno občinstvo, očitno, a veliko iger se mi zdi pretežkih: stopnji frustracije in ponavljanja sta previsoki. Igralci se nad tem včasih pritožujejo, vendar je prav tako verjetno, da se bodo pritožili zaradi nasprotnega, in za podjetje, ki izdeluje igre, je ena najboljših možnosti glede zahtevnosti, da to igro podaljša – peturno igro (prekratko za zahtevnega igralca) lahko podaljšamo v dvajseturno z razmeroma preprostima ukrepoma: otežimo načina shranjevanja napredka in obnavljanja zdravja. To je za neutrjenega igralca dolgočasno in nadležno. Pri vsej stvari je neprijetno to, da je izkušen igralec zelo zaželen osebek: mlad, moški, z razpoložljivim dohodkom, dojemljiv na oglaševanje in trženje, težko dosegljiv prek drugih medijev in voljan poskusiti kaj novega. Igranje je donosno in se je hitro širilo, to mu je omogočilo prav njegovo občinstvo, zato je industrija močno osredotočena na to, da daje fantom, kar želijo.

---

<sup>3</sup> Vojska Združenih držav Amerike ima za višje častnike tudi strateško igro *Full Spectrum Command*, ki v javnosti še ni izšla.

In kaj želijo? Tisto, kar občinstvo pričakuje od vsakega novega medija: zelo poenostavljeno, želijo pornografijo. Želijo videti stvari, ki naj jih ne bi videli. Zato so videoigre na splošno (daleč od sveta Mijamoto-sana) tako preobložene z nasiljem – to želijo mladci videti. (Pornografija v seksualnem smislu ni tako problematična: to lahko dobijo na spletu, kadar koli želijo.) Zaradi izobraževalnega sistema in dela, ki sta vezana na doseganje ciljev in hkrati dosledno upoštevanje pravil, hrepenijo po tem, da bi naredili domišljjsko kriminalno dejanje – in ga tudi lahko. Niso vse igre cinične in neskončno nasilne, toda veliko jih je in to videoigre zadržuje. Drži jih na ravni holywoodskih uspešnic, ko bi lahko šle naprej in bile nekaj drugega, nekaj več.

Zdi se mi popolnoma razumljivo, da bodo videoigre takrat, ko bodo moji otroci odrasli, vsaj tako pomemben in kulturno povsod navzoč medij kot film in televizija. Ali bodo tudi enakovredno pomemben umetniški medij, je že manj jasno. Ena izmed težav je, da je izdelati igre za nove konzole zahtevno in drago: nihče ne more narediti igre za PS3 ali Xbox 360 brez dostopa do velike količine kapitala. Naslednja generacija konzol je daleč stran in vsaka naslednja še dlje. Medtem ko so orodja za izdelavo filmov postala cenejša, so se tista za izdelovanje iger podražila; to morda pomeni, da se industrija iger nikoli ne bo premaknila od potrebe po ustvarjanju ekvivalentov popularnih filmskih uspešnic. Že zdaj trpi zaradi pretiranega razmaha nadaljevanj – to je vedno znamenje, da imajo glavno besedo finančniki. Igre dobro tekmujejo s filmskimi uspešnicami, vendar bi bilo škoda, če bi bil to vrhunec njihovega umetniškega razvoja.

O tem, kakšne bodo igre v prihodnje, obstaja nekaj namigov. Še en splošno priznan genij iz sveta iger je Will Wright. V svoji prvi veliki stvaritvi *The Sims* je uporabil idejo Abrahama Maslowa o človeški “hierarhiji potreb” (hrana, zavetje, varnost in tako naprej do “najvišjih izkustev”) in jo prilagodil igri, v kateri uporabnik postavlja pravila za svoje like in jih nato spusti v svet, da se srečujejo z drugimi in drug na drugega vplivajo. Srečanja so lahko nepredvidljiva. “Mami, kaj je intimnost?” je enajstletna igralka *Simsa* vprašala mojo znanko. Dan pozneje je spet prišla v kuhinjo, ogorčena: “Mami, moj lik je pravkar dobil dojenčka!” Tudi *Sims* je imel (pre)več nadaljevanj. A Wright je oblikoval drugo igro, imenovano *Spore*. Urejena je v pet zaporednih prizorišč. Začnete kot stvaritelj enoceličnih organizmov in nadzorujete njihov boj za življenje, potem urejate njihov razvoj v inteligentna bitja, oblikujete pleme, nato civilizacijo, medtem ko ves čas nadzorujete parametre igralnega sveta. V zadnji fazi, v kateri vaša civilizacija odpotuje v vesolje, jo lahko naložite na svetovni splet in ji dovolite, da se druží s civilizacijami v vesolju, ki so jih razvili drugi



igralci. V tem trenutku obstaja več deset tisoč takšnih planetarnih civilizacij, ki jih lahko raziskujete. Wrightovo delo daje močan občutek, da je najzanimivejša stvar pri njegovih igrah to, kar lahko z njimi naredi uporabnik; da so pri igri najpomembnejši uporabnikove izkušnje, odzivi in ustvarjalnost.

Tako, sem le uporabil to besedo. Z estetskega stališča se sprožajo burne razprave o tem, ali igre dajejo igralcem pravo ustvarjalnost ali je to le grozljiv korporacijski privid. PS3 ima čudovito novo igro z imenom *LittleBigPlanet*, v kateri kot nogavičasto bitje potujete skozi ravni igre, polne ugank in ovir, ki jih upravlja fascinantno realistična fizika – in potem vam ponudi zbirko orodij, s katerimi oblikujete svoje ravni igre ter jih pretočite na splet, da jih lahko igrajo tudi drugi. Vse podrobnosti ravni so odvisne od vas; lahko jih napolnite s fotografijami in glasbo po svoji izbiri, počnete lahko, kar koli želite. To je zabavno. Je tudi ustvarjalno? Nisem prepričan: del mene želi reči, da ni, da nič v okviru sveta, ki ga je tako celovito izdelalo podjetje, ne more biti resnično ustvarjalno. A ni tako daleč od ustvarjalnosti in mogoče si je zamisliti dan, ko bodo igre kot ta prečkale mejo in ponudile resnično svobodo in s tem resnično možnost narediti nekaj novega, nekaj svojega.

Naslednji način, na katerega se bodo igre morda približale umetnosti, so lepota in podrobnosti domišljjskega sveta, skupaj s svobodo potepanja po njih. Že zdaj nekaj iger ponuja tako imenovano zmožnost "kalupa". Ta dovoljuje igralcu, da prezre izrecne naloge in poslanstva ter samo postopa naokoli. (Najljubši vidik mnogih igralcev igre *Grand Theft Auto* vsebuje to šablonskost. *Grand Theft Auto: San Andreas* se dogaja v Kaliforniji in najbolj priljubljena kalupna aktivnost je preprosto vožnja do obale in opazovanje sončnega zatona nad oceanom.) Menim, da bo vedno več iger postavilo v središče igralčevo izkušnjo in bilka v tem vetru je *Fallout 3*, nova igra podjetja Bethesda. Postavljen je v poapokaliptično leto 2277 in vaš lik začne igralško življenje v bombnem zaklonišču Vault 101 blizu ruševin Washingtona. Igra ima običajne pritikline in cilje, toda ena najbolj pozornost zbujajočih stvari je zmožnost raziskovanja zbombardiranega, opustošenega in čustveno intenzivnega mesta. To je nekaj, kar si težko spravite iz glave, ko enkrat izkusite – in je utrinek tega, kar lahko igre naredijo v najboljšem primeru. V naslednjem desetletju bomo v svetu iger pričla boju med finančniki in umetniki; če bodo zmagali pravi ali zmagali dovoljkrat, bomo dobili popolnoma novo obliko umetnosti. V trenutku, ko je razlogov za zadovoljstvo manj, kot bi jih moralo biti, pa je to nekaj, kar z veseljem pričakujemo.