

Vojne so slabe igre

ALJAŽ POTOČNIK

Ljubim videoigre. Menim, da gre za najboljši medij. Nekateri imajo v prostem času raje knjige. Pravijo, da bogatijo besedni zaklad in spodbujajo rast bralčeve domišljije. Trdijo tudi, da jih knjige popeljejo na popotovanja po resničnih, zgodovinskih ali izmišljenih svetovih, jih soočijo z uspehi in porazi junakov ali razkrivajo globine človeških čustev, dilem ter odpirajo okno do vsega najboljšega in najslabšega kot tudi povsem povprečnega in banalnega. Resnično lahko vse prelijemo na papir – a ne gre spregledati dejstva, da je branje izrazito pasivno početje. Prevajanje abstraktnih znakov najprej v jezik in nato v predstave sicer zahteva domišljijско delo, s katerim se bralec še posebej v prvoosebni pripovedih pogosto poistoveti z literarnimi liki, a kljub vsemu ostaja zgolj potnik na tujem potovanju – muha na steni, ki more na svet vplivati zgolj tako, da ne obrne lista. V tem pogledu so knjige povsem primerljive s filmi oziroma televizijskimi serijami.

Vse izkušnje, ves besedni zaklad, ki ga od posamezne medijske izkušnje odnese občinstvo, so manj odvisne od medija kot od avtorja in njegove sposobnosti posredovanja vsebine. Obstajajo knjige, ki nam ne dajo ničesar, in filmi, ki nam zamajajo svet. Kdor trdi, da k razvoju domišljije v prvi vrsti pripomorejo knjige, pa pozablja, da domišljija ustvarja predstave s sintezo že znanega, in ne s kreacijo iz nič. Posledično so vizualni posnetki predmetov, pokrajin, živali, rastlin, zgradb in mnogih drugih podob lahko precej koristnejši za bogatenje osebnega zabožka domišljijских lego kock, s katerimi lahko nadalje izdelujemo nove predstavne sinteze in domišljijские svetove.

Žanr zase

Podobne prednosti kot pri filmu najdemo tudi v videoigrah, z dodatkom, da na računalniku izdelani svetovi niso omejeni z zahtevami resničnega sveta in da omogočajo še bolj radodarno vizualizacijo domišljije nekaterih vizualno najbolj nadarjenih ustvarjalcev na svetu. Seveda, če gre za dobro igro. Vredno je tudi opozoriti, da so stroški najmanjša igralcev za sinhronizacijo v druge jezike zelo visoki, tako da so igre pogosto polne tudi pisane besede. Ob bogatenju vizualnega zaklada hkrati spodbujajo branje in discipliniralne pozornosti.

Temu pa videoigre dodajo element, ki ga pasivni mediji ne premorejo. Potnika spremenijo v gonilno silo zgodbe. Ta ne govori več

o nekem junaku in njegovih odločitvah. Četudi obstajajo igre, ki se držijo bolj linearnega in pasivnega pristopa, so sodobne igričarske izkušnje vse bolj osredotočene na ustvarjanje sveta, v katerem lahko igralec nastopa in ustvarja svojo lastno zgodbo, z lastnimi uspehi, neuspehi, razočaranji in odkritji. Skoraj nemogoče je, da bi dve osebi odigrali identično igro nelinearne videoigre. Na mnogo različnih načinov jo lahko odigra tudi ena sam igralec. Velike odločitve in ključni zgodbovni dogodki se bodo morda ponovili, a pot med njimi bo zagotovo vsaj malo odstopala.

Ker so videoigre tesno povezane s svobodnimi odločitvami igralcev, z načinom, kako se bodo vedli in kakšen odnos bodo imeli do soigralcev ali računalniških likov, ki okolju dodajajo občutek obljudenosti, so se že davno pojavili očitki, da lahko ob nepravilni vsebini mlade spodbujajo k nasilju. Med bolj znanimi tarčami starševskih skrbi so bile igre franšize *Grand Theft Auto*. Poleg zgodbe, ki igralca popelje v umazani podpopok družbe, med narkokartele, roparje, morilce in druge kriminalne elemente, nam odprt svet z obilico možnosti interakcij s predmeti in naključnimi računalniškimi liki omogoči priložnost za številna druga nasilna dejanja. Prav to pa naj bi bilo še posebej nevarno za občutljivo mladino.

Ljudi ne ubijajo puške ... temveč joysticki!

Obdobje najbolj odmevnih kritik videoiger se je pričelo po zloglasnem strelskem pohodu na ameriški srednji šoli Columbine, 20. aprila 1999. Krivdo za umor 12 dijakov in učitelja je ameriška javnost poskušala pripisati tudi nasilnim videoigram. Dijaka, ki sta napad izvedla, Dylan Klebold in Eric Harris, sta bila namreč velika ljubitelja streljačin *Doom*, *Wolfenstein 3D* in *Duke Nukem 3D*. Za igro *Doom* je Harris celo izdeloval lastne zemljevide.

Vendar kljub številnim raziskavam, ki so v naslednjih letih poskušale najti povezavo med videoigrami, nasiljem, izgubo empatije in manjšo občutljivostjo na nasilje, so rezultati vse manj prepričljivi. Tudi kadar je vpliv videoiger prisoten, je ta tako rekoč zanemarljiv v primerjavi z drugimi okoljskimi dejavniki. Še več, nemški Srednjeevropski center za ekonomske raziskave (ZEW) je v poročilu iz leta 2011 celo zapisal, da imajo nasilne videoigre pogosto obraten učinek na družbo, kot so se bali njihovi kritiki. Sicer niso ugotovili, da ljudi odvrtačajo od nasilja ali jih umirjajo, so pa zato opazili, da nasilnežem, ki bi svoje težnje sicer poskušali izživeti v javnosti, omogočajo, da te vzgibe izživljajo v okolju, ki je popolnoma neškodljivo za ostale.



Poleg tega so raziskave postregle z nekaterimi drugimi ugotovitvami v zvezi z vplivom videoiger na igralce. Izkazalo se je, da izboljšujejo njihove sposobnosti. To pravzaprav niti ne bi smelo biti presenetljivo. Najbolj priznane videoigre igralce vselej postavijo pred izziv in od njih zahtevajo učenje ob reševanju nalog, ki postajajo z vsako stopnjo zahtevnejše in kompleksnejše. Poleg boljše koordinacije med rokami in očmi so se igralci videoiger izkazali tudi s hitrejšim prepoznavanjem vzorcev in večjo odzivnostjo. Številne večigralske igre prav tako zahtevajo visoko stopnjo sodelovanja med posamezniki, ki se ne nahajajo v istem prostoru, zato se izboljšujejo tudi komunikacijske sposobnosti. Poleg omenjenih koristi, ki sledijo iz uporabniškega vmesnika in tipa igre, pa videoigre prinašajo tudi cel kup vsebinskih ugank. Najboljše in najzanimivejše med njimi silijo igralce k ustvarjalnemu razmišljanju in iskanju skritih poti za rešitev naloge. Pri tem jih konkretni – čeprav virtualni – primeri aplikacije znanja in priložnost neskončnega učenja brez resnih posledic za realno življenje precej bolj motivirajo k inovativnosti, kot to uspe grožnjam slabe ocene v šoli ali vrstniškega posmeha v družabnih aktivnostih. Celo večigralske igre po zaslugi anonimnosti ne prinašajo tako izrazitega občutka sramu ob porazih, temveč igralce večkrat podžgejo k novim poskusom in želji po izboljšanju.

Učenje z igro ali učenje za vojne igre?

Ni čudno, da se izobraževalci že vrsto let trudijo prednosti videoiger izkoristiti v svoj prid in jih uvesti v učni proces, pa čeprav pri tem pogosto spregledajo dejstvo, da so videoigre v prvi vrsti zabavne ravno zato, ker so igre, česar šola s formalnimi zahtevami ocenjevanja znanja, ki vpliva na nadaljnje možnosti izobraževanja in doseganje življenjskih ciljev, preprosto ne more oponašati. To pa ne pomeni, da izobraževalne igre ne morejo postati vsaj bolj zanimiv način podajanja snovi.

Ko se igram enkrat prizna sposobnost spodbujanja učenja, pa je le še majhen korak do tega, da postanejo zanimive tudi za vojsko. Pravzaprav so za vojsko zanimive že zelo dolgo. Simulatorji so precej ugodno učno orodje, ki se precej težje uniči od bojnega letala v rokah neukega pilota. So igričarji torej vojaki prihodnosti?

To je bila premisa filma *Igrače (Toys)* iz leta 1992. Režiser Barry Levinson je v filmu z Robinom Williamsom in Michaelom Gambonom prikazal zgodbo tovarne otroških igračk, ki po menjavi vodstva prične izdelovati vojaške stroje. Te so v rokah otrok, ki so še posebej nadarjeni za videoigre, postali smrtonosno orožje, čeprav se otroci tega niti niso zavedali. Ameriška vojska je predlogu v filmu odločno nasprotovala, v resničnem svetu pa so črto zaenkrat potegnili predvsem pri tem, da bi jih nevede nadzirali otroci.

Pri tej črti pravzaprav nimajo niti preveč izbire. Ne le zato, ker bi dvomili, da bi ameriške oblasti dovolile otrokom pilotirati izjemno draga in smrtonosna orožja. Velik problem je že v tem, da letalski simulatorji preprosto ne sodijo več med bolj priljubljene žanre videoiger. Temu ni bilo vselej tako. O tem pričajo stare igralniške palice, ki jih marsikateri starejši igričarski navdušenec še vedno hrani

med zaprašenimi predmeti, čeprav jih poskuša že več let prodati. Poleg tega, da so bili *joysticki* odlični za lomljenje med igranjem športnih iger, so bili dražji primerki pogosto prav posebej prilagojeni potrebam pilotiranja letal ter v številnih primerih celo oponašali pilotske ročke.

Upad zanimanja za te igre nam najbolje pokaže tranzicija z igralnih palic na igralne ploščke. Velik del igralcev, ki letalskih iger niso igrali zaradi kakšne posebne ljubezni do letal, pa se je z napredkom grafike preselil med privrženca sodobnih streljačin. Te igralcu namesto geometričnih likov zoperstavijo izredno realistične sovražnike vseh vesoljnih vrst in v najrazličnejših okoljih.

Če bi svetovne vojske želele izkoristiti veščine igričarjev za svoje potrebe, bodo – vsaj glede na sodobne trende – morale flote brezpilotnih letal hitro nadgraditi z drugimi oblikami brezpilotnega orožja, ki so bližje današnjim mladim igričarjem in potencialnim prihodnjim vojakom. No, Rusi so med letošnjo parado ob 70. obletnici dneva zmage predstavili nov tank T-14 Armata. Čeprav za nekatera opravila trenutno še potrebuje posadko, so načrti, da bo v prihodnosti postal povsem brezpiloten.

Četudi videoigre še nekaj časa ne bodo neposredno urile vojake prihodnosti, ni možno spregledati, da so med najbolj priljubljenimi ravno vojaške streljačine. Podatki sicer niso enotni, a lahko bi rekli, da je trenutno druga najbolj igrana videoigra na spletu *Counter-Strike: Global Offensive*. Drugo mesto je zasedla na majski lestvici spletne igričarske platforme *Raptr*, sicer precej za *League of Legends*, po številu igranih ur pa isto mesto zaseda tudi na *Steamu*, le malce za *DOTA 2*. Poleg tega sta se na lanski seznam desetih najbolj prodajanih videoiger v ZDA zavihteli tako *Call of Duty: Advanced Warfare* kot *Call of Duty Ghosts*. Prisotnost streljačin na lestvici je dopolnil še *Destiny*, ki pa je bolj fantazijska in ni v tolikšni meri povezana z vojsko.

Srečanje dveh industrij

O povezanosti ameriških vojaških streljačin z vojsko ne govorimo naključno. Ta namreč še kako obstaja. Mnoga velika igričarska podjetja se po pomoč pri izdelavi kar se da prepričljivih vojaških videoiger pogosto zatekajo k sodelovanju z bivšimi vojaki. Kar nekaj jih je zaposlenih v vlogi strokovnih svetovalcev, obstajajo pa tudi primeri, ko so produkcijske hiše dobile uradno pomoč ameriške vojske. Precej prahu pa je dvignilo nedovoljeno sodelovanje sedmih članov slavne ekipe ameriških posebnih enot SEAL Team 6, ki je 2. maja 2011 izvedla napad na poslopje Osame bin Ladna v pakistanskem Abotabadu in pri tem ubila najbolj iskanega moža na svetu. Ker so izdelovalcem videoigre *Medal of Honor: Warfighter* razkrili tajne podatke o opremi, ki so jo uporabljali med misijo, so ostali brez dveh mesečnih plač in verjetno izgubili možnosti za napredovanje, niso pa prejeli zapornih kazni. Napad na kompleks Osame bin Ladna je bil tudi sicer velik hit za proizvajalce video iger. S pomočjo vojaških svetovalcev je podjetje Kuma/War že teden po napadu izdalo igro *Episode 107*, ki je igralcem omogočila rekreacijo resnične misije v udobju lastnega naslonjača.

Kljub številnim raziskavam, ki so poskušale najti povezavo med videoigami, nasiljem, izgubo empatije in manjšo občutljivostjo na nasilje, so rezultati vse manj prepričljivi. Tudi kadar je vpliv videoiger prisoten, je ta tako rekoč zanemarljiv v primerjavi z drugimi okoljskimi dejavniki.

Naj bo sodelovanje uradno ali neuradno, industrija vojaških streljačin vselej stremi h kar se da prepričljivi upodobitvi vojaških enot, strategij, orožij, opreme in misij, s katerimi imajo tekom svojega služenja opravka predvsem posebne vojaške enote. Številni kritiki ob tem izražajo skrb – ki spominja na skrbi staršev po streljanju na srednji šoli Colombine – da ameriška vojska vojaške streljačine izkorišča kot sredstvo novačenja. To ne bi bilo nič čudnega. V zadnjem letu je v javnost pricurljalo neprijetno razkritje, da pobratenost ameriških oboroženih sil s profesionalno ligo ameriškega nogometa NFL, ki je sicer daleč najbolj priljubljen šport v ZDA, temelji na visokih plačilih vojske, in ne na golem patriotizmu, kot je dolgo vztrajala liga. Poleg tega vemo za vsaj eno franšizo videoiger, ki niti ne poskuša skrivati dejstva, da je namenjena rekrutiranju. Gre za igre *America's Army*, ki so jo oborožene sile ZDA izdale leta 2002, leta 2013 pa je izšla že četrta različica.

Ameriška vojska je omenjeno igro celo brezplačno distribuirala interesantom z uradnim pojasnilom, da igralcem omogoča preizkus, če je vojska za njih in če so sposobni shajati s psihičnimi in fizičnimi izzivi služenja. Novačenje z videoigami naj bi bilo organizirano celo na nekaterih šolah. Preden bralec očitajoče ozmerja ZDA, naj sicer opozorimo, da rekrutiranje in oglaševanje vojske v šolskih ustanovah in prireditvah ni le v domeni ZDA. O tem priča vojaški kotiček na letošnji Škisovi tržnici v Ljubljani. Poleg pijače in lokalnih dobrot študentskih klubov so si študenti lahko ogledali še orožje in vozila, s katerimi se imajo priložnost igrati slovenski vojaki. Med navdušenci pa je bilo pogosto slišati tudi pogovore o videoigrah in primerjavah orožja s tistim iz virtualnega sveta.

Novačenje s podobnim propagandnim materialom pa je vselej problematično. Predvsem za tiste, ki se zaradi njega odločijo za sodelovanje v vojski, nato pa ugotovijo, da se za bliščem propagande skriva neka povsem druga realnost. Najbolj dramatično razhajanje med propagando in vojaškim vsakdanom so doživeli nešteti prostovoljci, ki so se ob začetku prve svetovne vojne javili k obrambi evropskih domovin, kasneje pa so ponos in željo po pridobivanju časti zamenjali za občutek ujetosti in brezupa, ko so se evropske fronte spremenile v mline za mletje mesa.

Precej manj dramatična, a enako zgovorna je anekdota enega od igralcev v *Top Gun* (r. Tony Scot) s Tomom Cruisom v glavni vlogi. Čeprav film ne prikazuje zgolj veličastne plati vojske, je bil izjemno uspešno orodje za rekrutiranje vojaških pilotov. Kako ne bi bil? Hitra letala, drzni piloti, lepa dekleta – vse, kar si želi povprečni mlad moški želi (ob izidu filma leta 1986 ženske še niso mogle slu-

žiti v bojnih enotah vojske ZDA). Vendar nazaj k anekdoti. Enemu od igralcev v filmu naj bi nekega dne pristopil mlad vojaški pilot in ga vprašal, če se pravilno spomni, da ga je videl v omenjenem filmu. Igralec mu je odgovoril pritrdilno in pričakoval lepe besede, kar igralci, ko so prepoznani po vlogah v uspešnicah, običajno tudi prejmejo. Vendar namesto pohvale je dobil očitek, da ga je film navdušil k vstopu v oborožene sile, kar mu bi naj uničilo življenje.

»V igri je bilo drugače!«

To je namreč problem vseh medijev, ki poskušajo vojaško življenje predstaviti v namen zabave. Kljub prepričljivosti to počnejo izrazito slabo in povsem nerealistično. Kdor svojo predstavo gradi na podlagi zabavne literature, filma ali iger, bo po pričanjih vojakov, ki so šli skozi to izkušnjo, izrazito razočaran. Videoigre so pri tem še posebej slabe, saj s sledenjem določenim pravilom industrije in zaradi omejitev, ki jih nalaga sam medij, ustvarjajo izkušnje, ki so pravzaprav diametralno nasprotne tistim, ki jih doživljajo vojaki na terenu. Pri tem lahko celo sklepamo, da ta razkorak niti ni posledica načrtne propagande.

Med razlogi za razlike je treba upoštevati, da morajo biti igre zabavne, saj jih drugače ne bi nihče igral. Že tu izgubimo cel kup dejavnosti, s katerimi se mora soočiti sodobni vojak. Od učenja tujih jezikov za komunikacijo z lokalnim prebivalstvom do sposobnosti pomirjanja napetosti. Poleg tega med opravila mnogih vojakov sodijo tudi infrastrukturni projekti, kot so kopanje jarkov in vodnjakov, grajenje mostov, skrb za logistiko in vrsto drugih podpornih dejavnosti, brez katerih sodobne vojske ne morejo delovati. Tako ni čudno, da se videoigre osredotočajo predvsem na misije posebnih enot. Tudi kadar igralca postavijo v vlogo navadnega vojaka, je poudarek na posamezniku in njegovem osebnem vplivu na razplet bitke bistveno prevelik. To povedo že podatki o številu ubitih nasprotnih enot v igrah, ki se lahko gibljejo tudi v tisočih. Domnevno daleč najbolj smrtonosen ameriški vojak Dillard Johnson je po lastni oceni v celotni karieri ubil 2746 pripadnikov nasprotnih enot. Pri tem naj ne pozabimo omeniti, da je vozil tank. Kot ostrostrelec jih je uspel ubiti zgolj 121. Tudi s tem rezultatom pa se je med Američani uvrstil takoj za slavnim Chrisom Kyleom, ki je kot ostrostrelec dosegel nekaj čez 160 ubojev. Celo najbolj smrtonosen ostrostrelec vseh časov Finex Simo Häyhä, ki ga je Rdeča armada poimenovala za belo smrt, je zabeležil 705 žrtev – majhna številka v primerjavi z virtualnimi tekmeci.

Še bolj kot opisana razhajanja pa k nerealizmu vojnih iger prispeva

razlika med omejitvami človeškega telesa in napredovanjem stopenj, ki so praktično nepogrešljiv del igričarskega sveta. Pri tem ne mislimo zgolj na dejstvo, da v mnogih igrah igralca lahko zadanejo številni strelji, a ta še naprej podleže ranam. Še več, ob najhujših ranah bo pogosto uspel iz rokava potegniti še več bojevitosti, opravil bo s sovražnimi enotami, nato pa še povsem okreval. Čeprav je to velik del številnih vojaških videoiger, obstajajo tudi takšne, ki bolj sledijo pravilu en metek, ena smrt. Seveda, če igralca zadane v pravo točko.

Še večji problem pa je v strukturi igralne izkušnje, ki je povsem nasprotna od tiste, ki jo imajo posamezni vojaki. Ti vojno pogosto pričnejo na vrhuncu svojih fizičnih sposobnosti in z najnovejšim orožjem, čas in naporji vojskovanja pa vojakovo telo počasi načenejajo. Podobno obraba prizadane tudi njegovo opremo. Po koncu vojne veterani zato najpogosteje ne postanejo superjunaki z najnaprednejšim orožjem, s katerim sami pospravijo cele linije sovražnih enot, temveč imajo v številnih primerih precej resne zdravstvene težave.

V videoigrah je potek ravno obraten. Igralec začne na najnižji točki svojih fizičnih sposobnosti in opremljenosti, z vsako uspešno misijo pa se mu ta dejavnika izboljšujeta. Namesto, da bi bilo plazenje po tleh, skakanje, pretepanje, tek in počepanje z vsako poškodbo težje, zaradi vse večje navajenosti na ukaze pravzaprav postaja lažje in povsem sledi mantri, da nas to, kar nas ne ubije, zgolj naredi močnejše. Poleg tega igre praviloma ne upoštevajo naraščanja utrujenosti med samo misijo. Kljub prenašanju tudi po dvajset kilogramov opreme na hrbtu vojaki v videoigrah z vsakim počepom in pretečenim kilometrom ne izgubljajo hitrosti in svežine. Prvi počep je vselej enako hiter kot zadnji.

Preizkus realizma vojnih iger lahko opravi vsak ljubitelj streljačin, ki sicer brilijira v večigralskih turnirskih igrah: miško in tipkovnico lahko zamenja za lasertag ali paintball puško. Kdor bo pričel hitro tekati naokoli, skakati, da bi se ognil sovražnim strelom, in oponašati trike, ki se jih je naučil v videoigrah, bo hitro ostal brez sape in postal prva tarča za odstrel.

Te pomanjkljivosti vojaških videoiger bi sicer lahko delno odpravili. V teoriji bi dobili igro, ki bi uspešnost nagrajevala z vse slabšimi fizičnimi statistikami, ki bi jih morali kompenzirati s pridobljenimi izkušnjami, a vprašljivo je, če bi tovrstna igra požela podobne komercialne uspehe kot nerealistični izdelki, ki želijo zgolj ponuditi zabavno igralško izkušnjo. V veliki meri se zato zdi, da sta realizem in zabavnost v žanru vojaških streljačin precej na nasprotnih bregovih.

Makromanija

Roko na srce pa streljačine niso edini žanr videoiger, ki se ukvarjajo z vojno. Leta 1990 je recimo izšla izredno zanimiva igra *Conflict*, ki simulira napetosti na Bližnjem vzhodu po fiktivnem atentatu na izraelskega premierja. Naloga igralca je, da s pomočjo diplomacije, vohunjenja in vojaškega posredovanja najde strategijo za politično destabilizacijo ali okupacijo štirih sovražno nastrojenih

sosodnih držav. Tudi sicer obstajajo dolge police strateških videoiger, ki se vprašanja vojne lotevajo z makro nivoja. Precej priljubljene so predvsem raznorazne vojaške realnočasne strategije. V zadnjih letih se s komercialnim uspehom lahko denimo pohvalijo tudi zgodovinske vojaške strategije franšize *Total War*. Serija igralcu omogoča, da na zemljevidih in bojiščih Evrope s Sredozemljem, Azije in Amerike ustvari alternativno zgodovino, od antike vse do napoleonskih vojn.

Iluzije veličastnosti izurjenega posameznika v teh igrah zamenjajo občutki makromanije, ki že meji na megalomanijo: igralec se brez pravega občutka za človeške izgube sploh ne zaveda, da je za dosež določenega strateškega ali prestižnega cilja pričel obravnavati življenje zgolj kot eno od surovin, ki jih mora vselej obdržati nad neko minimalno sprejemljivo količino, če želi konflikt nadaljevati dalj časa. Podobne kalkulacije se pojavljajo tudi v drugih realnočasnih strategijah, ki sledijo uspehu studia Westwood in njegovih kulturnih iger *Dune 2* in serije *Command & Conquer*. Iskanje najbolj učinkovitega načina izkoriščanja omejenih sredstev za zmago nad nasprotnikom z uničenjem njegove baze pa je hkrati cilj obeh trenutno najbolj igranih iger, *League of Legends* in *DOTA 2*.

Da so vse precej obupne pri prikazovanju realnih okoliščin vojne na makro nivoju (z izjemo morda *Conflict*) priča dejstvo, da vselej igrajo zgolj na popolno zmago in uničenje nasprotnika, ob tem pa ne odprejo glavnega problema, s katerim je soočen poveljnik vojaških sil v neugodnem položaju – kako naj spremeni potek vojne, da s tem ne bo hkrati odpravil možnosti za vzpostavitev ponovnega miru?

Ključno vprašanje skoraj vseh resničnih vojn, ki je Kanta spodbudilo k pisanju dela *K večnemu miru* in mednarodno skupnost k podpisu sporazumov o pravilih vojskovanja, ravnanja z ujetniki in civilisti ter prepovedanih orožjih, v videoigrah praktično ni prisotno. Deloma verjetno zato, ker diplomatska pogajanja niso tako razburljiva kot preizkušanje najbolj ekstravagantnega orožja, ki v virtualnih svetovih postrežejo z vsakič večjimi, glasnejšimi in spektakularnejšimi eksplozijami. Deloma pa tudi zato, ker nam videoigre omogočajo izživljanje scenarijev katastrof. Le kdo v Sid Meierjevi klasiki *Civilization II* ni začel jedrske vojne? Velik razlog pa lahko najdemo tudi v strukturi praktično vseh iger in športov, ki jih igramo, ne le videoiger. Skoraj brez izjeme namreč zahtevajo strogo ločevanje med poraženci in zmagovalci. Razplete, ki se končajo brez poraženca, pa pogosto obravnavamo kot nezaželene. S te perspektive bi torej lahko rekli, da videoigre niso slabe pri reprezentiranju resničnosti vojne. Obratno: vojne, kljub vsem grozotam, včasih ne razkrijejo resničnosti človeške igre. \ \

Je reševanje bank v javnem interesu?

JAVNI INTERES

Prispevke za zimsko številko pošljite do 25. 11. 2015.