

Katarzyna Górak-Sosnowska

Walka o cyfrową godność : bliskowschodnie i muzułmańskie gry komputerowe

Media, Kultura, Społeczeństwo nr 1 (5), 107-125

2010

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

KATARZYNA GÓRAK-SOSNOWSKA
Szkola Główna Handlowa w Warszawie
kgorak@sgh.waw.pl

WALKA O CYFROWĄ GODNOŚĆ. BLISKOWSCHODNIE I MUZUŁMAŃSKIE GRY KOMPUTEROWE

Istnieje wiele sposobów, aby komputery osobiste stały się naprawdę osobiste. Najbardziej rozpowszechniony system operacyjny Windows umożliwia użytkownikom dopasowanie interfejsu do swoich potrzeb – wprowadzenie własnego tła, wygaszacza ekranu, kolorystyki czy kształtu i form ikon, a także efektów dźwiękowych. Wirtualny świat muzułmańskiego oprogramowania sięga zdecydowanie głębiej. Obok oferowanych bezpłatnie wygaszaczy ekranu z meczetami i arabską kaligrafią czy ikonką z orientalnymi ornamentami zawiera także oprogramowanie użytkowe oraz gry komputerowe.

Gry komputerowe stanowią reprezentację poznawcze rzeczywistości. Poprzez grę użytkownik może uczestniczyć w wydarzeniach będących jej przedmiotem. Muzułmański i bliskowschodni *software*, a zwłaszcza gry komputerowe, stanowi ciekawy przedmiot badań. Na swój sposób są one bowiem przeciwwagą dla gier zachodnich, mimo że przypominają je swoją formą. Fabuła bliskowschodnich gier dopasowana jest do rzeczywistości politycznej regionu, co skutkuje inną tematyką, jak również odmiennym niż w grach zachodnich przypisaniem ról bohaterom. W przypadku muzułmańskich gier edukacyjnych istotny jest ich religijny charakter – gra stanowi narzędzie służące do przekazywania spuścizny religijnej młodym muzułmanom w ciekawy i zgodny z duchem nowoczesności sposób. O znaczeniu technologii informatycznych, w tym gier komputerowych, dla muzułmanów świadczyć może to, że zdecydowana większość alimów (muzułmańskich uczonych), którzy mają w Internecie swoje serwisy z *fatwami* (opiniami prawnymi) dopuszcza możliwość grania w gry komputerowe. Muszą tylko być spełnione dwa warunki:

- a) gry nie mogą zawierać treści sprzecznych z islamem (wulgaryzmów, przemocy, erotyki etc.),

- b) nie powinny odciągać gracza od jego obowiązków i powinności w świecie rzeczywistym (Szajch Abd al-Chalik Hasan asz-Szarif, 2007).

Cyfrowy orientalizm: świat islamu w zachodnich grach

Gry bliskowschodnich producentów pojawiły się na rynku stosunkowo niedawno. Nie oznacza to jednak, że dopiero wówczas w fabułach gier pojawił się islam i muzułmanie. Świat islamu był przedmiotem gier komputerowych od czasów najdawniejszych – czyli od pojawienia się na początku lat 80. komputerów osobistych (1981 r. – pierwszy PC Apple, 1983 r. – pierwszy PC IBM). Jak wskazuje Vit Šisler, zachodnie gry można podzielić na dwie kategorie: propagujące orientalizm (specyficzna bliskowschodnia inscenizacja, rozpoczęcie od porwania księżniczki, postać złego wezyra lub kalifa) i przedstawiające konflikt między muzułmanami a światem zachodnim (Šisler, 2006: 85 i dalsze).

Pierwsza gra pt. *Arabian* powstała w 1983 r. z inicjatywy Sun Electronics. Grający był arabskim księciem, którego celem było uratowanie księżniczki z pałacu. Rok później Atlantis Software Ltd. wydał grę akcji – *Sindbad* – w której bohater musiał odnaleźć zaginiony skarb swojego ojca. Pierwsza gra symulacyjna *Gunship* (helikopter latający m.in. nad Bliskim Wschodem) została opracowana w 1986 r. przez Microprose (*Digital Islam*). Wraz z rozwojem technologii informatycznych oraz samych komputerów pojawiły się kolejne gry, znane także swego czasu w Polsce – m.in. gry zręcznościowe (np. *Aladdin*, Virgin Inteactive, seria *Prince of Persia*, Ubisoft Montreal Studios) czy symulatory (np. *Magic Carpet*, Bulforg Productions).

Po zamachach z 11 września 2001 r. oraz wojnie w Iraku z 2003 r. zmienił się temat przewodni – pojawiło się więcej gier strategicznych i akcji (zazwyczaj *first* lub *third person shooter*) podejmujących tematykę bliskowschodnich konfliktów. Wśród dominujących tematów należy wymienić:

- a) historię, np. *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal), której akcja rozgrywa się podczas trzeciej krucjaty, oraz *Civilization IV: Beyond the Sword* (Firaxis Games) z bitwą przeciw Saracenom i XIV-wiecznymi realiami Bliskiego Wschodu;
- b) konflikt arabsko-izraelski, np. *The Star and the Crescent* (ProSIM), w której gracz wciela się w dowódcę Izraeli Defence Force mającej za zadanie odeprzeć ataki wojsk arabskich¹;
- c) wojnę w Iraku, np. *Conflict. Desert Storm II: Back to Baghdad* (Gotham Games) – nawiązująca do kampanii przeciw Saddamowi Husajnowi;
- d) wojnę z terroryzmem – *Terrorist Takedown* (CITY Interactive).

Jedną z gier, która swoją popularność zawdzięcza konfliktom na Bliskim Wschodzie i w Azji Centralnej, jest *Kuma War* (Kuma Games). Zawiera ona bogatą kolekcję liczącą ponad 100 plansz typu *first/third person shooter*. Większość z nich odbywa się w Iraku,

¹ Akcja gry odbywa się podczas wojny Jom Kippur (1973), ale można rozegrać także kluczowe bitwy z wojen z 1956 r. (konflikt sueski), 1967 r. (wojna sześciodniowa), jak również dwie hipotetyczne bitwy, które miałyby się odbyć w 2009 r. (*The Star and the Crescent*, b.d.w.).

ale niektóre dotyczą misji USA w Pakistanie (walka z rebeliantami w Dolinie Swat), Afganistanie (poszukiwanie Usamy Ibn Ladina w Tora Bora) albo Iranie (np. odbijanie amerykańskich zakładników z ambasady, unieszkodliwianie irańskiej broni atomowej). Niektóre z misji utrzymane są w konwencji *multiplayer* – np. w jednej z misji w Afganistanie gracze podzieleni na dwie drużyny strzelają do siebie w opuszczonej, położonej na górzystym terenie wiosce. W większości epizodów gra się żołnierzami amerykańskimi, chociaż w niektórych zespoły są mieszane; np. w operacji przechwytywania narkotyków w dolnie Swat udział bierze drużyna składająca się z żołnierzy amerykańskich i pakistańskich. W akcji na statku można grać somalijskimi piratami albo oddziałem specjalnym, którego celem jest niedopuszczenie do przejścia statku.

W grach *Kuma War* wróg określony jest jednoznacznie, co wynika ze specyfiki gier typu *shooter* – gracz strzela do tego, kto strzela do niego. Stosunek do ludności cywilnej producentów gry nie jest jednoznaczny. W niektórych epizodach nie można zabijać cywilów – jeżeli zginie niewinna osoba, gra kończy się (czasami ma to instrumentalny charakter, ponieważ cywil posiada istotne dla misji informacje, np. w *Operation Red Dawn*). Jednak w innych odcinkach zabijanie osób bezbronnych jest dopuszczalne (np. w *Afghan Air Strikes SP*, w której talibowie strzelają z ruin wioski, zamieszkaanej także przez Afgańczyków), a nawet konieczne (np. w *Assault on Iran SP*, w której należy – obok irańskich żołnierzy – wybić także kilku nieuzbrojonych naukowców, odpowiedzialnych za wyprodukowanie broni nuklearnej)².

Gra ma charakter przede wszystkim militarny – głównym przesłaniem jest walka z obcym wojskiem. W zdecydowanej większości odcinków nie pojawiają się żadne elementy religijne; wyjątek stanowi odcinek *Operation Spear DP*, w którym amerykańscy Marines atakują przyczółek Al-Kaidy w meczecie w Karbali (nie wchodzi do środka meczetu, ale strzelają wokół budynku) oraz *Karbala: the Reckoning* – w którym głównym elementem krajobrazu planszy jest meczet [także w tym wypadku również nie wchodzi się do środka, jednak gdy strzela się w ścianę meczetu, słychać odgłos wybijanej szyby (choć graficznie meczet pozostaje nienaruszony)].

Firma zachwala swoją serię *Kuma War* jako dającą możliwość samodzielnego przeżycia konfliktów znanych z mediów³. Każdą grę poprzedza krótka informacja w formie wiadomości telewizyjnej, która wprowadza gracza w klimat i problem, a zarazem tłumaczy konieczność misji. Podobnie krótkie streszczenia odcinków łączą informacje praktyczne – takie jak cel misji i rodzaj gry – z uzasadnieniem dokonywanej akcji⁴:

W tej misji dowodzisz konwojem ciężkich pojazdów przewożących niebezpieczne obiekty do Bagdadu i możesz doświadczyć z pierwszej ręki, jak trudno będzie ci kierować swoimi ludźmi w nieustającym kontrataku przeciw tuzinom buntowników. Jeżeli rebeliantom uda się przejąć konwój, twoi ludzie zginą. Rafineria zostanie zamknięta. Naród będzie cierpieł na skutek ko-

² Można także zobaczyć zamordowanych przez terrorystów niewinnych ludzi (np. w *The Death of al-Zarqawi* gracz natrafia na piwnicę, w której znajduje się umęczony mężczyzna z poderżniętym gardłem, a przed nim kamera, która najprawdopodobniej służyła do nagrania terrorystycznego przesłania).

³ *Kuma War Trailer*, dostępny po załadowaniu gry.

⁴ *Blood and Oil SP. Episode 65*, Kuma Games. Beta.

lejnego drastycznego pogorszenia sytuacji, a rebelia trzyma państwo irackie – nawet jeżeli na krótko – jako swojego zakładnika.

W ten sposób gra usprawiedliwia działania amerykańskich żołnierzy na obcych frontach. Gracz, przeżywając i realizując samodzielnie misje, angażuje się emocjonalnie i motywacyjnie w grę – za co otrzymuje odpowiednie wzmocnienia, jeżeli uda mu się wygrać, np.:

Ta wioska nie wyda cię talibom. Wywiadowcy, których udało ci się pozyskać, pomogą ci wypełnić wroga wzdłuż granicy⁵.

W epizodach doświadczają, jak trudno przejść przez dolinę, kiedy z gór ostrzeliwiają ją talibowie; jak trudno jest odbić zakładników z bazy irackich rebeliantów czy bronić bramę wjazdową więzienia Abu Gharib. W przypadku misji opartych na faktach, gracz dodatkowo poszerza swoją wiedzę na temat ich przebiegu. Dotyczy to m.in. misji, której celem jest znalezienie Saddama Husajna – jedynej misji, do której zakończenia nie jest potrzebny żaden strzał (w Saddama Husajna nie można nawet wycelować).

Na wydarzeniach faktycznych miała również opierać się gra typu *survival horror* pt. *Six Days in Fallujah* (Atomic Games), będąca odzwierciedleniem oblężenia irackiego miasta Faludża przez siły koalicji. Gra jednak została wycofana, zanim się ukazała, ze względu na protesty rodzin poległych w operacji żołnierzy amerykańskich i brytyjskich w 2004 r.; zginęło wówczas łącznie około 2 tys. osób. Inną grą, która nie została wydana ze względu na krytykę ze strony opinii publicznej, była *Rendition: Guantanamo* (T-Enterprise), której bohater – więzień Guantanamo miał za zadanie uciec z więzienia i uratować swojego syna. Tym razem przyczyny wycofania miały również naturę polityczną – w projektowaniu fabuły gry miał pomagać faktyczny były więzień Guantanamo, a w grze miało (rzekomo) być możliwe zabijanie amerykańskich żołnierzy; koniec gry przypieczętowały doniesienia o współpracy firmy z Al-Kaidą. W lipcu 2009 r. T-Enterprise wydała oficjalne oświadczenie, odżegnując się od pomówień i zawieszając projekt (*Rendition Guantanamo*, b.d.w.). Wydarzenia te ukazują, jak bardzo rzeczywistość przenika światy wykreowane w grach komputerowych. Obie gry znalazły się m.in. wśród 9 gier komputerowych, w których „posunięto się za daleko” *ABC News* (Heussner, b.d.w.)⁶.

Reprezentacje świata islamu w grach zachodnich zdają się w dużej mierze powielać informacje z przekazów medialnych. Odzwierciedlają zarazem zachodnią perspektywę – trudno byłoby spodziewać się, że Amerykanin (ale także Holender czy Polak) kupi grę, której celem jest zabicie amerykańskich żołnierzy, kierując oddziałem irańskich służb specjalnych. Fabuła takiej gry za bardzo odbiegałaby od tego, w jaki sposób rzeczywistość społeczną postrzega gracz, tworząc nieprzyjemne uczucie dysonansu poznawczego, a przecież przyjemność i satysfakcja z gry stanowią najważniejsze

⁵ Odcinek: *Escape from Asadabad SP*, Kuma War Classis.

⁶ Trzecią grą z wątkiem muzułmańskim, która znalazła się na liście, jest *Faith Fighter* (por. poniżej; Heussner, b.d.w.).

kryterium jej oceny (Urbańska-Galanciak, 2009: 25). Zabijanie „swoich” mogłoby być uznane za nieetyczne, a ponadto tak skonstruowany układ ról zdecydowanie utrudniałby graczowi utożsamianie się z kierowanym przez siebie bohaterem. Zarysowana powyżej hipotetyczna sytuacja ilustruje realne problemy wielu mużulmańskich graczy, zwłaszcza gier strategicznych i zręcznościowych, których fabuła bazuje na faktach, a mużulmanie stanowią słabszą stronę. Dotyczy to nie tylko odwrócenia ról bohaterów, ale także – w przypadku religijnych mużulmanów – aspektów etycznych, takich jak przemoc i erotyka, spotykanych w wielu grach. Religijny mużulmanin może zatem wybrać sobie inne gry, w których nie ma przemocy – chociaż w przypadku niektórych gatunków jest to dosyć trudne, by nie powiedzieć nierealne (np. gry typu *shooter*, które polegają na strzelaniu), albo grać w gry popularne i walczyć z poczuciem dysonansu. Gier oferujących wyważony obraz, uwzględniający racje obu stron konfliktu, jest relatywnie niewiele. Jeden z nielicznych wyjątków stanowi *Civilization III*, której akcja toczy się na Bliskim Wschodzie, a jej autor zachował dużą precyzję historyczną i wrażliwość kulturową. Nie ukazał, na przykład, postaci Mahometa, ale zaczął historię od Abu Bakra – pierwszego kalifa (Šisler, 2006: 85).

Możliwość ukazania perspektywy obu stron konfliktu wpisana jest w specyfikę bardziej rozbudowanych gier strategicznych, których akcja dotyczy konfliktu izraelsko-palestyńskiego. We wspomnianej *The Star and the Crescent* na niektórych poziomach możliwe jest kierowanie wojskami arabskimi, chociaż gracz rozgrywa bitwy głównie wojskami Israeli Defence Force (IDF). Podobnie w *Divided Ground: Middle East Conflict* (TalonSoft) większość scenariuszy rozgrywana jest wojskami IDF, choć producent zaprogramował również możliwość walki wojskami arabskimi. Siły izraelskie znacznie przewyższają jednak wojska arabskie, zarówno pod względem zaopatrzenia, jak i umiejętności. Oddziały arabskie mają niskie morale i chętnie wycofują się z pola walki, a ich żołnierze wolniej się przemieszczają (Lim, b.d.w.). Zatem na grę wojskiem arabskim może sobie pozwolić profesjonalista, który na tyle dobrze opanował grę, że jest w stanie mimo to pokonać silniejszego i lepiej zorganizowanego komputerowego przeciwnika.

Zaprogramowanie wyboru strony konfliktu może wynikać ze strategii marketingowej – więcej opcji sprawia, że gra staje się bardziej atrakcyjna. Jednak równie dobrze może mieć charakter edukacyjny, pozwalając graczowi na doświadczenie bycia po obu stronach konfliktu. Pod tym względem *The Star and the Crescent* stanowi raczej rekonstrukcję wydarzeń historycznych aniżeli grę, gdyż producent z bardzo dużą dokładnością odzwierciedla stan wyposażenia wojsk obu stron (dbałość o szczegóły sprawia, że do gry załączona jest 130-stronicowa instrukcja, a skomplikowanie reguł utrudnia opanowanie gry). Fani gier wojennych mogą w ten sposób poszerzyć swoją wiedzę na temat wojsk arabskich i izraelskich.

Dwie inne gry dotyczące konfliktu izraelsko-palestyńskiego mają przede wszystkim edukacyjny charakter, a ich grupę docelową stanowią uczniowie gimnazjów i liceów. *Global Conflicts: Palestine* (Serious Games Interactive) gra typu *first person talker*, ukazuje życie codzienne podczas konfliktu izraelsko-palestyńskiego. Bohater jest dziennikarzem (Amerykaninem pochodzenia palestyńskiego lub Amerykanką pocho-

dzenia żydowskiego), którego celem jest napisanie artykułu na temat toczącego się konfliktu. Gra prezentuje „wirtualny, ale prawdziwy” świat, w którym gracz uczy się poprzez doświadczanie innej rzeczywistości społecznej (*Global Conflicts*, b.d.w.). Grając w grę, poznaje inne realia, a także postawy społeczne Izraelczyków i Palestyńczyków. Producent starał się oddać specyfikę realiów życia w Izraelu i Autonomii Palestyńskiej z dosyć dużą szczegółowością. Na przykład w odcinku poświęconym sytuacji na przejściu granicznym plansza, na której odgrywa się akcja, podzielona jest na trzy części. Po dwóch przeciwległych stronach znajduje się miasto, a trzecia, środkowa, jest „ziemią niczyją” – pasem bezpieczeństwa, na którym znajduje się izraelski punkt kontrolny. Do dwóch stron miasta można dostać się wyłącznie przez ulicę biegnącą przez punkt kontrolny, co znacznie utrudnia nawigację – zwłaszcza że bohater często zmuszony jest do przemieszczania się między jedną a drugą częścią miasta. Gracz ma wpływ na wybór interlokutorów oraz sposób prowadzenia rozmowy. Istotnym elementem gry jest redakcja uzyskanych informacji oraz sposób ich prezentacji – w zależności od niego zmienia się bowiem nastawienie obu stron konfliktu wobec grającego. Oprócz uzyskanych w wywiadach cytatów, do artykułu można dobrać odpowiedni tytuł i zdjęcia – neutralne albo o wymowie propalestyńskiej bądź proizraelskiej. W efekcie zmienia się poziom zaufania kolejnych rozmówców, a tym samym ich chęć do konwersacji. Dzięki zaangażowaniu w grę realia konfliktu stają się dla gracza bliższe i bardziej zrozumiałe. Sama gra stanowi natomiast ciekawe narzędzie dydaktyczne, które może wykorzystać nauczyciel podczas lekcji.

Peacemaker (Impactgames) to gra strategiczna, w której celem jest doprowadzenie do pokoju na Bliskim Wschodzie. Gracz może wybrać jednego z dwóch bohaterów – prezydenta Palestyny albo premiera Izraela. Posunięcia gracza spotykają się z reakcjami ze strony Izraelczyków i Palestyńczyków. Gra zawiera bogaty materiał filmowy, prezentujący w formie reportażu telewizyjnych bieżące wydarzenia, które rozgrywają się na terytorium Izraela i Autonomii Palestyńskiej. Opracowując swoją strategię, grający może korzystać z opinii doradców, których wyobrażają ikony gołębia i sokoła, uwzględnia także wyniki sondaży i opinie grup nacisku. Jako izraelski premier gracz musi się liczyć z opinią Yesha (Rady Izraelskich Osadników), palestyńskiego prezydenta, ugrupowań militarnych, a jako palestyński prezydent – z Fatahem, Hamasem, izraelskim premierem, palestyńską opinią publiczną. Ponadto obie strony uzależnione są od opinii izraelskiego społeczeństwa, ONZ, USA i państw arabskich. Gra wymaga starannego planowania, gdyż jakiegokolwiek działanie na rzecz jednej ze stron spotyka się z natychmiastową reakcją drugiej strony – na przykład, zmniejszenie kontroli na granicy powoduje niezadowolenie członków moszawu Yesha, a zarazem atak ze strony radykalnych ugrupowań palestyńskich, równoległe podwyższa notowania izraelskiego premiera wśród Palestyńczyków i międzynarodowej opinii publicznej. Grę przegrać jest stosunkowo łatwo (dochodzi np. do wybuchu kolejnej intifady), wygrywa się, jeżeli uda się doprowadzić do powstania dwóch państw. Także w tym przypadku istotny jest element edukacyjny – gracz szybko może się przekonać, że konfliktu nie da się rozwiązać w radykalny sposób – np. wyburzając palestyńskie domostwa albo zezwalając na niekontrolowaną migrację Palestyńczyków na tery-

torium Izraela. W konflikt zaangażowanych jest zbyt wielu aktorów o odmiennych dążeniach i interesach.

Rozgrywki polityczne w technologii *flash*

Bliskowschodnia sceneria i kluczowe postaci ze sceny politycznej pojawiają się także w innego rodzaju grach – prostych, zazwyczaj jednopoziomowych, wykonanych w technologii *flash*. Najczęściej są to gry akcji typu *first person shooter*. Ich celem jest zabicie pojawiającego się na ekranie obiektu – zazwyczaj jest to postać Usamy Ibn Ladina lub Saddama Husajna albo licznych talibów – np. w *Taliban Desert Shoot Out Game* strzela się do uzbrojonych w broń lub kamienie talibów, należy natomiast omijać cywili trzymających amerykańskie flagi, a w *Baghdad Bowling* zabija się Saddama Husajna i jego synów toczonymi po pustyni bombami. Osobną kategorię stanowią gry polegające na znęcaniu się na różne sposoby nad animowaną postacią Ibn Ladina lub Saddama Husajna⁷. Niektóre gry informują gracza przed rozpoczęciem akcji o słuszności swojego przesłania. Jednak w większości przypadków autorzy zakładają, że gracz zna powód, dla którego powinien się wykazać. Zważywszy na często toporną grafikę i dużą monotoność, można przypuszczać, że większość graczy czyni to z pobudek ideologicznych⁸.

Zaprogramowanie gry o charakterze propagandowym uzależnione jest od dwóch czynników: motywacji i możliwości technicznych. Im bardziej skomplikowana gra, tym więcej wymaga czasu i umiejętności programistycznych. Jednopoziomowe gry w technologii *flash* nie wymagają dużych nakładów, a przed krytyką jakości wykonania bronią się użytą technologią i swoją prostotą. Gry bardziej rozbudowane, umożliwiające dynamiczne kierowanie postacią, przewidujące całe plansze i epizody oraz różne rodzaje przeciwników, wymagają znacznie większych umiejętności w zakresie programowania. Co więcej, mają znaczną konkurencję w postaci innych, niepropagandowych, komercyjnych gier typu *shooter*, które cechuje zazwyczaj znacznie bardziej dopracowana i nowoczesna grafika. Jakość grafiki jest jednym z najważniejszych elementów w grach akcji z racji ograniczonej warstwy fabularnej. Jej udoskonalanie można prześledzić, porównując jedną z pierwszych gier akcji, *Wolfenstein 3D* (Apogee) czy *Doom* (Apogee) z początku lat 90. ze współczesnymi grami, takimi jak *Bioshock* (2K), *Far Cry 2* (Ubisoft) czy *Resistance 2* (Insomniac Games).

Serię bardziej złożonych gier o ideologicznym przesłaniu oferuje Petrilla Entertainment – niewielka firma, która zyskała swój rozgłos wyłącznie dzięki tym grom. Po zamachach 11 września 2001 r. w Internecie pojawiła się jej gra *Quest for al-Qa'eda*, której celem jest znalezienie Usamy Ibn Ladina. Gra ma dosyć prostą grafikę, opiera-

⁷ Kolekcje takich gier znajdują się m.in. na: *Saddam*, <http://saddam.games1234.net>, *Osama bin Laden Games*, http://politicalhumor.about.com/od/binladengames/Osama_bin_Laden_games.htm, oraz *New Grounds*, <http://www.newgrounds.com/collection/waronterror>.

⁸ Należy dodać, że bohaterami tego typu gier nie są wyłącznie przywódcy muzułmańscy. Celem wirtualnego ataku może stać się niemalże każda postać znana z życia publicznego, włączając w to gwiazdy (np. Britney Spears, Arnold Schwarzenegger) oraz innych polityków (George W. Bush, Ehud Barak, Kim Dzong Il).

jącą się o platformę *Duke Nukem 3D* z połowy lat 90. Akcja rozgrywa się na pustyni. Grający zabijają brodatych mężczyzn z turbanami na głowach, odkrywają sekretne kryjówki terrorystów, w których obok ciężarówek znajdują się wielbłądy, a na ścianach pomieszczeń znajdują się plakaty Ibn Ladina. Rok później, tuż po rozpoczęciu amerykańskiej inwazji na Irak, ten sam producent wydał *Quest for Saddam*. Grafika gry jest zdecydowanie lepsza, chociaż nadal ustępuje ówczesnym grom komercyjnym. Akcja toczy się w mieście Saddama Husajna, w którym przeciwnikami gracza są pokrzykujący żołnierze o twarzach irackiego prezydenta. Wiele elementów gry pomysłanych zostało w taki sposób, aby ośmieszyć Saddama Husajna. Przechodząc przez kolejne pomieszczenia, można zobaczyć na ścianach fotomontaże przedstawiające Husajna ubranego w damską bieliznę albo w łóżku z Usamą Ibn Ladinem. Równoległe gra zawiera kilka elementów antyarabskich (np. napis *Camel Cola* na automacie z napojami orzeźwiającyymi) i antymuzułmańskich. Jednym z gmachów w mieście jest znajdująca się na Wzgórzu Świątynnym w Jerozolimie Kopała na Skale, będąca jednym z najważniejszych muzułmańskich sanktuariów. W grze została stylizowana na mauzoleum Husajna – znajdują się w niej jego obrazy, w dwóch rogach stoją palmy, a na środku, na podwyższeniu, księga (Koran?), na której narysowany jest wielbłąd. W ten sposób autor gry narusza kluczowe zasady islamu przynajmniej na kilku płaszczyznach.

Odpowiedzią na tę grę była wydana przez Global Islamic Media Front *Night of Bush Capturing* (znana też jako *Quest for Bush*), która jest przerobioną wersją *Quest for Saddam*. Z wersji GIMF zniknęły elementy antymuzułmańskie (złota kopała meczetu) i antyarabskie (napis *Camel Cola*). Odpowiednio dostosowano także stylistykę kluczowych elementów. Żołnierze mają twarze Georga Busha, a rozwieszane na ścianach plakaty i obrazy ukazują, obok amerykańskiego prezydenta, także Tony'ego Blaira i liderów szyickich (m.in. Hasana Nasrallaha i ajatollaha Chomejniego). Grze towarzyszy monotonna pieśń w języku arabskim, chwalaćca dżihad i walkę ze złem. Koniec gry wieńczy *takbir*. *Night of Bush Capturing* uzyskała znaczny negatywny rozgłos w mediach jako gra nawołująca do przemocy i promująca terroryzm. Jeden z członków brytyjskiego parlamentu apelował nawet do policji, aby wszczęła śledztwo przeciw GIMF, która najprawdopodobniej działa na terenie Wielkiej Brytanii (*British Official Calls for Investigation of Al Qaeda Video Game*, b.d.w.; niezależnie pozew miała zamiar złożyć Petrilla Entertainment, tym razem w związku z naruszeniem praw autorskich). Tymczasem, jak zauważa Zach Whalen:

(...) raporty te niedokładnie ukazują treść gry. (...) [*Quest for Bush*] to *Quest for Saddam* w zmiennej skórce, polega to na zamianie odniesień z tych, które dotyczą Saddama, na takie, które odnoszą się do George'a W. Busha. Nazywanie tego modyfikacją [gry] jest według mnie, wyrazem wielkoduszności, biorąc pod uwagę, jak mało pracy (relatywnie, oczywiście) kosztowało stworzenie *Quest for Bush* z materiału źródłowego *Quest for Saddam*. Interesujące i ważne wydaje się natomiast w obu grach to, w jak sposób ich zaprogramowania ukazuje logiczne podobieństwa pomiędzy przekazem antysaddamowskim i antybushowskim (Whalen, 2006).

Autor ukazuje i dokumentuje podobieństwo obu gier, które – poza elementami mającymi ideologiczny charakter – są identyczne. Jego analiza ukazuje *Quest for Bush*

w innym świetle – jako reakcję na *Quest for Saddam*, do pewnego stopnia mniej radykalną (zważywszy chociażby na to, że GIMF nie profanuje symboli chrześcijańskich).

W 2009 r. Petrilla Entertainment wydała kolejną propagandową grę, *Durka*⁹ *3D: The Fall of Ahmadinejad*. Gra zaczyna się, jak zwykle, na pustyni wołaniem przypominającym *azan* (Alla-dabadabada) i stanowi trzecią część „walki ze złem”. Celem gry jest pokonanie irańskiego prezydenta Mahmuda Ahmadineżada (na siódmym, ostatnim poziomie o nazwie *Mullah Madness*). Gra jest bardziej dopracowana graficznie od swoich poprzedniczek; elementy antyirańskie to przede wszystkim wizerunki Ahmadineżada pojawiające się na ścianach budynków, irańscy żołnierze krzyczący łamaną angielszczyzną „infidel” albo „death to America” oraz napisy „made in Russia” albo „this is not the way to the nuclear plant” – mające pełnić funkcję komiczną. Przechodzenie kolejnych poziomów jest utrudnione, jednak wydaje się to mieć związek z nadal niewielkim doświadczeniem autora tryptyku. Irańscy wrogowie zaprogramowani zostali tak, że biegną chaotycznie i bardzo szybko po całym polu gry, strzelając na oślep do przeciwnika (gracza). Różnią się tym samym od znacznie bardziej „racjonalnych” przeciwników np. w *Kuma Wars*.

Spółeczność muzułmańska reagowała na gry komputerowe o antymuzułmańskim wydźwięku jedynie w nielicznych przypadkach. Jednym z nich było ukazanie się *Muslim Massacre* we wrześniu 2008 r. – gry typu *third person shooter* autorstwa australijskiego informatyka Erica Vaughna, której celem jest zabicie wszystkich muzułmanów, a następnie Ibn Ladina, Mahometa i samego Allaha (Ahmed, 2006). Drugą grą była *Faith Fighter* wydana przez Mollenindustria, w której główne postaci największych religii (m.in. Budda, Jezus, Bóg, Mahomet) oraz UFO walczą ze sobą. Konwencją gra przypomina typową grę zręcznościową z lat 80. Spotkała się z krytyką ze strony muzułmanów, jednak także liderzy innych religii wypowiedzieli się o niej krytycznie. W efekcie, na skutek protestu Organizacji Konferencji Islamskiej (Schemm, 2009), gra została usunięta z serwera Mollenindustria (choć można w nią grać online w wielu innych miejscach w Internecie). Obecnie firma przygotowała *Faith Fighter 2*, w której należy obdarowywać miłością wszystkie postaci występujące w pierwszej części. Gdy misja się nie powiedzie, ukazuje się napis mówiący, że nie respektowało się danej religii i z tego powodu świat pogrążył się w chaosie¹⁰. Warto dodać, że w *Faith Fighter 2* Mahomet ma zasłoniętą twarz. W poprzedniej było to opcjonalne, a postać krzyczała piskliwym głosem „Allahu Akbar”, gdy pokonała przeciwnika.

Gry Bliskiego Wschodu: między historią a polityką

Pojawienie się na rynku gier wydawanych przez bliskowschodnich producentów można postrzegać jako przejaw globalizacji – dostosowania globalnych trendów do

⁹ Słowo pochodzi najprawdopodobniej z filmu *Team America* (2004) i ma przypominać brzmieniem język arabski (używa go w jednej ze scen muzułmański terrorysta, mówiąc: „Durka, durka, Muhammad, džihad”). Obecnie używane jest także jako negatywne określenie Arabów i/lub muzułmanów.

¹⁰ *Faith Fighter 2*, <http://www.mollenindustria.org/faith-fighter>.

lokalnych uwarunkowań. Rozwój technik komputerowych, upowszechnienie komputerów osobistych i Internetu stworzyły na tyle silny impuls dla lokalnych firm, że zaczęły one postrzegać produkcję gier jako opłacalne przedsięwzięcie. Warto zwrócić uwagę na to, że w większości państw regionu nie przestrzega się praw własności intelektualnej, co negatywnie odbija się na przychodach ze sprzedaży nagrań muzycznych, filmów i oprogramowania. Co więcej, globalna konkurencja jest bardzo silna i często dysponuje znacznie większymi środkami finansowanymi¹¹. Tematyka gier jest na tyle uniwersalna, że lokalni wytwórcy mogą się przebić jedynie unikatowymi produkcjami. Gry, które oferują producenci z Bliskiego Wschodu, dają swoim graczom „cyfrową godność” – *digital dignity* (Šisler, 2006). Podejmują bowiem tematy ważne dla bliskowschodniego odbiorcy, ale także przedstawiają realia świata muzułmańskiego, a zwłaszcza Bliskiego Wschodu, z innej perspektywy.

Gry podejmujące wątki historyczne mają najczęściej formę strategii, których akcja rozgrywa się w czasach świetności imperium arabsko-muzułmańskiego. Akcja *Sadat as-Sahra* (Arabscy władcy, 2007) rozgrywa się na Bliskim Wschodzie w VII–XI w., a *Sujuf al-dżanna* – w czasie krucjat. Najbardziej znaną grą historyczną jest *Quraysh* (Kurajszyci, 2007), która przeznaczona jest dla arabsko- i angielskojęzycznego użytkownika, co zwiększa jej dostępność także poza światem arabskim. W grze tej można kierować Beduinami, Arabami, Persami lub Rzymianami w pierwszych wiekach pojawienia się islamu. Dzięki pojawiającym się między akcjami filmom gracz poznaje historię przedmuzułmańskiej Arabii. Bitwy i wydarzenia, w których bierze udział, opracowane są w oparciu o historyczne dane – tak aby w jak największym stopniu odpowiadały ówczesnej rzeczywistości (Šisler, 2009: 241). Autorzy podkreślają na swojej stronie internetowej edukacyjne przesłanie gry; zaznaczają zarazem, że nie jest to gra religijna (*Quraysh Game English Page*, b.d.w.). Opcja religijna nie jest bowiem w grze narzucona. W jednej z misji, której celem jest zdobycie Medyny, gracz – kierujący szachem beduińskim – może stanąć u boku Mahometa i przyjąć islam, ale równie dobrze może się zwrócić przeciw niemu (*Interview with Radwan Kasmiya*, b.d.w.). Celem jest bowiem ukazanie pewnych procesów historycznych, a nie przesłanie ideologiczne. Możliwość samodzielnego tworzenia fabuły wpisana jest w wiele gier strategicznych i fabularnych, bazujących na faktach historycznych, filmach czy literaturze pięknej. Grający w *Gwiezdne Wojny* może stanąć u boku Luke’a Skywalkerera, ale równie dobrze przejść do Lorda Vadera „na ciemną stronę mocy”. Na poziomie technicznym opcja zmiany frontu w *Quraysh* nie wydaje się nowatorska. Jednak zważywszy na fakt, że dotyka fundamentów religijnych istotnych dla muzułmanów, można powiedzieć, że przełamuje kulturowe tabu.

Znacznie liczniejszą kategorię stanowią gry podejmujące problematykę bieżących wydarzeń politycznych. Są to przede wszystkim gry zręcznościowe typu *shooter*, a ich fabuła podejmuje kwestię Izraela (z libańskiej i palestyńskiej perspektywy) oraz Stanów Zjednoczonych. *Fata al-Kuds* (Dzieci Jerozolimy, 2004), wydana przez

¹¹ Budżet najlepiej przygotowanych gier komputerowych sięga kilkudziesięciu milionów USD. Budżet jednej z bardziej znanych gier polskich, *Wiedźmina*, wynosił ponad 20 mln PLN.

Hezbollah, zawiera zestaw prostych gier zręcznościowych o wyraźnie antysemitycznym wydźwięku (np. gracz atakowany jest przez spadające gwiazdy Dawida lub pająki z głowami Ariela Szarona). Hezbollah wydał także *Al-Kuwwat al-Chasa* (Siły specjalne) i *Al-Kuwwat al-Chasa II* – gry akcji typu *shooter*, których celem jest nie dopuszczenie do izraelskiej inwazji na Liban. Obie gry mają „muzułmański wydźwięk” – poszczególne misje zaczynają się w schronie wyposażonym w Koran i dywanik modlitewny, przedstawione są także plakaty z bojownikami Hezbollahu, którzy ponieśli śmierć nie w grze, ale w rzeczywistości (Šisler, 2006). Podobne wątki zawiera edukacyjny zestaw gier muzulmańskich dla dzieci *Islamic Fun* (Innovative Minds), gdyż w jednej z gier dziecko wciela się w postać mieszkającego w południowym Libanie farmera, który opiera się izraelskiej inwazji. Problem konfliktu izraelsko-palestyńskiego podejmuje także klasyczna już gra *Ruma al-hidžara* (Rzucający kamienie), w której młody Palestyńczyk stara się nie dopuścić do zajęcia przez Izraelczyków meczetu Al-Aksa – rzucając w nich kamieniami¹².

Do kategorii gier politycznych można zaliczyć całą serię gier strategicznych i zręcznościowych wyprodukowanych w Iranie. Co ciekawe, na angielskojęzycznej stronie Irańskiej Narodowej Fundacji Gier Komputerowych znajdują się jedynie informacje o irańskich grach przeznaczonych dla dzieci, przygodowych i zręcznościowych, które nie zawierają konkretnego przesłania (np. gra sportowa polegająca na jeździe po Teheranie) albo mają przesłanie uniwersalne (np. gra dla dzieci, która opiera się na opowieści o leniwym Hasanim, albo gra zręcznościowa polegająca na aresztowaniu przemytników grasujących na wschodniej granicy Iranu). W części perskojęzycznej¹³ dostępne są również inne gry, których fabuła osadzona jest w kontekście historycznym lub nawiązuje do bieżących wydarzeń politycznych. Fundacja nie umieściła ich na stronie międzynarodowej (w języku angielskim) najprawdopodobniej po to, aby uniknąć posądzenia o propagandę. I tak, akcja gry *Nedżat-e Bandar* (Uratowanie portu) rozgrywa się podczas II wojny światowej. Celem gracza jest niedopuszczenie do zajęcia miasta portowego Anzali, leżącego na północy Iranu. W *Panjan-e ma'sumijāt* (Koniec niewinności) głównemu bohaterowi – inżynierowi chemii – ginie przyjaciel podczas irackiego ataku. Wraz z zaprzyjaźnioną archeologką stara się odkryć starożytne wykopaliska, uciekając zarazem przed irackimi nalotami.

Istotną kategorię stanowią gry, w których celem bezpośrednim lub pośrednim jest walka z siłami izraelskimi i/lub amerykańskimi. W grze *Moghavamat* (Odpór) izraelscy szpiegowie zostają pojmieni podczas akcji. Celem gry jest ustalenie przeznaczenia niezidentyfikowanych przedmiotów, które zostały przy nich znalezione. W *Amalijat-e bejtāl moghaddas* (Operacja Jerozolima) należy uwolnić Jerozolimę z rąk izraelskich, zaś w *Amalijat-e vizhe* (Operacja specjalna, 2007) – porwanego przez amerykańskie siły specjalne irańskiego naukowca zajmującego się energią nuklearną. Najbardziej wyrafinowaną fabułę ma gra *Modafein-e Karbala* (Obrońcy Karbali). Bazuje ona na teorii

¹² Gra dostępna jest online, można ją bezpłatnie pobrać, jednak nie działa na platformie Windows XP.

¹³ Za pomoc w tłumaczeniu opisów dziękuję dr Magdalenie Zaborowskiej z Zakładu Iranistyki Wydziału Orientalistycznego Uniwersytetu Warszawskiego.

konspiracyjnej, według której bliski współpracownik ówczesnego szefa CIA, dr Michael Brant miał wyjawić w swojej książce *A Plan to Divide and Destroy Theology* tajne informacje o tym, że CIA przeznaczyło 900 mln USD na walkę z szyizmem¹⁴. Przytaczając fakty z tej publikacji, twórca *Modafein-e Karbala* lokuje akcję gry w roku 2010, gdy Izrael i USA planują atak na święte miejsce islamu – Karbalę, a zwłaszcza na mauzoleum imama Husajna. Celem obu państw jest skłócenie muzułmanów oraz doprowadzenie do wypaczenia prawdziwego krzewienia islamu. O planach tych dowiaduje się irański wywiad, który stara się powstrzymać wroga. Irańskich żołnierzy wspomagają armie z innych państw muzułmańskich oraz państw antyimperialistycznych, jak Kuba czy Wenezuela. Grę rozpoczyna materiał audiowizualny ukazujący amerykański atak na Iran oraz przedstawiający informacje świadczące o niecznych planach USA wobec Iranu. Fakty, informacje z książki Branta oraz fikcja są celowo wymieszane przez producenta gry (*Mosahebe ba mas'ul-e proze-je bazi-je rajane-je „Modafe'in-e Karbala”*, b.d.w.). Można się domyślać, że w ten sposób idea spiskowa jest spotęgowana, albowiem mniej wnikliwy gracz nie będzie w stanie odróżnić fikcji od faktów.

Wiele przedstawionych powyżej gier ma charakter propagandowy. Gry wydane przez Hezbollah promują fundamentalistyczną ideologię i bywają określane jako narzędzia do rekrutacji członków radykalnych ugrupowań muzułmańskich. Zawierają sporą dawkę przemocy, zmuszając gracza do bezmyślnego zabijania wszystkiego, co rusza się na ekranie. Pełnią zatem przede wszystkim funkcję instrumentalną, umożliwiając wyładowanie negatywnych emocji i agresji na amerykańskim/izraelskim wrogu, a dopiero w dalszej kolejności ludyczną. Z drugiej strony, należy zauważyć, że gry bliskowschodnie stanowią wierne odbicie swoich zachodnich odpowiedników. Odróżnia je tylko gorsze zazwyczaj wykonanie, spowodowane mniejszymi możliwościami finansowymi i odwrócenie ról wroga i bohatera. Co więcej, akcje zaprogramowane w grach bliskowschodnich mają przede wszystkim charakter defensywny – muzułmanie bronią się przed atakującym (albo zamierzającym zaatakować) wrogiem; sami nie atakują. Pozycja defensywna jest odzwierciedleniem rzeczywistości – pomijając ataki terrorystyczne z udziałem muzułmanów, to obce wojska stacjonują na ziemiach zamieszkałych przez muzułmanów i obce mocarstwa ingerują w sprawy Bliskiego Wschodu. Gra ukazująca wojska muzułmańskiej atakujące np. Europę byłaby nierealna, a ponadto z pewnością spotkałaby się z oburzeniem ze strony zachodniej opinii publicznej oraz środków masowego przekazu. Atakowanie w grach ziem zamieszkałych przez muzułmanów ma natomiast legitymizację w świecie rzeczywistym.

Nie wszystkie gry bliskowschodnie podejmujące wątek izraelsko-palestyński mają jednoznacznie propagandowy i ideologiczny charakter (choć zależy to od interpretacji), a przynajmniej nie namawiają do ślepej przemocy. W grze *Tahta ar-ramad* (Pod popiołem) gracz staje się palestyńskim bojownikiem. Stopniowo rozwija swoje umiejętności w walce z izraelskim wrogiem – początkowo rzuca kamieniami, ale w koń-

¹⁴ Według dostępnych w Internecie informacji książka ta nie istnieje. Wzmianki o niej pojawiają się wyłącznie na stronach muzułmańskich, zwłaszcza szyickich. Weryfikację tej teorii konspiracyjnej można znaleźć na: *Urban legend*, http://findarticles.com/p/news-articles/iran-times-international-washington-dc/mi_7782/is_21_39/urban-legend/ai_n35529961/.

cowych fazach gry rozbija cały oddział izraelskiej armii. Pierwszy poziom dostępny jest w wersji *demo* na stronie producenta – bohater ma do dyspozycji jedynie kilka granatów, którymi musi obezwładnić kilkunastu snajperów. *Tahta ar-ramad* należy do trudnych gier pod względem zręcznościowym, w których bardzo łatwo stracić wirtualne życie. Być może i ta jej właściwość wynika z politycznej specyfiki – palestyński cywil ma zdecydowanie mniejszą wytrzymałość niż uzbrojony amerykański komandos – bohater licznych zachodnich gier. Kontynuacją *Tahta ar-ramad* jest *Tahta al-hisar* (Oblężenie) – dotycząca wydarzeń między 1999 a 2002 r., realistyczna gra, przedstawiająca walkę Palestyńczyków o niepodległość. *Tahta al-hisar* przedstawia pięciu bohaterów. Każdy z nich odzwierciedla pewien typ Palestyńczyka: Ahmad uważa, że może zmienić rzeczywistość społeczną za pomocą broni; Chalid zaczyna współpracować z Izraelczykami, widząc w tym nadzieję na rozwiązanie konfliktu, wraz z małżonką – Marią – symbolem walki kobiet. Jest także starszy człowiek, Abu Himam, wspominający czasy sprzed izraelskiej okupacji i wreszcie chłopiec, Mann, którego grający poznaje w sytuacji, gdy szkoła, do której chodzi, zostaje zamknięta ze względu na konflikt. Chłopiec jest jedną z trzech postaci, która umiera w grze, gdy razem z kolegami rzuca kamieniami w izraelskie czołgi (*Interview with Radwan Kasmiya...*, b.d.w.). W tym sensie gra ma przede wszystkim funkcję narracyjną. Zadaniem gracza nie jest uratowanie wszystkich bohaterów (co jest niemożliwe), ale przeżywanie fabuły (Urbańska-Galanciak, 2009: 166). Gra stanowi swoisty tekst kultury. Zaprogramowana śmierć niektórych bohaterów tylko dodaje jej realizmu.

Producent zaznacza wyraźnie, że w grze wykorzystywana jest przemoc, ale strzela się wyłącznie do żołnierzy. Nie można zabijać ludności cywilnej (jeżeli się przez przypadek zastrzeli Izraelczyka, gra się kończy), niemożliwy jest atak samobójczy ani innego rodzaju działalność terrorystyczna¹⁵. W ten sposób producent gry staje się bardziej wiarygodny dla niearabskiego odbiorcy, zwłaszcza że jego celem jest dotarcie na zachodniego klienta. Gra ma być narzędziem pokazującym inny punkt widzenia na konflikt izraelsko-palestyński. Również w irańskiej *Modafein-e Karbala* nie wolno zabijać więźniów; jeżeli gracz to zrobi, gra kończy się, a następna zaczyna od upomnienia grającego przez przywódcę drużyny, który tłumaczy, że więźniów nie należy zabijać. Należy także chronić ludność cywilną (*Mosahebe ba mas'ul-e proze-je bazi-je rajane-je „Modafe'in-e Karbala”*, b.d.w.).

Gry bliskowschodnie różnią się zatem od wielu gier zachodnich, w których zabijanie cywili jest możliwe (np. *Grand Auto Theft*, w której można bić, a nawet rozjeżdżać samochodem przechodniów), a nawet wskazane (np. *Modern Warfare 2*, w której jedna z misji zakłada przeprowadzenie ataku terrorystycznego). Bliskowschodni producenci podkreślają w wywiadach etyczny aspekt swoich produkcji – wyraźnie różnicują przemoc stosowaną instrumentalnie (w celu osiągnięcia zamierzonego grze rezultatu) i autotelicznie (dla samej przyjemności stosowania – co jest dla nich niedopuszczalne). Nacisk na etyczny aspekt gier może mieć różne przyczyny. Afkar Media publikuje informację o ograniczeniach w stosowaniu przemocy w angielskiej informacji o grze

¹⁵ *Under Siege*, <http://www.afkarmedia.com/en/index.html>.

– można więc sądzić, że stara się przedstawić *Tahta ar-ramad* i *Tahta al-hisar* jako gry nieobarczone ideologią, prezentujące umiarkowane treści, nawet jeżeli ukazują one inny punkt widzenia. W przypadku *Modafein-e Karbala*, która przeznaczona jest wyłącznie dla irańskiego odbiorcy, podkreślenie jej etycznego charakteru wydaje się stanowić nawiązanie do myśli społecznej islamu (a ponadto wskazuje na jej moralną wyższość w stosunku do promujących bezsensowną przemoc gier zachodnich).

Trudno jest zaklasyfikować gry bliskowschodnie pod względem stylu ich odbioru – nie jest on bowiem ani odtwórczy (gra traktowana jest jako wartość autoteliczna, satysfakcja czerpana jest z samego faktu grania) ani kreatywny (gracz staje się prosumentem). Większość z nich łączy w sobie elementy stylu instrumentalnego i mimetycznego¹⁶: pierwszego – ze względu na to, że przekazują pewną ideologię, drugiego – ze względu na zakładane paralele do rzeczywistości społecznej realnego środowiska gracza.

Muzułmańskie gry edukacyjne

Osobną kategorię stanowią gry edukacyjne o islamie, których odbiorcami są głównie dzieci. Są to przede wszystkim gry w angielskiej wersji językowej przeznaczone dla muzułmańskiej diaspory, mieszkającej w państwach zachodnich. Gry edukacyjne różnią się swoją formą – najprostsze są darmowe programy wykonane w technologii *flash* lub *java*¹⁷, bardziej skomplikowane mają dopracowaną grafikę, efekty specjalne i są sprzedawane.

Najliczniejsza kategoria gier dotyczy podstaw islamu. Gier na temat Koranu powstało kilka, a najbardziej rozbudowaną jest *Rashid in the world of Quran*. Raszid jest muzułmańskim chłopcem, który wprowadza grające dziecko w świat Koranu – przedstawia jego znaczenie, sposoby recytacji, sury mekkańskie i medyńskie; program uczy dziecko wybranych wersów. Treści religijne przedstawione są poprzez gry i animacje w taki sposób, aby zainteresowały dziecko. Raszid prezentuje rośliny i zwierzęta, które są wymienione w Koranie, pokazuje także muzułmańskie piosenki, których gracz może się nauczyć. Producent informuje, że program został zatwierdzony przez Al-Azhar. *Salati* (arab. Moja modlitwa) to gra przygodowa, która zapoznaje dziecko z pięcioma codziennymi modlitwami, stanowiącymi jeden z filarów islamu (*salat*). Jej bohaterami jest rodzeństwo – bracia Dżad i Ahmad oraz siostra Szahd. Celem gry jest wybudowanie jak najszybciej meczetu (*Islam4Children.com*, b.d.w.). Z kolei *Abu Isa Quest for Knowledge: Know the Shariah* uczy dziecko znajomości przepisów prawa muzułmańskiego. Do kategorii tej zaliczyć można także gry uniwersalne, jak quiz *Knowledge Builder*, który składa się z 1500 pytań dotyczących różnych wymiarów świata islamu – od historii i geografii po normy moralne i naukę (*Islamic Software*, b.d.w.).

¹⁶ Style za Urbańska-Galanciak, 2009, 222–225.

¹⁷ Strony z prostymi grami – układankami, kolorowaniami, quizami, wyszukiwaniem słów, zabawą literami arabskimi i in. to m.in.: *World of Islamic Games*, <http://www.geocities.com/islamicgames/> oraz *Islamic Playground*, <http://www.islamicplayground.com/>.

Innym istotnym tematem mużulmańskich gier edukacyjnych jest życie proroków mużulmańskich, a zwłaszcza Mahometa. *Prophet Muhammad (SAWS) Biography* zawiera dużo animacji ilustrujących życie ostatniego proroka islamu, pozwala także odsłuchać wersety koraniczne związane z wydarzeniami z jego życia. Istotnym elementem gry jest przełożenie życia Mahometa na terażniejszość. Gra ilustruje cechy i przymioty Mahometa, których dziecko mużulmańskie powinno się od niego nauczyć (np. dobre manieri, prawdomówność). Płyta zawiera mużulmańskie piosenki, wzbogacają ją także dwie gry (*Islam4Children.com*, b.d.w.). Inni prorocy i wysłannicy Boga mają również swoje gry – m.in. Jusuf (*The Story of Prophet Yusuf pbuh*), Sulajman i Daud (*The Story of Prophet Sulaiman pbuh*), Ibrahim (wraz synami) i Lut (*The Story of Prophet Ibrahim pbuh*), Isa (oraz Zakarija, Jahija i Mariam; *The Story of Prophet Eisa pbuh*), Musa (*Prophet Musa AS*) i czwarty kalif – Ali Ibn Abi Talib (*Lion of Allah*). Większość z nich ma charakter narracyjny, przedstawiając w interaktywny sposób życie proroków. Na tym tle ciekawym pomysłem wydaje się gra strategiczna *Al-Ghazawa al-kubra* (Wielkie wojny), której akcja toczy się w pierwszych wiekach islamu i przedstawia największe bitwy Mahometa (*Digital Islam*, b.d.w.).

Kolejnym tematem przewodnim mużulmańskich gier edukacyjnych są meczety oraz język arabski – jako język, w którym objawiony został Koran. W *Arabic Letter Bazaar* dzieci uczą się arabskich liter. W *Abu Isa's Arabic Adventures* przejście do kolejnych etapów uzależnione jest od opanowania słów arabskich. Meczet wykorzystany jest w grze *Activity Masjid*, która jako jedna z nielicznych nie zawiera muzyki ani wizerunków twarzy – można z tego domniemywać, że przeznaczona jest dla najbardziej konserwatywnych rodzin mużulmańskich, dla których zasada ikonoklazmu ma zastosowanie nie tylko w sferze religii. W meczecie dziecko może nauczyć się czytania fragmentów Koranu, podstaw arabskiego, a także grać w gry „rozwijające jego mużulmański IQ” (*Islam4Children.com*, b.d.w.). *Journey to the Three Mosques* ma charakter gry przygodowej, w której po ukończeniu danego etapu gracz może wybrać się w multimedialną podróż do jednego z trzech najświętszych meczetów islamu – w Mekce, Medynie lub w Jerozolimie.

Niektóre gry przekazują mużulmańską wiedzę w dosyć specyficzny sposób. W *Adventures of Ahmed* hadisy (przypowieści z życia proroka Mahometa) pojawiają się po zakończeniu każdego etapu gry – niejako w nagrodę. *Abu Isa's: A New Dawn* to strzelanka, podczas której dziecko ma się uczyć pięknych imion Boga. Pojawiają się one w trakcie gry, po zdobyciu określonej liczby punktów. Napis na opakowaniu zachęca do nabycia produktu w kuriozalny sposób: „Walcz z wrogimi planetami podczas nauki imion i atrybutów Twojego Stwórcy” (*ARABIC Journey to the Three Mosques v 1.0*, b.d.w.). Producenci gier stosują znany z psychologii schemat warunkowania instrumentalnego. Nagroda – czyli przejście do kolejnego etapu gry – powiązana jest z elementem religijnym (hadis, imię Boga). Bohater innej gry, Abu Saleh, zostaje zaskoczony wezwaniem do modlitwy podczas zakupów w supermarkecie. Jego zadanie polega na tym, aby dokonać ablucji, a następnie rozłożyć dywan do modlitwy wśród toczących się beczek, pajaków, nietoperzy i złodziei. W kolejnym etapie nie może dać się rozpraszać przyjemnościom życia codziennego – i musi podążać „prostą drogą

islamu” (nawiązanie do Al-Fatihy). Rodzice grającego dziecka są zachęceni przez producenta gier, aby porozmawiać z nim na temat trudności Abu Saleha w kontekście ich własnego życia w niemuzułmańskim środowisku (*Islamic Software*, b.d.w.). W *Maze of Destiny*, gracz musi uratować mużułmańskich uczonych uwięzionych przez złego potwora Darlaka, który m.in. pozabierał litery z Al-Fatihy. Uczynienie z Al-Fatihy elementu rozgrywki z wirtualnym potworem również stanowi swego rodzaju warunkowanie. Grające dziecko angażuje się w akcję gry, której nagrodą jest pełna i kompletna pierwsza sura Koranu. Z drugiej strony, nie można nie zauważyć, że *Maze of Destiny* uprzedmiotawia i desakralizuje jeden z dogmatów islamu, tworząc z niego zwykły element wirtualnej rozgrywki. Ciekawa wydaje się fabuła futurystycznych gier *Defense I* oraz *Umma Defense II*, których akcja rozgrywa się w drugim tysiącleciu, gdy cały świat znalazł się już pod panowaniem islamu. Gracz musi przeciwstawić się złemu robotowi zagrażającemu Ziemi.

Gier dla dorosłych mużułmanów, oferujących nowy model poznawania islamu, jest relatywnie niewiele. W 2008 r. rozpoczęto prace nad grą dotyczącą hadżdżu, w której gracz wciela się w różne postaci – pracowników ochrony, lekarzy etc. – a jego zadaniem jest pomoc pielgrzymującą (Šisler, 2006). Mużułmańską przestrzeń oferuje także platforma *Second Life*. Użytkownik reprezentowany jest przez awatar, który może odpowiednio określić i ubrać. Portal internetowy IslamOnline utworzył w niej miejsce do wirtualnego hadżdżu (IslamOnline.net). Reprezentowane są wszystkie ważniejsze punkty pielgrzymki, łącznie z wirtualnymi owieczkami i rzeźnią, w której znajdują się kawałki mięsa przeznaczone na złożenie w ofierze. W przestrzeni IslamOnline znajduje się także meczet, centrum z fatwami oraz Palestinian Holocaust Memorial Museum. Awatar wchodzący do meczetu może dostosować się do wirtualnych okoliczności – na przykład gdy wchodzi do meczetu, powinien zdjąć obuwie, a awatary żeńskie dodatkowo zasłaniać włosy (Derrickson, 2008; na terenie przestrzeni IslamOnline można nabyć bezpłatnie strój do hadżdżu), a nawet odbyć wirtualną modlitwę. Nie jest to jednak obowiązkowe. Wirtualnych przestrzeni dla religijnych mużułmanów jest w *Second Life* niewiele. Obok IslamOnline.net można wskazać na *Ummah of Noor – Al Rawnaq Mall* – przestrzeń, która zawiera meczet oraz centrum handlowe ze sklepami oferującymi awatarom bliskowschodnie ubrania i gadzety. Pozostałe przestrzenie o bliskowschodnich nazwach zostały zaprojektowane jako atrakcyjne, orientalne kluby, w których spotykają się wyzywająco ubrane awatary po to, aby potaćzyć lub poplirtować.

Podsumowanie

Muzułmanie zdają sobie sprawę z potęgi nowoczesnych technologii. Z nowych mediów korzystają nawet radykałowie, którzy odcinają się od nowoczesności w niemalże każdej jej formie. Potęgę Internetu znają także *alimowie*, którzy coraz częściej decydują się na założenie swojego profilu czy strony w sieci. Młodzi mużułmanie stanowią bardzo szeroką i zróżnicowaną grupę docelową. Społeczeństwa Bliskiego Wschodu są bardzo młode, tylko co trzecia–czwarta osoba ma ukończone 35 lat. Z kolei na

Zachodzie dostępność komputerów jest większa, co również daje znaczne możliwości oddziaływania.

Poprzez gry komputerowe można realizować cele polityczne i religijne. W pierwszym przypadku gra ukazuje wydarzenia z bliskowschodniej perspektywy i/lub podejmuje tematy, które są bliskie arabskiemu/muzułmańskiemu graczowi. Nie oznacza to, że wszyscy czy nawet większość bliskowschodnich użytkowników gry akcji będzie wybierała tylko gry bliskowschodnich producentów. Ich zachodnie odpowiedniki przewyższają je pod względem rozwiązań graficznych i technicznych, a wielu młodym graczom nie przeszkadza to, że starają się zabić Saddama Husajna (kontrowersyjnego przywódcę) albo talibów (muzułmanów) – podobnie jak gracz polski nie miałby najprawdopodobniej skrupułów, atakując Che Guevarę albo Peruwiańczyków. Niemniej gry lokalnych producentów oferują pewną alternatywę dla bardziej świadomych graczy. W swojej skrajnej formie mogą stanowić narzędzie propagandy. W innym przypadku gra pełni funkcję instrumentalną, stanowiąc nowatorskie narzędzie do edukacji religijnej młodych muzułmanów na Zachodzie. Dzięki umiejscowieniu treści religijnych w formule gry komputerowej stają się one bardziej atrakcyjne i być może szybciej dotrą do dziecka niż tradycyjny sposób uczenia w szkołach koranicznych. Gra o tematyce religijnej jest zarazem rodzajem *Islamic fun* (Bayat, 2007: 457), w tym sensie, że oferuje ściśle kontrolowaną (i ukierunkowaną na konkretny cel) rozrywkę. Pod tym względem przypomina m.in. religijny hip-hop.

Zachodnia opinia publiczna podchodzi do gier muzułmańskich i bliskowschodnich z dużą ostrożnością, by nie powiedzieć obawą, postrzegając je jako nowoczesne narzędzia promujące postawy agresywne i terrorystyczne. Przytoczone porównanie bliźniaczych gier *Quest for Saddam* i *Quest for Bush* ukazuje, że ocena zależy w dużej mierze od reprezentowanej opcji. Prosta zamiana głównego aktora z Saddama Husajna na George'a W. Busha wystarczyła, aby gra przeistoczyła się z antysaddamowskiej gry akcji z elementami komicznymi w antyamerykańską grę nawołującą do przemocy muzułmańskich radykałów. Dwaj badacze realiów społeczno-gospodarczych świata arabskiego, Clement Henry i Robert Springborg uważają, że to nie islam określa region Bliskiego Wschodu i Północnej Afryki, ale raczej tradycja obcych interwencji w tym regionie (Henry, Springborg, 2001: 8). To sprawia, że jest on ciekawym polem dla rozwoju gier strategicznych i akcji. Nietrudno jest znaleźć przykłady rozgrywek międzymocarstwowych, wojen i innych akcji militarnych, na których można osadzić fabułę. Polityka staje się zatem nieodzownym elementem gry, zwłaszcza w sferze jej fabuły. Z tego punktu widzenia pojawienie się gier bliskowschodnich producentów jest czymś więcej niż przejawem globalizacji. Stanowi wyraz walki o godność i podmiotowość – tyle że tym razem wirtualną.

Bibliografia

- Ahmed M., (2008), 'Muslim Massacre' computer game condemned as tasteless by British Muslims, „Times Online” z 11 września.
- Bayat A., (2007), *Islamism and the Politics of Fun*, „Public Culture”, nr 19, s. 3.
- British Official Calls for Investigation of Al Qaeda Video Game*, <http://www.gamepolitics.livejournal.com/367724.html>.
- Derrickson K., (2008), *Second Life and the Scared: Islamic Space In a Virtual World*, Digital Islam, <http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1877>.
- Digital Islam*, <http://www.digitalislam.eu/videoAndGame.do?articleId=1365>, <http://www.digitalislam.eu/videoAndGame.do?article=1185>, <http://www.digitalislam.eu/videoAndGames.do?article=1401>, <http://www.digitalislam.eu/videoAndGames.do?articleId=1431>.
- Fatwa z 17.08.2002 i fatwa Szajcha Abd al-Chalik Hasan asz-Szarifa z 21.08.2007, dostępne na www.islamonline.net.
- Global Conflicts. Press kit*.
- Henry C., Springborg R., (2001), *Globalization and the Politics of Development in the Middle East*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Heussner, K., *9 Video Games that Went Too Far*, (<http://abcnews.go.com/Technology/GameOn/story?id=7750809>).
- Interview with Radwan Kasmiya*, <http://www.divus.cz/umelec/en/pages/umelec.php?id=1039&roc=2006&cis=1>.
- Islam4Children.com*, <http://www/islam4children.com/index.php?action=item&substart=0&id=253>, <http://www/islam4children.com/index.php?action=item&substart=0&id=482>, <http://www/islam4children.com/index.php?action=item&substart=0&id=252>, <http://www/islam4children.com/index.php?action=item&substart=0&id=619>, <http://www/islam4children.com/index.php?action=item&substart=0&id=259>.
- Islamic Software > Games > Knowledge Builder*, <http://www.soundvision.com/shop/pview.asp?Item=312-100>, <http://www.soundvision.com/shop/pview.asp?Item=3369-01>.
- Lim A., *Divided Ground: Middle East Conflict Review*, <http://www.nwoseeker.com/Articles/Games/Reviews/dividedground>.
- Mosahebe ba mas'ul-e proze-je bazi-je rajane-je „Modafe'in-e Karbala”*, <http://www.farhangnews.ir/site/Default.aspx?tabid=2&CId=8&NewsId=10601>.
- Night of Bush Capturing – A Computer Game from the Global Islamic Media Front*, 15.09.2006, http://www.siteintelgroup.com/_layouts/SiteIntel/ApplicationPages/Document.aspx?ID=14500.
- Quraysh Game English Page*, http://www.qurayshgame.com/qe_index.html.
- Rendition Guantanamo. The Game Official Statement*, <http://www.renditionguantanamo.com>.
- Schemm P., (2009), *Game taken offline after Islamic group complains*, „Associated Press” z 28 kwietnia.
- Šisler V., (2006), *Representation and Self-Representation: Arabs and Muslims in Digital Games*, [w:] M. Santorineos, N. Dimitriadi, N. Fournos (red.), *Gaming Realities. A Challenge for Digital Culture*, Athens.

Šisler V., (2009), *Video Games, Video Clips, and Islam*, [w:] J. Pink (red.), *Muslim Societies in the Age of Mass Consumption: Politics, Culture and Identity between the Local and the Global*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge.

The Star and the Crescent, http://www.shrapnelgames.com/ProSIM/TSATC/TSATC_page.html.

Urbańska-Galanciak D., (2009), *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, WAiP, Warszawa.

Whalen Z., (2006), *Quest for Bush / Quest for Saddam: Content vs. Context*, 26 września, http://www.gameology.org/reviews/quest_for_bush_quest_for_saddam_content_vs_context.