

Vít Šisler

Počítačové hry na Blízkém východě.

Procedurální rétorika a její role v utváření muslimské identity

Počítačové hry jsou pro velkou část mládeže na Blízkém východě nejen oblíbenou zábavou, ale i praktickým zdrojem kulturních symbolů a mýtů, které spoluutvářejí její identitu. Přestože v porovnání se Severní Amerikou a západní Evropou je míra rozšíření herních konzolí a osobních počítačů na Blízkém východě relativně nízká, rostoucí množství internetových kaváren umožňuje mladší generaci zahrát si nejnovější herní tituly a zajišťuje jim tak přístup k současné globální herní kultuře.¹⁾ Vzhledem k laxní či neexistující ochraně práv duševního vlastnictví v oblasti softwaru lze ve většině arabských či iránských měst koupit americké či evropské hry za dva až tři dolary. Tyto hry se obvykle objeví na místním trhu záhy po jejich americké či evropské premiéře, a někdy i dříve. Obzvláště v lidových (arab. *ša'bī*) čtvrtích mnoha blízkovýchodních měst bývají internetové kavárny často vybaveny zasíťovanými počítači, za nimiž až do pozdních nočních hodin sedávají místní mladíci hrající hry pro více hráčů. (V Íránu jsou tyto kavárny nazývány „gamene-ts“ a jejich existence je mnohdy trnem v oku místním náboženským autoritám.) Pro tuto rodící se blízkovýchodní herní kulturu je charakteristické nejen hraní her samotných, ale i sociální interakce a diskuse kolem nich; „kibicování“ a komentování dalších hráčů, výměna softwaru a cheatů nebo stahování nových her z P2P sítě.²⁾

Na rozdíl filmu či dalších audiovizuálních médií jsou počítačové hry interaktivní a vyžadují od konzumentů aktivní zapojení, ne jen pasivní přijímání. Obsahová analýza typické počítačové hry tudíž musí zahrnout tři navzájem propojené úrovně: audiovizuální obsah, narativní strukturu a systém pravidel, jimiž se řídí interakce hráčů se hrou.³⁾ Na všech těchto úrovních lze hráčům zprostředkovat kulturně, společensky, či dokonce politicky relevantní sdělení. Obzvláště důležitý je skrytý systém pravidel hry, protože utváří a omezuje možnosti a rozhodnutí, která může hráč během hry učinit. Ian Bogost tvrdí, že počíta-

1) Rasha A. Abdulla, *The Internet in the Arab world: Egypt and beyond*. New York: Peter Lang 2007, s. 11–14.

2) Vít Šisler, Digital Arabs: Representation in Video Games. *European Journal of Cultural Studies* 2, 2008, č. 11, s. 203–220.

3) Je nutno poznamenat, že ne každá počítačová hra obsahuje všechny tři výše uvedené úrovně — existují počítačové hry, v nichž narativní struktura zčásti nebo zcela chybí (např. TETRIS /1985/).

čové hry „znázorňují, jak fungují skutečné či imaginární systémy, a vybízejí hráče, aby vstupoval s těmito systémy do interakce a utvářel si na ně názor.“⁴⁾ Z tohoto důvodu Bogost považuje hry za persvazivní médium a tvrdí, že otevírají novou doménu přesvědčování, kterou nazývá „procedurální rétorika“, tedy umění přesvědčování prostřednictvím zobrazení a interakcí svázaných pravidly, nikoli pomocí mluveného slova, textu, obrazu či filmu.⁵⁾

Tento článek využívá Bogostova konceptu procedurální rétoriky k analýze současných blízkovýchodních počítačových her a zkoumá, jakým způsobem je v nich konstruován obraz islámu a muslimská identita. Následující text vychází z obsahové analýzy více než 80 her vyrobených v arabském světě a Íránu v letech 2005 až 2011 a z rozhovorů s deseti arabskými a íránskými herními producenty a vývojáři. Podstatná část materiálu byla nasbírána během autorova terénního výzkumu v Damašku v roce 2005, Bejrútu v roce 2006, Káhiře v roce 2007 a Teheránu v roce 2008. Mnohé hry, které byly v té době ve vývoji, byly pro účely analýzy získány později. V několika případech se analýza opírá i o hry vyvinuté blízkovýchodními vývojáři, nicméně vydané společnostmi se sídlem v USA nebo evropských zemích. Rozhovory s vývojáři byly vedeny v arabštině, perštině, případně v angličtině a ve většině případů byly rozvedeny v následné mailové komunikaci.

Hlavním cílem předložené studie je analyzovat klíčové trendy v konstrukci identity v současných blízkovýchodních hrách. Studie se zaměřuje zejména na způsoby, jakými je islám jako náboženský systém a soubor hodnot integrován do herních mechanismů, narativní struktury a audiovizuálních obsahů zkoumaných her. Na základě obsáhlého souboru analyzovaného materiálu tato studie identifikuje tři základní trendy profilující se v současných blízkovýchodních hrách — islámské výukové hry, zaměřené na šíření učení islámu a výchovu nejmladší generace; digitální hnutí odporu, konstruující globální muslimskou identitu a nabízející identifikaci s bojem muslimských společenství v konfliktech po celém světě; a mainstreamovou produkci, využívající pro konstrukci identity populární kulturu a historické odkazy bez přímých náboženských a politických poselství. Ve svém závěru tato studie tvrdí, že ačkoliv na obsahové úrovni většina blízkovýchodních her vychází z místních sociálních, kulturních a náboženských podmínek, na úrovni struktury až na výjimky přejímá evropské a americké vzorce a osvojuje si tak procedurální rétoriku ovlivněnou globální herní kulturou.

Počítačové hry na Blízkém východě, Blízký východ v počítačových hrách

Blízkovýchodnímu trhu s počítačovými hrami doposud takřka výlučně dominovaly hry evropského, amerického a do menší míry japonského původu. Není proto překvapením, že místní náboženské a politické autority znepokojuje možný negativní vliv západních her na arabskou či íránskou mládež. Podle egyptského psychoanalytika Chalíla Fádila podporují západní hry růst násilnického chování mezi arabskou mládeží, neboť glorifikují „osa-

4) Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press 2007, s. vii.

5) I. Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. s. ix.

mělost, narcismus a nenávisť k druhým“, které vycházejí ze západní kultury.⁶⁾ Kuvajtský imám Nabíl al-Avadí kritizuje západní počítačové hry kvůli jejich „rozkladnému vlivu na morálku“.⁷⁾ V několika blízkovýchodních zemích byly některé západní hry dokonce zakázány, většinou kvůli explicitnímu zobrazení sexuality či násilí, například hra *GRAND THEFT AUTO IV* (2004) ve Spojených arabských emirátech a Íránu.⁸⁾ Podobná kritika násilí v počítačových hrách a jejich propagace agresivity běžně zaznívá i v USA a Evropě. Západní počítačové hry jsou na Blízkém východě ovšem ještě kritizovány za zkreslování obrazu islámu a muslimů, což je i příklad hry *CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE* (2007), opět zakázané ve Spojených arabských emirátech.⁹⁾

Popravdě řečeno se mnoho současných her, zejména žánru FPS (first-person shooter, akční hra z pohledu první osoby), odehrává na Blízkém východě či v anonymním, ovšem zjevně blízkovýchodním prostředí. To, jak tyto hry zobrazují Blízký východ, Araby a muslimy, již analyzovali jak blízkovýchodní, tak západní badatelé, včetně autora tohoto článku.¹⁰⁾ Obecně vzato tyto hry vykazují podobnou míru šablonovitosti a schematizace, kterou známe z jiných médií. Na základě obsahové analýzy více než dvě stě her označují za dvě dominantní podoby zobrazení takzvaný digitální orientalismus a konfliktní rámec založený na aktuálních politických a vojenských událostech.

Termín „digitální orientalismus“ se vztahuje hlavně na adventury (adventure, dobrodružná hra založená na silném příběhu) a RPG (role-playing game, hra na hrdiny) čerpající z orientální obraznosti, témat a vyprávění, například hry *PRINCE OF PERSIA* (1989), *THE MAGIC OF SCHEHERAZADE* (1987), *ARABIAN NIGHTS* (2001), *AL-QADIM: THE GENIE'S CURSE* (1994), *BEYOND OASIS* (1994), *PERSIAN WARS* (2002), *PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES* (2005) a další. Ačkoli některé tyto hry vynikají svou grafikou či zápletkou a jsou pokládány za milníky ve svém žánru, například *PRINCE OF PERSIA* nebo *AL-QADIM*, většinou obsahují převážně vizuální a narativní prvky „orientalistické“ obraznosti. Jako postavy v nich typicky vystupují beduíni, kalifové či džinové a břišní tanečnice, hráči v nich procházejí bazary, harémy a pouště a v rámci zápletky se zachraňují unesené ženy či se ukládá o život zlotřilému vezírovi. „Orient“ je tak konstruován jako exotická a ahistorická entita, nemající vztah k současné realitě. Jako referenční rámec jsou používány kvazi-historické a fantazijní příběhy, připomínající svět *Tisíce a jedné noci*. Tento způsob zobrazení překvapivě odpovídá konceptu „orientalismu“ Edwarda Saida, který analy-

6) Fatema Mernissi, Digital Scheherazades in the Arab World. *Current History: A Journal of Contemporary World Affairs* 106, 2006, č. 689, s. 121

7) Washington Post: Is There a Video Game War Between Islam & the West? *Game Politics*, 9. 10. 2006. Dostupné online: <<http://www.gamepolitics.com/2006/10/09/washington-post-is-there-a-video-game-war-between-islam-the-west>>, [cit. 24. 4. 2012].

8) GTA IV Banned in UAE. *Game Politics*, 5. 3. 2008. Dostupné online: <<http://www.gamepolitics.com/2008/05/03/gta-iv-banned-in-uae>>, [cit. 24. 4. 2012].

9) Government bans GTA4 video game, *The National*, 30. 4. 2008. Dostupné online: <<http://web.archive.org/web/20080506095612/http://thenational.ae/article/20080429/NATIONAL/766034880>>, [cit. 24. 4. 2012].

10) Ibrahim Marashi, *The Depiction of Arabs in Combat Video Games*. Práce prezentovaná v Beirut Institute of Media Arts, Lebanese American University. 5. – 9. 11. 2001. V. Šisler, Digital Arabs: Representation in Video Games, s. 203–220. Philipp Reimuth – Stefan Werning, Pixel Pashas, Digital Djinns. In: *ISIM Review* 18. Leiden: ISIM, 2006. s. 46–47.

zoval způsoby, jakými byl v evropské kultuře 19. a počátku 20. století typicky konstruován obraz Blízkého východu.¹¹⁾

Současnější zobrazení Arabů a muslimů lze naopak nalézt ve strategických a akčních hrách (obzvláště v již zmiňovaných FPS) založených na skutečných či fiktivních blízkovýchodních konfliktech, například *WAR IN THE GULF* (1993), *DELTA FORCE* (1998), *CONFLICT: DESERT STORM* (2002), *FULL SPECTRUM WARRIOR* (2004), *KUMA\WAR* (2004), *CONFLICT: GLOBAL TERROR* (2005) a dalších. Pravidla takových her typicky umožňují hrát pouze za americkou či koaliční armádu, zatímco nepřítelé charakterizují vizuální znaky odkazující na Araby či muslimy, například typické pokrývky hlavy, volné hábity či tmavá pleť. Nepřítel je obvykle kolektivizován a jazykově funkcionalizován jako „různé teroristické skupiny“, „radikálové“ či „povstanci“.¹²⁾ Většina těchto her vykazuje silnou kulturní předpojatost a schematicky zobrazuje Araby a muslimy jako nepřátele v narativním rámci fundamentalismu a mezinárodního terorismu.¹³⁾

Podle rozhovorů, které jsem uskutečnil během terénních výzkumů v Damašku v roce 2005, v Bejrútu v roce 2006, v Káhiře v roce 2007 a v Teheránu v roce 2008, se zdá, že takové zkreslení většině arabských a íránských hráčů příliš nevadí.¹⁴⁾ Ačkoli jsou si výše popsané schematizace často vědomi, dál hrají všechny hry dostupné na trhu a při jejich výběru se řídí herním žánrem, hratelností a kvalitou audiovizuálního zpracování. Koho nicméně výše uvedená zkreslení silně znepokojují, jsou blízkovýchodní herní vývojáři.

„Většina počítačových her na trhu je protiarabská a protiislámská,“ uvádí Radván Kásmíja, ředitel syrské firmy Afkár Media. „Arabští hráči hrají hry, které útočí na jejich kulturu, jejich přesvědčení a jejich způsob života.“¹⁵⁾ Podobné obavy vyjádřil Ústřední internetový úřad libanonského hnutí Hizballáh.¹⁶⁾

Toto znepokojení vyústilo v mnoho pokusů vytvořit počítačové hry, které by blízkovýchodní realitu odrážely s vyšší mírou historické, kulturní a náboženské citlivosti. První pokusy o apropiaci počítačových her, považovaných za „západní“ médium, byly tudíž od počátku angažované. Patrně první hrou se specificky „islámským“ obsahem byla *RUMÁH AL-HIDŽÁRA* (Vrhači kamení) naprogramovaná syrským studentem medicíny Mohamedem Hamzou v roce 2000. Tato technicky velmi jednoduchá hra pojednává o intifádě al-Aksá a hráč se v ní ocitá v roli Palestince bránícího mešitu al-Aksá před izraelskými vojáky. Od časů *RUMÁH AL-HIDŽÁRA* se blízkovýchodní herní produkce rozvinula, významně polarizovala a do tohoto specifického odvětví digitální zábavy přinesla různé koncepty a interpretace islámu a islámské kultury.

11) Edward Said, *Orientalism*. New York: Vintage Books 1979.

12) David Machin – Usama Suleiman, Arab and American Computer War Games: The Influence of a Global Technology on Discourse. *Critical Discourse Studies* 3, 2006, č. 1, s. 1–22.

13) Pro detailnější analýzu: V. Šisler, Digital Arabs: Representation in Video Games, s. 203–220.

14) V. Šisler, Digital Arabs: Representation in Video Games, s. 203–220. Vít Šisler, Digital Heroes: Identity Construction in Iranian Video Games. In: Annabelle Srebemy (ed.), *Thirty Years On: The Social and Cultural Impacts of the Iranian Revolution*. London: I. B. Tauris 2012. Dosud nevydáno.

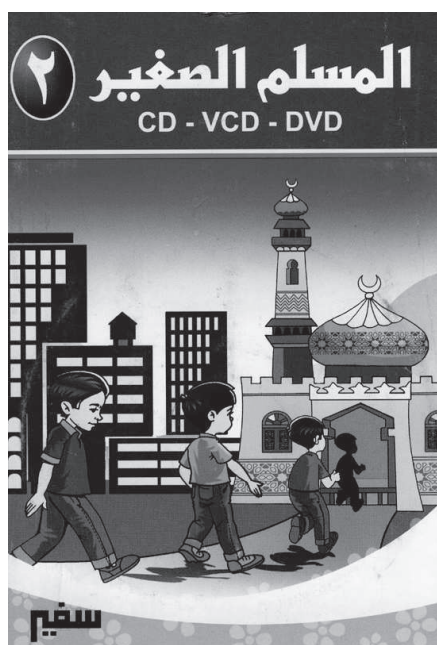
15) Rhonda R o u m a n i, Muslims Craft Their Own Video Games. *Christian Science Monitor*. 2006. Dostupné online: <<http://www.csmonitor.com/2006/0605/p07s02-wome.html>>, [cit. 24. 4. 2012].

16) Special Force. Dostupné online: <<http://www.specialforce.net/english/indexeng.htm>>, [cit. 15. 6. 2005].

Islámské výukové hry

Naším cílem je poskytovat na Islamgames.com kvalitní islámskou zábavu pro vás i pro vaše děti. Díky vysoké interaktivitě jsou počítačové hry skvělým výukovým nástrojem, jejich obsah se však bohužel v mnoha případech protíví učení islámu. Proto mají naše děti sklon přijímat sekulární hodnoty a koncepty spíše než ty islámské. Poskytováním alternativy k mainstreamovým počítačovým hrám můžeme našim dětem pomoci, aby se nenásilně naučily ztotožňovat s islámskými hodnotami, a tak se naladily na učení islámu.¹⁷⁾

Výše uvedený citát formuluje motivaci a cíle Islamgames, arabské společnosti se sídlem v USA. Ta prozatím vydala čtyři hry (ARABIC LETTER BAZAAR, MAZE OF DESTINY, UMMAH DEFENSE I a II). Ve většině z nich se děti učí o islámu prostřednictvím jednoduchých hádanek a úkolů, například poskládáním sůry *al-Fátiha* („Otevíratelka knihy“)¹⁸⁾ z arabských písmen nebo naučením veršů z Koránu nazpaměť. Výše uvedený reklamní citát je pozoruhodný ze dvou důvodů: nejen, že mezi rodiči propaguje hry s islámským obsahem, ale zároveň je přesvědčuje, že počítačové hry jsou „skvělým výukovým nástrojem“. Populární názor, že počítačové hry zásadním způsobem ovlivňují znalosti, postoje a chování celé jedné generace, je značně rozšířen v médiích i v běžném povědomí, přestože dosavadní pokusy o efektivní využití her pro instruktáž a výuku vykazují ve skutečnosti do značné míry nejednoznačné výsledky.¹⁹⁾



Obr. 1. Kompilace výukových her a videí
AL-MUSLIM AL-SAGHÍR.

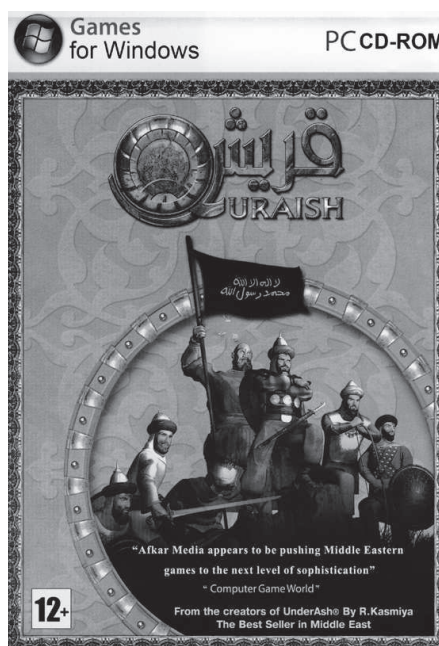
17) Islam Games. Dostupné online: <<http://www.islamgames.com>>, [cit. 20. 6. 2005].

18) Súra al-Fátiha („Otevíratelka knihy“) je první sůrou (kapitolou) Koránu, svaté knihy islámu. Skládá se ze sedmi veršů, které jsou modlitbou za Boží přízeň a pomoc. Al-Fátiha je věřícími běžně recitována na začátku každé modlitby, bývá proto občas přirovnávána k jakési islámské obdobě křesťanského Otčenáše.

19) Traci S i t z m a n n, A Meta-Analytic Examination of the Instructional Effectiveness of Computer-Based Simulation Games. *Personnel Psychology* 64, 2011, s. 489–528.

Podobné ukázky raných islámských výukových her lze nalézt na kompilaci ISLAMIC FUN vydané již v roce 1999. Její autoři inzerují svůj produkt následujícími slovy: „Vaše dítě se bude dozvídat fakta o islámu prostřednictvím spousty báječných her plných pestrých animací a roztomilých zvukových efektů.“²⁰⁾ ISLAMIC FUN je kompilací hádanek a kvízů, jež děti učí základní principy islámu, jednotlivé súry (kapitoly z Koránu) a hadísy (skutky a výroky Prorokovy). Do kompilace byla rovněž zařazena kontroverzní hra THE RESISTANCE, v níž hráč představuje „rolníka v jižním Libanonu, který se dal k islámskému hnutí odporu, aby svou zem a rodinu ochránil před invazí sionistů“.²¹⁾

Později se na trh dostaly sofistikovanější vzdělávací hry zaměřené na výuku islámského práva šari'a, Koránu a Sunny, například ABU ISA'S QUEST FOR KNOWLEDGE: KNOW THE SHARIAH (2006), THE ADVENTURES OF AHMED (2004), AL-MUSLIM AL-SAGHÍR (Mladý muslim, obr. 1) a další. Nicméně výukový přístup těchto her je založen hlavně na myšlenkách, které dominovaly ranému edutainmentu, tedy spojení výuky (education) a zábavy (entertainment) v osmdesátých letech, a které později vývojáři výukových her z větší části zavrhnuli.²²⁾ To znamená, že pokrok ve výše uvedených hrách závisí na správných odpovědích na sekvenci otázek a hádanek a hra sama o sobě často slouží jen jako odměna pro studenta. V tomto ohledu tyto islámské vzdělávací hry do jisté míry připomínají v arabském světě oblíbené televizní pořady, v nichž děti soutěží v náboženských znalostech.



Obr. 2. Strategická hra KURAJŠ (Afkár Media, 2007).

Podstatně jiný přístup k podání islámu a islámské kultury nacházíme v počítačové hře KURAJŠ, kterou vytvořila syrská firma Afkár Media v roce 2007 (Obr. 2). KURAJŠ je hra žánru RTS (real-time strategy, strategie v reálném čase), jejímž námětem jsou předislám-

20) ISLAMIC FUN. Dostupné online: <<http://www.inminds.co.uk/islamic-fun.html>>, [cit. 5. 4. 2008].

21) Tamtéž.

22) Kurt Squire, *Game-based Learning: Present and Future State of the Field. An x-Learn Perspective Paper*. MASIE Center 2005. Dostupné online: <http://newmediaforlearning.com/research/Game-Based_Learning.pdf>, [cit. 24. 4. 2012].

ské beduínské války a první islámské výboje (*al-Futúhát al-Islámíja*). Její autor Radván Kásmíja popisuje hru takto:

Kurajš objasňuje zářné stránky arabské a islámské historie novou a nepřímou metodou. Pokouší se osvobodit rozum ve světě zábavy, jíž dominuje instinkt. Jednoduše se snaží proměnit zábavu v konstruktivní, nikoli destruktivní úsilí. [...] Ve hře jsme se pokusili odpovědět na mnoho otázek, například zda se muslimové podobali ostatním nájezdníkům, kteří vytáhli do světa. Čím se liší od ostatních? Jak mohli porazit dvě největší říše světa?²³⁾

Radván Kásmíja je naprosto přesvědčen o výukovém potenciálu počítačových her. Ve hře KURAJŠ, která vyšla v angličtině i arabštině, bylo jeho cílem postavit se mylným představám Západu o islámu a zároveň poučit muslimskou mládež o dějinách islámu. Podle něj mladí muslimové „již nechtou“, takže je potřeba nalézt nové způsoby, jak je oslovit. Zároveň chce obnovit „digitální důstojnost“ islámské civilizace, kterou podle něj západní média dezinterpretují a schematizují. V jeho dosti ambiciózním pojetí jsou počítačové hry „nejnovější technologií mezikulturního dialogu, zprostředkovávají různá hlediska a umožňují výměnu myšlenek“.²⁴⁾ KURAJŠ je zatím jeho nejvýraznější pokus o podobný dialog a zřetelně se liší od jeho předchozích a do jisté míry problematických her.²⁵⁾

Jak jsme uvedli výše, hra samotná si přisvojila konvence žánru RTS, etablované zejména hrou DUNE II: THE BUILDING OF A DYNASTY v roce 1992, ovšem kulturní odlišnosti lze vysledovat na všech třech úrovních relevantních z hlediska obsahové analýzy, tedy vizuální reprezentace, narace a herního systému. Ačkoli hra teoreticky umožňuje hráči hrát za čtyři různé národy — pohanské beduíny, muslimské Araby, zarathuštristické Peršany a křesťanské Byzantince — hlavní kampaně lze hrát pouze z perspektivy beduínského náčelníka Háního či muslimského generála Chálida ibn al-Valída.²⁶⁾ Tyto kampaně pokrývají některá hlavní vojenská tažení předislámské Arábie a počátků muslimského státu a jsou nazvané, v chronologickém pořadí, Věk nevědomosti (*al-Džáhilíja*), Války s odpadlíky (*ar-Ridda*), Dobyetí Persie (*Futúh bilád Fáris*) a Dobyetí Sýrie (*Futúh bilád aš-Šám*).

Vyprávění ve hře je založeno na klasické islámské historiografii, například úvodní scéna je postavena na popisu Příkopové války (*Ghazvat al-chandak*) od Mohameda ibn Isháka, převzatého z díla *Život Posla Božího* (*Sírat rasúl Alláh*).²⁷⁾ Každá mise začíná úvodním příběhem vyprávěným v klasické arabštině. Zvláště v porovnání se západními hrami vynikne neobvyklá délka a tradiční stylizace těchto úvodních sekvencí. Prostřednictvím těchto úvodů se hráč dozvídá o mnoha konceptech předislámské arabské kultury a rané islámské historie, například beduínských kodexech cti (*šaraf* a *ird*), krevní mstě (*thar*) či

23) *Quraish User Manual*. Afkar Media 2007, s. 7.

24) Rozhovor s Radvánem Kásmíjou vedl Vít Šisler v Damašku, 2005.

25) V. Šisler, *Digital Arabs: Representation in Video Games*, s. 203–220.

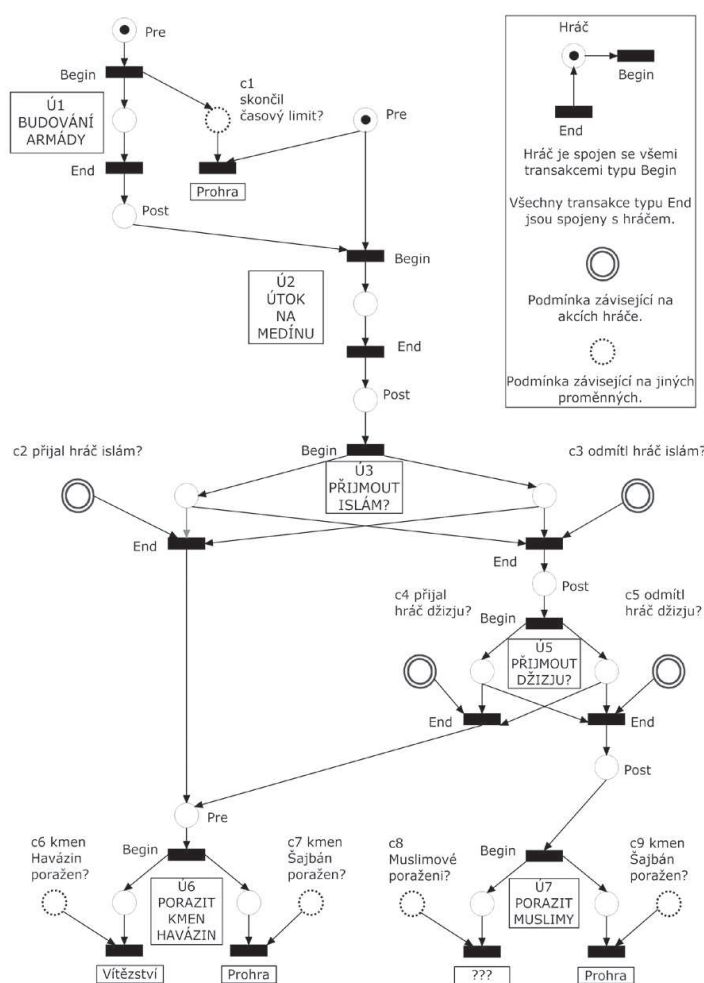
26) Chálid ibn al-Valíd (Mekka 592–642 n. l.), zvaný též Sajf Alláh (Meč boží), byl jeden z nejvýznamnějších arabských vojevůdců z doby proroka Mohameda a chalífů Abú Bakra a Umara ibn al-Chattába. Pocházel z kmene Kurajšovců, na islám přestoupil v roce 629, v letech 634 až 638 velel muslimským vojskům v Sýrii.

27) *Život Posla Božího* (*Sírat rasúl Alláh*) je tradiční muslimský životopis proroka Mohameda, který sepsal Mohamed ibn Ishák (Medína 704–Bagdád 761/770 n. l.). Dochoval se hlavně v pozdějších vydáních od Ibn Hišama a at-Tabarího.

etickém ideálu mužnosti a statečnosti (*murúva*). Během konkrétních misí hráč zažije mnoho skutečných historických událostí, například války mezi kmeny Ghassánovců a Lachmovců, a navštíví místa jako Hirá, Ukáz nebo Medínu, jejichž topografie je podle vyjádření autorů založená na dostupných historických popisech.²⁸⁾

Stejná kulturní citlivost se projevuje na vizuální úrovni. Ačkoli hra pokrývá nejdůležitější období v dějinách islámu, prorok Mohamed a jeho společníci (*as-Sahába*), tedy nejuctívanější osoby, jejichž zobrazení by bylo v muslimském světě velmi choulostivou záležitostí, jsou přítomní pouze prostřednictvím svých skutků a výroků. Zároveň „obyčejné“ vizuální znaky jako beduínské stany, oděvy a příslušenství odpovídají své historické funkci a předpokládanému vzezření.²⁹⁾

Narativní strukturu nelineárního příběhu počítačové hry je možné popsat pomocí několika formálních metod, například konečného automatu (finite state machine, FSM) či Petriho sítí (petri nets, PN). Podle Stéphane Natkina a Liliany Vegové lze osnovy mnoha her dobře hierarchicky strukturovat na úrovně (hlavní části příběhové struktury), úkoly (tzv. *quests*, tzn. úseky hry vyznačující se jednotou cíle, překážky v jeho dosažení a metodou řešení) a transakce (atomické akce hráče). Petriho sítě jsou pak konkrétním způsobem formalizace osnovy hry, a to na libovolné z těchto tří úrovní abstrakce.



Obr. 3. Petriho sítě popisující herní systém v úrovni *al-Chijár* ze hry KURAJŠ.

28) Rozhovor s Radvánem Kásmijou vedl Vít Šisler v Damašku, 2005.

29) Tamtéž.

Obrázek č. 3 představuje příklad analýzy jedné z úrovní hry KURAJŠ pomocí Petriho sítí. Skládá se z přechodů (aktivit, k nimž může dojít v modelovaném systému), míst (možných stavů systému) a šipek, které propojují jednotlivá místa a přechody. Pro větší přehlednost jsou v rámci příkladu zobrazeny pouze úkoly — tedy střední úroveň abstrakce —, ačkoli by bylo možné namodelovat i veškeré transakce vyžadované konkrétními úkoly.

Pro tuto metodologickou exkurzi jsme si vybrali šestou úroveň hry nazvanou Volba (*al-Chijár*), která hráče staví před morální rozhodnutí, které je ve světě digitální zábavy relativně nezvyklé. Hráč představuje náčelníka pohanského kmene Šajbán, který je spojenec kmene Kurajšovců³⁰⁾ za jejich boje s Mohamedovými muslimskými silami v Medíně. Prvním úkolem hráče (Ú1) je vybudovat armádu a pak (Ú2) se spojit s kmeny obléhajícími Medínu ve slavné Příkopové válce (*Ghazvat al-chandak*). V této historické bitvě (627 n.l.) početně slabší muslimové pod Mohamedovým velením ubránili Medínu, zčásti díky příkopu, který kolem ní vykopali na radu Peršana Salmána. Hlavní vyprávění hry sleduje historické události, takže kmen Kurajšovců se po neúspěšném útoku rozhodne stáhnout z bitvy. Hráči z kmene Šajbán je pak nabídnut islám (Ú3). Pokud přijme (Ú6), pak se kmen Šajbán spolu s muslimy pokusí společnými silami porazit útočící kmen Haváza (své předchozí spojení). Pokud odmítne, dostane další možnost (Ú5) podržet si své náboženství a odvádět muslimům tribut (*al-džizja*). Pokud přijme, hra se opět vyvíjí tak, jak jsme již zmínili výše (Ú6). Pokud odmítne přijmout islám i platit tribut, jeho úkolem (Ú7) je porazit muslimské síly v Medíně.

Z analýzy herního systému této konkrétní mise je patrné, jak tvůrci Afkár Media překonaly jak zjednodušující model edutainmentu, tak ideologickou schematizaci výše uvedených předchozích islámských vzdělávacích her. Místo aby omezili procedurální rétoriku her a jejich výukový a persvazivní aspekt na prosté vystavení hráče islámskému, a tudíž patřičnému (*sahíh*) a morálně nezávadnému (*halál*) obsahu, vytvořili prostředí, do nějž se hráč může ponořit a prozkoumávat četné strategie pro konání a rozhodování, čímž mu umožňují experimentovat se samotnou identitou jeho virtuálního já. Ačkoli se preference autorů zřetelně projevují v herním systému (hrát proti historii, tedy zvolit si za cíl porážení muslimů [Ú7] je velmi obtížné, ne-li nemožné, mimo jiné i proto, že v okolí Medíny v tomto případě vyschnou zdroje pitné vody), zavedli do islámských vzdělávacích her koncept aktivního utváření vlastní náboženské identity.

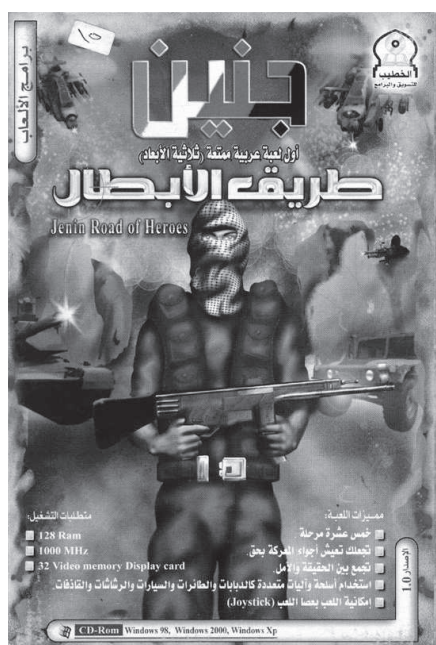
Digitální hnutí odporu a globální muslimská identita

V červenci 2007 Íránský studentský svaz veřejně představil hru AMALIJÁT-E VÍŽE (Zvláštní operace). Tato FPS vypráví fiktivní příběh íránského jaderného vědce, který byl unesen americkou zpravodajskou službou v Iráku, když vykonával pouť k hrobce imáma Husajna.

30) Kurajšovci byli arabským kmenem, který v době vzniku islámu ovládal Mekku, již v předislámské době důležité náboženské centrum Arabského poloostrova. Přestože z kmene Kurajšovců pocházel i Mohamed, jeho vystoupení jako proroka se u předáků kmene setkal s odmítavou reakcí, zejména v obavě z možného oslabení vlivu Mekky jako náboženského a politického centra v důsledku šíření islámu. Konflikt mezi obcí prvních muslimů a mekkánskými Kurajšovci brzy přerostl v otevřenou válku. Více viz Luboš Krupáček, *Duchovní cesty islámu*. Praha: Vyšehrad 2003.

Hráč tu představuje velitele jednotky zvláštního určení Bahmána Náserího, jenž dostane za úkol vědce zachránit. Autor hry AMALIJÁT-E VÍŽE, Mohamed Takí Fachriján, k tomu uvádí: „Hra je založena na kulturních a náboženských zásadách. Podporuje kulturu sebe-obětování a obranu práv.“³¹⁾ AMALIJÁT-E VÍŽE je přímou odpovědí na americkou hru jménem ASSAULT ON IRAN, kterou na trh uvedla společnost Kuma v roce 2005. ASSAULT ON IRAN patří k sérii her KUMA\WAR založených na skutečných kampaních americké armády v Iráku a Afghánistánu, šlo nicméně o první hru celé série, která předjímala další možné mezinárodní angažmá amerických sil.³²⁾

Na hru AMALIJÁT-E VÍŽE lze nahlížet jako na projev širšího fenoménu, který nazývám „digitální hnutí odporu“.³³⁾ Jde o souhrnný termín pro nemalý počet her, které v poslední době vznikly na Blízkém východě a jsou založené na skutečných konfliktech (hlavně v Palestině, Iráku a Libanonu), například arabské hry AL-KUVVA AL-CHÁSA (2002, Zvláštní jednotky), TAHT AR-RAMÁD (2002, Pod popelem), TAHT AL-HISÁR (2005, V obležení), DŽANÍN: TARÍKAT AL-ABTÁL (Džanín: Cesta hrdinů) či iránskou hru MOQÁVAMAT (2008, Hnutí odporu) a další. Takřka vždy tyto hry využívají žánr FPS a, jak sami autoři přiznávají, většinou vznikly v reakci na výše uvedený stereotyp západních válečných her, v němž jsou Arabové, Íránci a muslimové obsazeni do role nepřátel. Jako takové zdůrazňují arabskou, iránskou a muslimskou identitu hlavní postavy, tedy hráčova avataru, a vyprávějí příběh konfliktu z arabské, iránské a muslimské perspektivy.



Obr. 4. Jordánská akční hra DŽANÍN: TARÍKAT AL-ABTÁL.

Například zápleтка hry DŽANÍN: TARÍKAT AL-ABTÁL (Obr. 4), kterou vytvořili Támir Madžíd Malas a Alí Ismaíl v Jordánsku, je založená na proslulé bitvě o Džanín, která se odehrála v dubnu 2002 ve stejnojmenném palestinském uprchlickém táboře. Autoři ji komentují:

31) Rozhovor pro libanonskou televizi Al-Manár, 17 července 2007.

32) Vít Šisler, Videogames and Politics. In: Denisa Kera – Pavel Sedláček (eds.), *EnterMultimediale 2*. Praha: CIANT 2005, s. 38–40.

33) V. Šisler, Digital Arabs: Representation in Video Games, s. 203–220.

Bitva o Džanín je esencí palestinské otázky. Na jedné straně po zuby ozbrojený nepřítel podporovaný západními koloniálními silami, na straně druhé neozbrojený a izolovaný palestinský lid bojující kamením a lehkými zbraněmi ukořistěnými nepříteli nebo improvizovaně vyrobenými.³⁴⁾

Hra začíná recitací *basmaly*,³⁵⁾ po níž následuje dlouhé úvodní video o dějinách Palestiny, uprchlickém táboře Džanín a samotné bitvě o Džanín. Ve videu se střídají skutečné historické záběry s digitálně vytvořeným materiálem připomínajícím vizuální jazyk propalestinských aktivistických videí či propagandistických filmů libanonského hnutí Hizballáh. Muslimská a palestinská identita hlavního hrdiny je zdůrazněna ve výcvikové misi zvukovými a obrazovými znaky jako zvoláním Alláhu Akbar (*at-takbír*), náboženskými zpěvy (*našíd*) v pozadí či palestinskými vlajkami a plakáty mešity al-Aksá na zdech. Vyprávění DŽANÍNU je volně založeno na skutečných událostech. Hráč se tak například stane svědkem prvotního útoku izraelských helikoptér, zúčastní se kladení náslapných min, aby izraelským vojákům zabránil vejít do tábora, atd. Tak jako u západních her s válečnou tematikou jsou události zobrazeny velmi selektivně a konflikt je prezentován pouze z pohledu jedné, v tomto případě palestinské, strany.

Podobnou hru vydali aktivisté libanonského hnutí Hizballáh v roce 2007. FPS AL-WA'D AS-SÁDIK (Upřímný slib) je pokračováním již zmíněné hry Hizballáhu AL-KUVVA AL-CHÁSA. Nová hra je převyprávěním příběhu z války mezi izraelskou armádou a Hizballáhem v roce 2006. Herním systémem se příliš neodlišuje od schématu typického pro daný žánr, například ničení armádních nákladních vozidel, likvidace odstřelovačů nebo získání tajných dokumentů z nepřátelského vojenského tábora. Některé cíle misí však vykazují specifické ideologické prvky — hráč má například zabránit izraelským vojákům vztyčit v libanonské vesnici vlajku nebo má za úkol střílet kašuše na izraelské osadníky. Ve hře dokonce figurují virtuální kolektivní modlitby ve scénách mezi misemi.

Ve všech těchto hrách, od íránské AMALÍJÁT-E VÍŽE až po jordánský DŽANÍN, se jen jednoduše mění polaritu ve vyprávění a grafické stereotypy převzaté z výše uvedených západních akčních her. Hrdina v podobě amerického vojáka je nahrazen arabským či íránským muslimským hrdinou. Ale na rozdíl od amerických her, kde je hrdina obvykle individualizovaný, propagují islámské hry obecně vyšší závazek ke kolektivnímu duchovnímu celku. Realistická simulace skutečných konfliktů v Palestině, Libanonu a Iráku posiluje v hráči identifikaci s bojem místních muslimských komunit a posiluje představu globální muslimské identity. Ohniskem je koncept obrany muslimského národa (*ummy*)³⁶⁾ proti vnější agresi, důraz na spravedlivé a morální opodstatnění boje a glorifikace muslimských bojovníků. Schematickým zjednodušením složitých a rozmanitých konfliktů do jediné bipolární šablony dobra a zla tyto hry ve skutečnosti kopírují logiku procedurální rétoriky

34) Přebal hry DŽANÍN: TARÍKAT AL-ABTÁL (n.d.).

35) Jako *basmala* je označována fráze „Ve jménu Boha Milosrdného, Slitovného“ (arab. *Bismi-lláhi r-rahmání r-rahími*). Téměř všechny súry Koránu začínají *basmalou*. Původně šlo nejspíše o dělítko mezi súrami, později se *basmala* rozšířila ve všech oblastech islámské kultury jako náležité záhlaví či počátek jakéhokoliv závažného textu, promluvy či díla, nezřídka i světského obsahu. Viz L. Kropáček, c. d., s. 29–30.

36) *Umma* je arabský termín, který se dá nejlépe přeložit jako „společenství“ nebo „národ“. V islámském kontextu je používán zejména ve významu „společenství věřících“ (*ummat al-mu'mínín*), zahrnující celý muslimský svět.

západních her více, než by jejich autoři byli ochotni přiznat; včetně kolektivizace a funkcionalizace nepřátel, vyloučení civilistů z virtuálního bojiště a legitimizace autorského hlediska pomocí velmi selektivních odkazů na skutečné události.

Kulturní identita: vznikající mainstreamová produkce?

V roce 2007 vydala americká firma BreakAway Games titul ARABIAN LORDS (SÁDAT AS-SAHRA', Vládcí pouště), bilingvní strategickou hru na PC, již inspiroval vzestup islámu od devátého do třináctého století. V této hře založené na konceptu budovatelské strategie se hráč ocitá v roli muslimského kupce, který má za úkol v jednotlivých městech arabského světa postupně vybudovat prosperující obchodní impérium. K tomuto účelu najímá spolupracovníky, staví budovy, obchoduje a soupeří s konkurenty. Tvůrci měli již od začátku jasno, že ARABIAN LORDS se budou prodávat zejména na Blízkém východě. Podle vývojářů bylo při tvorbě hry klíčové zajistit vhodný obsah, historickou přesnost a kulturní citlivost. Proto spolupracovali s jordánskou společností Quirkat.³⁷⁾ ARABIAN LORDS tak svědčí o vzrůstajícím zájmu západních herních vývojářů o blízkovýchodní trh. Díky klesající míře pirátství vstupují na regionální trh další velcí hráči.³⁸⁾ Kulturní a náboženskou citlivost lze v těchto případech chápat spíše jako pragmatický krok vedoucí ke snazšímu přijetí produktu než jako výsledek širší kulturní mise.

V roce 2007 byla nicméně na trh uvedena vůbec první arabská hra, která vychází z lokální kultury a zároveň snese po technologické stránce srovnání s průměrnými západními mainstreamovými hrami. Jde o akční hru ABÚ HADÍD egyptské provenience. Je založená na populární komedii BÓHA (2005) režiséra Rámího Imáma, jež vypráví příběh mladého venkovana, který přijede do Káhiry domáhat se svého dědictví. Jak film, tak hra jsou plné specificky egyptských kulturních odkazů a humoru, včetně charakteristické hovorové arabštiny Horního Egypta. Autoři hry si vědomě přivlastňují a podrývají koncepty dominující západnímu počítačovému hernímu průmyslu. Jak sami říkají:

ABÚ HADÍD je arabská trojrozměrná počítačová hra vzešlá z egyptského prostředí. Pojem „arabská hra“ znamená, že hlavní hrdina mluví arabsky a příběh se odehrává v Egyptě. Navíc to znamená, že jako zbraň má obušek, a ne brokovnici, řídí mikrobus, a ne porsche, jezdí na oslu, a ne v tanku, setkává se s feláhy,³⁹⁾ a ne s mariňáky a naráží na burany⁴⁰⁾ namísto mimozemšťanů.⁴¹⁾

Odkazy na egyptskou kulturu jsou hráči zprostředkovány na všech třech úrovních herního obsahu. Vizualní znaky realisticky kopírují mnoho detailů každodenní Káhiry, od šatů

37) *Behind the scenes*, 2007. Dostupné online: <http://www.arabianlords.com/Public/public_master.aspx?Site_Id=2&Page_Id=922&Path=66>, [cit. 5. 4. 2008].

38) Například společnost Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). Viz Manoj Nair, Interview: PlayStation Victimised by Piracy. *Gulf News*, 26.11.2003.

39) Jako feláhové jsou označováni drobní rolníci z venkovských oblastí Egypta.

40) V originále je uveden termín *sa'ídí*, tzn. obyvatel Horního Egypta, který je v egyptské kultuře terčem mnoha vtipů a stereotypů, spojených zejména s nevzdělaností a naivitou.

41) Přebal hry ABÚ HADÍD (Khayal, 2007).

a lidových kaváren po charakteristicky barevná lešení u domů. Podobné odkazy lze nalézt na úrovni herního systému; hrdina doplňuje energii po jídání vařených bobů (*fúl midammis*, národní egyptské jídlo), hádá se s pouličním prodávčem butanu v lahvích (*butagázím*) a zúčastní se ritualizovaného boje holemi. Všechny postavy ve hře mluví hovorovou egyptskou arabštinou se zřetelnými odlišnostmi, v nichž se odráží jejich společenské postavení. To je podstatný rozdíl oproti všem výše uvedeným hrám, které se drží moderní standardní arabštiny. Ta představuje dominantní způsob komunikace v náboženství a politice arabského světa, a tak lze tento lingvistický posun vnímat i jako jakousi proklamaci; záměrnou tlustou čáru mezi ABÚ HADÍDEM a předchozími výukovými, propagačními či propagandistickými islámskými a politickými hrami. Ačkoli je ABÚ HADÍD zřetelně ironický, důraz na kulturní identitu a podrývání konceptu „amerického superhrdiny“ byly od počátku nedílnou součástí motivace autorů. Jak říká jeden z vývojářů Mustafa Ašur: „Jsme hrdí na to, že Abú Hadíd je stoprocentně egyptská hra, od technologie až po obsah.“⁴²⁾

ABÚ HADÍD vychází z potřeb autorů vyjádřit svou arabskou a egyptskou identitu prostřednictvím média, které pokládají za dominantně západní. Tento koncept se neomezuje na arabský svět. Pozoruhodné podobnosti lze najít například u série íránských adventur QUEST OF PERSIA, které vyvinula firma Puya Arts Software. Jak mi řekl autor série Puya Dadgar:

QUEST OF PERSIA je herní série o historických příbězích z Persie od Peršanů. Na rozdíl od her jako „PRINCE OF PERSIA“, jejichž téma je spíš arabské či indické, je QUEST OF PERSIA stoprocentně perský, od hudby a prostředí až po postavy.⁴³⁾

Všechny tyto hry svědčí o nástupu nového blízkovýchodního mainstreamového herního odvětví. Na rozdíl od svých předchůdců nejsou podle všeho politicky angažované a nezajímá je propagace islámské víry. Zároveň jsou kvalitní a technologicky na výši. Vyjádření kulturní identity je rovněž reakcí na očekávání a poptávku publika. Jak to formuloval Puya Dadgar, vedoucí týmu stojícího za QUEST OF PERSIA: „Lidé si hru hodně kupovali, protože je to íránská hra s íránským příběhem.“ Samotné hry se v Íránu podle údajů od Puyy Dadgara prodalo více než padesát tisíc kusů, což je zejména v konkurenci levných západních her úctyhodné číslo.

Závěrem: procedurální rétorika a utváření muslimské identity

Cílem tohoto článku bylo na základě obsahové analýzy vzorku více než 80 her, vyrobených na Blízkém východě v letech 2005 až 2011, prozkoumat, jakým způsobem je v těchto hrách konstruována identita hlavního hrdiny. Identifikovali jsme zde přitom tři základní trendy profilující se v současných blízkovýchodních hrách, tedy islámské výukové hry, digitální hnutí odporu a mainstreamovou produkci, vycházející z populární kultury.

42) Rozhovor pro egyptskou televizní stanici *Dream TV*, 16 prosince 2006.

43) Rozhovor s Puyou Dadgarem vedl Vít Šisler v Teheránu, listopad 2008.

Mnoho z blízkovýchodních vývojářů pokládá počítačové hry za účinný vzdělávací nástroj. Radván Kásmíja mi řekl, že pokud chce mladým Syřanům předložit islámskou historii, musí to být ve formě počítačové hry.⁴⁴⁾ Paralely s těmito názory lze nalézt i v Evropě či Spojených státech. Vysoká popularita hraní her vedla některé výzkumníky k názoru, že děti z „generace počítačových her“ na tradiční výuku nereagují kladně, a že je tudíž nutné vyvíjet vzdělávací hry.⁴⁵⁾ Ačkoli, jak bylo uvedeno výše, výsledky případových studií zabývajících se uplatněním her ve výuce jsou do jisté míry problematické a mnohé z nich ukazují na neslučitelnost výuky pomocí počítačových her a formálních vzdělávacích systémů,⁴⁶⁾ zájem tvůrců veřejného mínění, úřadů a vývojářů o persvazivní sílu počítačových her je očividný. Na Blízkém východě můžeme na tento jev nahlížet jako na pokus přeložit poselství islámu do nového znakového systému a srovnat ho s novou transglobální muslimskou rapovou hudbou, kterou Samy Alim popisuje jako „radikální formu informačního transferu a pravděpodobně jeden z nejavantgardnějších způsobů zprostředkování současného islámu“.⁴⁷⁾

Hry druhé skupiny, kterou popisují jako digitální hnutí odporu, se vyjadřují ke globálním otázkám pomyslné muslimské komunity, například k palestinskému konfliktu nebo k válce v Iráku. Interaktivita počítačových her umožňuje hráčům virtuální participaci na výše uvedených konfliktech, čímž zvyšuje emocionální investici hráčů a zdůrazňuje ideologické poselství autorů. V těchto hrách se typicky zdůrazňuje a hráčům zprostředkovává muslimská identita hrdiny, což posiluje jejich identifikaci s bojem muslimských společenství po celém světě.

Největší pozornost si ovšem zaslouží poslední jmenovaný trend, tedy vznikající mainstreamová produkce. Až donedávna neexistovala na Blízkém východě prakticky žádná neangažovaná (ať již nábožensky nebo politicky) tvorba v oblasti počítačových her. Snad nejpozoruhodnějším rysem blízkovýchodní herní kultury proto zůstává to, že angažované hry předcházely mainstreamové tvorbě. Nástup her jako ABÚ HADÍD, ARABIAN LORDS nebo QUEST OF PERSIA svědčí o tom, že sílí odvětví blízkovýchodních mainstreamových počítačových her bude spíše pokračovat v propagaci konceptů identity založených na kulturním základě, tedy využívat historické odkazy jako u ARABIAN LORDS nebo popkulturní odkazy jako v případě hry ABÚ HADÍD, než vycházet z přímočarých konceptů angažovaných islámských her, o nichž jsme pojednali výše.

Vycházejíce z Bogostova konceptu procedurální rétoriky jsme se tedy zaměřili mimo jiné i na analýzu systému pravidel a herních mechanismů zkoumaných her. V tomto ohledu se ukazuje, že ačkoliv na obsahové úrovni většina blízkovýchodních her vychází z místních sociálních, kulturních a náboženských podmínek, na strukturální úrovni až na výjimky tyto hry přejímají evropské a americké vzorce a osvojují si tak procedurální rétoriku stanovenou globální herní kulturou. Jinými slovy, přestože jsou hry jako KURAJŠ, AL-WA-'D AS-SÁDIK nebo QUEST OF PERSIA jednoznačně založeny na blízkovýchodních realitách

44) Rozhovor s Radvánem Kásmíjou vedl Vít Šisler v Damašku, 2005.

45) Marc Prensky, *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw Hill 2000.

46) Viz poznámky 20 a 24.

47) Samy H. Alim, A New Research Agenda : Exploring the Transglobal Hip Hop Umma. In: Miriam Cooke — Bruce B. Lawrence (eds.), *Muslims Networks : from hajj to hiphop*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press 2005, s. 264–275.

a nabízejí hráčům „autentické“ arabské, íránské či muslimské hrdiny, přejímají herní mechanismy, schémata a postupy vycházející ze západních her obdobných žánrů. Syrská hra KURAJŠ tak přejímá vzor stanovený americkou real-time strategií AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS (1999), libanonská hra AL-WA'D AS-SÁDIK vychází z americké FPS hry FAR CRY (2004) a íránská hra QUEST OF PERSIA z britsko-americké akční hry TOMB RAIDER (1996). Přestože autoři těchto her dbali na autenticitu audiovizuálních a narativních prvků, necítili potřebu opouštět zavedená procedurální schémata západních her — často do té míry, že jimi vytvářené hry do detailu kopírují strukturu misí, principy ovládání či systémy hodnocení hráče. V mnoha případech je tato apropriace, alespoň podle slov autorů, vědomá a vyjadřuje jejich snahu vyjádřit svou jedinečnou kulturní a náboženskou identitu a zároveň být součástí globální herní kultury.

Mgr. Vít Šisler, Ph.D. (1978)

Pracuje jako odborný asistent na Ústavu informačních studií a knihovnictví FF UK v Praze, kde přednáší studia nových médií. Věnuje se sociálním a kulturním aspektům počítačových her, novým médiím a informačním technologiím na Blízkém východě. (*Adresa*: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy v Praze, Ústav informačních studií a knihovnictví, U Kříže 8, Praha)

Citované počítačové hry:

Abú Hadíd (Khayal, 2007), *Abu Isa's Quest For Knowledge: Know The Shariah* (Abu Isa Games, 2006), *Al-Kuvva al-Chása* (Solution, 2002), *Al-Muslim as-Saghír* (Safír, n.d.), *Al-Qadim: The Genie's Curse* (Cyberlore Studios, Inc., 1994), *Al-Wa'd as-Sádk* (W3DTEK, 2007), *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, 1999), *Amaliját-e Víže* (Iranian Student Union, 2007), *America's Army: Operations* (U.S. Army, 2002), *Arabian Lords / Sádat as-Sahrá'* (BreakAway Games / Quirkat, 2007), *Arabian Nights* (Silmarils, 2001), *Arabic Letter Bazaar* (Islamgames, n.d.), *Assault on Iran* (Kuma, LLC, 2005), *Beyond Oasis* (Ancient Co. Ltd., 1994), *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, Inc., 2007), *Conflict: Desert Storm* (Pivotal Games Ltd., 2002), *Conflict: Global Terror* (Pivotal Games Ltd., 2005), *Delta Force* (NovaLogic, Inc., 1998), *Dune II: The Building of a Dynasty*, (Westwood Studios, Inc., 1992), *Džanín: Taríkat al-Abtál* (Támir Madžíd Malas / Alí Ismaíl, n.d.), *Far Cry* (Crytek GmbH, 2004), *Full Spectrum Warrior* (Pandemic Studios, LLC, 2004), *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North Ltd., 2008), *Islamic Fun* (Innovative Minds, 1999), *Kuma\War* (Kuma, LLC, 2004), *Kurajš* (Afkár Media, 2007), *Maze of Destiny* (Islamgames, n.d.), *Moqávamat* (Tebyan, 2008), *Persian Wars* (Cryo Interactive Entertainment, 2002), *Prince of Persia* (Brøderbund Software, Inc., 1989), *Prince of Persia: The Two Thrones* (Ubisoft Divertissements Inc., 2005), *Taht al-Hisár* (Afkár Media, 2005), *Taht ar-Ramád* (Dár al-Fikr, 2002), *Tetris* (Alexej Pažitnov, 1985), *The Adventures of Ahmed* (Baraka, 2004), *The Magic of Scheherazade* (Culture Brain Inc., 1987), *Tomb Raider* (Core Design Ltd., 1996), *Ummah Defense I* (Islamgames, n.d.), *Ummah Defense II* (Islamgames, n.d.), *War in the Gulf* (Oxford Digital Enterprises Ltd., 1993).

Citované filmy:

Bóha (Booha; Rámí Imám, 2005).

SUMMARY

Digital Games in the Middle East.

Procedural Rhetoric and Its Role in the Construction of Muslim Identity

Vít Šisler

Digital games are popular mainstream media and constitute an important social activity for a substantial part of youth in the Middle East. Unlike other audiovisual media, digital games immerse consumers in action and engagement rather than inaction and passive reception. At the same time, they provide youngsters with a convenient source of cultural symbols, myths and rituals as they form their identities. The question of identity construction is thus central to digital games, since they enable a risk-free and socially acceptable way of engaging in virtual body play. This article analyzes contemporary Middle Eastern digital game production, utilizing the theoretical framework of Ian Bogost's "procedural rhetoric," and explores this media type's potential in shaping Muslim identities. It defines three main trends in the contemporary Middle Eastern digital game production, i.e. (a) Islamic edutainment, geared at young audiences and blending digital entertainment with religious instruction; (b) digital resistance, situating the player in immersive simulations of real world conflicts and strengthening his or her identification with the struggles of Muslim communities and contributing to the notion of global Muslim identity; and (c) mainstream production, promoting the concept of identity based on a cultural and historical basis. Based on a content analysis of more than 80 games and interviews with major game producers, this article argues that although contemporary Middle Eastern games vary significantly in their background, aims and design, and on a symbolic level offer multifaceted concepts of Islam and Muslim identity, on a structural level they remain "Western" and do not transcend the patterns established by the global digital game industry.