

3 Der Islam in digitalen Spielen und Spielproduktion im nahen Osten (16. Mai 2013)

Spiel des Tages

- » <http://www.quirkat.com/site/our-games/arabianlords/>
- » http://www.underash.net/en_download.htm

Religion oder Region?

- » Thema der Sitzung ist primär die Region
 - » arabische Halbinsel, Mittelasien, Nordafrika

- » Islam als Religion in Spielen zumeist referenziert in Form von audiovisuellen Symbolen

- » Spiele über Religion an sich sehr selten
 - » eher im christlichen Kontext
 - » hier Glaube und Kultur gleichsam separat
 - » in islamischen Spielen meist direkt verknüpft

- » Kompatibilität von Videospiele mit dem Islam/
Koran
 - » Musik (“Everything that intoxicates is haram.”)
 - » erkennbare Abbildung von Menschen
 - » Ablenkung vom Dienst an Allah
 - » Verschwendung von Geld

“The prophet Muhammad (saw) said: Every game in the world which a person plays is fruitless except for 3 things. These are archery, training one’s horse and playing with one’s wife.”

Religion im Kontext von Simulationsspielen

- » BEISPIEL Civilization IV
 - » alle Religionen strukturell gleich!
 - » bspw. jede Religion hat eine ‚heilige Stadt‘
 - » Islam als ‚last chance religion‘, da zuletzt ‚entdeckt‘
 - » wichtig ist die Erstgründung
 - » Religion als Informationsnetz
 - » direkte ‚line of sight‘ mit allen Städten in denen die Religion präsent ist (auch gegnerischen)
 - » braucht ‚divine rights‘ (d.h. konzeptionell verwandt mit der absoluten Monarchie)
 - » Maximale Verbreitung der Religion ist Teil des Regelbias
 - » Verzicht auf Religion wird im System sanktioniert



Exotismus – Der opulente Orient als Technologievehikel

- » *Prince of Persia: Sands of Time* (Ubisoft, 2003)
 - » Showcase für die Jade Engine (parallel zu *Beyond Good and Evil*)
- » *Prince of Persia* (Ubisoft, 2008)
 - » Showcase für non-photorealistic rendering
 - » zusammenhängende Spielwelt
 - » Showcase für die Adaptierbarkeit der Scimitar Engine (*Assassin's Creed*)



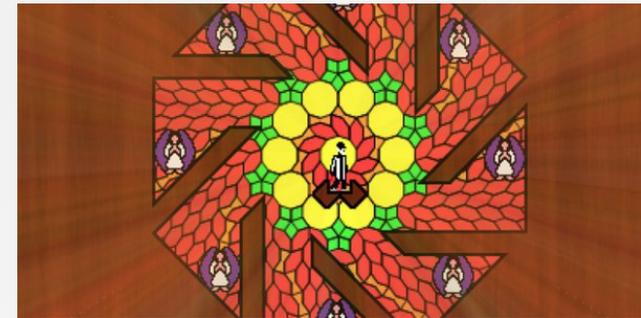
Exotismus - Islamische Ikonographie im Spiel

- » *Resident Evil IV* (Capcom, 2005)
 - » Tür aus der Masjid (Moschee) el-Nabwi
- » *Devil May Cry 3* (Capcom, 2005)
 - » Tür der Kaaba



Islamische Ikonographie als Gameplayelement

- » Music of the Spheres (April 2013)
 - » basiert auf islamischer Dekorationsästhetik und algorithmischen Strukturen
- » Farsh
 - » Mahdi Bahrami & Moslem Rasouli
 - » NHTV Fachhochschule Breda
 - » IGF 2013 Student Competition Entrant



Islamische Semantik im Spiel

- » *Full Spectrum Warrior* (2004)
 - » Beschreibung der fiktiven orientalischen Nation Zekistan:
 - » diktatorisch, Zufluchtsort für Taliban aus dem Irak und Afghanistan
 - » terroristische Trainingscamps und Gewalt gegen Minderheiten in der eigenen Bevölkerung
 - » Landung im Süden, dann Marsch auf die Hauptstadt
 - » Sohn des fiktiven Diktators Al-Afad ist Kommandant einer Eliteeinheit
 - » embedded journalist als Rahmenmedium

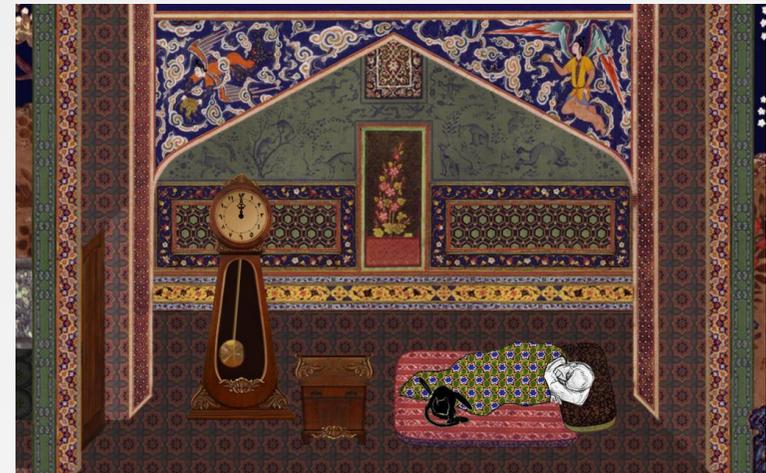
- » direkte Parallele zum Irak

- » ideologischer Realismus
 - » alles Ideologiekonforme erscheint 'authentisch'



Abstraktion islamischer Ästhetik im Spiel als Form des politischen Kommentars

- » [The Cat and the Coup](#)
 - » Geschichte des Premierministers Mohammed Mossadegh aus Sicht einer Katze
 - » Verknüpfung von Dada-Ästhetik und islamischer Kunst
 - » indirekte Interaktion
 - » Physiksystem als Metapher für psychische Instabilität
 - » IGF Nuovo Finalist 2011



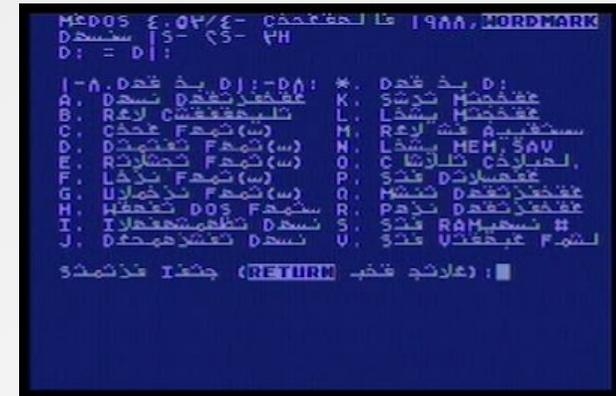
Der Mittlere Osten als Spielmarkt und –industrie im Aufbruch

- » aktuell kaum im Blickpunkt westlicher Publisher bzw. Entwickler
- » Schreibrichtung als Lokalisierungsproblem
- » Heterogenität der Region
- » westliche Medien werden kopiert, regionale gekauft
- » geschätzte 8.5 Millionen Konsolen im Mittleren Osten (ohne illegale Importe)
 - » [QUELLE](#)
- » regionale Themen wichtig
 - » BSP arabische Version von *This is Football* (Sony, 2004)



Eurozentristische Technikgeschichtsschreibung

- » Computerspielszene der 1980er Jahre im Irak
 - » japanische Homecomputer wie MSX und NEC PC mit arabischem Betriebssystem
 - » Spieltausch auf 3.5-Zoll-Disketten
 - » Homecomputer-Streit
- » Saudi-Arabien
 - » extreme Popularität des Atari2600 und des Nintendo Famicom
 - » Bootlegszene wichtig für die Akzeptanz von Spielehardware
 - » speziell durch die PSX (ab ca. 1998)
 - » erste dedizierte Spielezeitschrift 1995



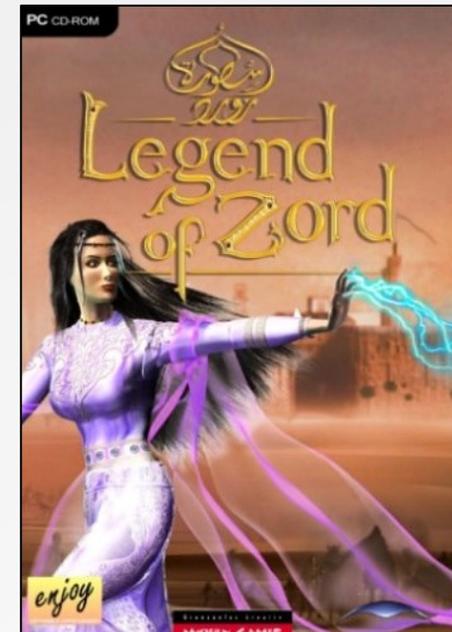
Parallelen zu westlichen Spielentwicklung

- » [GameZanga](#)
 - » seit 2011 abgehaltener Game Jam
 - » gesponsert von [GameTako](#), einer Indiespiel-Plattform
 - » Standardsoftware:
 - » Unity, Game Maker: Studio, Stencyl, Construct 2 (Scirra) und GameDraw (Mixed Dimensions)
 - » Themen: Freiheit (2011), Verlust (2012)
- » Regionale Dependancen bspw. von IGN
 - » BSP: [Weekly Fix](#)
- » Teilnahme an westlichen [Industrieevents](#)
 - » „cultural approach to the medium, not a business approach“



Legend of Zord – Symptom einer aufstrebenden Spieleindustrie

- » Beispiel für Orientalismus zweiter Ordnung
- » entwickelt von Imaginations (Media City Dubai)
 - » vertrieben für den deutschen Markt durch enjoy Software & Entertainment
- » Covergestaltung unter Einbeziehung der (deutschen) Nutzer
 - » 67,95% der 6173 User stimmten für das weibliche Covermotiv
- » Verwandlung in Falken und Löwen
- » Musik nutzt arabische Musiker und Instrumente



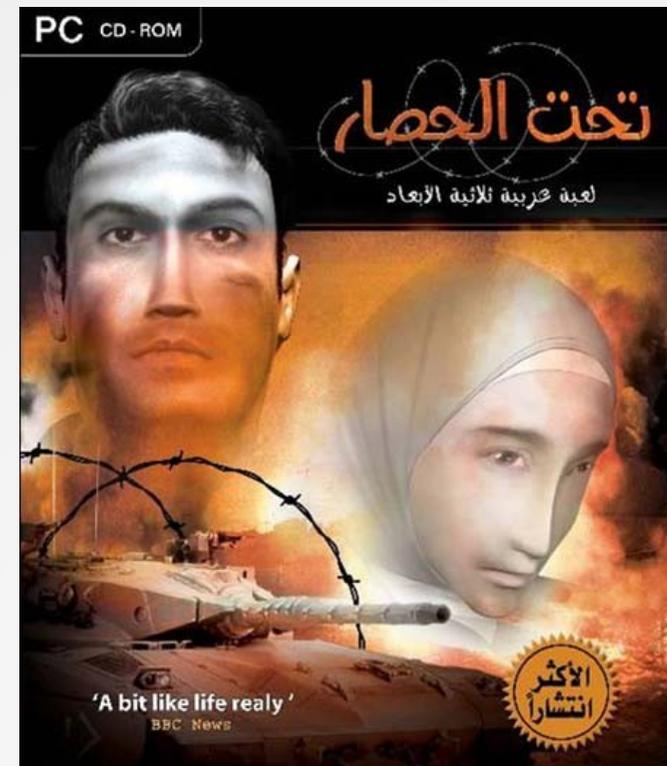
Spiele als Form kultureller Kommunikation

- » Verknüpfung iranischer Geschichte und Gegenwart
 - » [Quest of Persia](#) (2005-2009)
 - » ‚Gegenspiel‘ zu *Prince of Persia* und *Assassin’s Creed*
 - » z.B. Fahrsequenzen wie in *PoP: Two Thrones*
 - » Zeitsprünge wie in *Assassin’s Creed*
- » historisch korrekte Fakten, Figuren und Geschehnisse
- » BEISPIEL: *Quraish*
 - » “covers the rising questions around the world about Islam” (offizielle Webseite)
 - » [Angebot zum Dialog](#): “Al-Quraysh is going to help people in the West better understand the people who are living in the East.”



Digital Dignity und Märtyrergestus

- » digital dignity
 - » Radwan Kasmiya, Afkar Games
 - » BEISPIEL *Under Ash*
 - » neue Medien als Verpflichtung zur ‚Aufklärung‘
 - » Rezeption in anderen Kulturräumen wichtig
- » Figur des Märtyrers
 - » Spiele ideell aktivistisch gedacht
 - » bspw. Photographien realer Märtyrer in Spielen wie *Special Force*
 - » spirituelle Verbundenheit mit gefallenem Kameraden statt Verbrüderung innerhalb einer
 - » militärischen Einheit



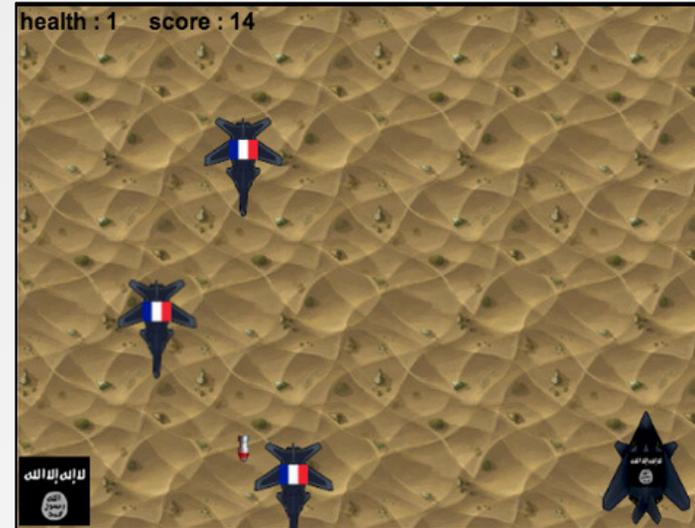
Kulturspezifische (Selbst-)Zensur

- » BEISPIEL: [Injustice: Gods Among Us](#)
 - » vermutlicher Grund ist der vermeintlich polytheistische Titel
 - » bereits proaktiv angepasst als *The Mighty Among Us* für regionale Marketingkampagnen
 - » später zurückgenommen
- » Favela-Karte in *Modern Warfare 2*
 - » religiöse Botschaft und der Name Allah auf Bild im Badezimmer
 - » wurde entfernt und ‚bereinigt‘
- » [Muezzin-Gesang](#) in *Zack & Wiki*
 - » Teil des Gameplay (signalisiert Zeitfenster zum Vorbeischleichen)
 - » in Amerika beanstandet durch das Council on American-Islamic Relations (CAIR)
- » Gestus der ‚[Beweisvideos](#)‘
 - » auch: [Koranzeilen in Little Big Planet-Ost](#)



Browserspiele als 'Ausdrucksmedium'

- » BEISPIEL: [Islamic Mali](#)
- » Neusemantisierung etablierter Gameplayelemente
 - » z.B. ‚Smartbomb‘ als ‚Zorn Allahs‘
 - » “There is no god but God, Muhammad is the messenger of God”
 - » unbeabsichtigte Effekte: nicht kontingentiert
 - » Game Over als ‚Märtyrertod‘ im Sinne des Jihad
- » aber: auch hier [Plattformen](#) für kulturunspezifische Casual Game-Konzepte
- » BEISPIEL [September 12](#)



Kulturelle Nivellierung durch digitale Downloads

- » BEISPIEL [Aqdar Games](#)
 - » Entertainment City ursprünglich auf Steam Greenlight platziert
 - » App Stores kaschieren den kulturellen Kontext, in dem ein Spiel entstanden ist
 - » bewußt an im Westen populäre Genres angelehnt
 - » BSP [Carnival Games](#) (Wii, 2007)
 - » prinzipiell globale Zielgruppe



Gegenspiel Quraish

- » Gegenspiel zu Age of Empires
- » Die Age of Empires-Reihe (1997-) fokussiert Situation westlicher Dominanz und Kolonialisierung
 - » römisches Reich (erste Erweiterung), Mittelalter (AoE2), Kolonialisierung Amerikas (AoE3)
- » stärker an (historischen) Figuren orientiert
 - » 60 verschiedene Generäle
- » länderspezifische Distributoren



Gegenspiel Special Force

- » parallel zu *America's Army*
 - » ebenfalls als Rekrutierungs- bzw. Aufklärungsspiel konzipiert
 - » Genesis3D-Engine
- » Nachfolger *Special Force 2: Tale of the Truthful Pledge*
 - » unlizenzierte Verwendung der Cry-Engine
 - » veröffentlicht am Jahrestag des Israel-Hisbollah-Kriegs 2006
 - » Differenzierung über Umgebung Wald-Wüste
 - » alle 100000 Einheit verkauft, dann frei downloadbar
 - » Appropriierung westlicher Technologie

