

# Appropriation of Digital Games in Arab Countries



Vít Šisler  
Charles University in Prague

[vsisler@gmail.com](mailto:vsisler@gmail.com)  
<http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler>

DIUNET: CMDR 16 MECH BRIGADE-  
RETREATING UNDER HEAVY PRESSURE

MAY 3, 13: 35



NATO COMMANDER, MicroProse, 1984

## Kuma/ War

- 3D action videogame
- Kuma Reality Games, 2003
- Primary sources
  - <http://kumawar.com>
- Secondary sources
  - TURSE, N. The Pentagon Invades Your Xbox. *Dissident Voice*, 15th Dec. 2003. [http://www.dissidentvoice.org/Articles9/Turse\\_Pentagon-Video-Games.htm](http://www.dissidentvoice.org/Articles9/Turse_Pentagon-Video-Games.htm)
  - LEONARD, D. Unsettling the military entertainment complex – Video games and a pedagogy of peace. *Studies in Media & Information Literacy Education*, 2004, vol. 4, No. 4.
  - SISLER, V. Videogames and Politics. *EnterMultimediale 2*. Prague, CIANT, 2005, p. 38-40.  
[http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/games\\_politics.htm](http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/games_politics.htm)



BATTLE IN SADR CITY, Kuma/War, 2005



ASSAULT ON IRAN, Kuma/War, 2005

## America's Army

- 3D action videogame
- U.S. Army, 2002
- Primary sources
  - <http://www.americasarmy.com>
- Secondary sources
  - ZHAN LI. The Potential of America's Army the Video Game as Civilian-Military Public Sphere. Master Thesis in Comparative Media Studies, MIT, 2004. <http://www.gamasutra.com/education/theses/20040725/ZLITHESIS.pdf>
  - BARRON, M. Militarism & Video Games: An Interview with Nina Huntemann. Boston, Media Education Foundation, 2004. <http://www.mediaed.org/news/articles/militarism>
  - SISLER, V. Videogames and Politics. EnterMultimediale 2. Prague, CIANT, 2005, p. 38-40. [http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/games\\_politics.htm](http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/games_politics.htm)



AMERICA'S **AA** ARMY<sup>SM</sup>

ARE U READY?

TEAMPLAY - FAIRPLAY - TACTICS

AMERICA'S ARMY, U. S. Army, 2002

## *Al-Quwwa al-Khasa* (Special Force)

- 3D action videogame
- Solution, 2003
- Primary sources
  - <http://www.specialforce.net/english/indexeng.htm>
- Secondary sources
  - GALLOWAY, A. Social Realism in Gaming. *Game Studies*, 2004, vol. 4, No. 1. <http://www.gamestudies.org/0401/galloway>
  - SISLER, V. Videogames and Politics. *EnterMultimediale 2*. Prague, CIANT, 2005, p. 38-40.  
[http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/games\\_politics.htm](http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/games_politics.htm)



SPECIAL FORCE

Solution, 2003



SPECIAL FORCE

VER: 1.2

NEW VERSION

EVERYONE  
E  
CONTENT RATED BY  
ESRB

القوة الخاصة

إصدار: 1,2



SPECIAL FORCE, Solution, 2003

## IMPORTANT NOTICE



## SPECIAL FORCE

Solution, 2003

**THE GAME "SPECIAL FORCE" IS BASED ON REALITY, MEANING THAT THE GAME IS BASED ON EVENTS THAT TOOK PLACE IN A LAND CALLED LEBANON.**

**LEBANON WAS INVADED BY "ISRAEL" IN 1978 & 1982 ,AND WAS FORCED TO WITHDRAW AND DID WITHDRAW IN THE YEAR 2000.**

**AFTER THAT WE DECIDED TO PRODUCE A GAME THAT WILL BE EDUCATIONAL FOR OUR FUTURE GENERATIONS AND FOR ALL FREEDOM LOVERS OF THIS WORLD OF OURS.**

**THE MILITARY POSTS THAT ARE ATTACKED IN THE GAME BY THE PLAYER ARE THE EXACT REPLICAS OF THE POSTS USED BY THE "ISRAELIS" DURING THEIR BRUTAL OCCUPATION. IN THE GAME THE PLAYER HAS TO ATTACK THE MILITARY POST AND LIBERATE IT AS DID THE LEBANESE ACTUALLY DID. THE PLAYER ATTACKS MILITARY PERSONAL AND NOT CIVILIANS, THE ATTACK ALSO TAKES PLACE ON LEBANESE SOIL.**

**UNDER THE GENEVA CONVENTION, IT IS THE LEGAL RIGHT FOR ANY PEOPLE TO LIBERATE THEIR LAND FROM ANY FOREIGN OCCUPATION, AS DID THE FRENCH DURING THE NAZI OCCUPATION OF FRANCE.**

**IN THE GAME YOU WILL ALSO FIND PICTURES OF ALL THE MARTYRS THAT DIED DURING THEIR STRUGGLE TO LIBERATE THEIR LAND SO THAT OUR CHILDREN MAY LIVE IN FREEDOM.**

**WE SALUTE OUR MARTYRS.**

# SPECIAL FORCE

Solution, 2003



**In the Name of Allah, Most Gracious, Most Merciful**

**One time I was walking in Beirut, the capital that “defeated the greatest army of the world”. I stopped by one of the computer game shops dispersed widely in Beirut and most Arab cities. I saw the children playing the game of the invincible American hero, who’s never out of ammunition and continually wins. I asked one of the children, did you like the game? He replied yes, but I wish I were playing as an Arab Moslem fighting the Jews as the Islamic Resistance did in Lebanon! After that, he left to the alleys of Beirut roaming with heroes of the Islamic Resistance.**

This is where the necessity emerged for a prompt action of designing the basic construction for the world of the games that match with reality and illustrate battles executed by young men who never played an imaginary game; rather they fought real battles that humiliated the Zionist enemy, giving it a lesson in combat to tell him:

This is how a battle should be

## *Tahta al-Ramad* (Under Ash)

- 3D action videogame
- Dar al-Fikr, Damascus, Syria, 2002
- Primary sources
  - <http://www.underash.net/>
- Secondary sources
  - SISLER, V. Digital Intifada. Umelec/ International, 2006, vol. 10, No. 1, p. 77-81. [http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/digital\\_intifada.htm](http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/digital_intifada.htm)
  - GALLOWAY, A. Social Realism in Gaming. Game Studies, 2004, vol. 4, No. 1. <http://www.gamestudies.org/0401/galloway>
  - SISLER, V. Videogames and Politics. EnterMultimediale 2. Prague, CIANT, 2005, p. 38-40.  
[http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/games\\_politics.htm](http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/games_politics.htm)

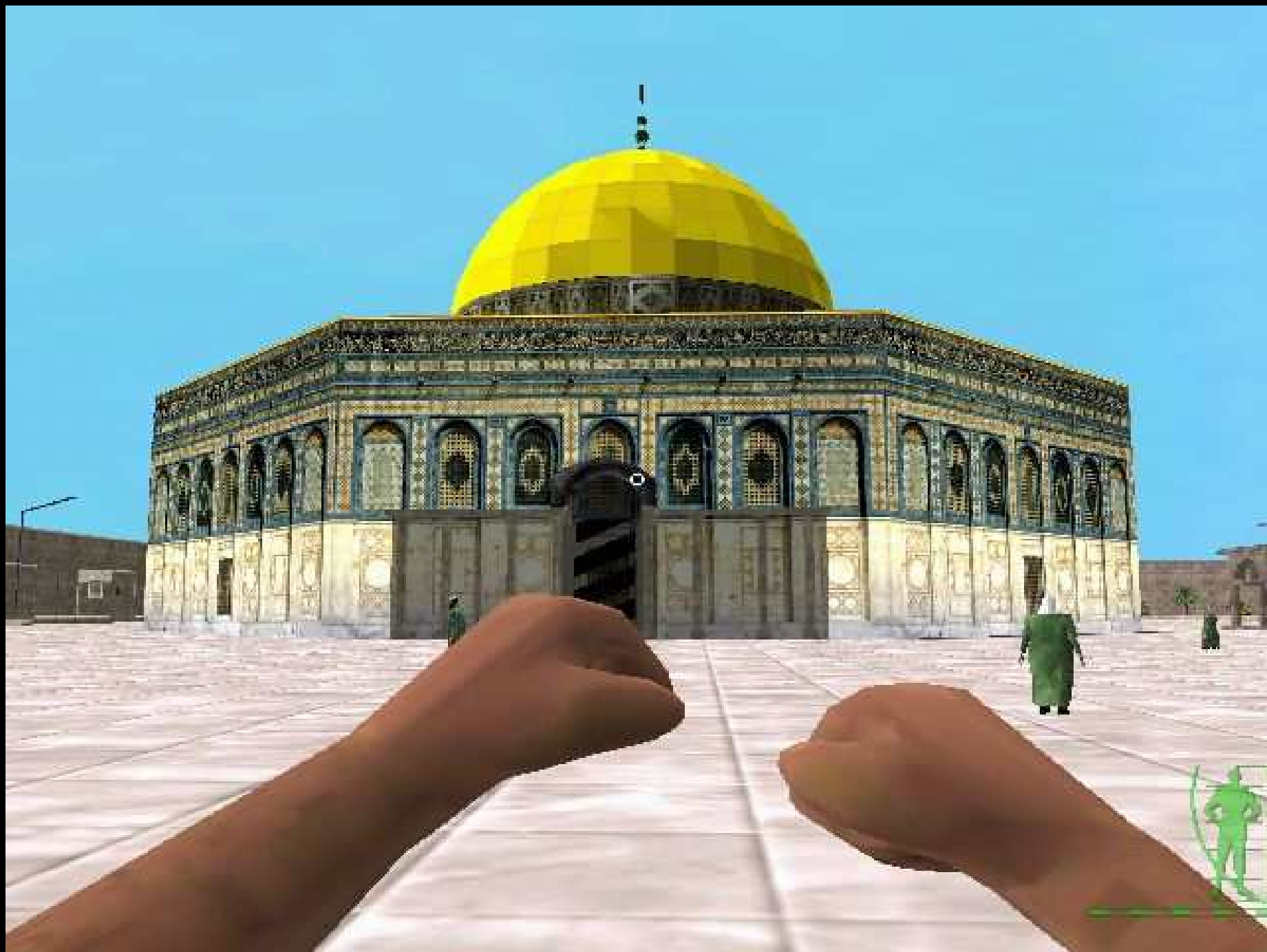
TAHTA al-RAMAD

Dar al-Fikr, 2002



يجري تحميل المرحلة





TAHTA al-RAMAD, Dar al-Fikr, 2002



TAHTA al-RAMAD, Dar al-Fikr, 2002





TAHTA al-RAMAD, Dar al-Fikr, 2002



Afkar Media, Damascus

Our goal is to address people in the whole world and to enable them to see the peaceful truth coming out of our civilization and religion and to thus stop the spreading of the negative media image.

Our goal is to address Muslims and Arabs in a way respecting their cultural heritage. We want to help them to feel equal to other nations so that they can develop into a civilization which will enrich the surrounding world and not only take from it.

## *Tahta al-Hisar* (Under Siege)

- 3D action videogame
- Afkar Media, Damascus, Syria, 2005
- Primary sources
  - <http://www.afkarmedia.com/>
  - <http://www.underash.net/>
- Secondary sources
  - <http://www.mediatecaonline.net/jocs/stream.htm>
  - [http://www.oman3d.com/features/interview\\_afkar/](http://www.oman3d.com/features/interview_afkar/)
  - SISLER, V. Digital Intifada. Umelec/ International, 2006, vol. 10, No. 1, p. 77-81. [http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/digital\\_intifada.htm](http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/digital_intifada.htm)
  - SISLER, V. In Videogames You Shoot Arabs or Aliens: Interview with Radwan Kasmiya. Umelec/ International, 2006b, vol. 10, No. 1, p. 77-81. <http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/publications/kasmiya.htm>
- Baruch Goldstein and killings in The Cave of the Patriarchs
  - [http://en.wikipedia.org/wiki/Baruch\\_Goldstein](http://en.wikipedia.org/wiki/Baruch_Goldstein)

TAHTA al-HISAR

Afkar Media, 2005

PC CD-ROM

U  
N  
D  
E  
R  
S  
E  
R  
I  
E

# تحت الحصار

لعبة عربية ثلاثية الابعاد

'A bit like life really'  
BBC News

الأكثر  
انتشاراً

ما سترايا ليس وهما ... انه الحقيقة

ملكمة انسانية نضها امانة بين يديك كفي لا تنسى... ارضك وجذورك



www.fkr.com



www.afkarmedia.com

تمت الحصار وهدت الرمال اسرار تارياح هبوطك ان الحصار مبديا وبمطيل بمجاهد فوالج نظير الولاية الفكرية من الحاضر  
تم تطوير هذا المنتج منه صغيرات شركة افكار مديا - توزيع دار الفكر - صنعون

تالعه و ادراج رموزك طاسويه

جميع الحقوق محفوظة





TAHTA al-HISAR, Afkar Media, 2005

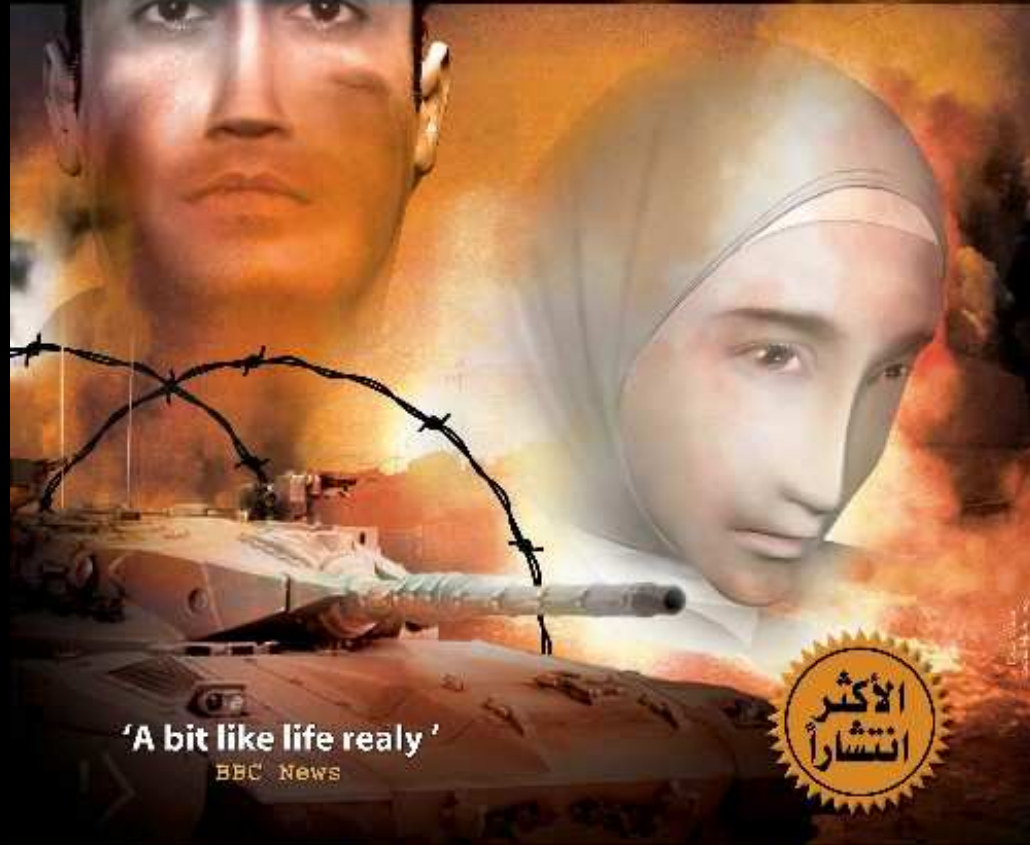
PC CD-ROM

TAHTA al-HISAR

Afkar Media, 2005

# تحت الحصار

لعبة عربية ثلاثية الأبعاد



'A bit like life really'  
BBC News

الأكثر انتشاراً

**ما ستراه ليس وهما ... انه الحقيقة**

**ملحمة انسانية تضعها امامك بين يديك لكي لا تنسى ... ارضك وجذورك**

www.afkar.com

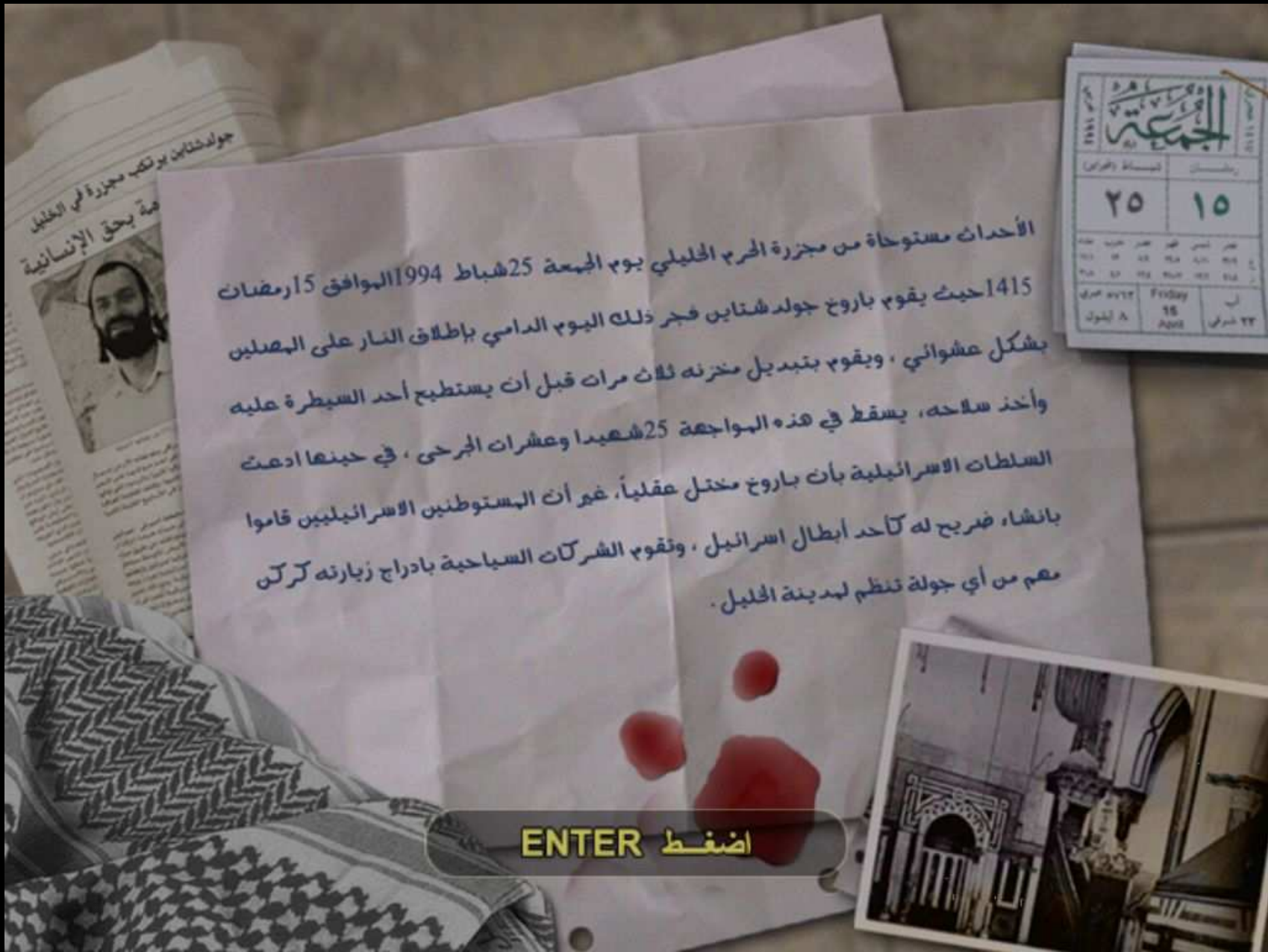
www.afkarmedia.com

معتمد من وزارة الثقافة السورية  
تم تطويرها بالتعاون مع شركة افكار ميديا - بيروت  
تم تطويرها بالتعاون مع شركة افكار ميديا - بيروت  
تم تطويرها بالتعاون مع شركة افكار ميديا - بيروت

تم تطويرها بالتعاون مع شركة افكار ميديا - بيروت

PC CD ROM

13+



جولدنشتاين يرتكب مجزرة في الخليل  
قمة بحق الإنسانية



الأحداث مستوحاة من مجزرة الحرم الخليلي يوم الجمعة 25 شباط 1994 الموافق 15 رمضان  
1415 حيث يقوم باروخ جولدنشتاين فجر ذلك اليوم الدامي بإطلاق النار على المصلين  
بشكل عشوائي ، ويقوم بتبديل مخزنه ثلاث مرات قبل أن يستطیع أحد السبطرة عليه  
وأخذ سلاحه ، يسقط في هذه المواجهة 25 شهيدا وعشرات الجرحى ، في حينها ادعت  
السلطات الاسرائيلية بأن باروخ مختل عقليا ، غير أن المستوطنين الاسرائيليين قاموا  
بانشاء ضريح له كأحد أبطال اسرائيل ، ويقوم الشركات السياحية بادراج زيارته كركن  
مهم من اي جولة تنظم لمدينة الخليل .

الجمعة	
٢٥	١٥
Friday	١٥
١٥	٢٢
١٥	٢٢

اضغط ENTER



TAHTA al-HISAR, Afkar Media, 2005





TAHTA al-HISAR, Afkar Media, 2005



TAHTA al-HISAR, Afkar Media, 2005



كافة الحقوق محفوظة لشركة أفكار ميديا [www.afkarmedia.com](http://www.afkarmedia.com) تحت الرماد ، تحت الحصار علامات تجارية مسجلة لدار الفكر - دمشق - سورية 2003

TAHTA al-HISAR, Afkar Media, 2005



Mosque of Abraham, Khalil (Hebron)

TAHTA al-HISAR, Afkar Media, 2005

# تحت العمار

تحت الرماد 2



الطريق الى الحرية

تحت العمار ونصه الرماد اسمان لصاحبان موهوبان إلهاماً مبدعاً وبمطبخٍ نهجاً فنانين تنظير الهيكلة المكعبة تم تطوير هذا المنتج معاً مشاركات شركته أمكار مبدعاً بتأليف وإخراج رومان فاسسيه

## Quraish

- 3D real time strategy (RTS) game
- Afkar Media, Damascus, Syria, 2006
- Primary sources
  - <http://www.afkarmedia.com/>
  - <http://www.quraishgame.com>

QURAISH

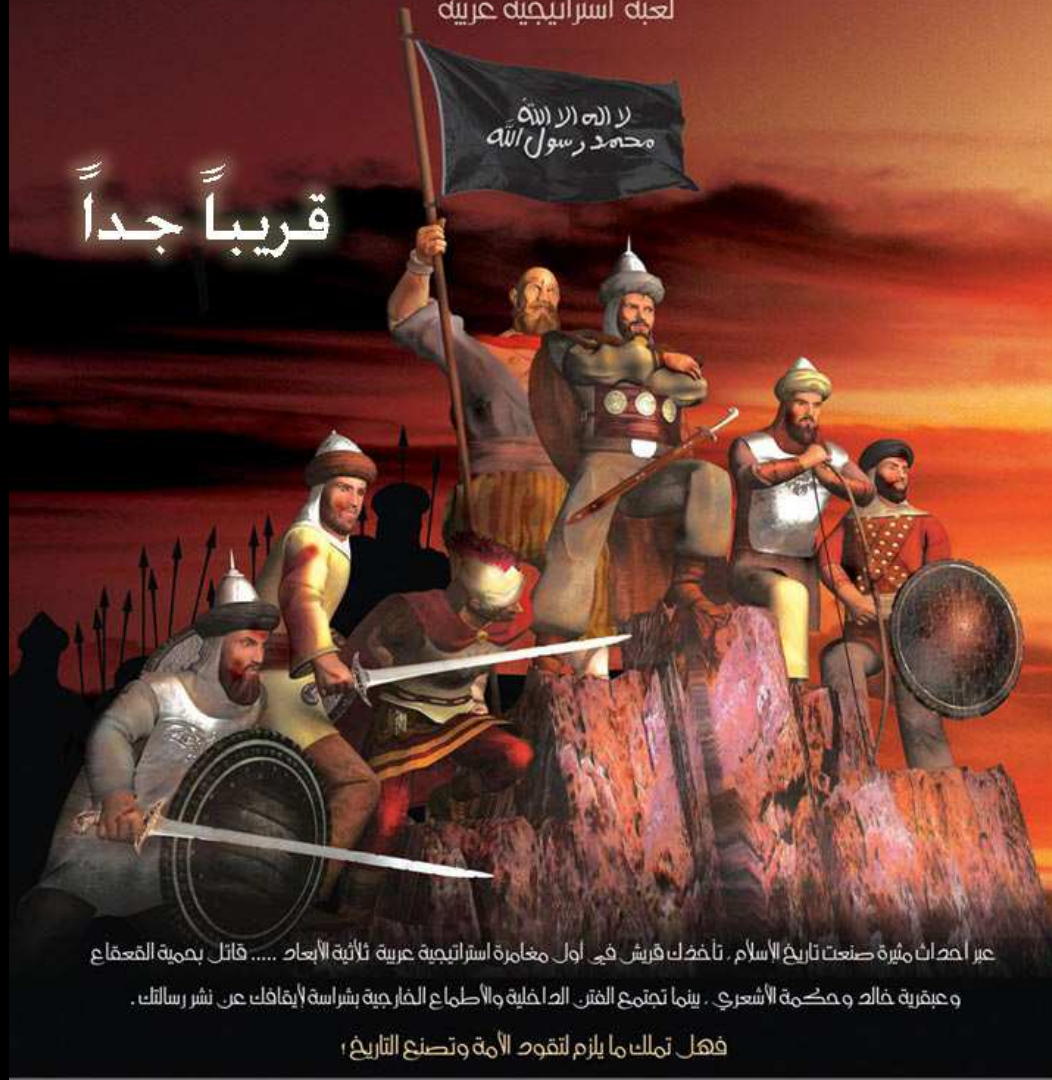
Afkar Media,  
2006

PC CD-ROM

# قریش

هل لديك ما يلزم لتصنع التاريخ  
لعبة استراتيجية عربية

قريباً جداً



عبر أحداث مؤثرة صنعت تاريخ الاسلام، تأخذك قریش في أول مغامرة استراتيجية عربية ثلاثية الأبعاد ..... قاتل بعمية القمقاع  
وعبقرية خال و حكمة الأشعري . بينما تجتمع الفتن الداخلية والأطماع الخارجية بشراسة الإفاك عن نشر رسالتك .  
فهل تملك ما يلزم لتقود الأمة وتصنع التاريخ ؟

www.fikr.com  
www.afkarmedia.com

لعبة قریش اسم تجاري مملوك لدار الفكر ويصطفي بحماية قوانين تنظيم الملكية الفكرية في العالم  
تم تطوير هذا المنتج في مصرات شركة افكار ميديا / تأليف وإخراج رضوان فلسفي  
التوزيع حول العالم : دار الفكر - مصنف / جميع المصنوع مصفوفة ٢٠٠٥

PC  
CD  
ROM

شباب  
13+



لعبة الـ Quraish © علامة تجارية لشركة افكار ميديا - دمشق - سوريا - كافة الحقوق محفوظة

QURAISH, Afkar Media, 2006





QURAISH, Afkar Media, 2006



QURAISH, Afkar Media, 2006

Thank you for your attention.

[vsisler@gmail.com](mailto:vsisler@gmail.com)

<http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler>