

网易《见证》第90期：西方游戏中的穆斯林

2014-05-28 14:30:19 | 分类： 默认分类 | 标签： 穆斯林 伊斯兰 游戏 文明 刺客信条

 订阅 | 字号 | 举报

 网易《见证》第90期：西方游戏中的穆斯林 - 见证 -

小时候的李欣，在接受家庭和清真寺伊斯兰教育的同时，也受到青少年流行文化的影响。和很多同龄孩子一样，他喜爱动漫游戏，父母给他买了红白机和掌机。玩游戏并未妨碍他成长为一名虔诚的穆斯林。在九零后穆斯林这一群体中间，动漫游戏爱好者并非少数。

玩游戏的穆斯林

“中穆网”论坛上，有人发帖提问：“不知道穆斯林是不是可以玩网络游戏？如果不能玩，穆斯林可以制作网络游戏吗？”

李欣的观点是，“只要不伤害自己的宗教感情，不过度沉迷，不参与赌博”，玩玩无妨。但也有人认为，应该尽量少玩游戏：“只要是角色死亡（包括PK死亡）会掉东西，包括掉装备的，都不可以玩。还有，有押镖功能、护送功能的，都不可以玩，因为伊斯兰禁止使用捡到的东西。

“还有游戏里面什么膜拜、占卜、算卦等等，还有排行榜那里看到什么崇拜一下，都不可以玩。另外，修仙之类的不可以玩，游戏里有崇拜功能，不管是崇拜别人、NPC或者别人崇拜自己的，都不可以玩。包括斗地主这类赌博性质的，还有很多。

“总之，最好不玩的好，因为在中国游戏开发商里，迷信、乱崇拜，用掉装备、掉东西这些来吸引玩家的方式是百分之百存在的，这些都是违反教法的。”

今年3月，采访沪西清真寺的白润生阿訇时，我提出这个问题。他的回答是：玩游戏，包括制作游戏，都是允许的，但不要沉迷。游戏属于玩具，不存在偶像崇拜的问题。在网络游戏中花钱购买道具不算赌博，但如果以现金购买虚拟币参与赌博，则是不允许的。

白阿訇今年50岁，会用电脑，会上网，也会用微信。“作为阿訇，要协调穆斯林兄弟之间的关系。别人用手机，我也得用手机。别人用电脑，我也得用电脑。不可能要求他们像以前那样，亲自到清真寺来见我。”

时，必定会分流走一部分教众。

游戏作为一种新形式的媒体，亦不例外。“中穆网”论坛上，一位玩家谈及自己对游戏的选择：“玩过单机《使命召唤》，一看打穆斯林的就放弃了。玩过《刺客信条》，一看是杀十字军的，就玩通了。喜欢里面的场景，大马士革、伊斯坦布尔，爬上清真寺，看里面的建筑，看雕花，感觉很好。”

这位玩家并不是唯一爱玩《刺客信条》的穆斯林。2010年8月，阿拉伯裔美国作家萨拉丁·艾哈迈德（**Saladin Ahmed**）在一篇题为《显示器中的穆斯林》（**Muslims In My Monitor**）的文章中，称赞《刺客信条》为“天才之作”。

在这篇文章中，萨拉丁·艾哈迈德以玩家的身份，回顾了欧美游戏对穆斯林的态度。全文翻译如下

 网易《见证》第90期：西方游戏中的穆斯林 - 见证 -

阿拉伯裔美国作家萨拉丁·艾哈迈德。在《显示器中的穆斯林》一文中，他以玩家身份回顾了欧美游戏对穆斯林的态度。

《显示器中的穆斯林》（**Muslims In My Monitor**）

文/萨拉丁·艾哈迈德

阿拉伯人和穆斯林并非美国文化的宠儿，这早已不是什么秘密。至少从1970年代起，我们就已经被美国人妖魔化，欧佩克石油禁运、伊朗人质危机进一步激起了美国公众对中东人的敌意。

1980年代，我还是一个孩子时，已经感受到这种敌意。电影《回到未来》中，狂热的利比亚人击倒了督布朗。现实中，在我的家乡密歇根州，阿拉伯社区中心多次被人纵火，化为灰烬。

从第一次海湾战争到九年前的世贸中心恐怖袭击事件，“穆斯林是危险分子”的声音越来越高。大众文化始终在附和这种声音，从查克·诺里斯主演的动作片《三角洲特种部队》到美剧《反恐24小时》，数十年来，这些影视剧一直在告诉美国人：所有阿拉伯人和穆斯林都是我们的敌人。

游戏也经常附和这一论调，不过情况更为复杂，有些游戏则削弱了这种仇恨。如同电影和电视，制作游戏的目的是为了赚钱，为了娱乐。但那并非全部。游戏还可以教会我们如何看待他人，如何恨“坏人”，以及——极为罕见地——如何反思“我们vs.他们”这种非黑即白的二分法。

 网易《见证》第90期：西方游戏中的穆斯林 - 见证 -

从《三角洲特种部队》到《反恐24小时》，美国的影视作品向大众传递的信息是：阿拉伯人和穆斯林是我们的敌人。

东方异国情调的故事（**Tales of the Exotic East**）

已故哥伦比亚大学英国文学教授爱德华·萨义德的著作《东方学》（1978年），研究了西方人对待阿拉伯和穆斯林世界的态度。爱德华·萨义德在书中指出，西方文化倾向于通过“一系列原始而简明的夸张手法”解读中东，部分作品“将伊斯兰世界描述为对整个世界具有强烈的军事侵略性”，部分作品相对积极，但也只是将中东作为一块充满异国情调的土地，永远停留在过去。

名金发碧眼的外国人来到古老的波斯，爱上了公主，被邪恶的大臣贾法尔关入苏丹地牢。游戏中，他必须设法逃离地牢。我至今依然清晰地记得，当年，身为玩家的我坐在电脑前，控制着屏幕上的英雄，在壁架上荡来荡去，躲开插满尖刺的陷阱，喝恢复药水，最终成为波斯王子。对于一个年轻的穆斯林来说，这样的体验无与伦比。不过多年以后，我才发现，游戏中的英雄一头金发，而邪恶的剑士则裹着头巾。

与之类似的另一款游戏是迪斯尼的《阿拉丁》。电影《阿拉丁》首次公映时，阿拉伯人和穆斯林对它既爱又恨。一方面，美国的动作片已经妖魔化阿拉伯人十多年，阿拉丁这个角色让穆斯林男孩能够从中找到认同感。另一方面，电影似乎将好人与白人划上了等号（世嘉开发的同名游戏也是如此）。阿拉丁和茉莉公主的造型及个人风格明显是在模仿肯与芭比公主，只是披上了一件阿拉伯的外套。而邪恶的大臣贾法尔（为什么邪恶的大臣总是叫‘贾法尔’？）则是深褐色皮肤，长着鹰钩鼻。电影开场曲原本的歌词是：“哦，我来自一片土地/遥远的国度/在那里，驼队缓步而行/在那里，他们切掉你的耳朵/如果他们不喜欢你这张脸/这是一个野蛮的国度，但嘿，这是你的家！”由于美国阿拉伯裔群体的抗议，迪士尼在发行录像带时改掉了这段带有侮辱色彩的歌词。尽管如此，电影和游戏仍然将阿拉伯描述为一个肮脏、危险的地方，居住着一群肥胖的、棕色皮肤的、带着巨剑的家伙。

总体而言，这些以“东方异国情调”为背景的游戏，将阿拉伯和伊斯兰蒙上一层神秘色彩，而非将其妖魔化。这种做法有利有弊。在人们看来，似乎只有存在于遥远而神秘的历史之中的阿拉伯人和穆斯林，或是阿拉伯人相互厮杀的故事，才值得一提。从骑士到巫师，从忍者到野蛮人，游戏往往会借鉴英雄的传奇历史，而阿拉伯人只有在遥远的过去，才有可能以英雄的身份登场。

网易《见证》第90期：西方游戏中的穆斯林 - 见证 -

迪斯尼动画片《阿拉丁》中的阿拉丁和茉莉公主，造型及个人风格模仿肯与芭比公主，只是披上了一件阿拉伯的外套。

杀光他们，让真主解决他们（**Kill 'em All, and Let Allah Sort 'em out**）

在詹姆斯·卡梅隆执导的电影《真实的谎言》中，杰米·李·柯蒂斯饰演的角色，得知她的丈夫（阿诺德·施瓦辛格饰演）是一名秘密特工后，问他是否杀过人。“杀过，”他回答道，“不过杀的都是坏人。”影片中，阿诺德消灭的大多数是阿拉伯人。

同样的情况发生在游戏中：穆斯林被塑造为凶残的杀手，存在的唯一理由是充当炮灰。他们肤色黝黑，野蛮而嗜血，说话含糊不清，形同疯子，与他们打交道的唯一方式是射杀他们。《合金弹头2》、《全能战士》、《沙漠突袭》、《分裂细胞》、《美军陆战队》等游戏，莫不如是。

与“东方异国情调”的游戏不同，上述游戏中的恶人是今时今日的阿拉伯人和穆斯林。有些游戏为了避免过于直白，将反派阵营设定于虚构或不具名的国家。不过，越来越多的游戏将场景设定于真实的国家，那里居住着真实的人民。一款以真实为目标的游戏，应该充分了解其所描述的冲突的复杂性，显示伊拉克、阿富汗、也门、索马里等国的“敌对程度”。现实中，居住在这些国家的人，绝大多数是平民——妇女、儿童，以及渴望生存的男人。而《美军陆战队》中的坏人，只是一群手持AK-47和火箭筒的、无限繁衍的歹徒，甚至不如《光晕》中的外星生物更有人情味。

这类游戏的登峰造极者，是2008年的一款名为《穆斯林大屠杀：现代宗教种族灭绝》的游戏。这款游戏原本只是一个笑话，恶意而凶残的笑话，却迅速流行起来，公众对阿拉伯人和穆斯林的仇恨可见一斑。在《全能战士》等战术游戏中，这种仇恨以一种更为深思熟虑的方式呈现在玩家面前。

射杀以色列士兵，为牺牲的战友报仇。这款游戏的画面并不精致，但它所传递的消息明确无误：将杀戮作为娱乐的工具，可以为你所用，也可以为我所用。

网易《见证》第90期：西方游戏中的穆斯林 - 见证 -

将穆斯林作为杀戮对象，这类游戏的登峰造极者，是2008年的一款名为《穆斯林大屠杀：现代宗教种族灭绝》的游戏。

聪明人的伊斯兰（Islam for Non-Idiots）

除了“一千零一夜”风格的游戏以及反恐题材的游戏，也有少数以阿拉伯人为对象的游戏，经典而不落窠臼。

在《文明》系列中，玩家可以选择扮演萨拉丁等阿拉伯历史人物，与西方历史人物公平竞争。尤其值得一提的是，《文明》系列为玩家提供了大量阿拉伯历史和文化背景，这是其它游戏所欠缺的。

例如，《文明3》的“文明大百科”中写道：“‘Jihad’（圣战）是唯一被伊斯兰视为合法的战争类型，但这个单词至今被西方人误读。‘Holy War’（神圣战争）是对‘Jihad’的错误翻译，易引起误解。‘圣战’的真实含义是，个人或集体为了保护伊斯兰，在自我内部进行的与邪恶的抗争，而绝不是作为改教的工具。”这是事实。虽然并不是每一个玩家都会阅读游戏中的这些文字，但它确实促进了人们对穆斯林文化的理解，而不是鼓励人们杀戮穆斯林。

还有《刺客信条》。

《刺客信条》一代的剧情错综复杂，游戏开场有一段说明：“此虚构作品由一支信仰和信念各不相同的多元文化团队设计、开发并制作。”的确如此，《刺客信条》很可能是迄今为止的西方流行文化作品中，对十字军东征的描写最为复杂的一部作品，同时也是对当代西方与伊斯兰之间的关系刻画得最为细致入微的一部作品，穆斯林和基督徒拥有各自的狂热者、思想家、疯子、盗贼和圣战士。从穆斯林玩家的角度看，《刺客信条》堪称天才之作。游戏中，每次经过街头布道者身边，我都会听见他说：“我们必须强大，我的兄弟！像萨拉丁那样强大！”每次我都会热血沸腾。

《文明3》和《刺客信条》的主角同样来自遥远的过去，但这两款游戏对历史做了更细致的描写，而非简单地划出敌我之间的界限。玩家甚至可以扮演穆斯林英雄，对抗西方人。

电子游戏的历史虽短，却同样反映了美国流行文化对待穆斯林的态度。游戏不应跟风。那些客观真实地刻画阿拉伯人、以穆斯林为英雄的游戏，例如《刺客信条》和《文明》，已经证明了它们的价值。《荣誉勋章》允许玩家在联机模式下扮演塔利班，激怒了不少电脑前的爱国者，而战场上的士兵对此反应更为复杂。

我不知道这是否有助于缓解阿拉伯人在游戏中的窘境，但我知道，很多穆斯林和我一样，希望在游戏中欣赏耶路撒冷的中世纪建筑，而不是在游戏中射杀那些长得像我父亲的阿拉伯人。

网易《见证》第90期：西方游戏中的穆斯林 - 见证 -

在《文明》系列中，玩家可以选择扮演萨拉丁等阿拉伯历史人物，与西方历史人物公平竞争。

