

Antykorupcja

<https://antykorupcja.gov.pl/ak/retrospekcje/retro/4659,W-pogoni-za-skorumpowanym-urzednikiem.html>
17.05.2025, 10:45

Strona znajduje się w archiwum.

W pogoni za skorumpowanym urzędnikiem

29 lipca 2007 roku odbyła się premiera gry, przeznaczonej również dla dzieci, gdzie internauta podążał ulicami dwuwymiarowego Ningbo w poszukiwaniu skorumpowanego rządowego urzędnika.

„Niekorumpowalny wojownik” był grą komputerową, stworzoną na zamówienie władz miasta Ningbo w prowincji Zhejiang we wschodnich Chinach.

Uczestnik pościgu mógł poczuć się uczciwym, prawym obywatelem z misją pojmania skorumpowanych funkcjonariuszy publicznych, ich rodzin i kochanek. Kara była jedna - śmierć.



W ciągu zaledwie tygodnia stronę, na której można było pobrać grę, odwiedziło ponad sto tysięcy użytkowników - doniósł „Southern Metropolitan Daily”. Jeden z graczy, imieniem Sun, przyznał nawet dla „China Daily”, iż ma poczucie dobrze spełnionego obowiązku, kiedy udaje

mu się ukarać wielu diabelskich urzędników.

Internauci przyjęli grę entuzjastycznie, czego nie wytrzymały jednak serwery. Jej początkowy sukces był tak wielki, że przez pewien czas pozostała ona w trybie offline, co miało dać czas na modernizację systemu. Na chińskiej stronie pojawił się komunikat twórców gry: „Entuzjastyczne przyjęcie gry przez internautów spowodowało przeciążenie serwerów”.

Władze miasta reklamowały software: „Gracze przechodzą z poziomu na poziom przezwyciężając wszystkie przeszkody w celu eliminacji skorumpowanego urzędnika, docierając do rajskiej scenerii wypełnionej śpiewem ptaków i zapachem kwiatów – świata, gdzie ludzie żyją w miłości, harmonii i dostatku”.

Nie jest to pierwszy przypadek, kiedy gry komputerowe zostały wykorzystane do upowszechnienia politycznej myśli wśród młodzieży. Jak podał w 2007 roku portal pcworld.about.com, już 3 lata wcześniej powstała gra „Nauki Lei Fenga” – chińskiego żołnierza, który po tragicznej śmierci w 1962 roku, stał się symbolem altruizmu, wykorzystanym przez rządową propagandę. W tej niezapomnianej przygodzie gracze poprzez dobre uczynki kolekcjonują punkty.

Inna gra, również izometryczna, pod nazwą „Diablo” polegała na zdobywaniu doświadczenia zabijając skorumpowanych polityków. W tej niezapomnianej przygodzie osiągało się różne sprawności np. „zwalczanie korupcji”, „charakter moralny”, „wolny od korupcji”.

W „Niekorumpowalny Wojownik” pojawiło się 165 autentycznych chińskich postaci historycznych. Stąd na stronach opisujących grę internauci dziwili się, skąd i po co w scenografię gry wkomponowano kobiety odziane jedynie w bikini. Wśród bohaterów znajdują się Hai Rui i Lord Bo. Skorumpowani to m.in. Zhao Gao, Huo Shen. Każda zła postać jest oznaczona tak, by pokazać poziom jej zepsucia. Tak na przykład, jak podaje pcworld.about.com, za zabicie eunucha Wei Zhongxiana, przyznawano 100 punktów. Wraz z ich zdobywaniem zwiększały się też możliwości w zwalczaniu korupcji, które polegało bynajmniej na wsadzeniu do więzienia, ale wykorzystaniu broni, tortur i czarów, by unicestwić „tych złych”.

By dostać się na kolejny poziom gracz musiał wstąpić do „Antykorupcyjnej Akademii”, gdzie pobierał nauki o historycznych przypadkach korupcji. Qiu Yi - przedstawiciel lokalnej władzy w Ningbo, jednego z najbogatszych miast prowincji, powiedział; „Chcemy, by gracze mieli dobrą zabawę, uczyli się, jak zwalczać korupcję, ale także dowiadywali się czegoś nowego na temat zwyczajów i historii”. Innego zdania był profesor Uniwersytetu w Pekinie, Wang Xiongjun, który miał wątpliwości, czy gra jest naprawdę skierowana do właściwego grona odbiorców. Jego zdaniem w pierwszym rzędzie edukacji antykorupcyjnej powinni zostać poddani lokalni urzędnicy.

„Niekorumpowalny Wojownik” powstał przy finansowej pomocy Komisji Dyscypliny Chińskiej Partii Komunistycznej Okręgu Haichu, a grę wyprodukowała rządowa agencja z wykorzystaniem przestarzałej (dwuwymiarowej), co najmniej 15 letniej grafiki. Jednak dzięki oryginalnej tematyce software miał szanse stać się hitem.

Dziś, pośród niezliczonej ilości gier dostępnych na rynku, jest obiektem marzeń kolekcjonerów. Po udanym debiucie, ale też wielu protestach, gra została wycofana ze sprzedaży.

Źródła: *switched.com; boingboing.net; abcnews.go.com pcworld.about.com news.com.au; news.com.au; danwei.org*