

6. | God is Great



Started in 2007

[Click to play! \(Under construction\)](#)

God is Great est un jeu interactif créé par mounir fatmi, inspiré de ses œuvres sculpturales du même titre. Le jeu transpose les thèmes conceptuels des sculptures de Fatmi dans un espace numérique, offrant aux joueurs l'opportunité de s'engager dans un examen philosophique et linguistique de l'expression "God is Great" ("Dieu est grand"), une phrase courante utilisée tant en islam qu'en christianisme.

Les joueurs sont invités à interagir avec ce concept en s'engageant dans un environnement virtuel où l'expression apparaît sous différentes formes et dans divers contextes. L'objectif du jeu est d'explorer comment la répétition, le langage et les contextes culturels façonnent les significations que nous attribuons aux expressions, tout comme les sculptures remettent en question l'essence de la grandeur divine et l'imprécision du langage. Comme dans les sculptures, le jeu défie les joueurs d'examiner cette phrase en détail, les invitant à zoomer, explorer et découvrir de nouvelles significations.

Tout comme les sculptures physiques sont accompagnées d'une loupe et d'un microscope, le jeu propose un outil interactif permettant aux utilisateurs d'examiner l'expression "God is Great" à travers différentes lentilles — linguistiques, religieuses et philosophiques. Les joueurs peuvent explorer comment l'expression se manifeste dans différentes parties du monde, dans divers contextes — que ce soit comme un cri de joie, un cri de victoire, ou une expression de divinité — et comment sa signification évolue en fonction de la situation.

God is Great is an interactive game created by mounir fatmi, inspired by his sculptural works of the same title. The game translates the conceptual themes of fatmi's sculptures into a digital space, offering players an opportunity to engage in the philosophical and linguistic examination of the phrase "God is Great," a common expression used in both Islam and Christianity.

Players of the game are invited to interact with this concept by engaging in a virtual environment where the phrase appears in multiple forms and contexts. The game's goal is to explore how repetition, language, and cultural contexts shape the meanings we attach to expressions, such as the sculptures question the essence of divine greatness and the imprecision of language.

As in the sculptures, the game challenges players to examine this phrase in detail, inviting them to zoom in, explore, and uncover new meanings. Just as the physical sculptures are paired with a magnifying glass and a microscope, the game offers an interactive tool for users to examine the phrase "God is Great" through various lenses—linguistic, religious, and philosophical. Players can explore how the expression manifests in different parts of the world, in various contexts—whether as a call of joy, a cry of victory, or an expression of divinity—and how its meaning shifts depending on the situation.

The game blends humor, philosophical inquiry, and

Le jeu mélange humour, réflexion philosophique et théologique, offrant un espace numérique où les frontières entre science et foi, précision et imprécision, sont explorées. Dans cette expérience interactive, les joueurs sont encouragés à remettre en question la signification de ce qui est souvent pris pour acquis, tout comme les sculptures de fatmi nous rappellent que la répétition ne conduit pas toujours à la compréhension.

Studio Fatmi, Mars 2025.

theological reflection, offering a digital space where the boundaries between science and faith, accuracy and imprecision, are explored. In this interactive experience, players are encouraged to question the meaning of what is often taken as self-evident, just as fatmi's sculptures remind us that repetition does not always equate to understanding.

Studio Fatmi, March 2025.

" God is Great is a game of observation and reflection, that questions the meaning of a phrase deeply rooted in religious and cultural contexts. Players are invited to explore the phrase through repeated exposure and magnification, challenging the idea that repetition ensures understanding. "

Studio Fatmi, July 2017