

Insulting Islam, Islamophobia and virtual killing of Muslims in digital games and the approach of international law towards it

Hasan Khodravaan¹

Date of Received: 2023/07/11

Date of Acceptance: 2023/12/16



Abstract

The West needs an explanation of “the other” in order to give meaning to itself and to dominate its identity by alienating it. In other words, until there is no “other”, the dominant Western identity will have no meaning. Therefore, the discourse of Orientalism has been formed with the aim of humiliating the nations of the East. The Organization of Islamic Cooperation has identified Islamophobia as a contemporary form of racism and xenophobia, which is motivated by fear, mistrust and baseless hatred of Muslims and Islam. Islamophobia is an exaggerated and irrational fear of Islam that has promoted a negative and non-peaceful image of Islam in Western societies. Insulting Islamic holy things and even virtual killing of Muslims in digital games is part of this systematic movement. Some of these games are organized in such a way that Islamic values must be passed in order to reach the goals defined in that game. Another part of computer games focuses on presenting a harsh image of Islam and Muslims in Western societies. In these games, they try to attribute a violent, autocratic and destructive spirit to Muslims. And to establish a link between Islam and terrorism and religious symbols such as mosques, which have been introduced as centers of terrorists. Islamophobia and the virtual killing of Muslims in digital games have been depicted in many games, along with insulting the holy things of Islam. As the most obvious example in this field, the numerous series of the game “Call of Duty” which in the discourse of Islamophobia

1. Assistant Professor, Department of Islamic Studies, Payam Noor University, Tehran, Iran ,
h.khodravaan@pnu.ac.ir

 Copyright © 2018, This is an Open Access article. This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA...

is actually the flesh-and-blood version of the theory of “Clash of Civilizations” by Samuel Huntington. Some international documents have clearly pointed to the freedom of belief and religion, condemning insults to the sacred and condemning actions that lead to humiliation and hatred of religious groups.

Keywords: Insulting the sacred, Islamophobia, anti-Islamism, digital games, human rights.



فصلنامه علمی - پژوهشی
پژوهش‌های سیاسی جهان اسلام



فصلنامه علمی-پژوهشی
پژوهش‌های جهانی اسلام

وهن اسلام، اسلام‌هراسی و کشتار مسلمان در بازی‌های دیجیتال و رویکرد نظام بین‌الملل در قبال آن

حسن خودروان^۱

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۹/۲۵

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۴/۲۰

چکیده

غرب برای معنا بخشیدن به خود و چیرگی هویت خود با غیرت سازی به تبیین «دیگری» و «دگر بودگی» نیاز دارد. از این رو، گفتمان شرق‌شناسی با هدف تحقیر ملت‌های شرق، شکل گرفته است. سازمان همکاری‌های اسلامی، اسلام‌هراسی را شکل معاصر نژادپرستی و بیگانه‌هراسی شناسایی نموده است که انگیزه آن ترس، بی‌اعتمادی و نفرت بی‌اساس از مسلمانان و اسلام است. اسلام‌هراسی القای ترسی مبالغه‌آمیز و غیرمنطقی از اسلام است که باعث ترویج تصویری منفی و غیر صلح‌آمیز از اسلام در جوامع غربی شده است. لذا هدف پژوهش حاضر بررسی اسلام‌هراسی و کشتار مجازی مسلمانان در بازی‌های دیجیتال در کنار اهانت به مقدسات اسلام در بازی‌های رایانه‌ای بویژه بازی ندای وظیفه است. این پژوهش با اتخاذ رویکردی توصیفی و تحلیلی با بررسی اسناد و محتوای این بازی‌ها، سعی در پاسخگویی به سوال تحقیق دارد. نتایج نشان می‌دهد که اهانت به مقدسات اسلامی و وهن اسلام و حتی کشتار مجازی مسلمانان در بازی‌های دیجیتال بخشی از این حرکت نظام یافته محسوب می‌شود. برخی از این بازی‌ها به گونه‌ای سامان یافته که باید از ارزش‌های اسلامی گذشت تا به اهداف تعریف شده در آن بازی رسید. بخش دیگری از بازی‌های رایانه‌ای بر ارائه تصویری خشن از اسلام و مسلمانان در جوامع غربی متمرکز است. سعی می‌شود در این بازی‌ها روحیه خشونت‌آمیز، خودکامه و ویرانگر به مسلمانان نسبت داده شود و بین اسلام و تروریسم و نمادهای مذهبی مانند مساجد که به عنوان مرکز تروریست‌ها معرفی شده‌اند، پیوند ایجاد شود. همچنین مشخص شد که سری‌های متعدد بازی «ندای وظیفه» است که در گفتمان اسلام‌هراسی در واقع نسخه واجد گوشت و خون همان نظریه «برخورد یا جنگ تمدن» هانتینگتون است. در نهایت نیز اشاره شده است که برخی اسناد بین‌المللی به روشنی به آزادی عقیده و مذهب، نکوهش اهانت به مقدسات و محکومیت اقداماتی که تحقیر و ایجاد کینه و نفرت از گروه‌های مذهبی را در پی دارد، اشاره کرده است.

واژه‌های کلیدی: اهانت به مقدسات، اسلام‌هراسی، اسلام‌ستیزی، بازی‌های دیجیتال، حقوق بشر.

۱. استادیار گروه معارف اسلامی دانشگاه پیام نور، تهران، ایران، h.khodravan@pnu.ac.ir

Copyright © 2018, This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International, which permits others to download this work, share it with others and Adapt the material for any purpose.

مقدمه

از هزاران سال پیش، مکاتب و گروه های مختلف، بنحو شفاهی و کتبی در تقابل با هم به طرح ایرادات و حتی گاهی رد آرای یکدیگر می پرداختند. در واقع این شیوه گفتمان و نوع رویکرد، مصداقی پسندیده در مسیر کشف حقایق امور و انتخاب احسن محسوب می گردد. علی رغم این پیشینه، انسان جهان معاصر در اثر تغییر مناسبات و بنا به ملاحظات ناروا، با تغییر شیوه گفتمان؛ به ابزار تحقیر و اهانت متوسل شده است و بدیهی است که خشونت دینی به عنوان یکی از بزرگ ترین آفات برای بشریت که صلح و امنیت را به مخاطره می اندازد، با تحقیر و اهانت شروع می شود (Kabir, 2019). در کنار اهانت مذهبی و نفرت پرانی در این حوزه، نمایاندن برخی گروه های مذهبی به عنوان افراد هول انگیز، خشونت طلب، بدوی و دور از تمدن و بطور کلی مستحق مقابله یا نجات، نیز از دیگر رفتارهای نادرست است که با انگیزه های متنوع و به نحو نظام مند و سازمان یافته رخ می دهد (Latif, 2024). بررسی چنین رفتارهایی که به شکل هدفمند و با سرمایه گذاری های هنگفت از طریق رسانه؛ به ویژه از طریق بازی های دیجیتال انجام می گیرد، موضوع مقاله پیش رو است.

پس از حملات ۱۱ سپتامبر و به ویژه در دهه اخیر، بازی های رایانه ای و به طور کل بازی های دیجیتال، از مؤثرترین رسانه ها برای تأثیرگذاری بر افکار عمومی برای همراهی با اهداف رژیم های سلطه گر به طور عام و ایالات متحده به طور خاص بوده است (Al Rawi, 2018). کوهن، وزیر دفاع اسبق ایالات متحده، برای اولین بار پس از حملات ۱۱ سپتامبر از تعبیر «جنگ جهانی چهارم» استفاده کرد. وی معتقد است جنگ آمریکا و متحدانش با اسلام، «جنگ جهانی چهارم» است (صالحی نجف آبادی، ۱۳۹۴: ۱۹۶). از دیدگاه آمریکا، تغییر رفتار و ساختار جمهوری اسلامی ایران و کنترل اسلام گرایی در خاورمیانه، در واقع پیروزی در جنگ جهانی چهارم به شمار می رفت. این دیدگاه ضداسلامی که برگرفته از نظریه هانتینگتون^۱ در مورد «برخورد تمدن ها»^۲ است، سعی داشته و دارد تا خطر اسلام را جایگزین خطر کمونیسم کند.

در سال ۲۰۰۰، اداره تحقیقات فدرال آمریکا حدود ۲۹ جنایت راجع به اسلام هراسی را ثبت کرد. دودهمه بعد، در سال ۲۰۲۰، این تعداد به ۱۱۰ مورد افزایش یافت^۳. به طور مشابه، در استرالیا، ۸۰ درصد



فصلنامه علمی - پژوهشی
پژوهش های بانی جهان اسلام
جمعیت ترانس آلم اسلام

1. World War IV
2. Huntington
3. clash of civilizations
4. FBI, 2020 hate crime statistics [data set], Crime Data Explorer website, 2021, accessed 7 July 2022.



مسلمانان گزارش می‌دهند که در مقطعی از زندگی خود تبعیض را تجربه کرده‌اند و ۸۸ درصد دیگر می‌گویند که اسلام‌هراسی در حال افزایش است.^۱ این روند مختص ایالات متحده و استرالیا نیست، به نحوی که تشدید نفرت نسبت به مسلمانان در سراسر جهان همه‌گیر شده است (Butler, 2022: 4). مطالعات در فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی نظیر توئیتر [در حال حاضر به X تغییر نام پیدا کرده است] آمارهای تکان‌دهنده‌ای را نشان می‌دهد (Clark et al, 2022: 27).

یکی از ابزارهای رسانه‌ای جدید برای غلبه بر این جنگ، استفاده از «بازی‌های رایانه‌ای» است. بازی‌های رایانه‌ای از ابزارهای تاثیرگذاری هستند که به دلیل تاثیرگذاری و جذابیت بالایی که دارند؛ کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان را مورد هدف قرار داده‌اند. بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به‌عنوان رسانه‌ای بی‌صدا اما مؤثر دانست که ایالات متحده از آن برای رسیدن به اهداف استعماری خود به‌ویژه از دو دهه اخیر استفاده زیادی کرده است. در واقع پیام‌های این بازی‌ها واضح و آشکار نیست اما آنها به‌طور غیر مستقیم بر ناخودآگاه تاثیر می‌گذارند (Kulis, 2016). جمهوری اسلامی ایران به‌عنوان کشوری غنی از نظر فرهنگ اسلامی و رویارویی تمام‌عیار در صحنه سیاسی و درگیری‌های بین‌المللی با غرب به‌ویژه آمریکا، یکی از محورهای این بازی‌های رایانه‌ای بوده است. علاوه بر این، ایران به واسطه بهره‌مندی از دو عنصر قدرت یعنی «فرهنگ اسلامی» و «موقعیت سیاسی» منحصر به فرد در منطقه و همچنین در جهان، تبدیل به هدفی راهبردی برای دولت‌های سلطه‌گر شده است.

آزادی عقیده و انجام سنن و مناسک مذهبی در برخی اسناد بین‌المللی و منطقه‌ای، شناسایی و مورد احترام قرار گرفته است. با وجود این، هرچه پیشتر می‌رویم رواج گسترده تر اهانت به ادیان و تحقیر مذاهب؛ به‌ویژه مقدسات اسلامی در پهنه بین‌المللی را شاهد هستیم. سازمان کنفرانس اسلامی^۲ به‌عنوان پیشنهاد دهنده و محرک اصلی اقدام به منظور تصویب قطعنامه، راجع به منع اهانت به ادیان و مقدسات مذهبی محسوب می‌شود. تاکنون چندین قطعنامه غیر الزام‌آور در سازمان ملل، اهانت مذهبی را محکوم و مورد نکوهش قرار داده است. هرچند اهداف طراحان و سرمایه‌گذاران از اهانت به مقدسات اسلامی و بکارگیری محتوای اهانت آمیز در بازی‌های رایانه‌ای که کودکان و نوجوانان، مخاطبان اصلی آنها را تشکیل می‌دهد واجد اهمیت بسیار است؛ لکن این موضوع مدنظر این نوشتار نیست. در واقع، پرسش اساسی این است که آیا اقدامات صورت گرفته از سوی دولت‌ها و سازمان‌های اسلامی

1. Australian Human Rights Commission, Sharing the stories of Australian Muslims, AHRC, 2021, p 43, accessed 7 July 2022.

2. Organization of the Islamic Conference, Bennett, Graham. "No to an international blasphemy law". The Guardian, Retrieved 30 July 2015.

در برخورد و مبارزه با اهانت مذهبی، اسلام هراسانه و کشتار مجازی مسلمانان در بازی‌های دیجیتال در گونه‌ای بسیار محبوب از بازی‌ها با نام «تیراندازی اول شخص»^۱، مطلوب و قابل قبول بوده است و آیا در مقابل ادعاها و استدلال‌ات برخی از کشورهای غربی، فعالان حقوق بشر و فعالان آزادی بیان - که مخالفت خود را نیز با قطعنامه‌های صادر شده در این خصوص، اعلام نموده‌اند - هماهنگی، همکاری و مدیریت راهبردی شایسته؛ کنش‌ها، واکنش‌ها و پاسخ‌های در خور داشته‌اند یا خیر. در این نوشتار، نخست با اتخاذ رویکرد روش توصیفی و تحلیلی، اهانت به مقدسات، اسلام هراسی و اسلام ستیزی در بازی‌های رایانه‌ای و برخی پیامدهای آن اشاره شده است و در ادامه به تحلیل و بررسی پیرامون اهانت به ادیان و مقدسات مذهبی در اسناد بین‌المللی و اقدامات سازمان ملل و نهادهای وابسته و عملکرد کشورها و سازمان‌های اسلامی در این باره پرداخته ایم.

ادبیات نظری

۱ - اسلام هراسی در گفتمان شرق‌شناسی در بازی‌های دیجیتال

یکی از گفتمان‌های غالب بر محتوای رسانه‌های جمعی در جهان، شرق‌شناسی^۲ است. در اندیشه اروپایی، جهان شرق شامل همه ملت‌هایی می‌شود که در شرق قاره اروپا قرار دارند (کیانی و دیگران، ۱۴۰۱: ۱۸۶). شرق‌شناسی تبیین ملت غرب از شرق است که طی سالیان متمادی شکل گرفته است. غرب برای معنا بخشیدن به خود و ساختن هویتی مسلط به تبیین «دیگری»^۳ نیاز دارد. این بدان معناست که تا زمانی که «دیگری» وجود نداشته باشد، هویت مسلط غربی معنایی نخواهد داشت. از این رو، گفتمان شرق‌شناسی با هدف تحقیر ملت‌های شرق در فرهنگ و ادب شکل می‌گیرد. «ادوارد سعید»^۴ شرق‌شناسی را نوعی سبک غربی مرتبط با استقرار سلطه، تجدید ساختار و اقتدار بر شرق تعریف می‌کند (Anvari, 2024). گفتمان شرق‌شناسی با برجسته‌کردن باورهای مسلمانان و وقوع جنبش‌های بزرگ اجتماعی و سیاسی در اسلام، تا آنجا که اسلام‌هراسی و رسانه‌ها جریان اصلی شرق‌شناسی جدید را تشکیل می‌دهند، کاملاً بر مسلمانان متمرکز شده است.

۱. تیراندازی اول شخص (First-person shooter) سبکی در بازی رایانه‌ای است که خود زیرمجموعه سبک‌های تیراندازی قرار می‌گیرد، بازی به صورتی طراحی شده که معمولاً بازیگر فقط دست‌ها و اسلحه شخصیت بازی و محیط بازی را می‌تواند مشاهده کند. از نمونه‌های موفق این سبک می‌توان به هالو (Halo)، نیمه جان (Half-Life)، ندای وظیفه (Call of Duty)، میدان نبرد (Battlefield) و حمله متقابل (Counter-Strike) اشاره کرد.

۲. Orientalism (خاورگرایی)

3. other

4. Edward Said



تعریف اسلام هراسی به عنوان نوعی نژادپرستی، برای اولین بار در کنفرانس جهانی علیه نژادپرستی، تبعیض نژادی، بیگانه هراسی و ناپردباری مرتبط با آنها در سال ۲۰۰۱ در دوربان آفریقای جنوبی به صراحت بیان شد. اعلامیه دوربان نسبت به افزایش اسلام هراسی در بخش‌های مختلف جهان و همچنین ظهور جنبش‌های نژادی و خشونت‌آمیز مبتنی بر نژادپرستی و عقاید تبعیض‌آمیز علیه جوامع مسلمان عمیقاً ابراز نگرانی کرده است. اعلامیه از دولت‌ها می‌خواهد که ضمن به اعلام صریح مخالفت با هر گونه نژادپرستی و درک ضرورت این بحث، با عرب ستیزی و اسلام هراسی در سراسر جهان مقابله کرده و از همه کشورها می‌خواهد که اقدامات موثر برای جلوگیری از ظهور جنبش‌های مبتنی بر نژادپرستی و تبعیض را پی ریزی و اعمال نمایند. سازمان همکاری اسلامی، در تعریف اسلام هراسی آورده است که: «اسلام هراسی شکل معاصر نژادپرستی و بیگانه‌هراسی است که انگیزه آن ترس، بی‌اعتمادی و نفرت بی‌اساس از مسلمانان و اسلام است»^۱.

اسلام هراسی القای ترسی مبالغه‌آمیز و غیرمنطقی از اسلام است که باعث ترویج تصویری منفی و غیر صلح‌آمیز از اسلام در جوامع غربی شده است (Kabir, 2019). در برخی از این بازی‌ها باید از ارزش‌های اسلامی گذشت تا به اهداف رسید. بخش دیگری از بازی‌های رایانه‌ای بر ارائه تصویری خشن از اسلام و مسلمانان در جوامع غربی متمرکز است. سعی می‌شود در این بازی‌ها روحیه خشونت‌آمیز، خودکامه و ویرانگر به مسلمانان نسبت داده شود و بین اسلام و تروریسم و نمادهای مذهبی مانند مساجد که به عنوان مرکز تروریست‌ها معرفی شده‌اند، پیوند ایجاد شود. در تحلیل روش راهبردی غرب در این حوزه باید بگوییم که اهدافی که ما از بازی‌های رایانه‌ای متصوریم مانند منافع اقتصادی، تبلیغات فرهنگی و تجاری و سایر آثار مخرب اجتماعی، همه بخشی از یک سیاست کلان فرهنگی-سیاسی است که اسلام هراسی محور آن است (Al-Rawi, 2016). در صورت موفقیت در این سیاست، در نسل‌های بعدی با مشکلات کمتری روبه‌رو خواهند شد، زیرا نسل رشد یافته بدون راهنمای خود، به طور خودکار و ناخودآگاه، افکار تلقین شده ناتوی فرهنگی را گسترش خواهند داد.

اگرچه شرق‌شناسی به عنوان یک حوزه علمی سابقه طولانی دارد، ظهور اسلام هراسی عموماً از دهه ۱۹۹۰ رخ داده است (Green, 2015:43). با این حال، این وضعیت یک عنصر اساسی را برای تأکید بر شباهت‌ها و تفاوت‌های بین هر دو پدیده آشکار می‌کند. علیرغم اشتراکاتی که بین شرق‌شناسی و

1. World Conference against Racism, Racial Discrimination, Xenophobia and Related Intolerance. Available at: <https://www.un.org/WCAR/durban.pdf>
2. 5 Fourth OIC Observatory Report on Islamophobia, May 2011.



فصلنامه علمی - پژوهشی
جمعۀ ترانس آلم اسلام
پژوهشهای بای جهان اسلام

۸

سال سیزدهم، شماره چهارم، زمستان ۱۴۰۲

اسلام هراسی به معنای امروزی آن وجود دارد، اساسی ترین تفاوت بین این دو در احساسات برانگیزاننده بر جای گذاشته از هر یک است. شرق شناسی از ساختاری چند لایه تشکیل شده است که احساسات منفی و مثبت را در کنار هم قرار می دهد که حس رمانتیسیم^۱ را ایجاد می کند. بر خلاف رمانتیسیم عجیب و غریب و جذابی که شرق شناسی ارائه می دهد، اسلام هراسی مبتنی بر درک تک بعدی از یک اسلام انتزاعی و یک مسلمان نژادی است. این درک تک تعدی، منجر به بی اعتمادی نامطلوب و نگرش های خصمانه ای می شود که از پیش داوری ها و کلیشه های منفی تغذیه می کند. در گفتمان استعماری غربی با محوریت مسیحیت، هویت مذهبی اولین شاخص «غیریت یا دگربودگی»^۲ بود (Maldona-do-Torres, 2006; Maldonado-Torres, 2014). در این نگرش، در حالی که یهودیان و اعراب به عنوان «مردم کژ مذهب»^۳ توصیف می شدند، مردم بومی مستعمره ها به عنوان «مردم مذهبی» تخیلی تصور می شدند (Torres, 2006, 123).

در سلسله مراتب جهانی نژادی - قومی استعمار، «غیر مذهبی»، یعنی افراد «بی خدا» در انتهای این سلسله مراتب قرار داشتند. در مقابل، «افراد با دین نادرست»، یعنی «مردم با خدای نادرست»، به طور کلی موقعیت متفاوتی داشتند که در آن به عنوان «افراد پست تر از انسان ها»^۴ طبقه بندی می شدند، این افراد به عنوان «نیمه شیطان، نیمه خردسال» معرفی شده اند که شامل جمعیت های فرودست از نظر نژادی و فرهنگی هستند، به گونه ای که از ظرفیت انسانی برای برخورداری از تمدن محروم هستند (Kipling, 2007:96). با این حال، ادراک دیگری که توسط نسخه های اولیه شرق شناسی شکل گرفته بود، تمرکز ویژه ای بر «دیگری مسلمان یا دگر مسلمان»^۵ داشت که در گفتمان اسلام هراسی آشکار شد، جایی که غرب اسلام محروم و مطرود را به عنوان یگانه تهدید، برای خود می دانست.

۲- اثرگذاری ذهنی - رفتاری بازی های دیجیتالی بر انسان

رسانه ها با برنامه های بلندمدت و استراتژی های کلان، کارکرد جدیدی با نام «رضایت تولیدی»^۶ برای خود

۱. نام نهضتی ادبی و هنری در اواخر قرن ۱۸ و ۱۹ م. که قواعد و سنت های کلاسیسم را مانع درک طبیعت، لذت بردن از آن و بیان آن می دانست، این مکتب به برتری احساسات و تخیل بر عقل باور داشت و معتقد بود که هنرمند باید بدون هیچ قیدی - هنر یا اجتماعی - به بیان احساسات خود بپردازد.

2. otherness

3. people of the wrong religion

4. people inferior to humans

5. the Muslim Other

6. Manufacturing Consent

ایجاد کرده‌اند و به‌جای صرف انرژی برای اقتناع افکار عمومی، در درازمدت، داده‌های ذهنی مخاطبان را به گونه‌ای مدیریت می‌کنند که نگرش سیاستمداران در بحران دقیقاً به دیدگاه مطلوب آنها تبدیل شود. اگرچه این روش به زمان بیشتری نیاز دارد اما نتایج بهتر و پایدارتری دارد. بودریارد^۱ به عنوان یکی از مفسران پست مدرن معتقد است که «واقعیت فوق‌العاده یا فراواقعیت»^۲ در دنیایی ایجاد می‌شود که رسانه‌های جمعی تمام بخش‌ها و ابعاد آن شکل می‌دهد (Baudrillard, 2019).

فراواقعیت بیش از حد شامل ترکیبی از رفتارها و تصاویر رسانه‌ای است. منظور او از واقعیت فوق این است که کامپیوتر، فناوری ارتباطات و رسانه‌ها با تولید تصاویر و مدل‌های واقعیت جایگزین واقعیت می‌شوند. فیلسوفان پست مدرن مانند لایونتارد^۳ و بودریارد معتقدند که سیاستگذاران با «شبه‌سازی»^۴ توسط رسانه‌ها، واقعیت را شکل می‌دهند و جهت می‌دهند، نمادها را خلق می‌کنند و نیازها، تصاویر و رفتار انسان را شرطی‌سازی می‌کنند و با ایجاد واقعیت فوق‌العاده، ذهن مردم را سامان می‌دهند. واقعیت دیگر نتیجه تماس ما با دنیای بیرون نیست، بلکه چیزی است که صفحه تلویزیون و یا بازی رایانه‌ای به ما ارائه می‌دهد (Anvari, 2024).

در دنیای رسانه‌های جدید؛ مرز بین اطلاعات، سرگرمی، تصویر و سیاست در حال فروریختن است و در اخبار، مستندها و بازی‌های رایانه‌ای ابعاد سیاسی، تبلیغاتی، سرگرمی و آموزشی؛ تدوین و قالب بندی کرده و درک ما را از جهان جهت می‌دهند. سازندگان جهانی بازی‌های رایانه‌ای مانند سایر رسانه‌های جهانی که عمده‌تأ وابسته به صهیونیسم و بخشی از ناتو فرهنگی^۵ هستند، در همین راستا سازندگان انیمیشن‌ها، ویدئوها، مجلات و اسباب بازی‌ها در حرکتی پیچیده، تصویری نامطلوب از اسلام و تمدن اسلامی را در ذهن ایجاد می‌کنند. سازندگان بازی‌ها در تمام تولیدات خود، کشورهای اسلامی را با نمادهای بیابان، شتر، خشونت غیرمنطقی (تروریسم)، پادشاهان ظالم، اسرار ماوراءالطبیعه (نمایش عقب ماندگی^۶) و ساختمان‌های ویران و نظایر این‌ها به نمایش می‌گذارند (AGUILERA-CARNERERO & Azeez, 2016).

1. Baudrillard
2. hyper reality
3. Lyotard
4. simulation
5. cultural NATO
6. show retardation

۳- بازی های دیجیتال؛ نفرت پراکنی مذهبی و اهانت به مقدّسات اسلامی

دراوایل دهه ۶۰ میلادی رایانه، وسیله ای خاص و تا حدودی تجملی به شمار می آمد که در دسترس همگان نبود. پس از این، بازی های ویدئویی سیر تکاملی خود را طی کردند و در اواسط دهه هشتاد، بازی ها بیشتر به سمت داستان های جنگی پیش رفتند (برزگر و لعل علیزاده، ۱۳۹۰: ۹۵). بازی های رایانه ای درکنار سایر رسانه های دیداری و شنیداری در دنیای امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوری های ارتباطی و تنوع محصولات، با کشش و جاذبه ای حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان، نوجوانان و جوانان انتخاب می کند و به صورت اجتناب ناپذیری بخشی از جامعه پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده اند.^۱

رسانه بالتسبه نوظهور بازی های رایانه ای با توانمندی ها و ویژگی های خاص خود به عنوان ابزاری نوین برای عملیات روانی و قدرت نرم دشمن تبدیل شده اند. سربازان رایانه ای بدون هیچ گونه حساسیت، نظارت و کنترل تا عمق خانه های ما نفوذ می کنند و شبهه آفرینی، اباحه گری، اسلام ستیزی، ترویج خشونت، اعتیاد و اختلالات روانی و افسردگی، واقعیت گریزی و بسیاری دیگر از پیامدهای زیانبار و مسخ کننده را به جامعه القاء می کنند (Korhan, 2006). در ادامه به برخی از بازی هایی که دربردارنده اهانت به مقدّسات اسلامی بوده و اسلام ستیزی و اسلام هراسی را به کاربران خود القاء می کند، اشاره شده است.

۳-۱ مصادیق اسلام هراسی در بازی های رایانه ای

در این بخش از طریق تحلیل محتوای آثار، به برخی از پرفروش ترین و پرمخاطب ترین بازی های رایانه ای که مصادیق واضح و آشکار اسلام هراسی و اسلام ستیزی در آنها قابل مشاهده است، اشاره می شود. بدیهی است اسلام هراسی تنها محدود به موارد یاد شده نیست و بررسی کامل این مفهوم مطالعات بیشتری را می طلبد (Latif, 2024). با این حال موارد شاخص این مقوله در ادامه ذکر خواهد شد.

الف- بازی رایانه ای جهنم خلیج فارس^۲ که به بازی «یامهدی» معروف است، درجهت شرطی کردن کودکان و نوجوانان در مقابل شعار «الله اکبر» و نام «مهدی» و به منظور ایجاد تنفر از این دو حقیقت بزرگ اسلامی و شیعی طراحی شده است. رنگ همواره یکی از عناصر دیداری مهم و تاثیرگذار بر ادراک اجتماعی بوده است. در بازی رایانه ای «جنگ ژنرال ها^۳» درعراق و افغانستان، تروریست ها با رنگ سبز

1. Bennett, Graham. "No to an international blasphemy law". The Guardian, Retrieved 30 July 2015.

2. Persian Gulf Inferno

3. Command & Conquer Generals

نمایش داده می‌شوند. بازی رایانه ای آی جی آی ۲، از بازی‌های رایانه ای است که در آن اسلام ستیزی کاملاً مشهود است. بازی رایانه ای «سام ماجراجو: دومین برخورد یا سام ماجراجو در پرسپولیس»^۱ نیز واجد جلوه‌های اسلام ستیزی است. در این بازی برای مبارزه با شیاطین، کاربر به محل‌هایی شبیه معابد و مساجد می‌رود؛ اماکنی که پر از طرح‌ها و نقوش اسلامی است. بازی، با نماد غربی مذهب یعنی کلیسا به پایان می‌رسد و این را به ذهن کاربر متبادر می‌سازد که مسیحیان، عامل آرامش صلح و مودت بوده و مسلمانان، عامل خشونت و پلیدی قلمداد می‌گردند (Kulis, 2016).

ب- بازی رایانه ای «نبرد نزدیک»^۲ یکی دیگر از بازی‌های اسلام ستیز است. در این بازی، کودکان می‌بایست شهرها را از مساجد، تروریست‌ها، افراد دارای محاسن، مشایخ و علمای دینی پاک‌سازی کنند. در نمونه ای دیگر، شرکت «یوبی سافت»^۳، بازی «آساسینس کرید»^۴ را تولید و عرضه کرده است^۵ در این بازی شخصیت اصلی با نام الطیر، مردی سفید پوش سوار بر اسب و شمشیر به‌دست، خود را شیعه معرفی می‌کند که تداعی‌کننده امام زمان (عج) است. این شرکت چنان ماهرانه نام مقدس حضرت علی (ع) را در اجزای بازی «آساسینس» جای داده که عمده کاربران متوجه این قضیه نشده‌اند. در بازی دیگری به نام «کانتر استریک»^۶ تمامی ساختمان‌هایی که تروریست‌ها در آن فعالیت می‌کنند شبیه مساجد و اماکن مذهبی مسلمانان که دارای مناره به تصویر کشیده شده است (L).

ج- در بازی معروف «فضای پرندگان خشمگین»^۷، کاربر برای رسیدن به اهداف بازی باید بارها و بارها مساجد را خراب کرده و خوک‌هایی که داخل مسجد ساکن هستند را از بین ببرد. بازی «خدای جنگ»^۸ و «شیطان ممکن است بگرید ۳»^۹، از دیگر بازی‌های متضمن اهانت به اسلام است. توهین به قبله‌گاه مسلمین و نمایش درب خانه خدا به عنوان دروازه ای برای ورود به دنیای شیاطین از جمله طراحی‌های ضد اسلامی این بازی به شمار می‌آید. در این بازی در چندین نقطه از «درب کعبه» و نام جلاله

1. Serious Sam: The Second Encounter

2. Close Combat

3. UB Soft

4. Assassin's Creed

۵. در ترجمه‌های فارسی، این بازی به نام‌های «آیین قاتلان»، «عقیده فدائیان» و یا «آئین حشاشیون» مشهور است.

6. Counter Strike

7. Angry Birds Space

8. God of War

9. Devil may cry3

«الله» استفاده شده است. در بازی «ابلیس مقیم»^۱ نیز برای دری که به اتاق شکنجه فرقه باز می شود، از درب مسجد النبی استفاده شده است.

د- بازی «میدان نبرد ۳»^۲ بازی دیگری است که از زمره بازی های ضد ایرانی و متضمن اهانت به ائمه اطهار (ص) محسوب می گردد. با مضمونی مشابه، بازی «شاهزاده پارس ۳»^۳ تولید و عرضه شده است. در نسخه های بعدی بازی اخیر، کلمه «الله» در زیر پای شخصیت ها درج شده و طرح کلی بنا و کفپوش مکان ها نیز طرح کفپوش مسجدالنبی است. در یکی از نقشه های بخش چند نفره بازی «جنگ نوین ۲»^۴، حدیثی با مضمون «إِنَّ اللَّهَ جَمِيلٌ وَيُحِبُّ الْجَمَالَ»، از امام صادق (ع) دور قاب عکسی کار شده است که در تمام نقاط این مرحله، این قاب عکس ها بر دیوار دستشویی ها نصب شده است!

بررسی ها بیانگر این است که جذاب ترین و نوین ترین بازی های تولیدی در غرب، بازی هایی محسوب می گردند که برای ایجاد تنفر نسبت به گروه های خاص در منطقه خاورمیانه طراحی شده اند (Soliman, 2015). غرب در تلاش است که در اذهان جهانیان اینگونه القاء کند که اعراب و مسلمانان، دشمنان اصلی جامعه بشری قلمداد می شوند (Anderson, 2012:92). استفاده از نمادها و سمبل های اسلامی، نمایش مکان های منقش به تصاویر اسلامی، استفاده از رنگ سبز برای نمایش تروریست ها، استفاده از مکان های مذهبی مسلمانان مانند مساجد که از محل های تجمع تروریست ها معرفی می شود و عمدتاً تکه تیراندازها بالای مناره های مساجد موضع گرفته اند و به سویی شما تیراندازی می کنند، استفاده از صدای عربی و فارسی برای بیان زبان تروریست ها، استفاده از صدای پس زمسنة مانند صدای صلوات و پخش آیات قرآنی از ویژگی های مشترک بازی های اسلام ستیز که وهن اسلام را نیز در پی دارد، قلمداد می گردد. تولید بازی هایی با اهداف کشتار مسلمانان و پاکسازی هرآنچه منتسب به آنان است، بدان پایه بوده که از این جریان به «نسل کشی مدرن مذهبی»^۵ تعبیر شده است.

۴- اسلام هراسی و کشتار مجازی مسلمانان در بازی های دیجیتال

وجود انواع سازمان ها، شبکه ها، رسانه ها، نهادها و بازیگران متعدد در آمریکا نشان می دهد که اسلام هراسی برای این گروه هابه حرفه و صنعت تبدیل شده است (اسلامی و دیگران، ۱۴۰۰: ۵۷). اسلام



فصلنامه علمی - پژوهشی
پژوهش های پای جهان اسلام

۱۲

سال سیزدهم، شماره چهارم، زمستان ۱۴۰۲

1. Resident Evil
2. Battlefield 3
3. Prince of Persia
4. Modern Warfare 2
5. The Modern Religious Genocide



فصلنامه علمی-پژوهشی
مجموعه دراست‌های اسلامی
پژوهش‌های بنیادی جهان اسلام

هراسی و کشتار مجازی مسلمانان در بازی‌های دیجیتال در کنار اهانت به مقدسات اسلام در بازی‌های بسیاری به تصویر کشیده شده است (Kabir, 2019; Latif, 2024). به عنوان بارزترین مثال در این زمینه، بازی ندای وظیفه بعد از جنگ علیه تروری که متعاقب حادثه ۱۱ سپتامبر رخ داد، در گفتمان اسلام هراسی در واقع نسخه واجد گوشت و خون همان نظریه «برخورد یا جنگ تمدن»^۱ های ساموئل هانتینگتون^۲ است؛ به نحوی که، وی استدلال می‌کند که «جهانی شدن»^۳ منجر به شکل‌گیری جوامعی می‌شود که از نظر فرهنگی و مذهبی با یکدیگر متفاوت هستند. این ترکیب متنوع فرهنگی و مذهبی زمینه را برای درگیری فراهم نموده و این «درگیری‌های»^۴ قومی و مذهبی که هانتینگتون به آن اشاره کرده است، شروعی برای آشفتگی و اغتشاشات در آن دسته از نظام‌های لیبرال غربی کثرت‌گرا که در آن مذهب به تدریج، به‌ویژه در حوزه‌های عمومی نمایان‌تر شده، خواهد شد (Ibaid, 2019).

در گفتمان چند لایه‌ای و گسترده‌تر «چه کسی، یکی از ماست و چه کسی نیست»^۵، تصویرهای منفی از جوامع مختلف از نظر قومی و مذهبی خاورمیانه و شمال آفریقا دائماً در یک گفتمان اسلام‌هراسی، بازتولید و تکثیر می‌شود. در این گفتمان، فرآیند تولید این جوامع بسیار متنوع، در یک جغرافیای سیاسی واحد و یک کلیشه واحد به عنوان «عرب» قالب بندی می‌شود. بدین ترتیب، مسلمانان به عنوان مهمترین تهدید برای تمدن غرب به تصویر کشیده شده و پلتفرم‌های دیجیتال، به ویژه بازی‌های جنگی آنلاین، در خدمت مشارکت شهروندان عادی در یک بسیج مجازی علیه «دشمن واقعی»^۶ است؛ دشمنی که به شیوه زندگی غربی حمله می‌کند. علاوه بر این، سیاست خارجی ایالات متحده پس از سال ۲۰۰۱ یک کارزار نظامی تمام عیار را با حمایت رسانه‌ای عمومی برای توجیه اقدامات خود در «جهان مسلمان» تقویت کرد (Green, 2015).

در اکثر جوامع غربی، تلقی از اعراب مسلمان به عنوان «منفور و تحقیر شده» و «دشمن»، تمایلات نژادپرستانه فرهنگی را مشروعیت می‌بخشد. نمایش تصویر منفی از مسلمانان که توسط رسانه‌ها پخش می‌شود، انتقاد اجتماعی جمعی علیه آنها را طبیعی و موجه می‌سازد. ساخت دوگانه‌ی «مسیحیان متمدن»

1. Clash of Civilizations
2. Samuel P. Huntington
3. globalization
4. clashes
5. who is one of us and who is not
6. existential enemy

و «مسلمانان غیر متمدن» در واقع باعث خوانش نظری اسلام هراسی از یک گفتمان پساساختارگرایی^۱ می شود که تفوق و مرزبندی را در پی خواهد داشت (Buke Okyar & Abdullayeva, 2022, 39).

۴-۱ مصادیق کشتار مجازی مسلمانان در بازی های رایانه ای

شرکت اکتیویژن اولین بازی از سری طولانی «ندای وظیفه» را در ۲۹ اکتبر ۲۰۰۳، درست پس از ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱ عرضه کرد. موضوع اصلی بازی اولیه منتشر شده تحت عنوان «جنگ بی نهایت»^۲ بر اساس تصویری از جنگ جهانی دوم بود. عنوانی که در مدت کوتاهی توجه بازیکنان را به خود جلب کرد. این بازی آنقدر محبوبیت پیدا کرد که شرکت اکتیویژن دو بسته اضافی تحت عناوین «هجوم یکپارچه» و «بهترین وقت»^۳ به بازی اصلی ارائه کرد. پس از کسب این موفقیت ها، این شرکت سری بازی خود را با نسخه «ندای وظیفه ۴: جنگاوری پیشرفته»^۴ (۲۰۰۷) را با یک پس زمینه جغرافیایی کاملاً جدید و همراه با ارائه تجربه ای مدرن و سینمایی، ادامه داد. این نسخه اخیر ثابت کرد که یک بازی رزمی پیشگامانه است و فروش آن در صدر لیست های سالانه قرار دارد. عرضه سری «عملیات سیاه»^۵ به موازات سری «جنگاوری پیشرفته» در سال ۲۰۱۰ باعث افزایش فروش «ندای وظیفه» شد و آن را به عنوان پرفروش ترین بازی تیراندازی نظامی در تاریخ صنعت بازی های دیجیتال قلمداد کرد (Payne, 2006: 38).

در بازی ها، بازیگران نقش قهرمانان مرد نظامی انگلیسی-آمریکایی و گاهی اوقات قهرمانان زن را بر عهده می گیرند و با شخصیت های متخاصم «مستحق کشتن» مقابله می کنند. در بازی هایی که به ویژه پس از سال ۲۰۰۷ توسعه یافتند، بطور ضمنی و گاه در لفافه، شخصیت های «قربانیان یکبار مصرف» از اعراب مسلمان بودند. هرچند نمی توان اعا کرد که همه آنتاگونیست^۶ های بازی مستقیماً عرب مسلمان هستند، اما پس زمینه های جغرافیایی، مناظر و سایر توصیفات نمادین، کشورهای دارای اکثریت مسلمان (عراق، سوریه، افغانستان) را به برخی از این شخصیت های تصور شده «قربانیان مسح کشتن» پیوند می دهد. این بازی تجربه ای شبیه سازی را برای کاربران خود ایجاد کرد، جایی که شهروندانی



انجمن مطالعات جهان اسلام
Islamic World Studies Association
جمعية دراسات العالم الإسلامي
فصلنامه علمی - پژوهشی
پژوهش های بای جهان اسلام

۱۴

سال سیزدهم، شماره چهارم، زمستان ۱۴۰۲

1. post-structuralist discourse

2. Infinity Warfare

3. Finest Hour

4. Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)

۵. عملیات سیاه (black ops) به فعالیت های نظامی مخفی، به ویژه فعالیت های غیرقانونی، که به دستور یک دولت یا سازمان انجام می شود، اما آنها به انجام آن ها اعتراف نمی کنند، اطلاق می شود.

۶. در داستان سرایی، آنتاگونیست (Antagonist) مخالف یا مبارزی است که علیه هدف قهرمان داستان یا شخصیت های اصلی، عمل می کند و درگیری اصلی را وی ایجاد می کند. آنتاگونیست می تواند یک شخصیت یا گروهی از شخصیت ها باشد. معمولاً در روایات سنتی، آنتاگونیست مترادف با «آدم بد» است.



فصلنامه علمی-پژوهشی
مجموعه‌ی دراست‌های دینی اسلامی
پژوهش‌های دینی جهان اسلام

که از نظر احساسی بسیج شده‌اند این شانس را دارند که مستقیماً در «جنگ علیه ترور» علیه دشمنان «مسلمان‌مانند»^۲ که آماده نابودی هستند، شرکت کنند. بدن‌ها، زبان‌ها، صداها و مناظر فرهنگی همگی دلالت بر کلیشه شخصیت مسلمان «مستحق کشتن» می‌کند (Mirrlees & Ibaid, 2021).

در نسخه‌های «جنگ پیشرفته» و «عملیات سیاه» از بازی «ندای وظیفه»، نه نفر شخصیت برجسته بر اساس قومیتشان شناسایی می‌شوند. هشت نفر از این شخصیت‌ها مرد هستند، در حالی که تنها یک زن به عنوان یک چهره کلیدی ظاهر می‌شود. این شخصیت‌ها منطبق با ویژگی‌های نژادی خود، دارای موهای قهوه‌ای تیره، رنگ پوست تاحدودی تیره، چشمان تیره و ابروهای پرپشت، هستند. یکی از شرورهای اصلی داستان، «جنگ سالار ستمگر»^۳ خالد الأسد، با رنگ پوستی نسبتاً تیره به تصویر کشیده شده است. علاوه بر این، ویژگی‌های صورت او به گونه‌ای ایجاد شده است که استبداد و ستمگری او را منعکس کند. یوسف، یک تونسی محلی در نسخه، بهترین ساعت (۲۰۰۴) از سری بازی‌های ندای وظیفه، اولین و تنها شخصیت مجازی است که در لباس سنتی خود به تصویر کشیده شده است. وظیفه یوسف جمع‌آوری اطلاعات برای کمک به نیروهای ویژه شبه نظامی بریتانیا در نابودی مرکز سوخت گیری دشمن در صحرای شمال آفریقا در سال ۱۹۴۲، در تونس، جایی که قبایل بربر در آن ساکن بودند، است. البته یوسف، یکی از کلیشه‌های مسلمان-عرب این سری از بازی‌هاست که با بریتانیایی‌ها همکاری می‌کند و نسبت به سایر مسلمانان، تصویر نسبتاً دوستانه‌ای از او را در بازی ترسیم شده است (Korhan, 2006).

در بازی «ندای وظیفه: جنگاوری نوین ۳» دو خط داستانی متفاوت اما در هم تنیده در دو موقعیت جغرافیایی متفاوت رخ می‌دهد. داستان اول در مورد جنگ داخلی در روسیه است. این جنگ بین وفاداران به دولت و ملی‌گرایان افراطی که خواهان بازگشت اتحاد جماهیر شوروی سابق است. داستان دوم، کودتا در یک کشور خیالی خاورمیانه به رهبری فرمانده جدایی طلب خالد الاسد را نشان می‌دهد. بازیگران این بازی، در این توطئه‌ها نقش یکی از دو شخصیت اصلی انگلیسی-آمریکایی را بر عهده می‌گیرند. یکی از این دو نفر، گروه‌بان جان سوپ مک تاویش^۴، از اعضای سرویس هوایی ویژه ارتش بریتانیا، که در حال بررسی محل اختفای یک دستگاه هسته‌ای است. دیگری پل جکسون^۵، یکی از اعضای نیروهای

1. War on Terror
2. Muslims-like
3. tyrant warlord
4. John Soap MacTavish
5. Paul Jackson



شناسایی نیروی تفنگداران دریایی ایالات متحده، است که برای دستگیری خالد الأسد به خاورمیانه اعزام شده است. اگرچه ماموریت های این دو قهرمان انگلیسی-آمریکایی در جغرافیای متفاوتی انجام می شود، اما هر دو برای حفاظت از منافع غرب در برابر دشمن شریر مسلمان مبارزه می کنند. هدف آنها از بین بردن نیروهای تروریستی این دو تروریست، خالد الاسد و عمران زاخائف^۱، جدایی طلب مسلمان چچنی روسی، است که قصد استفاده از استفاده از سلاح هسته ای که به دست آورده اند را دارد. بنابراین، همانطور که بازی پیش می رود، مشخص می شود که عمران زاخائف و الأسد با هم کار می کنند. زاخائف به یک شبه نظامی در خاورمیانه که تحت کنترل خالد الأسد کمک مالی می کند (Payne, 2006: 38)..

برای ایالات متحده، در یک واقعیت نیمه تاریخی، حکومت وحشیانه اسد در منطقه، کل ثبات سیاسی در خاورمیانه را تهدید می کند. نگرانی های ایالات متحده برای امنیت منطقه برای بازیگران با تصاویر واضح و نگران کننده از اعدام یاسر الفولانی^۲ رئیس جمهور قانونی عربستان سعودی توسط الأسد توجیه می شود. قتل یاسر الفولانی اشاره ای به ظلم و ستم جوامع غیرمتمدن رژیم های اسلامی را آشکار می کند، جایی که «مسلمانان» دیگر «مسلمانان» را بدون روند قانونی قابل اعتماد، سلاخی می کنند. عمر سلیمان^۳ یکی از دیگر شخصیت های شرور خاورمیانه است که به طور مداوم در بازی سری «جنگ مدرن» ظاهر می شود. او رهبر القتاله^۴ (یادآور القاعده)، یک سازمان فرضی است که در کشوری فرضی به نام اورزیکستان^۵ فعالیت می کند. اقدامات تروریستی او شامل استفاده از گازهای سمی علیه اهداف غربی در سراسر جهان است که یکی از بدترین نوع حملات توسط سازمان های تروریستی محسوب می شود. سلیمان ادعا می کند که به هر قیمتی به دنبال استقلال برای مردم خود است اما سعی می کند از طریق ترور و وحشت آفرینی به این هدف دست یابد (Kulis, 2015).

«عرب های بد» در بازی «ندای وظیفه» شامل شخصیت های دیگری هم می شود. جمال رهار^۶ به عنوان یکی از نزدیک ترین مردان فرمانده سلیمان، نیز درگیر داستان می شود. وی به خاطر بمب گذاری در تأسیسات دولتی در سراسر جهان و گردن زدن زندانیان اسیر خود، شناخته و معروف شده است. این اعدام ها باعث شد که به او لقب «قصاب» داده می شود. در ادامه داستان، جمال همراه با گروه بزرگی از

1. Imran Zakhayev
2. Yasir Al-Fulani
3. Omar Sulaman
4. Al-Qatala
5. Urzikstan
6. Jamal Rahar



تروریست‌ها، چندین تفنگدار نیروی دریایی آمریکا را به طرز وحشیانه‌ای می‌کشد. پس از یک درگیری مسلحانه که با وضوح بیشتری به تصویر کشیده شده است، او موفق می‌شود وارد سفارت شود و همه از جمله سفیر را گروگان می‌گیرد. در اثنای این حمله؛ بازیگر این بازی، شاهد صحنه بسیار ناراحت‌کننده دیگری می‌شود؛ به نحوی که در آن فرمانده ره‌ار، یک غیرنظامی را بطور اتفاقی و بی هیچ دلیلی، در میان گروگان‌ها با خونسردی در مقابل چشمان پسر و همسرش، به قتل می‌رساند و سپس اسلحه خود را به سمت سفیر ایالات متحده نشانه می‌رود (Mirrlees & Ibaid, 2021).

در بازی «ندای وظیفه: بلک اپس ۳»، دکتر سلیم یکی دیگر از شخصیت‌های «عرب خیث» است. وی دانشمند مصری متولد قاهره است. او برای شرکتی کار می‌کند که آزمایش‌های غیرقانونی روی موضوعات انسانی انجام می‌دهد. تحقیقات سلیم برای شرکت، شامل محرک‌های روان‌شناختی برای منحرف کردن آزمودنی‌ها از درد شدیدی است که آزمایش‌ها ایجاد می‌کنند. او پیشگام مراحل بعدی آزمایش شد که هدف آن تولید یک گاز عصبی مرگبار است. روند داستان، نشان می‌دهد که گاز عصبی دکتر سلیم مسبب کشتار سی هزار نفر است. با شروع جنگ داخلی و یورش نیروهای ائتلاف به قاهره، او می‌گریزد و پنهان شده و سال‌ها بعد توسط ارتش مصر اسیر می‌شود. همه این شخصیت‌ها درجات مختلفی از شرارت را در شخصیت پردازی خود نشان می‌دهند. این اعراب مسلمان از یک جنگ سالار شرور گرفته تا یک تروریست بی‌قانون، تا یک شرور تشنه به خون، تا یک دانشمند بدخواه، به عنوان دشمنی «عرب-مسلمان» همگی کسانی هستند که جوامع غربی خود را در برابر و مقابل آنها معرفی می‌کنند (Kulis, 2016).

۵- رویکرد نظام بین الملل در قبال اهانت به مقدسات ادیان و اسلام هراسی

۵-۱- اهانت به مقدسات و اسلام هراسی در اسناد بین المللی حقوق بشر

رواداری باورهای دینی متکثر، چه از دیدگاه حقوقی از طریق اصول مندرج در نصوص قانونی و چه اجرا و عمل، جملگی تا مقطع تاریخی‌ای نه چندان دور عقایدی انقلابی به شمار می‌رفت که امروزه در بسیاری از اسناد حقوق بشری جهانی و منطقه‌ای مورد شناسایی و حمایت قرار گرفته است. همواره یکی از جوانب تبعیض در برخورداری از حقوق بشر، افتراقات دینی و نابردباری مذهبی بوده است و این نگرانی در اکثر اسناد جهانی حقوق بشری دیده می‌شود (صادق پور و جاوید، ۱۳۹۹: ۱۳۰). ماده ۱۹ اعلامیه جهانی حقوق بشر در مورد آزادی عقیده و بیان اشعار می‌دارد: «هر کس حق آزادی عقیده و بیان دارد و

حق مزبور شامل آن است که از داشتن عقاید خود بیم و اضطرابی نداشته باشد و در کسب اطلاعات و افکار و در دریافت و انتشار آن به تمام وسایل ممکن و بدون ملاحظات مرزی آزاد باشد». آزادی عقیده و بیان، موضوع ماده ۱۹ میثاق بین المللی حقوق مدنی و سیاسی نیز می باشد. بند ۱ این ماده در مورد آزادی عقیده اعلام می دارد: «هیچ کس را نمی توان به جهت عقایدش مورد مزاحمت و اخافه قرار داد». براساس نقطه نظرات تفسیری کمیته حقوق بشر سازمان ملل: «این حقی است که میثاق در رابطه با آن هیچ استثناء و یا محدودیتی را نمی پذیرد». از سوی دیگر هر کسی آزاد است که نظرات خود را ابراز دارد. بند ۲ این ماده در مورد آزادی بیان اشعار می دارد: «هر کس حق آزادی بیان دارد. این حق شامل آزادی تفحص و تحصیل و اشاعه اطلاعات و افکار از هر قبیل بدون توجه به سرحدات خواه شفاهاً یا به صورت نوشته یا چاپ، یا به صورت هنری یا به هر وسیله دیگر به انتخاب خود می باشد». صرف نظر از اولویت و بدایت اشاره به آزادی عقیده در ظاهر و عبارت پردازی اسناد بین المللی، آزادی بیان؛ برخلاف آزادی عقیده، موضوع مسئولیت ها و تکالیف است و به ناچار قیودی این حق را تحدید می کند. براساس بند ۳ ماده ۱۹ میثاق بین المللی حقوق مدنی و سیاسی، اعمال حقوق مذکور در بند ۲ این ماده مستلزم تکالیف و مسئولیت های خاصی است و لذا ممکن است تابع محدودیت های معینی بشود که در قانون تصریح شده است. این محدودیت ها عبارتند از: احترام به حقوق یا حیثیت دیگران و حفظ امنیت یا نظم عمومی یا سلامت یا اخلاق عمومی. شروط محدودکننده مشابهی برای آزادی بیان در بند ۲ ماده ۱۳ کنوانسیون آمریکایی حقوق بشر و بند ۲ ماده ۱۰ کنوانسیون اروپایی حقوق بشر، پیش بینی شده است. شرط محدود کننده مندرج در کنوانسیون اروپایی حقوق بشر، در مقایسه با بند ۳ ماده ۱۹ میثاق بین المللی حقوق مدنی و سیاسی، زمینه های متنوع تری را برای محدودیت بر آزادی بیان، پیش بینی کرده است. ماده ۲۰ میثاق بین المللی حقوق مدنی و سیاسی نیز در دو بند، انواع جدیدی از محدودیت بر آزادی بیان ارائه نموده است: «بند اول) هرگونه تبلیغ برای جنگ به موجب قانون ممنوع است. بند دوم) هرگونه دعوت (ترغیب) به کینه (تنفر) ملی یا نژادی یا مذهبی که باعث تحریک به تبعیض و یا دشمنی و خشونت گردد، به موجب قانون ممنوع می باشد».

از منظر دانش حقوق تطبیقی، در قوانین داخلی بسیاری از کشورها نیز اهانت به مذهب محکوم شده و برای مرتکب مجازات تعیین شده است. شایان ذکر است که در اغلب کشورها توهین به ادیان^۲ جرم انگاری

1. Human Rights Committee, General Comment 10

۲. به عنوان مثال قانون اتریش توهین به همه ادیان کشور را جرم تلقی می کند (Section 188 of Austrian Penal Code, reprinted in Otto-Preminger, 295 Eur. Ct. H.R. Ser A. at 12). در قوانین کشورهای مسلمان به عنوان مثال الجزایر، برای هر کس که با نوشته، صوت، تصویر، نقاشی و یا هر طریق مستقیم یا

شده است و این دسته از جرائم، تحت عنوان «قانون کفر گویی یا اهانت به مقدسات» مطرح است.

۵-۲- اهانت به مقدسات و اسلام هراسی در اقدامات سازمان ملل

نهادهای فرعی و مرتبط با ارکان سازمان ملل؛ بویژه کمیسیون حقوق بشر و بعد از آن شورای حقوق بشر و در مقاطعی مجمع عمومی سازمان ملل، اقدامات عدیده ای را در جهت مبارزه با اهانت و هتک حرمت به مذاهب انجام داده اند. در جریان طرح، رأی گیری و تصویب قطعنامه ها، مباحث و استدلالات بسیاری در نفی و اثبات یا رد و قبول محکومیت اهانت به مذاهب مطرح شده است که در ادامه، به نحو اجمالی به اهم آن ها اشاره می شود.

قطعنامه توهین به ادیان برای اولین بار سال ۱۹۹۹ توسط هیأت پاکستان و از سوی سازمان کنفرانس اسلامی در کمیسیون حقوق بشر سازمان ملل متحد مطرح گردید. در سال ۲۰۰۱ در رأی گیری به قطعنامه با عنوان «مبارزه با اهانت به مذاهب به عنوان ابزاری در جهت توسعه حقوق بشر، نظم اجتماعی و تنوع فرهنگی و مذاهب»^۲ اکثریت اعضای کمیسیون حقوق بشر به آن رأی موافق دادند، در پی روند فزاینده اسلام ستیزی در جوامع غربی، کشورهای عضو سازمان کنفرانس اسلامی تصمیم گرفتند قطعنامه مزبور را در مجمع عمومی نیز ارائه کنند. در سال ۲۰۰۵ پیشنهاد قطعنامه ای با عنوان «مبارزه با اهانت به مذاهب»^۳ به مجمع عمومی (نشست شصتم) ارائه شد. هدف بانیان از ارائه قطعنامه، جلب توجه جامعه بین المللی به روند فزاینده توهین به ادیان بود. انتشار کارتون های (کاریکاتورهای) موهن از پیامبر اکرم (ص) توسط روزنامه دانمارکی جالاندس پوستن^۴ طی سال ۲۰۰۵ و اغماض دول و جوامع غربی نسبت به اقدام این روزنامه، در اتخاذ چنین تصمیمی نقش اساسی داشت.

در مارس ۲۰۰۶ کمیسیون حقوق بشر به شورای حقوق بشر سازمان ملل متحد تغییر یافت. در این سال شورای مزبور قطعنامه ای را به مجمع عمومی ارائه نمود که ۱۱۱ موافق، ۵۴ مخالف و ۱۸ ممتنع

غیرمستقیم دیگر علیه اسلام یا هر یک از ادیان الهی اقدام نماید، مجازات هایی را تعیین نموده است.

(Human Rights Committee: Consideration of Reports Submitted by States Parties, Second periodic report (Algeria), para.160, U.N. Doc. CCPR.C.101.Add.1. 18 May 1998.)

برخلاف اتریش و الجزایر در ایرلند، انگلستان و تعدادی دیگر از کشورهای اروپایی و غیر اروپایی تنها «توهین به دین اکثریت» جرم تلقی می گردد

(Whitehouse v. Lemon (The Gay News case), Central Criminal Court ,11 July 1977 (transcript, p.9), quoted in Great Britain, Law Commission, Offences against Religion and Public Worship (London : H.M.S.O., 1981), pp.2-3.).

1. Blasphemy Law

2. "Combating defamation of religions as a means to promote human rights, social harmony and religious and cultural diversity"

3. "Combating Defamation of Religions"

4. Jyllands - Posten



فصلنامه علمی - پژوهشی
مجموعه دراست العالم الاسلامی
پژوهش های بنیادی جهان اسلام

داشت. روسیه و چین تنها اعضای دائم شورای امنیت بودند که به قطعنامه اخیر رای موافق دادند.^۱ در ۳۰ مارس ۲۰۰۷ شورای حقوق بشر، قطعنامه ای را با عنوان «پاکسازی کلیه اشکال ناپردباری و تبعیض مبتنی بر مذهب و عقیده»^۲ به تصویب رساند. این قطعنامه از گزارشگر ویژه خواسته بود که گزارشی در این خصوص ارائه دهد. گزارشگر ویژه، دودو داین^۳، گزارش مفصلی همراه با یک سری پیشنهادات به مجمع عمومی ارائه نمود. این گزارش، بطور خاص به بروز رفتارهای اسلام هراسانه تأکید می کند.^۴ در سال های ۲۰۰۸، ۲۰۰۹ و ۲۰۱۰ نیز مجدداً قطعنامه هایی از سوی پاکستان به نمایندگی از سوی سازمان کنفرانس اسلامی ارائه شد. سازمان کنفرانس اسلامی در سال ۲۰۰۸ برای رضایت طرف های منتقد قطعنامه، نقطه تمرکز و نوع رویکرد را تغییر داد. در این راستا، اشارات مختلف به کلمه «مسلمانان» به عبارت «افراد با پیشینه مشخص نژادی و مذهبی» تغییر داده شد، اشارات «توهین به اسلام» به عبارت «توهین به ادیان» تغییر یافت، ارجاعات «مسلمانان و اسلام» به رویدادهایی که در آنها با اسلام به تنهایی هدف قرار گرفته است، شامل مسائل مربوط به «تروریسم و خشونت» تقلیل یافت. قطعنامه در چارچوب معیارهای حقوقی بین المللی و منطقه ای تقویت گردید. بعنوان مثال در متن آن ارجاعاتی به میثاق حقوق مدنی سیاسی و همچنین تفسیر عمومی شماره ۱۵ کمیته منع تبعیض نژادی بعمل آمد. علاوه بر این، به منتقدین اطمینان داده شد که متن قطعنامه حق آزادی بیان را محدود نخواهد کرد. اشارات مثبت دیگری نیز به اعلامیه جهانی و برنامه اقدام وین، مصوبات یونسکو و قطعنامه اتحادیه اروپا در خصوص امحاء تمام اشکال ناپردباری های مذهبی و قطعنامه مجمع عمومی ۶۲/۲۷۲ در ارتباط با راهبرد مقابله با تروریسم اضافه گردید.

در خلال اجلاس ۶۴ مجمع عمومی در سال ۲۰۰۹، سازمان کنفرانس اسلامی با این پیش فرض که طرف های مناقشه هنوز مفهوم توهین به ادیان را رد می کنند، با پذیرش رویکردی که بر اساس آن سازمان کنفرانس اسلامی می باید درگیر گفتگو بر روی متن شود موافقت کرد تا فهم بهتری از مواضع دو طرف بدست آید و زمینه اعتماد متقابل فراهم شده و اختلافات کاهش پیدا کند. علیرغم استقبال سازمان کنفرانس اسلامی از گفتگو و مذاکره، طرف های غربی بویژه کشورهای نروژ، سوئیس، آمریکا، واتیکان و کانادا همچنان با مفهوم توهین به ادیان مخالفت کرده و قطعنامه را رد کردند (Tausch & Tausch).

1. <http://ap.ohchr.org/documents/E/HRC/resolutions/A-HRC-RES-4-9.doc>.
2. "Elimination of all forms of intolerance and of discrimination based on religion or belief".
3. Doudou Diène
4. <http://daccess-ods.un.org/access.nsf/Get?Open&DS=A/HRC/6/6&Lang=E> Report by Doudou Diène U. N. doc. A/HRC/6/6, Retrieved 20 Sep 2015



فصلنامه علمی-پژوهشی
مجموعه دراستد اقلیم الاسلامی
پژوهشهای یاسی جهان اسلام

(Obirek, 2019). در خلال مذاکرات، اصلاحات گسترده ای از سوی آمریکا، کانادا، ژاپن، استرالیا، رژیم صهیونیستی، نروژ و سوئیس مطرح گردید. هدف اصلاحات تغییر عنوان قطعنامه، حذف هر اشاره ای به مفهوم توهین به ادیان، حذف هر ارجاعی به اسلام یا مسلمانان یا هر اشاره ای به مشکلاتی که مسلمانان با آن مواجه می باشند، بود. علاوه بر این، هر ارجاعی به مسئولیت کشورها جهت جلوگیری از تحریک و تشویق به تنفر مذهبی یا درخواست از کشورها جهت اجرای قوانین داخلی زمانی که بیگانه ستیزی یا ناپردباری روی دهد، حذف گردید. هدف این اصلاحات تغییر تمرکز و مسیر قطعنامه به سوی ارتقاء بردباری بود، بدون این که در اساس، زمینه ای برای اقدامات پیشگیرانه علیه توهین به ادیان فراهم شود. در واقع هدف از طرح اصلاحات، نه تنها تحریف مفاد؛ بلکه برهم زدن و تغییر تمرکز و هدف قطعنامه بود. تحرکات دیپلماتیک کشورهای غربی به هیأت های شرکت کننده در نشست های سازمان ملل متحد محدود نشد و این کشورها رایزنی گسترده ای با کشورهای مختلف خارج از چارچوب سازمان ملل متحد انجام دادند. در حالی که اتحادیه اروپا عمده ترین گروه مذاکره کننده علیه قطعنامه در خلال جلسات گذشته مجمع عمومی را تشکیل می داد، در خلال شصت و چهارمین اجلاس مجمع عمومی، آمریکا بطور گسترده و جدی رایزینی های سیاسی از جمله رایزنی با تعداد قابل توجهی از کشورهای عضو سازمان کنفرانس اسلامی از طریق تماس با مقامات کشورهای عضو سازمان در پایتخت ها را برعهده گرفت. در همین اثناء، واتیکان نیز از نفوذ خود در میان کشورهایی که دارای اکثریت کاتولیک هستند؛ بویژه در منطقه آمریکای لاتین استفاده می کرد و کشورهای یاد شده را تشویق می نمود که آراء خود را به ممتنع یا منفی تغییر دهند. به موازات اقدامات فوق، جامعه سازمان های غیر دولتی، تلاش ها و رایزنی های گسترده ای با کشورهای مختلف نمود و کشورهای مزبور را تشویق می کردند به گونه ای قطعنامه را تفسیر کنند که قطعنامه مذکور علیه آزادی بیان و عقیده و مخالف آزادی مذهب و اعتقاد تلقی گردد. در سال ۲۰۱۰ کشورهای غربی با انجام تحرکات سازماندهی شده بسیار و ایراد سخنرانی های مفصل به مخالفت با این قطعنامه ها پرداختند و قطعنامه به نسبت گذشته با اکثریت ضعیف تری، اهانت به مذاهب را محکوم نمود^۱.

کشورهای غربی ادعا می کنند که از یک سو، در اصل حقوق بشر از افراد هنگامی که از حق خود در حوزه آزادی مذهب استفاده می کنند، حمایت می کند و حمایت از دین به عنوان یک هویت انتزاعی در نظام بین المللی حقوق بشری جایگاهی ندارد و از سوی دیگر، آزادی بیان مطلق است؛ لذا مذاهب

۱. نتیجه رأی گیری در این قطعنامه؛ ۲۸ رای موافق، ۱۵ رای مخالف و ۹ رای ممتنع بود.



انجمن مطالعات جهان اسلام
Islamic World Studies Association
جمعية دراسات العالم الإسلامي
فصلنامه علمی - پژوهشی
پژوهش‌های بانی جهان اسلام

۲۲

سال سیزدهم، شماره چهارم، زمستان ۱۴۰۲

می توانند آزادانه مورد انتقاد قرار گیرند (Latif, 2024). علاوه بر این ها، استدلال می نمایند که قطعنامه ارائه شده از سوی سازمان کنفرانس اسلامی، صرفاً به حمایت از اسلام منحصر شده است و دیگر ادیان و عقاید را در بر نمی گیرد. نتایج و الگوی آراء متخذه پیرامون قطعنامه نشان داد که اگر رویکرد سازمان در قبال قطعنامه و نیز متن آن همچنان مثل گذشته باقی بماند، روند کاهش آراء در جلسات آینده مجمع عمومی ادامه خواهد یافت. تحلیل روند فوق نشان می دهد، کاهش سطح حمایت از قطعنامه در سازوکارهای حقوق بشری سازمان ملل ناشی از عوامل عدیده ای بود که عمده آنها عبارتند از: اول؛ قطبی شدن گفتمان بر روی مفهوم توهین، دوم؛ فقدان استدلال قانع کننده از سوی سازمان کنفرانس اسلامی به نفع مفهوم توهین به ادیان و تأکید طرف ها بر معیارهای مورد قبول و عدم وجود انعطاف در این راستا، سوم؛ فقدان همبستگی میان کشورهای عضو سازمان کنفرانس اسلامی و عدم انجام کوشش های لازم دست کم همسنگ با مخالفان، چهارم؛ کشورهایی که با متن قطعنامه مخالف بودند فعالانه در جهت تغییر آراء رایزنی می کردند و به موازات تحرکات دیپلماتیک کشورها، از سوی سازمان های مردم نهاد رایزنی گسترده ای برای تضعیف قطعنامه صورت می گرفت (Freedman & Houghton, 2017). در خلال جلسات غیر رسمی که میان کشورهای اسلامی در سال ۲۰۱۱ برگزار شد، اکثر کشورها معتقد بودند شکست قطعنامه سازمان همکاری اسلامی اجتناب ناپذیر است و نباید فرصت بوجود آمده برای دستیابی به اجماع با کشورهای غربی از دست برود. به رغم مخالفت جدی جمهوری اسلامی ایران و معدودی از کشورهای اسلامی با رویکرد فوق و تأکید بر این که پیش نویس مزبور حقوق فردی را جایگزین مفهوم منع توهین به ادیان می نماید و مبنای انحرافی را برای مقاصد گروه در آینده فراهم خواهد ساخت، کشورهای عضو سازمان در نشست گروه در آستانه اجلاس شورا با پذیرش متن موافقت نمودند. براین اساس متن مزبور در خلال نشست ۱۶ شورای حقوق بشر و در پی آن در شصت و ششمین اجلاس مجمع عمومی که در نوامبر سال ۲۰۱۱ برگزار شد به تصویب رسید.

اقداماتی که سازمان کنفرانس اسلامی تاکنون برای ایجاد هماهنگی و سازماندهی کشورهای اسلامی انجام داده است، کافی نیست و کشورهای اسلامی باید بتوانند به موازات تلاش های سازمان، از تمام ظرفیت های موجود؛ شامل سازوکارهای مختلف در سطح ملی، منطقه ای و بین المللی و قالب های مطرح استفاده نمایند. همچنین در این راه، تلاش مستمر و بررسی استدلال های حقوقی - مفهومی به منظور تقویت مبانی حقوق بشری مواضع کشورهای اسلامی ضرورت دارد. مآلاً سازمان کنفرانس اسلامی می تواند با ایجاد کارگروهی متشکل از شخصیت های علمی و صاحب نظران مذهبی به کانون های اندیشه

و مؤسسات علمی کمک کند تا مطالعاتی را در خصوص موضوع منع توهین به ادیان با استفاده از حقوق و معیارهای مطروحه در حوزه حقوق بشر بین المللی انجام دهند.



فصلنامه علمی - پژوهشی
پژوهشهای بنیادی جهان اسلام

نتیجه:

سیاستگذاران با «شبیه‌سازی» توسط رسانه‌ها، واقعیت را شکل و جهت می‌دهند، نمادها را خلق می‌کنند و نیازها، تصاویر و رفتار انسان را شرطی سازی می‌کنند و با ایجاد واقعیت فوق‌العاده، ذهن مردم را سامان می‌دهند، به نحوی که واقعیت دیگر نتیجه تماس افراد با دنیای بیرون نیست؛ بلکه چیزی است که رسانه بطور عام و در این مقاله بازی‌های رایانه‌ای به مخاطب ارائه می‌دهد.

در دنیای رسانه‌های جدید؛ مرز بین اطلاعات، سرگرمی، تصویر و سیاست در حال فروریختن است و در اخبار، مستندها و بازی‌های رایانه‌ای، ابعاد سیاسی، تبلیغاتی، سرگرمی و آموزشی؛ تدوین و قالب بندی شده و درک ما را از جهان جهت می‌دهند. سازندگان جهانی بازی‌های رایانه‌ای مانند سایر رسانه‌های جهانی عمدتاً وابسته به صهیونیسم و بخشی از ناتو فرهنگی هستند. سازندگان بازی‌ها در تولیدات خود، کشورهای اسلامی را با نمادهای بیابان، شتر، خشونت غیرمنطقی (تروریسم)، پادشاهان ظالم، اسرار ماوراءالطبیعه (نمایش عقب ماندگی) و ساختمان‌های ویران و نظایر این‌ها به نمایش می‌گذارند. تردیدی نیست که مهیج‌ترین بازی‌های رایانه‌ای تولیدی از سوی غرب، بازی‌هایی است که آگاهانه برای ایجاد تنفر نسبت به گروه‌های خاص در منطقه خاورمیانه؛ بویژه علیه مقدسات اسلامی تولید شده است و به صراحت اعراب و مسلمانان را به عنوان دشمن اصلی صلح و امنیت در جهان معرفی می‌نماید. در تحلیل روش راهبردی غرب در این حوزه بازی‌های دیجیتالی باید اذعان داشت، اهدافی که از بازی‌های رایانه‌ای مدنظر است مانند منافع اقتصادی، تبلیغات فرهنگی و تجاری و سایر آثار مخرب اجتماعی، همه بخشی از یک سیاست کلان فرهنگی-سیاسی است که اسلام‌هراسی محور آن است. در صورت موفقیت در این سیاست، در نسل‌های بعدی با مشکلات کمتری روبه‌رو خواهند شد، زیرا نسل رشد یافته بدون راهنمای خود، به طور خودکار و ناخودآگاه، افکار تلقین شده ناتوی فرهنگی را گسترش خواهند داد.

برخی اسناد بین‌المللی به روشنی به آزادی عقیده و مذهب، نکوهش اهانت به مقدسات و محکومیت اقداماتی که تحقیر و ایجاد کینه و نفرت از گروه‌های مذهبی را در پی دارد، اشاره کرده است. با وجود این، مندرجات صریح چنین اسنادی از سوی برخی کشورها و فعالان غربی حقوق بشر به چالش و حتی انکار کشیده شده است. استدلال عمده مخالفان این است که اولاً، منع و محکومیت اهانت مذهبی موجب تحدید آزادی بیان می‌گردد؛ ثانیاً، مفهوم «توهین به مذاهب» در گفتمان حقوق بشری، جایگاهی ندارد. التفات به اطلاق آزادی مذاهب و در مقابل تقیید آزادی بیان در این اسناد، حاکی از آزادی مسئولانه و توأم



فصلنامه علمی-پژوهشی
پژوهش‌های بانی جهان اسلام
جمعه ترانست العالم الاسلامی

۲۴

سال سیزدهم، شماره چهارم، زمستان ۱۴۰۲

با تکلیف افراد در این زمینه است. علی رغم مطالب پیش گفته؛ در دهه های اخیر، توهین به مقدسات دینی مسلمانان از سوی برخی جریانات سیاسی و اعتقادی تندرو در جوامع غربی و واکنش جهان اسلام به اقدامات مزبور مناقشاتی را به دنبال داشت که به تدریج، ابعاد حقوق بشری به خود گرفت و بحث های مشروعی را پیرامون نسبت میان لزوم رعایت آزادی بیان از یک سو و ضرورت رعایت حقوق ادیان از سوی دیگر مطرح ساخت و صف بندی میان کشورهای غربی و اسلامی در عرصه حقوق بشر را بارزتر از گذشته نمود. اقداماتی که سازمان کنفرانس اسلامی تاکنون برای ایجاد هماهنگی و سازماندهی کشورهای اسلامی انجام داده، لازم اما ناکافی به نظر می رسد.

بر اساس بند ۲ ماده ۲۰ میثاق حقوق مدنی و سیاسی، دولت ها مکلف به اعمال محدودیت هایی برعلیه آزادی بیان هستند، با وجود این، گزارش هایی که از سوی نهادهای حقوق بشری ارائه شده بیانگر آن است که بسیاری از کشورهای عضو میثاق به تعهد خود در قبال این ماده چندان پایبند نبوده اند. مبارزه با کلیه اشکال اهانت به ادیان از یک سو، مستلزم تلاش مستمر و بررسی استدلال های حقوقی و مفهومی به منظور تقویت مبانی حقوق بشری مواضع کشورهای اسلامی و گفتگوی مستمر و پایدار میان تمدن ها، ادیان و فرهنگ ها، بمنظور ارتقاء تفاهم و بردباری و کاهش اختلافات بوده و از سوی دیگر، ضرورت تقویت موضوع تنوع فرهنگی ضمن تضعیف ایده جهانشمولی را ایجاب می نماید.



فصلنامه علمی - پژوهشی
مجموعه دانش آگاهان اسلامی
پژوهش های نوین جهان اسلام

منابع

منابع فارسی

- اسلامی، محسن؛ داوند، محمد؛ کرمپوری، محمد (1400)، تأثیر ساختار نومحافظه کاری بر مسلمانان آمریکا و اسلام هراسی، مطالعات راهبردی آمریکا، سال 1، شماره 4، زمستان 1400، 31-62.
- برزگر، ابراهیم؛ لعل علیزاده، محسن (1390)، جنگ نرم؛ بازی های رایانه ای اسلام ستیز و پدافند غیرعامل، مطالعات قدرت نرم، سال اول، شماره اول، 93-117.
- شاوردی، تهمینه (1389)، بررسی وضعیت ویدئوکلپ های بازی های ویدئویی و نظرات مسئولین آن ها، پژوهش نامه علوم اجتماعی، سال چهارم، شماره اول، 83-106.
- صادق پور، سیاورش؛ جاوید، احسان (1399)، رویه دیوان اروپایی حقوق بشر در زمینه الغای نابردباری مذهبی، مجله پژوهشهای حقوقی، شماره 42، صص 129-157.
- صالحی نجف آبادی، عباس؛ خسروی، بهنام؛ صانعی، راضیه (1394)، بررسی دلایل هژمونیک شدن گفتن ایران هراسی و شیعه هراسی بر اساس نظریه لاکلانو و موفه، فصلنامه پژوهش های جهان اسلام، سال پنجم، شماره دوم، تابستان 1394، 185-209.
- کیانی، داود؛ جاودانی مقدم، مهدی؛ قلعه نویی، محمد (1401)، ریشه ها و علل ایران هراسی در اتحادیه اروپا، فصلنامه علمی پژوهش های انقلاب اسلامی، دوره 11، شماره 2، شماره پیاپی 41، تابستان 1401، صص 203-185.
- گانتز، بری (1383)، اثر بازی های ویدئویی و رایانه ای بر کودکان، ترجمه سید حسن عابدی نایینی، تهران، نشر جوانه رشد.

منابع انگلیسی

- Al-Rawi, A. (2018). Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0. *Terrorism and Political Violence*, 30(4), 740-760.
- Anderson, C. A., & Saleem, M (2012) Arabs as Terrorists: Effects of Stereotypes within Violent Contexts on Attitudes, Perceptions, and Affect. *Psychology of Violence* 2012 American Psychological Association 2013, Vol. 3, No. 1, 84-99.
- Anvari, M. (2024), The role of computer games in islamophobia policy. Institute for Islamic World Future Studies. Available at: <https://iiwfs.com/en/the-role-of-computer-games-in-islamophobia-policy>
- Bennett, G. (2015), "No to an international blasphemy law". *The Guardian*. Retrieved 30 July 2015.



فصلنامه علمی - پژوهشی
پژوهش های سیاسی جهان اسلام

۲۶

سال سیزدهم، شماره چهارم، زمستان ۱۴۰۲

- Butler, U. (2022), Islamophobia in the Digital Age a study of anti-Muslim tweets, Islamic Council of Victoria, available at: <https://apo.org.au/sites/default/files/resource-files/2022-08/apo-nid318935.pdf>
- Baudrillard, Jean. "Simulacra and simulations (1981)." Crime and Media. Routledge, 2019. 69-85.
- Clark, K., Luong, M. T., Le, Q. V., & Manning, C. D. (2020). Electra: Pre-training text encoders as discriminators rather than generators. arXiv preprint arXiv:2003.10555.
- Freedman, R., & Houghton, R. (2017). Two steps forward, one step back: Politicisation of the human rights council. Human Rights Law Review, 17(4), 753-769.
- Green, T. H. (2015). The fear of Islam: An introduction to Islamophobia in the west. Minneapolis: Fortress Press.
- Human Rights Committee: Consideration of Reports Submitted by States Parties, Second periodic report (Algeria), para.160, U.N. Doc. CCPR.C.101. Add.1. 18 May 1998.
- Ibaid, T. (2019). The waging of a virtual war against Islam: an assessment of how post-9/11 war-themed video games stereotype Muslims. University of Ontario Institute of Technology (Canada).
- Kabir, N. A. (2020). The role of digital media in the lives of some American Muslim children, 2010–2019. In The Routledge Companion to Digital Media and Children (pp. 572-583). Routledge.
- Kipling, R. (2007). Kipling: Poems (Everyman's Library Pocket Poets Series) New York, London, Toronto: Knopf Doubleday Publishing Group.
- Korhan, D. (2006). Islamaphobia in the West: Framing of Islam and Muslims in the western media.
- Kūlis, M. (2016). Propaganda of Islamic state in the Digital Age. Religiskifilozofiskiraksti, 20(1), 98-114.
- Latif, M. A. (2024). Muslim, minorities and the media: discourse on Islam in the West: Laurens de Rooije, New York, Routledge Taylor and Francis Publishing Group, 2023, 192+ vi pp., Hardback£ 96.00, eBook£ 31.19, ISBN: 9781032462660.

- Maldonado-Torres, N. (2014). Race, religion, and ethics in the modern / colonial world. *Journal of Religious Ethics*, 42(4), 691-711.
- Maldonado-Torres, N. (2006). Cesaire's gift and the decolonial turn. *Radical Philosophy Review*, 9(2), 111-138.
- Mirrlees, T., & Ibaid, T. (2021). The virtual killing of Muslims: Digital war games, Islamophobia, and the global war on terror. *Islamophobia Studies Journal*, 6(1), 33-51.
- OKYAR, D. İ. B., & ABDULLAYEVA, N. Reproduction of Islamophobia in a Digital Cloak: An Analysis on Digital War Game "Call of Duty". *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 37-60.
- Soliman, I. On Islamophobic attitudes in Western video games, <http://www.shoutoutuk.org/2014/06/13/the-consequences-of-anti-arab-attitudes-in-western-video-games>, Retrieved 9 Sep 2015.
- Tausch, A., & Obirek, S. (2019). Global Catholicism, Tolerance and the Open Society. An empirical study of the value systems of Roman catholics Springer <https://doi.org/10.1007/978-3-030-23239-9>.
- Whitehouse v. Lemon (The Gay News case), Central Criminal Court, 11 July 1977 (transcript, p.9), quoted in Great Britain, Law Commission, Offences against Religion and Public Worship (London : H.M.S.O., 1981), pp.2-3.



انجمن مطالعات جهان اسلام
Islamic World Studies Association
جمعية دراسات العالم الاسلامي
فصلنامه علمی - پژوهشی
پژوهش‌های سیاسی جهان اسلام

۲۸

سال سیزدهم، شماره چهارم، زمستان ۱۴۰۲

به این مقاله این گونه ارجاع دهید:
DOI: ۱۰.۲۱۸۵۹/priw-۱۳۰۴۰۱
خودروان، حسن (۱۴۰۲)، «وهن اسلام، اسلام هراسی و کشتار مسلمان در بازی‌های دیجیتالی و رویکرد نظام بین‌الملل در قبال آن» فصلنامه پژوهش‌های سیاسی جهان اسلام، س ۱۳، ش ۴، زمستان ۱۴۰۲، صص ۱-۲۸.