Scientific quarterly (scientific-research article) of Islamic world political research
Vol. 13, No. 4, Winter 2023, 1-28
DOI: 10.21859/priw-130401

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

Hasan Khodravan[1]

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, Payame Noor University, Tehran, Iran , h.khodravan@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...

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

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.

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

پژوهشهای سیاسی جهان اسلام، انجمن مطالعات جهان اسلام
فصلنامه علمی (مقاله علمی – پژوهشی) پژوهشهای سیاسی جهان اسلام، سال سیزدهم، شماره چهارم، زمستان ۱۴۰۲، صص ۲۸ – ۱

DOI: ۱۰.۲۱۸۵۹/priw-۱۳۰۴۰۱

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

حسن خودروان[۱]

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۰۴/۲۰ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۹/۲۵

چکیده

غرب برای معنا بخشیدن به خود و چیرگی هویت خود با غیریّت سازی به تبیین «دیگری» و «دگر بودگی» نیاز دارد. از این رو، گفتمان شرق‌شناسی با هدف تحقیر ملت‌های شرق، شکل گرفته است. سازمان همکاری های اسلامی، اسلام هراسی را شکل معاصر نژادپرستی و بیگانه‌هراسی شناسایی نموده است که انگیزه آن ترس، بی‌اعتمادی و نفرت بی‌اساس از مسلمانان و اسلام است. اسلام هراسی القای ترسی مبالغه آمیز و غیرمنطقی از اسلام است که باعث ترویج تصویری منفی و غیر صلح آمیز از اسلام در جوامع غربی شده است. لذا هدف پژوهش حاضر بررسی اسلام هراسی و کشتار مجازی مسلمانان در بازی های دیجیتال در کنار اهانت به مقدسات اسلام در بازی های رایانه ای بویژه بازی ندای وظیفه است. این پژوهش با اتخاذ رویکردی توصیفی و تحلیلی با بررسی اسناد و محتوای این بازی ها، سعی در پاسخگویی به سوال تحقیق دارد. نتایج نشان می دهد که اهانت به مقدسات اسلامی و وهن اسلام و حتی کشتار مجازی مسلمانان در بازی های دیجیتال بخشی از این حرکت نظام یافته محسوب می شود. برخی از این بازی ها به گونه ای سامان یافته که باید از ارزش های اسلامی گذشت تا به اهداف تعریف شده در آن بازی رسید. بخش دیگری از بازی های رایانه ای بر ارائه تصویری خشن از اسلام و مسلمانان در جوامع غربی متمرکز است. سعی می شود در این بازی ها روحیه خشونت آمیز، خودکامه و ویرانگر به مسلمانان نسبت داده شود و بین اسلام و تروریسم و نمادهای مذهبی مانند مساجد که به عنوان مرکز تروریست ها معرفی شده اند، پیوند ایجاد شود. همچنین مشخص شد که سری های متعدد بازی «ندای وظیفه» است که در گفتمان اسلام هراسی در واقع نسخه واجد گوشت و خون همان نظریه «برخورد یا جنگ تمدّن» هانتینگتون است. در نهایی نیز اشاره شده است که برخی اسناد بین المللی به روشنی به آزادی عقیده و مذهب، نکوهش اهانت به مقدسات و محکومیت اقداماتی که تحقیر و ایجاد کینه و نفرت از گروه های مذهبی را در پی دارد، اشاره کرده است.

واژه‌های کلیدی: اهانت به مقدسات، اسلام هراسی، اسلام ستیزی، بازی های 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.

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

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 بزرگ‌ترین آفات برای بشریت که صلح و امنیت را به مخاطره می اندازد، با تحقیر و اهانت شروع می‌شود(Kabir, 2019). در کنار اهانت مذهبی و نفرت پراکنی در این حوزه، نمایاندن برخی گروه های مذهبی به عنوان افراد هول انگیز، خشونت طلب، بدوی و دور از تمدن و بطورکلی 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[1]» 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[2] در مورد «برخورد تمدن ها[3]» 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. دو دهه بعد، در سال ۲۰۲۰، این تعداد به ۱۱۰ مورد افزایش یافت[4]. به طور مشابه، در استرالیا، ۸۰ درصد

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.

فصلنامه علمی -پژوهشی
پژوهشهای سیاسی جهان اسلام

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

مسلمانان گزارش می دهند که در مقطعی از زندگی خود تبعیض را تجربه کرده اند و ۸۸ درصد دیگر می گویند که اسلام هراسی در حال افزایش است[1]. این روند مختص ایالات متحده و استرالیا نیست، به نحوی که تشدید نفرت نسبت به مسلمانان در سراسر جهان همه گیر شده است(Butler, 2022: 4). مطالعات در فضای مجازی و شبکه های اجتماعی نظیر توییتر [درحال حاضر بهX تغییر نام پیدا کرده است] آمارهای تکان دهنده ای را نشان می دهد(Clark et al,2022: 27).

یکی از ابزارهای رسانه ای جدید برای غلبه بر این جنگ، استفاده از «بازی های رایانه ای» است. بازی های رایانه ای از ابزارهای تاثیرگذاری هستند که به دلیل تاثیرگذاری و جذابیت بالایی که دارند؛ کودکان، نوجوانان و حتی بزرگسالان را مورد هدف قرار داده اند. 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 پیام های این بازی ها واضح و آشکار نیست اما آنها به طور غیر مستقیم بر ناخودآگاه تاثیر می گذارند(Kulis, 2016). جمهوری اسلامی ایران به عنوان کشوری غنی از نظر فرهنگ اسلامی و رویارویی تمام عیار در صحنه سیاسی و درگیری های بین المللی با غرب به ویژه آمریکا، یکی از محورهای این بازی های رایانه ای بوده است. علاوه بر این، ایران به واسطه بهره مندی از دو عنصر قدرت یعنی «فرهنگ اسلامی» و «موقعیت سیاسی» منحصر به فرد در منطقه و همچنین در جهان، تبدیل به هدفی راهبردی برای دولت های سلطه گر شده است.

آزادی عقیده و انجام سنن و مناسک مذهبی در برخی اسناد بین المللی و منطقه ای، شناسایی و مورد احترام قرار گرفته است. با وجود این، هرچه پیشتر می رویم رواج گسترده تر اهانت به ادیان و تحقیر مذاهب؛ به ویژه مقدسات اسلامی در پهنه بین المللی را شاهد هستیم. سازمان کنفرانس اسلامی[2] به عنوان پیشنهاد دهنده و محرک اصلی اقدام به منظور تصویب قطعنامه، راجع به منع اهانت به ادیان و مقدسات مذهبی محسوب می شود. تاکنون چندین قطعنامه غیر الزام آور در سازمان ملل، اهانت مذهبی را محکوم و مورد نکوهش قرارداده است. هرچند اهداف طراحان و سرمایه گذاران از اهانت به مقدسات اسلامی و بکارگیری محتواهای اهانت آمیز در بازی های رایانه ای که کودکان و نوجوانان، مخاطبان اصلی آنها را تشکیل می دهد واجد اهمیت بسیار است؛ لاکن این موضوع مدنظر این نوشتار نیست. در واقع، پرسش اساسی این است که آیا اقدامات صورت گرفته از سوی دولت ها و سازمان های 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.

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

در برخورد و مبارزه با اهانت مذهبی، اسلام هراسانه و کشتار مجازی مسلمانان در بازی های دیجیتال در گونه ای بسیار محبوب از بازی ها با نام «تیراندازی اول شخص[1]»، 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 قطعنامه های صادر شده در این خصوص، اعلام نموده اند - هماهنگی، همکاری و مدیریت راهبردی شایسته؛ کنش ها، واکنش ها و پاسخ های در خور داشته اند یا خیر. در این نوشتار، نخست با اتخاذ رویکرد روش توصیفی و تحلیلی، اهانت به مقدسات، اسلام هراسی و اسلام ستیزی در بازی های رایانه ای و برخی پیامدهای آن اشاره شده است و در ادامه به تحلیل و بررسی پیرامون اهانت به ادیان و مقدسات مذهبی در اسناد بین المللی و اقدامات سازمان ملل و نهادهای وابسته و عملکرد کشورها و سازمان های اسلامی در این باره پرداخته ایم.

ادبیات نظری

۱ - اسلام هراسی در گفتمان شرق شناسی در بازی‌های دیجیتال

یکی از گفتمان های غالب بر محتوای رسانه های جمعی در جهان، شرق شناسی[2] است. در اندیشه اروپایی، جهان شرق شامل همه ملت هایی می شود که در شرق قاره اروپا قرار دارند(کیانی و دیگران، ۱۴۰۱: ۱۸۶). شرق شناسی 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[3]» نیاز دارد. این بدان معناست که تا زمانی که «دیگری» وجود نداشته باشد، هویت مسلّط غربی معنایی نخواهد داشت. از این رو، گفتمان شرق‌شناسی با هدف تحقیر ملت‌های شرق در فرهنگ و ادب شکل می‌گیرد. «ادوارد سعید[4]» 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 معمولا 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

فصلنامه علمی -پژوهشی پژوهشهای سیاسی جهان اسلام

سال سیزدهم، شماره چهارم، زمستان ۱۴۰۲

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

تعریف اسلام هراسی به عنوان نوعی نژادپرستی، برای اولین بار در کنفرانس جهانی علیه نژادپرستی، تبعیض نژادی، بیگانه هراسی و نابردباری مرتبط با آنها در سال ۲۰۰۱[1] در دوربان آفریقای جنوبی به صراحت بیان شد. اعلامیه دوربان نسبت به افزایش اسلام‌هراسی 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 می خواهد که اقدامات موثر برای جلوگیری از ظهور جنبش های 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[2]».

اسلام هراسی القای ترسی مبالغه آمیز و غیرمنطقی از اسلام است که باعث ترویج تصویری منفی و غیر صلح آمیز از اسلام در جوامع غربی شده است(Kabir, 2019). در برخی از این بازی ها باید از ارزش های اسلامی گذشت تا به اهداف رسید. بخش دیگری از بازی های رایانه ای بر ارائه تصویری خشن از اسلام و مسلمانان در جوامع غربی متمرکز است. سعی می شود در این بازی ها روحیه خشونت آمیز، خودکامه و ویرانگر به مسلمانان نسبت داده شود و بین اسلام و تروریسم و نمادهای مذهبی مانند مساجد که به عنوان مرکز تروریست ها معرفی شده اند، پیوند ایجاد شود. در تحلیل روش راهبردی غرب در این حوزه باید بگوییم که اهدافی که ما از بازی های رایانه ای 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 نسل های بعدی با مشکلات کمتری روبه رو خواهند شد، زیرا نسل رشد یافته بدون راهنمای خود، به طور خودکار و ناخودآگاه، افکار تلقین شده ناتوی فرهنگی را گسترش خواهند داد.

اگرچه شرق شناسی 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 شباهت ها و تفاوت های بین هر دو پدیده آشکار می کند. علیرغم اشتراکاتی که بین شرق شناسی 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.

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

اسلام هراسی به معنای امروزی آن وجود دارد، اساسی ترین تفاوت بین این دو در احساسات برانگیزاننده برجای 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 رمانتیسم[1] را ایجاد می کند. بر خلاف رمانتیسیسم 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 «غیریّت یا دگربودگی[2]» بود (Maldona-do-Torres, 2006; Maldonado-Torres, 2014). در این نگرش، در حالی که یهودیان و اعراب به عنوان «مردم کژ مذهب[3]» 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 پست‌تر از انسان‌ها[4]» طبقه‌بندی می‌شدند، این افراد به عنوان «نیمه شیطان، نیمه خردسال» معرفی شده اند که شامل جمعیت‌های 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 نسخه‌های اولیه شرق‌شناسی شکل گرفته بود، تمرکز ویژه‌ای بر «دیگریِ مسلمان یا دگر ـ مسلمان[5]» داشت که در گفتمان اسلام‌هراسی آشکار شد، جایی که غرب اسلام محروم و مطرود را به عنوان یگانه تهدید، برای خود می‌دانست.

۲- اثرگذاری ذهنی- رفتاری بازی های دیجیتال بر انسان

رسانه‌ها با برنامه‌های بلندمدت و استراتژی‌های کلان، کارکرد جدیدی با نام «رضایت تولیدی[6]» 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

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

ایجاد کرده‌اند و به‌جای صرف انرژی برای اقناع 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[1] به عنوان یکی از مفسران پست مدرن معتقد است که «واقعیت فوق‌العاده یا فرا واقعیت[2]» در دنیایی ایجاد می‌شود که رسانه‌های جمعی تمام بخش ها و ابعاد آن شکل می دهد(Baudrillard, 2019).

فرا واقعیت بیش از حد شامل ترکیبی از رفتارها و تصاویر رسانه ای است. منظور او از واقعیت فوق این است که کامپیوتر، فناوری ارتباطات و رسانه ها با تولید تصاویر و مدل های واقعیت جایگزین واقعیت می شوند. فیلسوفان پست مدرن مانند لایوتیارد[3] و بودریارد معتقدند که سیاستگذاران با «شبیه‌سازی[4]» توسط رسانه‌ها، واقعیت را شکل می‌دهند 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. واقعیت دیگر نتیجه تماس ما با دنیای بیرون نیست، بلکه چیزی است که صفحه تلویزیون و یا بازی رایانه ای به ما ارائه می دهد(Anvari, ۲۰۲۴).

در دنیای رسانه های جدید؛ مرز بین اطلاعات، سرگرمی، تصویر و سیاست در حال فروریختن است و در اخبار، مستندها و بازی های رایانه ای ابعاد سیاسی، تبلیغاتی، سرگرمی و آموزشی؛ تدوین و قالب بندی کرده و درک ما را از جهان جهت می دهند. سازندگان جهانی بازی های رایانه ای مانند سایر رسانه های جهانی که عمدتاً وابسته به صهیونیسم و بخشی از ناتو فرهنگی[5] هستند، در همین راستا سازندگان انیمیشن ها، ویدئوها، مجلات و اسباب بازی ها در حرکتی پیچیده، تصویری نامطلوب از اسلام و تمدن اسلامی را در ذهن ایجاد می کنند. سازندگان بازی ها در تمام تولیدات خود، کشورهای اسلامی را با نمادهای بیابان، شتر، خشونت غیرمنطقی (تروریسم)، پادشاهان ظالم، اسرار ماوراءالطبیعه (نمایش عقب ماندگی[6]) و ساختمان های ویران و نظایر این ها به نمایش می گذارند(AGUILERA-CARNERERO & Azeez, 2016).

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

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

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

دراوایل دهه ۶۰ میلادي رایانه، وسیله اي خاص و تا حدودي تجملي به شمار مي آمد که در دسترس همگان نبود. پس از این، بازي هاي ویدئویي سیرتکاملي خود را طي کردند و در اواسط دهه هشتاد، بازي ها بیشتر به سمت داستان هاي جنگي پیش رفتند (برزگر و لعل علیزاده، ۱۳۹۰: ۹۵). بازي هاي رایانه اي درکنار سایر رسانه هاي دیداری و شنیداری در دنیاي امروز به دلیل رشد چشمگیر فناوري هاي ارتباطي و تنوع محصولات، با کشش و جاذه اي حیرت انگیز، عمده ترین مخاطبان خود را از میان کودکان، نوجوانان و جوانان انتخاب مي کند و به صورت اجتناب ناپذیري بخشی از جامعه پذیري کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده اند.[1]

رسانه بالنّسبه نوظهور بازي هاي رایانه اي با توانمندي ها و ویژگي هاي خاص خود به عنوان ابزاري نوین براي عملیات رواني و قدرت نرم دشمن تبدیل شده اند. سربازان رایانه اي بدون هیچ گونه حساسیّت، نظارت و کنترل تا عمق خانه هاي ما نفوذ مي 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 مقدسات 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- بازي رایانه اي جهنم خلیج فارس[2] که به بازي «یامهدي» معروف است، درجهت شرطي کردن کودکان و نوجوانان در مقابل شعار «الله اکبر» و نام «مهدي» و به منظور ایجاد تنفر از این دو حقیقت بزرگ اسلامي و شیعي طراحي شده است. رنگ همواره یکي از عناصر دیداري مهم و تاثیرگذار بر ادراك اجتماعي بوده است. در بازي رایانه اي «جنگ ژنرال ها[3]» 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

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

نمایش داده مي شوند. بازي رايانه اي آی جی آی ۲، از بازي هاي رايانه اي است كه در آن اسلام ستيزي كاملاً مشهود است. بازي رايانه اي «سام ماجراجو: دومين برخورد يا سام ماجراجو در پرسپوليس[1]» نيز واجد جلوه های اسلام ستیزی است. در اين بازی براي مبارزه با شياطين، كاربر به محل هايي شبيه معابد و مساجد مي رود؛ اماكني كه پر از طرح ها و نقوش اسلامي است. بازي، با نماد غربي مذهب يعني كليسا به پايان مي رسد و اين را به ذهن كاربر متبادر مي سازد كه مسيحيان، عامل آرامش صلح و مودت بوده و مسلمانان، عامل خشونت و پليدی قلمداد می گردند(Kulis, 2016).

ب- بازی رایانه ای «نبرد نزدیک[2]» یکی دیگر از بازی های اسلام ستیز است. در این بازی، کودکان می‌بایست شهرها را از مساجد، تروریست‌ها، افراد دارای محاسن، مشایخ و علمای دینی پاک سازی کنند. در نمونه ای دیگر، شرکت «یوبی سافت[3]»، بازی «آساسینس کرید[4]» را تولید و عرضه کرده است[5] 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 «اساسینس» جای داده که عمده کاربران متوجه این قضیه نشده‌اند. در بازی دیگری به نام «کانتر استریک[6]» 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[7]»، کاربر برای رسیدن به اهداف بازی باید بارها و بارها مساجد را خراب کرده و خوك هایی که داخل مسجد ساکن هستند را از بین ببرد. بازی «خدای جنگ[8]» و «شیطان ممکن است بگرید ۳ [9]»، از دیگر بازی های متضمن اهانت به اسلام است. توهین به قبله گاه مسلمین و نمایش درب خانه خدا به عنوان دروازه ای برای ورود به دنیای شیاطین از جمله طراحی های ضد اسلامی این بازی به شمار می آید. 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 ترجمه های 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

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

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

«الله» استفاده شده است. در بازی «ابلیس مقیم[1]» نیز برای دری که به اتاق شکنجه فرقه باز می شود، از درب مسجد النّبی استفاده شده است.

د- بازی «میدان نبرد۳ [2]» بازی دیگری است که از زمره بازی های ضد ایراني و متضمن اهانت به ائمه اطهار(ص) محسوب می گردد. با مضمونی مشابه، بازی «شاهزاده پارس[3]» 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 نوین۲»[4]، حدیثی با مضمون «إنَّ اللهَ جَمِیلٌ و یُحِبُّ الجَمَالَ»، 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 هاي اسلامي، نمايش مكان هاي منقش به تصاوير اسلامي، استفاده از رنگ سبز براي نمايش تروريست ها، استفاده از مكان هاي مذهبي مسلمانان مانند مساجد كه از محل های تجمع تروريست ها معرفي مي شود و عمدتاً تك تيراندازها بالاي مناره هاي مساجد موضع گرفته اند و به سوي شما تيراندازي مي كنند، استفاده از صداي عربي و فارسي براي بيان زبان تروريست ها، استفاده از صداي پس زمينه مانند صداي صلوات و پخش آيات قرآني از ويژگي هاي مشترك بازی های اسلام ستيز كه وهن اسلام را نيز 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[5]» تعبیر شده است.

٤- 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

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

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

هراسی و کشتار مجازی مسلمانان در بازی های دیجیتال در کنار اهانت به مقدسات اسلام در بازی های 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 حنگ تمدّن[1]» های ساموئل هانتینگتون[2] است؛ به نحوی که، وی استدلال می کند که «جهانی شدن[3]» منجر به شکل گیری جوامعی می شود 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[4]» 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 به‌تدریج، به‌ویژه در حوزه‌های عمومی نمایان‌تر شده، خواهد شد(Ibaid, 2019).

در گفتمان چند لایه ای و گسترده‌تر «چه کسی، یکی از ماست و چه کسی نیست[5]»، 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 می شود. بدین ترتیب، مسلمانان به عنوان مهمترین تهدید برای تمدن غرب به تصویر کشیده شده و پلتفرم های دیجیتال، به ویژه بازی های جنگی آنلاین، در خدمت مشارکت شهروندان عادی در یک بسیج مجازی علیه «دشمن واقعی[6]» است؛ دشمنی که به شیوه زندگی غربی حمله می کند. علاوه بر این، سیاست خارجی ایالات متحده پس از سال ۲۰۰۱ یک کارزار نظامی تمام عیار را با حمایت رسانه ای 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 می بخشد. نمایش تصویر منفی از مسلملنان که توسط رسانه ها پخش می شود، انتقاد اجتماعی جمعی علیه آنها را طبیعی و موجه می سازد. ساخت دوگانه ی«مسیحیان متمدّن»

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

فصلنامه علمی -پژوهشی
پژوهشهای سیاسی جهان اسلام

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

و «مسلمانان غیرمتمدّن» در واقع باعث خوانش نظری اسلام هراسی از یک گفتمان پساساختارگرایانه[1] می شود که تفوّق و مرزبندی را در پی خواهد داشت(Buke Okyar & Abdullayeva, 2022, 39).

۱-۴ 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[2]» 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[3]» به بازی اصلی ارائه کرد. پس از کسب این موفقیت ها، این شرکت سری بازی خود را با نسخه «ندای وظیفه۴: جنگاوری پیشرفته[4]»(۲۰۰۷) را با یک پس‌زمینه جغرافیایی کاملاً جدید و همراه با ارائه تجربه‌ای مدرن و سینمایی، ادامه داد. این نسخه اخیرثابت کرد که یک بازی رزمی پیشگامانه است و فروش آن در صدر لیست های سالانه قرار دارد. عرضه سری «عملیات سیاه[5]» 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 قلمدادکرد (Payne, 2006: 38).

در بازی‌ها، بازیگران نقش قهرمانان مرد نظامی انگلیسی-آمریکایی و گاهی اوقات قهرمانان زن را بر عهده می‌گیرند و با شخصیت‌های متخاصم «مستحق کشتن» مقابله می‌کنند. در بازی‌هایی که به‌ویژه پس از سال ۲۰۰۷ توسعه یافتند، بطور ضمنی و گاه در لفافه، شخصیت‌های «قربانیان یکبار مصرف» از اعراب مسلمان بودند. هرچند نمی توان اعا کرد که همه آنتاگونیست[6] 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 مسحق کشتن» پیوند می دهد. این بازی تجربه‌ای شبیه‌سازی را برای کاربران خود ایجاد کرد، جایی که شهروندانی

1. post-structuralist discourse
2. Infinity Warfare
3. Finest Hour
4. Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)

۵. عملیات سیاه (black ops) به فعالیت‌های نظامی مخفی، به‌ویژه فعالیت‌های غیرقانونی، که به دستور یک دولت یا سازمان انجام می‌شود، اما آنها به انجام آن‌ها اعتراف نمی‌کنند، اطلاق می شود.

٦. 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. معمولا در روایات سنتی، آنتاگونیست مترادف با «آدم بد» است.

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

که از نظر احساسی بسیج شده‌اند این شانس را دارند که مستقیماً در «جنگ علیه ترور[1]» علیه دشمنان «مسلمان‌مانند[2]» که آماده نابودی هستند، شرکت کنند. بدن‌ها، زبان ها، صداها و مناظر فرهنگی همگی دلالت بر کلیشه شخصیت مسلمان «مستحق کشتن» می‌کند(Mirrlees & Ibaid, 2021).

در نسخه های «جنگ پیشرفته» و «عملیات سیاه» از بازی «ندای وظیفه»، نه نفر شخصیت برجسته بر اساس قومیتشان شناسایی می شوند. هشت نفر از این شخصیت ها مرد هستند، در حالی که تنها یک زن به عنوان یک چهره کلیدی ظاهر می شود. این شخصیت ها منطبق با ویژگی های نژادی خود، دارای موهای قهوه ای تیره، رنگ پوست تاحدودی تیره، چشمان تیره و ابروهای پرپشت، هستند. یکی از شرورهای اصلی داستان، «جنگ سالار ستمگر[3]» خالد الأسد، با رنگ پوستی نسبتاً تیره به تصویر کشیده شده است. علاوه بر این، ویژگی های صورت او به گونه ای ایجاد شده است که استبداد و ستمگری او را منعکس کند. یوسف، یک تونسی محلی در نسخه، بهترین ساعت(۲۰۰۴) از سری بازی های ندای وظیفه، اولین و تنها شخصیت مجازی است که در لباس سنتی خود به تصویر کشیده شده است. وظیفه یوسف جمع آوری 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 کلیشه های مسلمان-عرب این سری از بازی هاست که با بریتانیایی ها همکاری می کند و نسبت به سایر مسلمانان، تصویر نسبتاً دوستانه ای 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 می دهد. داستان اول در مورد جنگ داخلی در روسیه است. این جنگ بین وفاداران به دولت و ملی گرایان افراطی که خواهان بازگشت اتحاد جماهیرشوروی سابق است. داستان دوم، کودتا در یک کشور خیالی خاورمیانه به رهبری فرمانده جدایی طلب خالد الاسد را نشان می دهد. بازیگران این بازی، در این توطئه ها نقش یکی از دو شخصیت اصلی انگلیسی-آمریکایی را بر عهده می گیرند. یکی از این دو نفر، گروهبان جان سوپ مک تاویش[4]، از اعضای سرویس هوایی ویژه ارتش بریتانیا، که در حال بررسی محل اختفای یک دستگاه هسته ای است. دیگری پل جکسون[5]، یکی از اعضای نیروهای

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

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

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 زاخایف[1]، 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 می‌رود، مشخص می‌شود که عمران زاخائف و الأسد با هم کار می‌کنند. زاخائف به یک شبه نظامی در خاورمیانه که تحت کنترل خالد الأسدکمک 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[2] 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، سلّاخی می کنند. عمر سلیمان[3] یکی از دیگر شخصیت های شرور خاورمیانه است که به طور مداوم در بازی سری «جنگ مدرن» ظاهر می شود. او رهبر القتاله[4] (یادآور القاعده)، یک سازمان فرضی است که در کشوری فرضی به نام اورزیکستان[5] 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).

«عرب‌های بد» در بازی «ندای وظیفه» شامل شخصیت های دیگری هم می‌شود. جمال رهار[6] به عنوان یکی از نزدیک‌ترین مردان فرمانده سلیمان، نیز درگیر داستان می‌شود. 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 Zakhaev
2. Yasir Al-Fulani
3. Omar Sulaman
4. Al-Qatala
5. Urzikstan
6. Jamal Rahar

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

تروریست ها، چندین تفنگدار نیروی دریایی آمریکا را به طرز وحشیانه ای می کشد. پس از یک درگیری مسلحانه که با وضوح بیشتری به تصویر کشیده شده است، او موفق می شود وارد سفارت شود و همه از جمله سفیر را گروگان می گیرد. در اثنای این حمله؛ بازیگر این بازی، شاهد صحنه بسیار ناراحت کننده دیگری می شود؛ به نحوی که در آن فرمانده رهار، یک غیرنظامی را بطور اتفاقی و بی هیچ دلیلی، در میان گروگان ها با خونسردی در مقابل چشمان پسر و همسرش، به قتل می رساند و سپس اسلحه خود را به سمت سفیر ایالات متحده نشانه می رود(Mirrlees & Ibaid, 2021).

در بازی «ندای وظیفه: بلک اپس ۳»، دکتر سلیم یکی دیگر از شخصیت های «عرب خبیث» است. وی دانشمند مصری متولد قاهره است. او برای شرکتی کار می کند که آزمایش های غیرقانونی روی موضوعات انسانی انجام می دهد. 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 می دهد که گاز عصبی دکتر سلیم مسبّب کشتار سی هزار نفر است. با شروع جنگ داخلی و یورش نیروهای ائتلاف به قاهره، او می گریزد و پنهان شده و سال ها بعد توسط ارتش مصر اسیر می شود. همه این شخصیت ها درجات مختلفی از شرارت را در شخصیت پردازی خود نشان می دهند. این اعراب مسلمان از یک جنگ سالار شرور گرفته تا یک تروریست بی قانون، تا یک شرور تشنه به خون، تا یک دانشمند بدخواه، به عنوان دشمنی «عرب-»مسلمان» همگی کسانی هستندکه جوامع غربی خود را در برابر و مقابل آنها معرفی می کنند(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 دیني متکثّر، چه از دیدگاه حقوقي ازطریق اصول مندرج در نصوص قانونی و چه اجرا و عمل، جملگي تا مقطع تاریخي اي نه چندان دور عقایدي انقلابي به شمار مي رفت که امروزه در بسیاري از اسناد حقوق بشري جهاني و منطقه اي مورد شناسایي و حمایت قرار گرفته است. همواره یکي از جوانب تبعیض در برخورداري از حقوق بشر، افتراقات دیني و نابردباري مذهبي بوده است و این نگراني در اکثر اسناد جهاني حقوق بشري دیده مي شود(صادق پور و جاوید،۱۳۹۹: ۱۳۰). ماده ۱۹ اعلامیه جهانی حقوق بشر در مورد آزادی عقیده و بیان اشعار می دارد: «هر کس حق آزادی عقیده و بیان دارد و

فصلنامه علمی-پژوهشی
پژوهشهای سیاسی جهان اسلام

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

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[1]». 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 متظر 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[2] 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

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

شده است و این دسته از جرائم، تحت عنوان «قانون کفر گویی یا اهانت به مقدسات[1]» 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 اهمّ 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[2]» اکثریت اعضای کمیسیون حقوق بشر به آن رای موافق دادند، در پی روند فزاینده اسلام ستیزي 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[3]» 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 جلاندس پوستن[4] 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.23-.).

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

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

داشت. روسیه و چین تنها اعضای دائم شورای امنیت بودند که به قطعنامه اخیر رای موافق دادند[1]. در ۳۰ مارس ۲۰۰۷ شورای حقوق بشر، قطعنامه ای را با عنوان «پاکسازی کلیه اشکال نابردباری و تبعیض مبتنی بر مذهب و عقیده[2]» به تصویب رساند. این قطعنامه از گزارشگر ویژه خواسته بود که گزارشی در این خصوص ارائه دهد. گزارشگر ویژه، دودو داین[3]، گزارش مفصلی همراه با یک سری پیشنهادها به مجمع عمومی ارائه نمود. این گزارش، بطور خاص به بروز رفتارهای اسلام هراسانه تأکید می کند[4]. 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 طرف‌های 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 نابردباری های مذهبی و قطعنامه مجمع عمومی ۶۲/۲۷۲ در ارتباط با راهبرد مقابله با تروریزم 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 &

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

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

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 نابردباری 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[1].

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.

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

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, 761). در خلال جلسات غیر رسمی که میان کشورهای اسلامی در سال ۲۰۱۱ برگزار شد، اکثرکشورها 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 تاکید 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 تا کنون برای ایجاد هماهنگی و سازماندهی کشورهای اسلامی انجام داده است، کافی نیست و کشورهای اسلامی باید بتوانند به موازات تلاش‌های سازمان، از تمام ظرفیت‌های موجود؛ شامل سازوکارهای مختلف در سطح ملی، منطقه‌ای و بین‌المللی و قالب‌های مطرح استفاده نماید. همچنین در این راه، تلاش مستمر و بررسی استدلال‌های حقوقی- مفهومی به منظور تقویت مبانی حقوق بشری مواضع کشورهای اسلامی ضرورت دارد. مآلاً سازمان کنفرانس اسلامی می‌تواند با ایجاد کارگروهی متشکل از شخصیت‌های علمی و صاحب‌نظران مذهبی به کانون‌های اندیشه

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

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.

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

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 بازی های رایانه ای به مخاطب ارائه می دهد.

در دنیای رسانه های جدید؛ مرز بین اطلاعات، سرگرمی، تصویر و سیاست در حال فروریختن است و در اخبار، مستندها و بازی های رایانه ای، ابعاد سیاسی، تبلیغاتی، سرگرمی و آموزشی؛ تدوین و قالب بندی شده و درک ما را از جهان جهت می دهند. سازندگان جهانی بازی های رایانه ای مانند سایر رسانه های جهانی عمدتاً وابسته به صهیونیسم و بخشی از ناتو فرهنگی هستند. سازندگان بازی ها در تولیدات خود، کشورهای اسلامی را با نمادهای بیابان، شتر، خشونت غیرمنطقی (تروریسم)، پادشاهان ظالم، اسرار ماوراءالطبیعه (نمایش عقب ماندگی) و ساختمان های ویران و نظایر این ها به نمایش می گذارند. تردیدی نیست که مهیج ترین بازی های رایانه ای تولیدی از سوی غرب، بازی هایی است که آگاهانه برای ایجاد تنفر نسبت به گروه های 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 می نماید.

در تحلیل روش راهبردی غرب در این حوزه بازی های دیجیتال باید اذعان داشت، اهدافی که از بازی های رایانه ای مدنظر است 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. در صورت موفقیت در این سیاست، در نسل های بعدی با مشکلات کمتری روبه رو 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 بین المللی به روشنی به آزادی عقیده و مذهب، نکوهش اهانت به مقدسات و محکومیت اقداماتی که تحقیر و ایجاد کینه و نفرت از گروه های 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 می گردد؛ 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 سیاسی جهان اسلام

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

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 مشروحی 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.

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

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

منابع

منابع فارسی

اسلامی، محسن؛ داوند، محمد؛ کرمپوری، محمد(1400)، تأثیر ساختار نومحافظه کاری بر مسلمانان آمریکا و اسلام هراسی، مطالعات راهبردی آمریکا، سال1، شماره4، زمستان 1400، 62-31.

برزگر، ابراهیم؛ لعل علیزاده، محسن(1390)، جنگ نرم؛ بازی های رایانه ای اسلام ستیز و پدافند غیرعامل، مطالعات قدرت نرم، سال اول، شماره اول، -117 93.

شاوردی، تهمینه(1389)، بررسی وضعیت ویدئوکلوپ های بازی های ویدئویی و نظرات مسئولین آن ها، پژوهش نامه علوم اجتماعی، سال چهارم، شماره اول، 106-83.

صادق پور، سیاورش؛ جاوید، احسان(1399)، روية ديوان اروپايي حقوق بشر درزمينة الغاي نابردباري مذهبي، مجله پژوهشهای حقوقی، شماره 42، صص 129-157.

صالحی نجف آبادی، عباس؛ خسروی، بهنام؛ صانعی، راضیه(1394)، بررسی دلایل هژمونیک شدن گفتمان ایران هراسی و شیعه هراسی بر اساس نظریه لاکلائو 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 ،ص 203 - 185

گانتر، 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. Availalble 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.

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

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. Religiski-filozofiski raksti, 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.

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]

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.

به این مقاله این‌گونه ارجاع دهید: DOI: ۱۰.۲۱۸۵۹/priw-۱۳۰۴۰۱

خودروان، حسن (۱۴۰۲)، «وهن اسلام، اسلام هراسی و کشتار مسلمان در بازی‌های دیجیتال و رویکرد نظام بین‌الملل در قبال آن» فصلنامه پژوهشهای سیاسی جهان اسلام، س۱۳، ش۴، زمستان ۱۴۰۲، صص ۲۸-۱.

[Downloaded from mail.priw.ir on 2026-09-28]