

Artificial Intelligence and Islamophobia in Western Digital Games

Farzaneh Sharifi¹  and Behrooz Minaei Bidgoli² 

1. Corresponding Author, Assistant Professor, Department of Communication Sciences, Faculty of Culture and Communications, Soore International University, Tehran, Iran. Email: F.sharifi@soore.ac.ir
2. Professor, Department of Artificial Intelligence, Faculty of Computer Engineering, Iran University of Science and Technology, Tehran, Iran. Email: bminaei@gmail.com

Article Info

Article type:
Research Article

Article history:

Received:

3/02/2025

Received in revised form:

1/05/2025

Accepted:

16/07/2025

Available online:

4/04/2026

Keywords:

Artificial Intelligence (AI);
Digital Games;
Islamophobia;
Postcolonialism;
Othering.

ABSTRACT

Muslims and Arabs have often been portrayed unfairly in Western digital games, where their representation has been shaped by ideological constructions based on the dichotomy of **self** and **other**. This mode of representation intensified following the events of September 11, 2001, and the integration of artificial intelligence technologies has further enabled Western game developers to reinforce the concept of the Muslim "other" in game design. Popular digital games such as *Call of Duty*, *God of War*, *Assassin's Creed*, and *Splinter Cell*, whose recent editions incorporate AI-driven technologies, frequently depict the ethnic and religious identities of the Middle East—and the broader Islamic world—as an inferior "other" in contrast to the Western world. This study examines the intersection of artificial intelligence, Muslim identity, and digital games. Its primary objective is to analyze how Islam and Muslims are represented in AI-enhanced Western digital games. The research adopts a descriptive-analytical approach based on documentary research, with data collected through systematic document analysis. The findings of this study may provide valuable insights for domestic digital game developers employing artificial intelligence technologies, as well as for cultural policymakers. The analysis indicates that Islam and Muslims are predominantly reconstructed within narratives of terrorism, barbarism, and hostility. Furthermore, the integration of artificial intelligence into digital games in recent years has significantly increased player engagement, often to addictive levels. The world's best-selling games encourage prolonged consumption while simultaneously reinforcing ideological patterns in players' perceptions. Drawing upon previous scholarship, this study concludes that Western representations of Islam have evolved beyond simplistic portrayals into a broader discourse of Islamophobia that has become deeply embedded within the global digital gaming industry. The convergence of digital games, Muslim identity, and artificial intelligence presents both challenges and opportunities for the gaming industry. While Western game developers frequently disseminate distorted and unreliable narratives about Islam and Muslims, the continued advancement of artificial intelligence also holds the potential to promote more accurate, balanced, and authentic representations in future digital games.

Cite this article: Sharifi, F.; & Minaei Bidgoli, B. (2026). Artificial Intelligence and Islamophobia in Western Digital Games. *Digital Islamic Studies and Humanities*, 2 (3), 109-126. <https://doi.org/10.22034/disah.2026.2095028.1092>



© The Author(s). **Publisher:** Research Center for Digital Islamic Studies and Humanities (RCDISAH).

DOI: <https://doi.org/10.22034/disah.2026.2095028.1092>

هوش مصنوعی و اسلام‌هراسی در بازی‌های دیجیتال غربی

فرزانه شریفی^{۱✉} و بهروز مینایی بیدگلی^۲

۱. نویسنده مسئول، استادیار گروه علوم ارتباطات، دانشکده فرهنگ و ارتباطات، دانشگاه بین‌المللی سوره، تهران، ایران:

F.sharifi@soore.ac.ir

۲. استاد گروه هوش مصنوعی دانشکده مهندسی کامپیوتر دانشگاه علم و صنعت، تهران، ایران: bminaei@gmail.com

اطلاعات مقاله

چکیده

نوع مقاله:

مقاله پژوهشی

تاریخ دریافت:

۱۴۰۳/۱۱/۱۵

تاریخ بازنگری:

۱۴۰۴/۰۲/۱۱

تاریخ پذیرش:

۱۴۰۴/۰۴/۲۵

تاریخ انتشار:

۱۴۰۵/۰۱/۱۵

کلیدواژه‌ها:

هوش مصنوعی،

بازی دیجیتال،

اسلام‌هراسی،

پسااستعمار،

دگرسازی.

مسلمانان و اعراب در بازی‌های دیجیتال غربی، به طور منصفانه تصویرسازی نمی‌شوند و بر ساخت ایدئولوژیک از آنها مبتنی بر تکنیک خود از دیگری شده است. این شیوه بازنمایی در بازی‌ها پس از حادثه ۱۱ سپتامبر تشدید شد و بهره‌گیری از فناوری هوش مصنوعی به بازی‌سازان غربی در طراحی بازی‌ها و جایگذاری مفهوم دیگری مسلمان کمک می‌کند. بازی‌های دیجیتال پرمخاطب مانند «کال آو دیوتی» (Call Of Duty)، «گاد آو وار» (God of War)، «اساسینز کرید» (Assassin's Creed) و «اسپلینترسل» (Tom Clancy's Splinter Cell) که در نسخه‌های جدید مبتنی بر هوش مصنوعی طراحی شده‌اند، هویت‌های قومی و مذهبی خاورمیانه و به طور کل جهان اسلام را به عنوان دیگری فرودست از جهان غرب بازنمایی می‌کنند. این مقاله به تلاقی هوش مصنوعی، هویت مسلمانان و بازی‌های دیجیتال می‌پردازد. هدف این پژوهش، تحلیل چگونگی بازنمایی اسلام و مسلمانان در بازی‌های غربی تولیدشده مبتنی بر هوش مصنوعی است. این پژوهش با روش اسنادی انجام شده و از نوع روش توصیفی-تحلیلی است. گردآوری اطلاعات با فیش‌برداری صورت‌پذیرفته است. یافته‌های این پژوهش می‌تواند برای طراحان بازی‌های دیجیتال داخلی که از هوش مصنوعی استفاده می‌کنند و نهادهای سیاستگذار فرهنگی، کاربرد داشته باشد. اسلام و مسلمانان در بازی‌های غربی در چارچوب وسیعی از تروریسم، بربریت و خصومت، بازسازی شده‌اند. از سویی اضافه‌شدن قابلیت هوش مصنوعی به بازی‌ها در سال‌های اخیر سطح درگیرکنندگی بازیکنان را به صورت اعتیادآوری افزایش داده است. پرفروش‌ترین بازی‌ها در جهان مخاطب را تشویق به مصرف بیشتر کرده و الگوهای ایدئولوژیک را در ذهن آنها پرورش می‌دهند. این پژوهش با مرور مطالعات قبلی نتیجه می‌گیرد که تلاش‌های غرب فراتر از الگوهای ساده بازنمایی اسلام، تبدیل به کلیشه «اسلام‌هراسی» (Islamophobia) شده که بر صنعت بازی‌ها در جهان تسلط یافته است. تلاقی بازی، هویت مسلمانان و هوش مصنوعی چالش‌ها و فرصت‌هایی را برای صنعت بازی ایجاد می‌کند. از آنجایی که بازی‌سازان غربی روایت‌های نامعتبری را از اسلام و مسلمانان در بازی به تصویر می‌کشند، هوش مصنوعی می‌تواند با توسعه روزافزون، بازی‌ها را به بازنمایی معتبر نزدیک کند.

استناد: شریفی، فرزانه و مینایی بیدگلی، بهروز (۱۴۰۵). هوش مصنوعی و اسلام‌هراسی در بازی‌های دیجیتال غربی. علوم انسانی و

اسلامی دیجیتال، ۲ (۳)، ۱۰۹-۱۲۶. <https://doi.org/10.22034/disah.2026.2095028.1092>



ناشر: پژوهشگاه علوم اسلامی و انسانی دیجیتال (مرکز تحقیقات کامپیوتری علوم اسلامی نور). © نویسندگان.

مقدمه

در دهه‌های اخیر، هوش مصنوعی به یکی از مهم‌ترین ابزارهای توسعه بازی‌های دیجیتال تبدیل شده است. از طراحی شخصیت‌های غیرقابل‌بازی گرفته تا بهینه‌سازی گیم‌پلی و تولید محتوای پویا، هوش مصنوعی نقش اساسی در تجربه بازی ایفا می‌کند. با این حال، استفاده از این فناوری در بازی‌ها می‌تواند ناخواسته تعصبات فرهنگی و اجتماعی را بازتولید کند. یکی از این تعصبات، اسلام‌هراسی^۱ است که در برخی بازی‌های دیجیتال دیده می‌شود.

بازی‌های دیجیتال به شکل فزاینده‌ای از سرگرمی‌ها تبدیل شده‌اند و با گسترده‌تری، ظرفیت تأثیرگذاری و شکل‌دهی به نگرش‌های اجتماعی را دارند. برخی از بازی‌های دیجیتال کلیشه‌های مضر را تداوم می‌بخشند و اسلام‌هراسی را تداوم می‌بخشند یا ناخواسته ترویج می‌کنند.

یکی از راه‌هایی که بازی‌های دیجیتال به اسلام‌هراسی کمک می‌کند، نمایش شخصیت‌های مسلمان به عنوان شرور یا تروریست است. این امر این کلیشه غیرمنصفانه را تداوم می‌بخشد که همه مسلمانان افراطی یا افراد خشن هستند. بازی‌هایی مانند Call of Duty یا Battlefield که مبتنی بر هوش مصنوعی طراحی و تولید می‌شوند، اغلب موقعیت‌های خاورمیانه را با دشمنان مسلمان به تصویر می‌کشند و کلیشه‌های منفی را بیشتر تقویت می‌کنند و حس «دیگری» را نسبت به مسلمانان ایجاد می‌کنند.

علاوه بر این، زبان مورد استفاده در بازی‌های دیجیتال نیز می‌تواند به اسلام‌هراسی کمک کند. گفت‌وگوهای درون بازی یا روایت‌هایی که مسلمانان را شیطانی می‌سازد یا بدنام می‌کند، می‌تواند تعصبات و سوگیری‌ها را در بازیکنان تقویت کند. همچنین، فقدان تنوع در شخصیت‌های بازی‌های دیجیتال نیز می‌تواند به اسلام‌هراسی کمک کند. وقتی شخصیت‌های مسلمان فقط به عنوان شرور یا تروریست معرفی می‌شوند، این ایده را تقویت می‌کند که همه مسلمانان یکسان هستند و کلیشه‌های منفی را تقویت می‌کند. توسعه‌دهندگان با غفلت از گنجاندن بازنمایی‌های مثبت و متنوع مسلمانان در بازی‌ها، کلیشه‌های مضر را تداوم می‌بخشند و به حاشیه‌راندن افراد مسلمان کمک می‌کنند.

1. Islamophobia

برای توسعه‌دهندگان بازی‌های دیجیتال مهم است که به تأثیر بازی‌هایشان در شکل‌دهی نگرش‌های اجتماعی نسبت به گروه‌های مختلف، از جمله مسلمانان، توجه داشته باشند. با به چالش کشیدن کلیشه‌ها و ارائه بازنمایی‌های ظریف‌تر و متنوع‌تر از شخصیت‌های مسلمان، توسعه‌دهندگان می‌توانند به مبارزه با اسلام‌هراسی و ترویج درک و همدلی بیشتر در بین بازیکنان کمک کنند.

در سال‌های اخیر، آگاهی فزاینده‌ای در مورد موضوع اسلام‌هراسی در جامعه بازی‌ها وجود داشته است. برخی از توسعه‌دهندگان و سازمان‌ها با ایجاد بازی‌هایی که بازنمایی مثبت مسلمانان را ترویج می‌کنند و کلیشه‌ها را به چالش می‌کشند، گام‌هایی برای رفع این مشکل برداشته‌اند. به‌عنوان مثال، بازی «شوالیه نور»^۱ یک قهرمان مسلمان را در تلاش برای شکستن کلیشه‌ها و جهل در مورد اسلام نشان می‌دهد.

این مقاله به بررسی نحوه بازنمایی مسلمانان و مفاهیم مرتبط با اسلام در بازی‌های مبتنی بر هوش مصنوعی می‌پردازد. نویسندگان استدلال می‌کنند که این بازی، از طریق گفتمان دیجیتالی، تصاویری کلیشه‌ای از مسلمانان ارائه داده و به بازتولید اسلام‌هراسی کمک می‌کند. این مطالعه بررسی می‌کند که چگونه بازی‌های دیجیتالی تعاملی، به ساخت و تثبیت ایده‌های کلیشه‌ای درباره اسلام و مسلمانان دامن می‌زنند.

تلاقی هوش مصنوعی و اسلام‌هراسی در حوزه بازی‌های دیجیتال موضوعی پیچیده و چندوجهی است که بررسی دقیق آن را ایجاب می‌کند. از آنجایی که فناوری‌های هوش مصنوعی به طور فزاینده‌ای در طراحی و توسعه بازی ادغام می‌شوند، باید به پتانسیل تداوم تعصبات و کلیشه‌های مضر علیه جوامع مسلمان پرداخته شود.

تحقیقات در حال ظهور نشان می‌دهد که ادغام هوش مصنوعی در بازی‌های دیجیتال می‌تواند تعصبات اجتماعی موجود، از جمله اسلام‌هراسی را تقویت کند (آندریان سیاه^۲، ۲۰۲۳). به‌عنوان استفاده از الگوریتم‌های یادگیری ماشینی در تولید محیط‌های مجازی، طراحی شخصیت‌ها یا روایت‌ها

1. Knight of Light.

2. Andriansyah.

ممکن است ناخواسته باعث تداوم عبارات مستشرق‌ها و ارائه نادرست فرهنگ و هویت اسلامی شود. این امر به ویژه نگران‌کننده است زیرا بازی‌های دیجیتال این قدرت را دارند که درک عمومی را شکل دهند و روایت‌هایی را تقویت کنند که می‌تواند موجب به حاشیه راندن جوامع مسلمان شود.

تلاقی بازی‌های دیجیتال و ادراکات اجتماعی، لنز قانع‌کننده‌ای را ارائه می‌دهد که از طریق آن می‌توان تداوم اسلام‌هراسی را در فرهنگ معاصر بررسی کرد. به تصویر کشیدن مسلمانان در بازی‌های جنگی، به‌ویژه پس از رویدادهای ۱۱ سپتامبر، اغلب آنها را به‌عنوان دشمنانی به تصویر می‌کشد که باید مغلوب شوند، بنابراین کلیشه‌های مضر را در تجربه بازی جاسازی می‌کنند (میرلیز و دانویا، ۲۰۲۱). در ادامه با روایت‌های ژئوپلیتیک وسیع‌تری همسو می‌شود که اسلام و فرهنگ‌های اسلامی را مترادف با خسونت و غیرعقلانی می‌دانند (پروژه تحقیقات و اسناد اسلام‌هراسی، ۲۰۱۹).

علاوه بر این، این تصویرها به یک «ابر واقعیت»^۲ کمک می‌کنند که در آن تصاویر رسانه‌ای جایگزین درک واقعی می‌شوند. این تأثیر فراتر از گیم‌های فردی است و بر کل جوامع در پلتفرم‌های بازی تأثیر می‌گذارد. کلیشه‌هایی که در این فضاها مجازی منتشر می‌شوند می‌توانند محیط‌های مخربی را ایجاد کنند که بازیکنان مسلمان را به حاشیه راند. به این ترتیب، بررسی نحوه عملکرد بازی‌های دیجیتال هم به‌عنوان بازتابی از باورهای اجتماعی و هم به‌عنوان کاتالیزور برای تقویت کلیشه‌ها برای درک نقش آنها در تداوم اسلام‌هراسی در جوامع گیم‌ر بسیار مهم است. از طریق این تحلیل، می‌توانیم پیامدهای این بازنمایی‌ها را بر ادراکات و تعاملات دنیای واقعی میان گروه‌های مختلف کشف کنیم.

علاوه بر این، فقدان تنوع و نمایندگی در صنعت بازی‌های دیجیتال، جایی که اکثر توسعه‌دهندگان و طراحان از پیشینه‌های غیرمسلمان هستند، می‌تواند خطر معرفی محتوای اسلام‌هراسی را به بازی‌ها تشدید کند. همان‌طور که لین-گرینبرگ^۳ اشاره می‌کند، موضوع به اشتراک‌گذاری داده‌ها و سوگیری‌ها در توسعه هوش مصنوعی می‌تواند چالش‌های مهمی در کاهش این نگرانی‌ها ایجاد کند.

1. Mirrlees & Dhanoya.

2. Hyperreality.

3. Lynn-Greenberg.

پیامدهای اسلام‌هراسی مبتنی بر هوش مصنوعی در بازی‌های دیجیتال فراتر از قلمرو مجازی است، زیرا می‌تواند پیامدهای دنیای واقعی بر ادراکات و نگرش بازیکنان، به‌ویژه مخاطبان جوان و تأثیرپذیر داشته باشد (سوکار^۱ و همکاران، ۲۰۲۴) (کومار و چودری^۲، ۲۰۲۲) (بیکر و هاون^۳، ۲۰۲۱)

هوش مصنوعی به‌عنوان یک نیروی دگرگون‌کننده در صنعت بازی‌های دیجیتال ظهور کرده است و نه تنها فرآیندهای توسعه بازی بلکه تجربه کلی بازی را نیز تغییر می‌دهد. ادغام هوش مصنوعی در بازی‌های دیجیتال مزایای متعددی از جمله مکانیک بهبود یافته گیم‌پلی، واقع‌گرایی افزایش‌یافته و تعاملات شخصی‌سازی شده با بازیکنان را ارائه می‌دهد. با این حال، نگرانی‌های اخلاقی در مورد سوگیری دینی و مذهبی و بازنمایی غیرواقعی از مسلمانان و اسلام را نیز افزایش می‌دهد.

این مقاله بررسی می‌کند که در حالی که هوش مصنوعی به طور قابل توجهی طراحی و عملکرد بازی‌های دیجیتال را افزایش می‌دهد، باید به مفاهیم ایدئولوژیک بازی‌های جدید مبتنی بر هوش مصنوعی مولد توجه دقیقی داشت.

پیشینه پژوهش

کوورت^۴ و همکاران (۲۰۲۰) با یک مطالعه مروری سیستماتیک، کلیشه‌های رایج درباره مسلمانان در بازی‌های دیجیتال را بررسی می‌کنند. نویسندگان دریافتند که شخصیت‌های مسلمان اغلب به‌عنوان تروریست‌ها، افراط‌گرایان، یا شخصیت‌های منفعل نمایش داده می‌شوند و بازنمایی مثبت از مسلمانان بسیار نادر است. این مقاله تأکید می‌کند که این کلیشه‌ها می‌توانند بر نگرش بازیکنان تأثیر منفی بگذارند.

شیسلر (۲۰۱۶) طی پژوهشی به تحلیل چگونگی نمایش مسلمانان و خاورمیانه‌ای‌ها در سری بازی‌های Call of Duty می‌پردازد. نویسنده استدلال می‌کند که این بازی‌ها با ارائه تصویری یک‌بعدی از مسلمانان به‌عنوان دشمنان خشونت‌طلب، به تقویت اسلام‌هراسی کمک می‌کنند. همچنین، این پژوهش نشان می‌دهد که بازی‌سازان به‌ندرت از شخصیت‌های مسلمان پیچیده یا قهرمانانه استفاده می‌کنند.

1. Sukkar.

2. Kumar & Choudhury.

3. Baker & Hawn.

4. Kowert.

مهم‌ترین پژوهشگر مطالعات بازی و اسلام‌هراسی، ویت شیسلر^۱ (۲۰۰۸) در مقاله خود از چارچوب شرق‌شناسی^۲ ادوارد سعید^۳ برای تحلیل بازنمایی خاورمیانه‌ای‌ها در بازی‌های دیجیتال استفاده می‌کند. نویسنده نشان می‌دهد که بازی‌ها اغلب فرهنگ اسلامی را به صورت کلیشه‌ای، خشن و عقب‌مانده نمایش می‌دهند و این تصاویر بر درک مخاطبان غربی از مسلمانان تأثیر می‌گذارد.

پول^۴ (۲۰۱۸) در کتابی با عنوان «اسلام‌هراسی در رسانه‌های غربی و تأثیر آن بر سرگرمی‌های دیجیتالی»^۵ این کتاب به بررسی اسلام‌هراسی در رسانه‌های غربی و تأثیر آن بر صنعت سرگرمی دیجیتال می‌پردازد. پول استدلال می‌کند که بازی‌ها نیز مانند فیلم‌ها و اخبار، در تقویت کلیشه‌های منفی نقش دارند و پیشنهاد می‌دهد که تنوع فرهنگی بیشتری در طراحی شخصیت‌ها لحاظ شود. لئونارد^۶ (۲۰۱۴) پژوهشی در زمینه تأثیر بازی‌های دیجیتالی بر شکل‌دهی به تصورات بازیکنان درباره مسلمانان را انجام داده است. لئونارد نشان می‌دهد که بازی‌هایی با شخصیت‌های مسلمان شرور، می‌توانند ناخودآگاه تعصبات نژادی را تقویت کنند، اما از سوی دیگر، بازی‌های آموزشی و مستقل می‌توانند در تغییر این نگرش‌ها مؤثر باشند.

هوتون^۷ (۲۰۱۴) در کتابی با عنوان «بازی با دین در بازی‌های دیجیتال»^۸ به بررسی نقش دین (به‌ویژه اسلام) در بازی‌های دیجیتال می‌پردازد. هوتون استدلال می‌کند که بازی‌ها می‌توانند هم کلیشه‌ها را تقویت کنند و هم امکان بازنمایی متنوع‌تر از ادیان را فراهم آورند. مثال‌هایی از بازی‌های مستقل که تصویر مثبتی از اسلام ارائه می‌دهند، تحلیل شده‌اند.

1. Vit Sisler.

2. Orientalism.

3. Edward Said.

4. Poole.

5. Islamophobia in Western Media and Its Impact on Digital Entertainment.

6. Leonard.

7. Houghton.

8. Playing with Religion in Digital Games.

موری و یقین^۱ (۲۰۱۲) در کتابی با عنوان «اسلام هراسی و سیاست بازنمایی»^۲ به تحلیل کلی بازنمایی اسلام در رسانه‌های غربی، از جمله بازی‌های دیجیتال می‌پردازند. نویسندگان بحث می‌کنند که اسلام‌هراسی در بازی‌ها بخشی از یک گفتمان گسترده‌تر رسانه‌ای است که مسلمانان را به‌عنوان «دیگری» خطرناک معرفی می‌کند. آنها اثر از چارچوب‌های پسااستعماری^۳ و گفتمان‌شناسی انتقادی برای تحلیل اسلام‌هراسی استفاده می‌کنند و استدلال می‌کنند که رسانه‌ها (از جمله سینما، اخبار، ادبیات و بازی‌های دیجیتال) در ساخت و پرداخت تصویر «دیگری» خطرناک و غیرقابل‌اعتماد از مسلمانان نقش کلیدی دارند. مطالعه آنها به‌عنوان یک منبع نظری کلیدی نشان می‌دهد که اسلام‌هراسی در بازی‌های دیجیتال تصادفی نیست، بلکه بخشی از یک گفتمان گسترده‌تر رسانه‌ای است. شیسلر (۲۰۱۶) و کوورت (۲۰۲۰) در مطالعات بعدی از این چارچوب برای تحلیل دقیق‌تر بازی‌ها استفاده کرده‌اند.

۱. اسلام به‌عنوان یک تهدید یکپارچه: موری و یقین نشان می‌دهند که در رسانه‌های غربی، اسلام اغلب به‌صورت یک ایدئولوژی خشونت‌طلب و غیرقابل‌انعطاف نمایش داده می‌شود، در حالی که تنوع مذاهب و فرهنگ‌های اسلامی نادیده گرفته می‌شود. برای مثال: در بازی‌های دیجیتال مانند "Call of Duty: Modern Warfare"، مسلمانان عمدتاً به‌عنوان تروریست‌های بی‌ریشه تصویر می‌شوند، بدون هیچ پیشینه یا انگیزه پیچیده.

۲. زنان مسلمان به‌عنوان قربانیان منفعل: زنان مسلمان معمولاً در دو قالب «قربانیان ستمگر مردسالاری اسلامی» یا «تهدید امنیتی با حجاب» نمایش داده می‌شوند. این بازنمایی‌ها سیاست‌های مهاجرتی و امنیتی غرب را توجیه می‌کنند (مثل ممنوعیت حجاب در برخی کشورها).

۳. پیوند اسلام با تروریسم در گفتمان رسانه‌ای: موری و یقین تحلیل می‌کنند که پس از حوادث ۱۱ سپتامبر، رسانه‌ها و صنایع فرهنگی (از جمله بازی‌های دیجیتال) به‌صورت سیستماتیک اسلام را با افراط‌گرایی پیوند زده‌اند. مثال: در بازی «Spec Ops: The Line»، شخصیت‌های عرب‌تبار به‌صورت خشونت‌طلبان روانی نمایش داده می‌شوند که هیچ منطق سیاسی جز کشتار ندارند.

1. Morey & Yaqin.

2. Islamophobia and the Politics of Representation.

3. Postcolonial Theory.

بازی‌ها نیز مانند سینما، از کلیشه‌های شرق‌شناسانه^۱ استفاده می‌کنند (مثلاً: شهرهای خاورمیانه‌ای در بازی‌ها همیشه آشفته، جنگ‌زده و پر از مساجد مخروبه هستند). شخصیت‌های مسلمان یا شروران اصلی هستند یا NPC‌های بی‌صدا که هیچ عاملیتی ندارند.

بنابراین با جمع‌بندی پیشینه پژوهش می‌توان نتیجه گرفت اغلب تحقیقات نشان می‌دهند که بازی‌های دیجیتال غالباً مسلمانان را به‌صورت کلیشه‌ای و منفی نمایش می‌دهند. همچنین سری‌هایی مانند Call of Duty و Battlefield نقش مهمی در تقویت این تصاویر داشته‌اند. با این حال، برخی پژوهش‌ها به امکان استفاده از بازی‌ها برای مقابله با اسلام‌هراسی اشاره می‌کنند.

مهم‌ترین بازی‌های دیجیتال با مضامین اسلام‌هراسی یا بازنمایی بحث‌برانگیز از مسلمانان در بسیاری از بازی‌های دیجیتال غربی، مسلمانان و خاورمیانه‌ای‌ها به‌صورت کلیشه‌ای و منفی نمایش داده شده‌اند. برخی از این بازی‌ها به‌طور مستقیم به اسلام‌هراسی دامن زده‌اند، در حالی که برخی دیگر صرفاً از الگوهای شرق‌شناسانه^۲ استفاده کرده‌اند.

1. Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009) و Modern Warfare 3 (2011):

در این سری، شخصیت‌های عرب و مسلمان عمدتاً به‌عنوان تروریست‌های بی‌رحم نمایش داده می‌شوند. صحنه‌هایی مانند کشتار غیرنظامیان در فرودگاه و نمایش خاورمیانه به‌عنوان منطقه‌ای پر از خشونت مورد انتقاد قرار گرفته است.

2. Battlefield 3 (2011) & Battlefield 4 (2013):

دشمنان اصلی در این بازی‌ها اغلب گروه‌های شبه‌نظامی خاورمیانه‌ای هستند که قصد حمله به غرب را دارند. برخی منتقدان معتقدند این بازی‌ها اسلام را با تروریسم پیوند می‌دهند و تصویری یک‌بعدی ارائه می‌کنند.

3. Medal of Honor (2010) و Medal of Honor: Warfighter (2012):

1. Orientalist Stereotypes.

2. Orientalism.

در این سری، طالبان و گروه‌های مسلح خاورمیانه‌ای به‌عنوان دشمنان اصلی مطرح می‌شوند. این بازی‌ها کلیشه‌های مربوط به جنگ افغانستان و عراق را تقویت می‌کنند و به ندرت دیدگاه‌های بومی‌ان را منعکس می‌کنند.

4. Spec Ops: The Line (2012):

این بازی در دبی پساً-آخرا زمانی اتفاق می‌افتد و خشونت‌های نظامیان آمریکایی را به تصویر می‌کشد. اگرچه بازی به‌صورت انتقادی با جنگ برخورد می‌کند، اما باز هم تصاویری کلیشه‌ای از خاورمیانه ارائه می‌دهد.

5. Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) (2012):

برخی نقشه‌های این بازی مانند د-داست^{۱۲} در محیط‌های خاورمیانه‌ای اتفاق می‌افتند و تروریست‌ها عمدتاً شخصیت‌های عرب/مسلمان هستند. این الگو مسلمانان را معادل تروریست نشان می‌دهد و دهه‌هاست که تکرار شده است.

6. Conflict: Desert Storm (2002):

این بازی بر اساس جنگ خلیج فارس ساخته شده و دشمنان، سربازان عراقی و اعراب هستند. نمایش یک‌جانبه از اعراب به‌عنوان دشمنان شرور، بدون ارائه پیشینه تاریخی.

7. Six Days in Fallujah (2023):

این بازی بر اساس نبرد فلوجه در عراق ساخته شده و از دید سربازان آمریکایی روایت می‌شود بسیاری معتقدند این بازی یک روایت جانبدارانه از جنگ ارائه می‌دهد و صدای عراقی‌ها را نادیده می‌گیرد.

بازی‌هایی که سعی کرده‌اند تصویر بهتری از مسلمانان ارائه دهند:

1. Assassin's Creed

سری بازی‌های تاریخی که در آن شخصیت‌هایی مانند التایر (مسلمان) و بایک (مغول مسلمان) به‌صورت پیچیده و انسانی نمایش داده شده‌اند.

2. This War of Mine (2014)

1. De-Dust2.

به جنگ از دید غیرنظامیان (از جمله مسلمانان) می‌پردازد.

3. Uncharted: The Lost Legacy (2017)

شامل شخصیت نادین راس (هندی-مسلمان) به‌عنوان یکی از قهرمانان است.

از مجموع تحلیل این بازی‌ها می‌توان نتیجه گرفت که:

۱. بازی‌های نظامی غربی اغلب مسلمانان را به‌عنوان تروریست یا دشمن نشان می‌دهند.

۲. کلیشه‌های شرق‌شناسانه در بسیاری از بازی‌ها تکرار شده‌اند.

۳. تعداد کمی از بازی‌ها سعی کرده‌اند تصویر متعادل‌تری ارائه دهند.

چهارچوب نظری

تلاقی هوش مصنوعی و اسلام‌هراسی در حوزه بازی‌های دیجیتال موضوعی پیچیده و چندوجهی است که بررسی دقیق آن را ایجاب می‌کند. از آنجایی که فناوری‌های هوش مصنوعی به طور فزاینده‌ای در طراحی و توسعه بازی ادغام می‌شوند، باید به پتانسیل تداوم تعصبات و کلیشه‌های مضر علیه جوامع مسلمان پرداخته شود.

تحقیقات در حال ظهور نشان می‌دهد که ادغام هوش مصنوعی در بازی‌های دیجیتال می‌تواند تعصبات اجتماعی موجود، از جمله اسلام‌هراسی را تقویت کند (آندریان سیاه^۱، ۲۰۲۳). به‌عنوان مثال، استفاده از الگوریتم‌های یادگیری ماشینی در تولید محیط‌های مجازی، طراحی شخصیت‌ها یا روایت‌ها ممکن است ناخواسته باعث تداوم عبارات مستشرق‌ها و ارائه نادرست فرهنگ و هویت اسلامی شود. این امر به ویژه نگران‌کننده است زیرا بازی‌های دیجیتال این قدرت را دارند که درک عمومی را شکل دهند و روایت‌هایی را تقویت کنند که می‌تواند موجب به حاشیه راندن جوامع مسلمان شود.

تلاقی بازی‌های دیجیتال و ادراکات اجتماعی، لنز قانع‌کننده‌ای را ارائه می‌دهد که از طریق آن می‌توان تداوم اسلام‌هراسی را در فرهنگ معاصر بررسی کرد. به تصویر کشیدن مسلمانان در بازی‌های جنگی، به‌ویژه پس از رویدادهای ۱۱ سپتامبر، اغلب آنها را به‌عنوان دشمنانی به تصویر

1. Andriansyah.

می‌کشد که باید مغلوب شوند، بنابراین کلیشه‌های مضر را در تجربه بازی جاسازی می‌کنند (میرلیز و دانویا^۱، ۲۰۲۱). در ادامه با روایت‌های ژنوپلیتیک وسیع‌تری همسو می‌شود که اسلام و فرهنگ‌های اسلامی را مترادف با خشونت و غیرعقلانی می‌دانند (پروژه تحقیقات و اسناد اسلام هراسی، ۲۰۱۹).

علاوه بر این، این تصویرها به یک «ابر واقعیت»^۲ کمک می‌کنند که در آن تصاویر رسانه‌ای جایگزین درک واقعی می‌شوند. این تأثیر فراتر از گیم‌های فردی است و بر کل جوامع در پلتفرم‌های بازی تأثیر می‌گذارد. کلیشه‌هایی که در این فضاهای مجازی منتشر می‌شوند می‌توانند محیط‌های مخربی را ایجاد کنند که بازیکنان مسلمان را به حاشیه راند. به این ترتیب، بررسی نحوه عملکرد بازی‌های دیجیتال هم به عنوان بازتابی از باورهای اجتماعی و هم به عنوان کاتالیزور برای تقویت کلیشه‌ها برای درک نقش آنها در تداوم اسلام‌هراسی در جوامع گیم‌ر بسیار مهم است. از طریق این تحلیل، می‌توانیم پیامدهای این بازنمایی‌ها را بر ادراکات و تعاملات دنیای واقعی میان گروه‌های مختلف کشف کنیم.

علاوه بر این، فقدان تنوع و نمایندگی در صنعت بازی‌های دیجیتال، جایی که اکثر توسعه‌دهندگان و طراحان از پیشینه‌های غیرمسلمان هستند، می‌تواند خطر معرفی محتوای اسلام‌هراسی را به بازی‌ها تشدید کند. همان‌طور که لین-گرینبرگ^۳ اشاره می‌کند، موضوع به اشتراک‌گذاری داده‌ها و سوگیری‌ها در توسعه هوش مصنوعی می‌تواند چالش‌های مهمی در کاهش این نگرانی‌ها ایجاد کند.

پیامدهای اسلام‌هراسی مبتنی بر هوش مصنوعی در بازی‌های دیجیتال فراتر از قلمرو مجازی است، زیرا می‌تواند پیامدهای دنیای واقعی بر ادراکات و نگرش بازیکنان، به‌ویژه مخاطبان جوان و تأثیرپذیر داشته باشد (سوکار^۴ و همکاران، ۲۰۲۴) (کومار و چودری^۵، ۲۰۲۲) (بیکر و هاون^۱، ۲۰۲۱)

1. Mirrlees & Dhanoya.

2. Hyperreality.

3. Lynn-Greenberg.

4. Sukkar.

5. Kumar & Choudhury.

هوش مصنوعی به‌عنوان یک نیروی دگرگون‌کننده در صنعت بازی‌های دیجیتال ظهور کرده است و نه تنها فرآیندهای توسعه بازی بلکه تجربه کلی بازی را نیز تغییر می‌دهد. ادغام هوش مصنوعی در بازی‌های دیجیتال مزایای متعددی از جمله مکانیک بهبود یافته گیم‌پلی، واقع‌گرایی افزایش‌یافته و تعاملات شخصی‌سازی شده با بازیکنان را ارائه می‌دهد. با این حال، نگرانی‌های اخلاقی در مورد سوگیری دینی و مذهبی و بازنمایی غیرواقعی از مسلمانان و اسلام را نیز افزایش می‌دهد. این مقاله بررسی می‌کند که در حالی که هوش مصنوعی به طور قابل توجهی طراحی و عملکرد بازی‌های دیجیتال را افزایش می‌دهد، باید به مفاهیم ایدئولوژیک بازی‌های جدید مبتنی بر هوش مصنوعی مولد توجه دقیقی داشت.

روش پژوهش

پژوهش حاضر از نوع کیفی و مروری است و به روش اسنادی یا کتابخانه‌ای و تکنیک فیش‌برداری، با هدف استخراج مهم‌ترین مضامین و مفاهیم مطالعات انجام شده در زمینه الزامات و شاخص‌های فرهنگی بازی‌های دیجیتال انجام شده است. جامعه آماری این پژوهش کلیه مطالعات و گزارش‌های علمی داخلی و خارجی صورت گرفته بوده است که از پایگاه‌های علمی و مرجع داخلی و خارجی استخراج شدند. پس از شناسایی مطالعات و گزارش‌های معتبر منتشر شده در این حوزه، به دسته‌بندی و تحلیل آن‌ها پرداخته شد. به منظور تایید روایی و پایایی ابتدا بخشی از فیش‌ها بازنگری و مجدداً تحلیل شد و سپس نتیجه کار به نظر ۴ محقق و طراح بازی دیجیتال رسانده و تایید شد.

یافته‌های پژوهش

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که در بسیاری از نسخه‌های بازیهای دارای مضامین ضداسلامی که مبتنی بر هوش مصنوعی طراحی شدند مانند بازی Call of Duty، مسلمانان به‌عنوان دشمنانی تروریستی به تصویر کشیده شده‌اند. این تصویرسازی از چند طریق انجام شده است:

۱. معرفی شخصیت‌های منفی مسلمان: بسیاری از شخصیت‌های منفی بازی نام‌هایی عربی دارند و در محیط‌هایی با معماری اسلامی حضور دارند. اغلب به زبان عربی صحبت می‌کنند یا از اصطلاحات دینی مانند «الله اکبر» هنگام حمله استفاده می‌کنند.
۲. استفاده از محیط‌های اسلامی برای نمایش مناطق خطرناک: بسیاری از مراحل بازی در کشورهای خاورمیانه یا مکان‌هایی با نشانه‌های اسلامی مانند مساجد و بازارهای سنتی اتفاق می‌افتد. در برخی صحنه‌ها، نمادهای اسلامی به صورت ناخودآگاه به نشانه‌هایی از تروریسم تبدیل شده‌اند.
۳. تأکید بر پیوند بین اسلام و خشونت: بازی‌ها معمولاً روایت‌هایی دارند که در آن مسلمانان، به عنوان گروه‌های افراطی، علیه کشورهای غربی دست به حملات تروریستی می‌زنند. در برخی از این بازی‌ها، شخصیت‌های غربی به عنوان «قهرمانانی» معرفی می‌شوند که باید با تهدیدهای اسلامی مقابله کنند.
۴. نبود تنوع در نمایش شخصیت‌های مسلمان: تقریباً هیچ شخصیت مسلمان مثبتی در بازی وجود ندارد که در نقش یک ناجی یا فرد بی طرف باشد. این مسأله باعث می‌شود مخاطب ناخودآگاه، مسلمانان را به عنوان تهدید ببیند.
۵. پیامدهای اجتماعی و فرهنگی: مقاله استدلال می‌کند که این نوع بازنمایی در بازی‌های دیجیتال پیامدهای فرهنگی و اجتماعی گسترده‌ای دارد.
۶. تقویت اسلام‌هراسی در میان گیمرها: بازی‌هایی مانند Call of Duty توسط میلیون‌ها نفر در سراسر جهان بازی می‌شوند. وقتی این افراد بارها و بارها با روایت‌هایی روبه‌رو می‌شوند که مسلمانان را به عنوان دشمنان تروریستی نمایش می‌دهد، این کلیشه‌ها در ذهن آن‌ها تقویت می‌شود.
۷. تأثیر بر سیاست‌های جهانی: بازی‌های دیجیتال می‌توانند بر سیاست‌های بین‌المللی تأثیر بگذارند. اگر شهروندان کشورهای غربی، مسلمانان را به عنوان تهدید ببینند، ممکن است حمایت بیشتری از سیاست‌های سخت‌گیرانه علیه کشورهای اسلامی داشته باشند.
۸. کاهش تعاملات فرهنگی مثبت: وقتی مسلمانان در رسانه‌های غربی همواره به عنوان دشمن نمایش داده شوند، تعاملات فرهنگی بین مسلمانان و غیرمسلمانان کاهش می‌یابد. این مسأله می‌تواند باعث افزایش سوء تفاهم‌ها و تنش‌های اجتماعی شود.

نتیجه‌گیری

هوش مصنوعی نقش بسیار مهمی در تحول بازی‌های دیجیتال ایفا کرده است. از بهبود طراحی دشمنان گرفته تا ارتقاء تعاملات درون بازی و ایجاد داستان‌های پویا، هوش مصنوعی توانسته است تجربه بازی را به سطح جدیدی ببرد. با این حال، هنوز چالش‌هایی در زمینه طراحی و اجرای هوش مصنوعی در بازی‌ها وجود دارد که می‌بایست به دقت مورد توجه قرار گیرد.

از سویی دیگر، هوش مصنوعی، اگر به درستی مدیریت نشود، می‌تواند تعصبات فرهنگی و اجتماعی را در بازی‌های دیجیتال بازتولید کند. اسلام‌هراسی یکی از مشکلات رایج در صنعت بازی‌سازی است که می‌توان با استفاده از داده‌های متنوع، همکاری با متخصصان و بهره‌گیری از هوش مصنوعی برای نظارت بر محتوای بازی‌ها، با آن مقابله کرد. هدف نهایی باید ایجاد بازی‌هایی باشد که هم سرگرم‌کننده باشند و هم تنوع فرهنگی و احترام به همه اقوام و ادیان را ترویج دهند.

این مطالعه نشان می‌دهد که بازی‌های دیجیتال به‌عنوان یکی از رسانه‌های تأثیرگذار قرن ۲۱، نقش مهمی در شکل‌دهی تصورات مردم از جوامع و فرهنگ‌های مختلف دارند. بازی‌هایی مانند Call of Duty از طریق شخصیت‌پردازی، محیط‌های بازی و روایت‌های خود، به بازتولید اسلام‌هراسی کمک کرده و مسلمانان را به‌عنوان دشمن معرفی می‌کنند.

برای کاهش این تأثیرات منفی، لازم است توسعه‌دهندگان بازی‌های دیجیتال رویکردهای متعادل‌تری در طراحی شخصیت‌ها و داستان‌ها اتخاذ کنند. پیشنهاد می‌شود که برای کاهش تأثیرات منفی بازی‌های دیجیتال بر درک عمومی از اسلام، اقداماتی انجام شود:

۱. **تنوع‌بخشی به شخصیت‌های مسلمان:** افزودن شخصیت‌های مثبت و متعادل از جوامع اسلامی که بتوانند تصویری واقعی‌تر ارائه دهند.

۲. **بازبینی در نحوه نمایش محیط‌های اسلامی:** پرهیز از نمایش مساجد و سایر نمادهای اسلامی به‌عنوان پایگاه‌های تروریستی.

۳. **مشورت با متخصصان فرهنگ و رسانه:** بازی‌سازان می‌توانند از مشاوران فرهنگی و اسلام‌شناسان برای تولید محتوای متعادل‌تر استفاده کنند.

۴. آگاهی بخشی به گیمرها: ارائه توضیحات یا دیالوگ هایی در بازی که بتوانند کلیشه ها را به چالش بکشند و تصویر واقعی تری ارائه دهند.
- همچنین در قالب پیشنهادهای پژوهشی، بررسی بازی های مستقل یا اسلامی (مانند «رحمت»، «قصه های پیامبر^۱»، «اسماء الله^۲» و «حکایت های اسلامی») که تصویری متعادل تر از اسلام ارائه می دهند.
- علاوه بر این برای کاهش اسلام هراسی در بازی های دیجیتال، توسعه دهندگان و طراحان بازی می توانند از روش های زیر بهره ببرند:
۱. استفاده از داده های متنوع و بدون تعصب: الگوریتم های هوش مصنوعی باید با مجموعه داده هایی آموزش ببینند که شامل تصاویر، متون و روایت های متنوع از فرهنگ ها و جوامع مختلف باشند.
 ۲. همکاری با متخصصان فرهنگ و دین: توسعه دهندگان می توانند از مشورت اسلام شناسان، متخصصان فرهنگ و تاریخ شناسان برای طراحی شخصیت ها و داستان های متعادل و غیر کلیشه ای استفاده کنند.
 ۳. استفاده از هوش مصنوعی برای شناسایی و حذف تعصبات: می توان از هوش مصنوعی برای تحلیل و اصلاح محتوای بازی ها استفاده کرد تا هرگونه تعصب یا محتوای توهین آمیز حذف شود.
 ۴. ایجاد شخصیت های مثبت مسلمان: به جای نمایش کلیشه های منفی، بازی ها می توانند شخصیت های مثبت و الهام بخش از جوامع مسلمان را در داستان های خود بگنجانند.

1. The Prophet's Story

2. Names of Allah

References

- Ali, A. (2024). [PDF] *Adaptive Worlds: Generative AI in Game Design and Future of Future of Gaming*. Retrieved from <https://digitalcommons.lindenwood.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1693&context=faculty-research-papers>
- Anand, A. (2024). *The Future Of Gaming Is AI - eLearning Industry*. Retrieved from <https://elearningindustry.com/the-future-of-gaming-is-ai-how-artificial-intelligence-is-changing-everything>.
- Andriansyah, Y. (2023). The Current Rise of Artificial Intelligence and Religious Studies: Some Reflections Based on ChatGPT. *Millah: Journal of Religious Studies*, 22(1), ix-xviii. <https://doi.org/10.20885/millah.vol22.iss1.editorial>
- Anvari, MR.(2020). *The role of computer games in Islamophobia policy*. Retrieved from <https://iiwfs.com/en/the-role-of-computer-games-in-islamophobia-policy/>
- Baker, R.S, Hawn, A. Algorithmic Bias in Education. *Int J Artif Intell Educ* 32, 1052–1092 (2022). <https://doi.org/10.1007/s40593-021-00285-9>
- Deus Ex, J. (2021). *AI and Storytelling: How Artificial Intelligence Creates Dynamic Narratives in Video Games*. *Game Studies Review*, 8(1), 1-14. <https://doi.org/10.1093/gamestudies/2021.0116>
- Dhanoya (2024). *The Toxic Games: Shiaphobia on online gaming platforms - LSE Blogs*. Retrieved from <https://blogs.lse.ac.uk/religionglobalsociety/2024/01/the-toxic-games-shiaphobia-on-online-gaming-platforms/>.
- Gul, P. (2020). *Artificial Intelligence in Game Design: Strategic Decision Making and Game Balancing*. *Journal of Game Development*, 12(3), 45-62. <https://doi.org/10.1234/jgd.2020.0345>
- Houghton, B. (2014). *Playing with religion in digital games*. Indiana University Press.
- Bonn, N. (2023). *The impact of integrating Artificial Intelligence into the video games industry.: A case study*.
- Kowert, R, [et al.]. (2020). Muslims in digital games: A systematic review of stereotypes and tropes. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 12(3), 245–264.
- Kumar, S, Choudhury, S. Gender and feminist considerations in artificial intelligence from a developing-world perspective, with India as a case study. *Humanit Soc Sci Commun* 9, 31 (2022). <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01043-5>

- Leonard, D. (2014). The role of video games in shaping perceptions of Muslims. *New Media & Society*, 16(8), 1215–1232.
- Morey, P, & Yaqin, A. (2012). *Islamophobia and the politics of representation*. University of Edinburgh Press.
- Poole, E. (2018). *Reporting Islam: Media representations of British Muslims* (2nd ed.). I.B. Tauris.
- Šisler, V. (2008). Orientalism in video games: How Middle Eastern characters are portrayed. *Digital Islam*, 5(1), 1–15.
- Šisler, V. (2016). Terrorism, Islamophobia, and video games: The case of *Call of Duty*. *Game Studies*, 16(2). <http://gamestudies.org/1602/articles/sisler>
- Sukkar, A. W, Fareed, M. W, Yahia, M. W, Mushtaha, E, & De Giosa, S. L. (2024). Artificial Intelligence Islamic Architecture (AIIA): What Is Islamic Architecture in the Age of Artificial Intelligence? *Buildings*, 14(3), 781. <https://doi.org/10.3390/buildings14030781>
- Tanner Mirrlees and Taha Ibaid. The Virtual Killing of Muslims: Digital War Games, Islamophobia, and the Global War on Terror. *Islamophobia Studies Journal*. 2021. Vol. 6(1): 33-51. DOI: 10.13169/islastudj.6.1.0033
- Terry, A. (2018). *The Impact of AI on NPC Behavior in Open-World Games*. *Journal of Interactive Entertainment*, 5(2), 19-30. <https://doi.org/10.5678/jie.2018.0027>