



Социальная структура, социальные институты и процессы
Social Structure, Social Institutions and Processes

Научная статья

DOI: 10.17748/2219-6048-2024-16-1-74-91

УДК: 93/ 316.47

Расим Байрактар

Университет Гиресун

г. Гиресун, Турция

<https://orcid.org/0000-0002-7576-8183>

rbayraktar@hotmail.com

Алиф Челенк¹

аспирант, университет Гиресун

г. Гиресун, Турция

<https://orcid.org/0009-0000-5462-1273>

elif.clnk.52@gmail.com

**ИСЛАМ: ПРОБЛЕМЫ ИСЛАМОФОБИИ В ЦИФРОВЫХ ИГРАХ.
МНЕНИЕ, ВЫВОДЫ**

Аннотация. Исламофобия – это явление, существующее не только в социальной жизни, но и представленное в глобальном цифровом мире. Ее основная философия заключается в том, чтобы внушать негативное восприятие объектов, которые исламская религия считает священными, например, в исламофобской фантастике, представляющей интерес для всех возрастных групп в цифровой среде. Контент, пропагандирующий исламофобию, прямо или косвенно демонстрируется на многих платформах, таких как СМИ, социальные сети, сериалы, мультфильмы, газеты и цифровые игры. Одним из таких цифровых продуктов является игра Counter-Strike. Игра Counter-Strike затрагивает все возрастные группы, но больше всего привлекает молодежь. В игре исламская религия и мусульмане намеренно негативно иллюстрируются с помощью визуальных эффектов, звуков и религиозных выражений, с использованием мест, которые исламская религия считает священными. В связи с этим в настоящем исследовании рассмотрен контент, содержащий исламофобские элементы. Было проанализировано, как исламофобские элементы,

¹ Аспирант кафедры социологии религии факультета теологии Университета Гиресун.

содержащиеся в цифровых играх, влияют на восприятие исламофобии в течение игрового времени, путем изучения взаимосвязи между реальным и виртуальным. В рамках качественного метода исследования была предпринята попытка провести обзор документов и описательный анализ, а также изучить элементы визуальных эффектов в игре Counter-Strike, которые могут вызвать негативное отношение к религии ислама.

Ключевые слова: цифровые игры, ислам, исламофобия, разжигание ненависти, нарушение прав человека, социология, религии, контент, платформа.

Для цитирования: Байрактар Р., Челенк А. Ислам: проблемы исламофобии в цифровых играх. мнение, выводы // Историческая и социально-образовательная мысль. 2024. Том 16. № 1 Р 74-91
DOI: 10.17748/2219-6048-2023-16-1-74-91

Original article

ISLAM: PROBLEMS OF ISLAMOPHOBIA IN DIGITAL GAMES. OPINION, CONCLUSIONS

Rasim Bayraktar

Giresun University

г. Giresun, Turkey

<https://orcid.org/0000-0002-7576-8183>

rbayraktar@hotmail.com

Alif Chelenk¹

Giresun University

г. Giresun, Turkey

<https://orcid.org/0009-0000-5462-1273>

elif.clnk.52@gmail.com

Abstract. Islamophobia is an industry introduced to the digital world by global actors. Its core philosophy is to expose the negative characteristics of objects that the Islamic religion considers sacred to Islamophobic fiction that appeals to all age groups in a digital environment. Content promoting Islamophobia is directly or indirectly shown on many platforms such as media, social networks, TV series, cartoons, newspapers and digital games. One such digital content is the game Counter-Strike. The game Counter-

¹ Аспирант кафедры социологии религии факультета теологии Университета Гиресун.

Strike affects all age groups, but it attracts the youth the most. In the game, the Islamic religion and Muslims are subliminally poorly illustrated through visuals, sounds and religious expressions using places that the Islamic religion considers sacred. In this regard, the proposed study examines the studied content that feeds the Islamophobic elements present in the game. It decommunized how Islamophobic elements contained in digital games influence perceptions of Islamophobia over users' time spent by examining the relationship between the real and the virtual. The qualitative research method attempted to conduct a document review and descriptive analysis, and examined visual elements in the Counter-Strike game that may cause negative attitudes towards the religion of Islam.

Keywords: digital games, Islam, phobias, games, sociology, religions, content, effect, platform.

For citation: Bayraktar R., Chelenk A. Islam: problems of islamophobia in digital games. opinion, conclusions // Историческая и социально-образовательная мысль. 2024. Том 16. № 1 P 74-91
DOI: 10.17748/2219-6048-2023-16-1-74-91

Введение

Игра существует как важная сфера деятельности человеческой жизни со времен прошлых цивилизаций. Она привлекает внимание всех слоев общества и всех возрастных групп, обеспечивая приятное времяпрепровождение. В то время как развивающийся и меняющийся мир претерпевает изменения во многих областях, изменения неизбежны и в играх. С глобализацией технологии стали важным инструментом в мире, где расстояние больше не имеет значения. С распространением цифровых технологий и Интернета игры заняли свое законное место на цифровых платформах. В настоящее время влияние игр на молодежь неуклонно растет, и отчетливо видно, как мусульманский «профиль» все больше прослеживается в играх. В игры встраиваются некоторые знаковые элементы. Они часто остаются вне поля зрения пользователей. В играх используемый персонажами язык является маргинальным. В языковом содержании, используемом персонажами, исламские высказывания подаются в негативном ключе. Игры такого компрометирующего содержания выпускаются западными СМИ с 1990-х годов. Действительно, игры, о которых далее пойдет речь и которые транслируются по всему миру через цифровые платформы, становятся обычным явлением и в Турции. В эти игры охотно играют все возрастные группы, не осознавая таящегося в них

подвоха. Видя опасность ситуации, Министерство молодежи и спорта Турецкой Республики выявило многие из этих игр, спонсируемых исламофобами [33]. Идентифицированные игры: Guitar Hero 3 (Герой гитары 3), Devil May Cry 3 (Демоны тоже плачут 3), Resident Evil 4 (Обитель зла 4), Resident Evil 5 (Обитель зла 5), Call Of Duty – Modern Warfare 2 (Зов долга – Современная война 2), Call Of Duty – 2 (Зов долга 2) и это Counter-Strike (Контратака).¹

Люди, которые играют в упомянутые игры, не просто смотрят фото или видео – они взволнованы, радуются, когда добиваются успеха в игре, расстраиваются, когда проигрывают. Тот факт, что люди размышляют о своем поведении так, как будто они действительно живут в цифровых играх, делает содержание этих игр чрезвычайно важным. В ходе знакомства с содержанием этих игр обнаруживается множество негативных явлений, таких как насилие, расизм и маргинализация. В играх, созданных западными производителями, обычно главными героями являются американские солдаты, а врагами – мусульмане.

Мусульмане изображаются террористами, варварами и врагами, которых нужно уничтожить. Религиозные символы, содержащиеся в цифровых играх, формируют у играющих негативное восприятие религии, что, в свою очередь, вызывает изменения в их религиозном мышлении и поведении. Антиисламские и антимусульманские настроения могут формироваться подсознательно из-за цифровых игр, в которые дети и подростки активно играют, особенно в подростковом возрасте, когда начинает формироваться их мировоззрение. С помощью цифровых игр можно сконструировать инструмент пропаганды расы, культуры, религии или идеологии. Исламофобия также является воплощением такой пропаганды [3]. Действительно, игры, пропагандирующие исламофобию, стали самыми продаваемыми и популярными. Согласно текущим данным, самыми продаваемыми играми являются такие как Counter-Strike 2, Dota 2 (стратегическая игра в реальном времени), Pubg: Battlegrounds (Поля сражений Pubg), Call of Duty (Зов долга) [32]. Наибольшее количество сыгранных игр и количество игроков отражены на рисунке 1.

¹ Исламофобские элементы, присутствующие в играх: 1. Guitar Hero 3 (Герой гитары 3) – арабское слово «Аллах» написано на полу, на котором стоят играющие на гитаре и поющие персонажи. 2. Devil May Cry 3 (Демоны тоже плачут 3) – в игре ворота Каабы, священного дома мусульман, использовались как врата зла. 3. Resident Evil 4 (Обитель зла 4) – пророк в игре Мухаммад, ворота гробницы (Масджид Набави) изображены как большие входные ворота перед тем, как зомби нападут на персонажей. 4. Resident Evil 5 (Обитель зла 5) – в игре одна из сцен происходит в библиотеке, где все книги стоят на полках, а Священный Коран находится на полу. 5. Call Of Duty Modern Warfar 2 (Зов долга – Современная война 2) – в игре есть картина, украшенная хадисами Шарифа, прямо над грязным унитазом в туалете разрушенного дома. Это был хадис «Аллах прекрасен и любит прекрасное» на арабском языке. 6. Call Of Duty 2 (Зов долга 2) – в одной из сцен игры минарет атакован самолетами и подожжен.

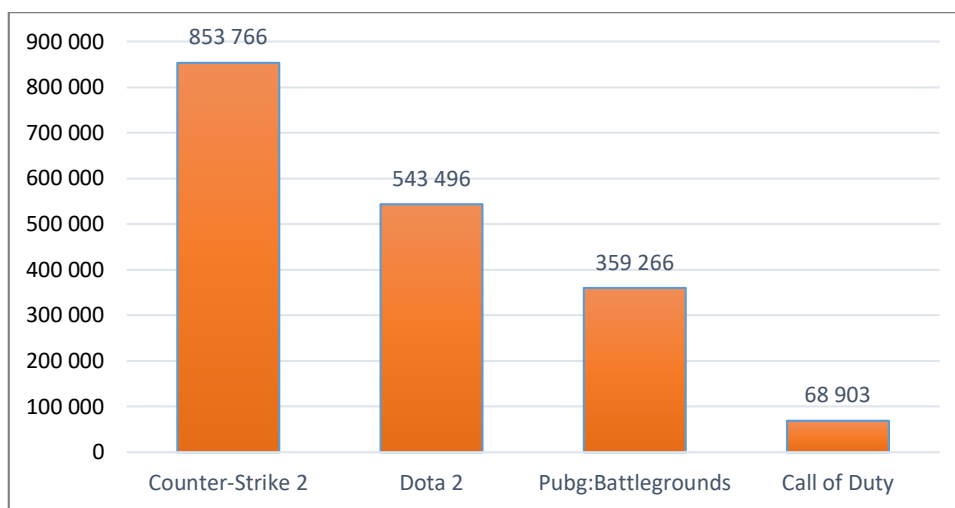


Рисунок 1. Наибольшее количество сыгранных игр и количество игроков

Определение понятия «игра»

Игра – это инструмент для развития способностей и интеллекта, с определенными правилами, позволяющая хорошо провести время [28]. Другими словами, это мероприятия, проводимые участниками в форме физических и умственных соревнований в соответствии с правилами [11, 12]. Хотя и форма, и содержание игры меняются от эпохи к эпохе, от культуры к культуре, она продолжает сопровождать нас в любой период жизни. Даже взрослые получают удовольствие, когда играют, и бывают при этом счастливы. Это обстоятельство помогает детям с раннего возраста узнавать свое окружение и понимать мир. Дети испытывают в играх множество эмоций, таких как любовь, ревность, ненависть, гнев, счастье [31]. Исследуя историческое происхождение игры, Хуэйзинга утверждает в своей работе «Номо Ludens (Играющий человек)», что игра существует во всех аспектах культурной жизни. Он рассматривает игру как элемент внутри культуры, который существовал и до культуры. Игровое соперничество играет важную роль как сущность в развитии архаичных форм культуры. Тот факт, что даже вооруженные конфликты связаны правилами, на самом деле отражает правила гуманности. Таким образом, игровая культура развивалась с примитивных времен, существовала как часть культуры, почти как живой плод, отделенный от материнского растения [19].

Определение концепции цифровых игр

Цифровые игры – это игры, в которые можно играть через цифровые устройства [13]. Другими словами, цифровые игры – это электронные игры, в которых игрок взаимодействует с игрой через интерфейс. В цифровые игры можно играть с одним или несколькими людьми, онлайн или офлайн [15]. Типы цифровых игр сами по себе классифицируются как компьютерные игры, консольные игры, онлайн-игры, мобильные игры и социальные игры. Компьютерные игры –

это игры, в которые пользователи ПК могут играть через Интернет, установив их на компьютер. Консольные игры – это игры, в которые играют на стационарном оборудовании, таком как Playstation, Xbox. Онлайн-игры – это игры, начало которых очевидно, но конец не определен, которые развиваются без каких-либо ограничений по времени при взаимодействии игрока. Мобильные игры – это игры, разработанные для портативных устройств, а также для смартфонов, планшетов. Социальные игры – это общение новых медиа, сформированных в социальных сетях, и игры, в которые пользователи социальных сетей могут играть [5, с. 1-9]. По определению Mutlu Binark, цифровые игры – это программное обеспечение для развлечения и досуга, основанное на компьютерном тексте или визуальных эффектах, которое один или несколько человек могут использовать вместе на электронных платформах, таких как компьютеры или игровые консоли, через физическую или онлайн-сеть. Игровое отношение, разработанное игроком в культуре цифровых игр, отличается от игрового отношения в реальных играх тем, что игрок «находится в игре». Игрок привязан ко времени и месту проведения цифровой игры, и успех его присутствия в игре зависит от интенсивности этой преданности делу. Игра продолжает существовать, приобретая совершенно другие качества в цифровом пространстве с развитием технологий и распространением Интернета. Цифровые игры превращаются из элемента субкультуры в мощную индустрию, поскольку они начинают привлекать более широкую аудиторию как средство общения и развлечения [22, с. 29].

Определение понятия исламофобия

Рассматривая этимологию понятия «исламофобия», можно констатировать, что оно возникло в результате слияния слов «ислам» и «фобия». Понятие «ислам» означает достижение спасения, подчинение, дарение, установление мира [25, с. 1]. Другими словами, ислам означает повиновение, пребывание в мире. Термин «ислам» означает «путь подчинения (Божественной воле)» [23, с. 224]. Понятие «фобия», с другой стороны, относится к сильному страху перед определенной ситуацией или конкретным объектом, который не имеет логического объяснения и не поддается контролю [30, с. 111]. Фобия, образованная от слова «фобос» (Фобос в греческой мифологии – бог страха), относится к страху в общих чертах и придает значение страха словам, к которым добавляется [14, с. 107]. И когда *-фобия* завершает слово, она придает также некоторый оттенок неприязни или ненависти как к объекту, так и к ситуации. Ксенофобия является примером этого состояния.

Значение термина «исламофобия» – состояние страха перед исламом и мусульманами. Страх перед чем-либо, когда он постоянен и не устраняется, со временем превращается во враждебность к ситуации, которой опасаются. Эта враждебность соответствует концепции исламофобии как враждебности по отношению к исламу [26, с. 13]. В Ларуссе, одном из самых популярных словарей Фран-

ции, исламофобия также определяется как враждебное отношение к исламу и мусульманам [12]. Можно определить исламофобию как разжигание ненависти или враждебности по отношению к исламу или мусульманам в целом или недоверие, подозрение к ним, страх перед исламом [21, с. 31-54]. Исходя из данных определений можно сказать, что такие выражения, как негативное отношение, враждебность к исламу и мусульманам, нарушение прав человека, расизм, используются в контексте исламофобии. Эти негативные взгляды на ислам также могут повлиять на мусульман во многих областях, политической, экономической, правовой, религиозной и т.д., ставя их под подозрение.

В следующей части нашего исследования мы рассмотрим игру Counter-Strike, одну из самых популярных, и попытаемся выявить негативные ситуации, связанные с исламом, которые происходят в игре.

Описание и история игры Counter-Strike

Counter-Strike (Контратака), или «CS», как его называют во всем мире, впервые вошел в нашу жизнь в 1999 и 2000 гг. Игра была произведена в Великобритании. Сюжет игры основан на игровых сериях Quake (Землетрясение) и Half-Life (Период полураспада). Минь Гусман Ле, вьетнамский программист-любитель, создал неофициальный мод / версию для игры Quake, которую он назвал Navy SEAL. Позже Ле решил объединить созданную им игру Action Quake 2 (землетрясение в действии) с Джессом Клиффом, руководителем веб-сайта, и создать новый мод для другой игры. Новый режим, который они создали вместе, – это новый неофициальный режим Half Life, названный ими Counter-Strike. Это серия тактических видеоигр в жанре шутер от первого лица¹, разработанная компанией Valve Corporation (производитель видеоигр) в 1996 г. [35]. Игра Counter-Strike «в основном представляет собой столкновение в стиле полицейского участка между группой боевиков с террористическим мышлением, которые похищают группу заложников и занимают объект, и силами антитеррористической безопасности, которые пытаются помешать им, обезвредить бомбу и спасти заложников». Поскольку эта игра разработана в многопользовательском жанре, в нее играют против реальных людей, которые собираются вместе в виртуальной среде [27, с. 11-13].

Права интеллектуальной собственности на игру Counter-Strike, выпущенную в 1999 г., принадлежат компании Valve. Единственная цель в игре состоит в том, чтобы игроки Counter-Strike, столкнувшиеся в виртуальной среде, сражались и убивали друг друга на площадках соперников. Конкретнее, одна сторона является террористической, а другая – участвует в антитеррористической команде,

¹ Шутер от первого лица (FPS) относится к играм, в которых игроки видят игру глазами персонажа. В играх FPS есть такие элементы, как ножи, оружие и бомбы. Игроки FPS видят игровой мир глазами персонажей и используют эти элементы, чтобы персонажи могли применить их наиболее эффективно.

и члены обеих команд пытаются убить друг друга с помощью оружия и бомб замедленного действия, взорвать или обезвредить бомбу, захватить объекты, организовать успешное убийство выбранного персонажа или спасти заложников. Когда одна из сторон выигрывает игру, она переходит в новый раунд, и битва начинается снова [8].

Игра Counter-Strike была улучшена благодаря обновлениям. Компания Valve выпустила версию Counter-Strike 1.1 и выставила ее на продажу. После версии 1.1 были выпущены версии 1.2, 1.3, 1.4, 1.5. В версиях 1.1-1.5 игровой процесс аналогичен. Позже компания выпустила версию 1.6, новейшую версию того периода. В этой версии на карты добавлены новые локации. Используемые предметы (ножи, пистолеты, автоматическое оружие, винтовки, бомбы замедленного действия и т.д.), дека, интерфейсы полностью изменены. Как и во многих странах, наиболее популярной версией в Турции была версия 1.6 [27, с. 23-29].

Исламофобские мотивы в игре Counter-Strike

Давайте попробуем проанализировать впечатления о голосовых сообщениях, религиозных выражениях, местах и символах в игре.

Голосовые сообщения

В игру Counter-Strike играют две команды: террористы и контртеррористическая команда. В игре слышно, как они кричат: «Аллаху Акбар и Ла Илаха Иллаллах (Аллах превыше всего, и нет божества, кроме Аллаха)», в то время как антитеррористическая группа нападает на террористов или убивает их [36]. С помощью этого звукового дополнения террористы изображаются как мусульмане и одновременно как враги, которых нужно убить. Мусульмане, естественно, бурно отреагировали на эту ситуацию. Позже компания-производитель обновила игру, удалив этот звуковой эффект.¹

Религиозные выражения

Игра ведется на разных картах. Игровые площадки спроектированы как мусульманские кварталы, где проходили боевые действия. На стенах есть различные арабские фразы. Таким образом, исламские послания даются символами. Можно увидеть эту ситуацию (рисунок 2) в исламских посланиях на стене текке², дающих религиозное образование [10].

¹ Один голосующий поддерживает профиль мусульманского террориста в комментарии, сообщая следующее: «Контрудар сначала Аллаху Акбар, затем бум и 50 погибших», говоря тем самым, насколько мусульмане отождествляются с актами самоубийства. Для получения более подробной информации см.: Мустафа Джинги, СМИ и исламофобия, изд. Хакан Айдын. Анкара: Нобель, 2019. С. 228.

² Место поклонения.



Игровой образ

Реальный образ

Рисунок 2. Скриншот со стены Благай текке

Новая карта была добавлена в Counter Strike – Global Offensive (Контратака – Глобальное наступление), новую версию игры Counter-Strike. Название карты – «Благай». Благай – это название города в Боснии и Герцеговине. Как и на других картах игры, на карте «Благай» есть арабские фразы. Но на этот раз на стене с картой, в отличие от других, был приведен аят¹ из Корана [17, с. 323]. Значение религиозного выражения на стене, которое на самом деле существовало в Благое, выбранном в качестве игрового места, было изменено. В действительности в Благое надпись на стене приведена на пяти языках (английском, сербском, хорватском, турецком, арабском), однако в игре исламский стих в арабском варианте не приводится. Арабский текст («Мы создали все живое из воды») был удален из исламского послания на стене и заменен тремя арабскими буквами, значение которых неизвестно. И игрок показывает на цель (эти три буквы) своим оружием в руке. Приведенное здесь изменение вызывает вопрос, какова была цель, почему предпочтение отдается трем буквам, что они означают и почему аят Корана не приведен полностью.

Еще одно соображение заключается в том, что, пока игра продолжается в обычном режиме, другие сообщения игнорируются и на них не обращают внимание. Основная причина, по которой аяты Корана сознательно даются, – это попытка обосновать теорию эволюции. Эта ситуация также была отмечена в комментариях игроков. А комментарии игроков к аяту «Мы создали все живое из воды» следующие: «Шахнаме, вода – это первое, что было создано», «Разве мы не были созданы из грязи?», «Во всей игре они написали только одну турецкую

¹ Полный текст аята гласит: «Разве те, которые не уверовали, не видели, что, когда небеса и земля были соединены, Мы разделили их и сотворили из воды все живое? Неужели они не уверуют?» Коран: Анбия:30.

надпись, которая имеет отношение к исламу» [7]. В сделанных комментариях также использовался маргинальный язык. Исходя из всего этого можно сказать, что стих Корана, написанный на разных языках, содержит негативные послания, направленные на религию ислам.

Религиозные достопримечательности и символы

Некоторые карты, на которых ведутся боевые действия в игре Counter-Strike, спроектированы как мусульманские кварталы. Игроки встречаются в религиозном месте и выбирают его для себя как место развлечений (поле битвы). Это видно на рисунке 3.



Рисунок 3: Изображение мечети, показанное в пункте назначения

Похоже, что мусульманские города часто неправильно изображаются на используемых картах. Они представлены полуразрушенными, построенными из сырцового кирпича. Даже вывески обычно написаны неправильно. Мечеть, которой поклоняются мусульмане, показанная на рисунке, выставлена как поле битвы [6].

На другом фрагменте молитвенный коврик, где мусульмане падают ниц во время богослужения, изображен как обычное место (рисунок 4).



Рисунок 4: Изображение молитвенного ковра

В игре есть молитвенный коврик на полу в комнате. Этот молитвенный коврик, который придает благоговейный настрой мусульманам, подан как обычный предмет, который попирают ногами. Здесь также попираются религиозные символы, которые мусульмане используют для ежедневных богослужений, и предпринимаются сознательные действия в отношении религии ислама [7].

На другом фрагменте (рисунок 5) религиозное учебное заведение изображено как поле битвы.

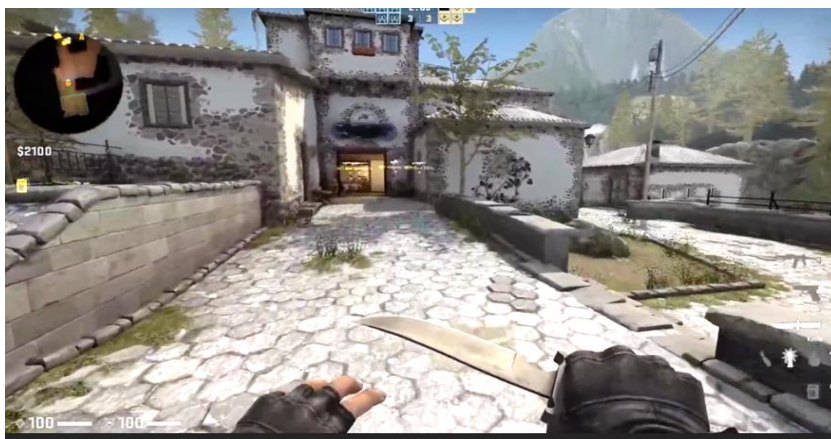


Рисунок 5: Благай Текке, Босния и Герцеговина

Текке Альперенов, которую дервиш по имени Сари Салтук основал в городе Благай (Босния и Герцеговина) изображен как поле битвы. Текке, который мусульмане используют для многих богослужбных целей, таких как образование, зикр, намаз, отображается как место, где ведется война [9].

Виртуальность и реальность

Онлайн-игры не доставляют людям настоящего удовольствия, независимо от того, насколько они хотят играть. Одна из главных мотиваций радикальных организаций заключается в том, что люди хотят получать удовольствие, которое они хотят получать в военных играх в реальном мире. Люди, которые испытывают удовольствие от убийства врагов в виртуальной среде в игре, становятся сильнее в своем желании присоединиться к организации и сражаться в реальной жизни. Таким образом, организации используют игры в своей пропагандистской деятельности. Некоторые религиозные террористические организации действуют также скрытно, направляя людей с помощью видеоигр. Например, в пропагандистских видеороликах ИГИЛ (террористическая организация, запрещенная на территории Российской Федерации) FPS (шутер от первого лица) использует знакомые кадры из игр. В частности, Call of Duty напрямую относится к таким играм, как Counter-Strike [16, с. 491]. В этих видео он указывает на стих из Корана, в котором говорится: «Сражайтесь с ними, чтобы Аллах наказал их вашими руками, опозорил их

и даровал вам победу над ними» [2, с. 188], и призывает западную молодежь присоединиться к ИГИЛ. Это расист и террорист Brenton Harrison Tarrant [39], который убил 51 и ранил 49 мусульман в результате вооруженного нападения на две мечети в Крайстчерче (Новая Зеландия) 15 марта 2019 г. и поделился этим в прямом эфире, сравнив его с видеоиграми.

В играх-шутерах, таких как виртуальная игра Counter-Strike с изображениями резни в Новой Зеландии, размещенными в социальных сетях, попытки убийства мирных жителей или мусульман очень похожи. Из упомянутых жестоких цифровых игр в игре Counter-Strike борьба двух групп, террористической и анти-террористической, заключается в том, что эти группы пытаются уничтожить друг друга, выполняя поставленную перед ними задачу посредством убийств, используя тяжелое вооружение [20, с. 461]. Аналогичным образом многие нападения произошли и в США. Самое кровавое из них произошло в 2007 г. в Технологическом университете Вирджинии. Сын Хуэй Чо, студент старшего курса факультета английского языка Технологического института Вирджинии, убил 32 человека и многих ранил в результате двух совершенных им нападений. Чо, который после резни покончил жизнь самоубийством, постоянно тренируется в своей комнате в кампусе в игре Counter-Strike по сценарию охоты на «мусульманских террористов».

Основываясь на этих примерах, мы можем сказать, что военные цифровые игры поощряют детей и молодежь к насилию. Игры, которые усиливают враждебные чувства, делают насилие приемлемым, даже смертельным, почти полностью разрушая истинное восприятие людей, создают основу для преступности [34].

Потраченное время и зависимость

Среднегодовые темпы роста индустрии цифровых игр достигли 8,1%. В настоящее время в мире насчитывается 1,5 млрд цифровых игроков. В Турции общее количество цифровых игроков составляет около 22 млн [18]. Следует отметить, что со временем начинает образовываться стойкая привязанность к игре, перерастающая в игроманию. Игровая зависимость – это состояние, при котором обычно за два месяца игра становится приоритетной по сравнению с другими интересами и повседневными делами, контроль над собой в процессе игры снижается, и игра продолжается, несмотря на ее негативные последствия. Когда в жестокие игры играют постоянно, это приводит к принятию насильственного поведения и деформации психики. Если человек участвует в большом количестве актов насилия в играх и получает от этого удовольствие, вероятность того, что он как реальный человек совершит аналогичные действия в кризисных ситуациях, возрастает [29]. В этом контексте важны временные ограничения и профилактика зависимости человеческой личности от цифровых игр.

В этой связи необходимо отслеживать сообщения, содержащие антиисламский посыл, скрытый в играх. Цифровые игры используются как средство распространения исламофобии. Ведь игроки становятся действующими лицами цифровых игр и принимают в них активное участие. Во время просмотра фильма человек становится свидетелем убийства человека, которого называют террористом. Но когда он играет в цифровую игру, он берет на себя роль солдата и лично убивает мусульманина, представленного ему в качестве террориста, и зарабатывает столько очков, сколько убито мусульман. Это показывает, что в цифровых играх преобладает исламофобский подход. По сути, существует не исламофобия, а враждебность к исламу. «Резня мусульман» происходит в быстро распространяющихся цифровых играх, враждебность к исламу навязывается путем разжигания неприязни и ненависти, и эту ситуацию пытаются нормализовать, вызывая у игрока привыкание [4]. Жестокость цифровых игр, с одной стороны, вызывает психологические депрессии и поведенческие расстройства, а с другой – усиливает враждебность к исламу. Одной из основных причин эрозии духовности среди молодежи в последнее время являются цифровые игры [1]. На рисунке 6 указано время, проведенное игроками в игре в зависимости от их возрастной группы [40].



Рисунок 6. Количество времени, которое люди проводят в играх еженедельно, в зависимости от возрастных групп

Выводы

Цифровые игры стремительно развиваются, становясь неотъемлемой частью повседневной жизни. Люди играют в игры, чтобы развлечься, посоревноваться, проявить солидарность, командный дух и отвлечься от реальных проблем. Они находят свое место в сфере интересов детей и молодежи и влияют на их структуру мышления. В настоящее время страх перед исламом культивируется на

виртуальных платформах, созданных с развитием технологий и сетей связи. Действительно, эта ситуация разжигает ненависть и враждебность по отношению к мусульманам во всем мире. Ислам, который на самом деле является религией мира и братства, служит источником терроризма и жестокости на многих платформах. Однозначно, цифровые игры разработаны так специально: ислам и изображенные в них мусульманские ценности используются в качестве мощного оружия для распространения исламофобии. Эти цифровые элементы, придающие насилию глобальную популярность и отождествляющие терроризм с мусульманством, подсознательно отражают страх перед исламом и мусульманами в глобальном масштабе.

В настоящей статье, посвященной игре Counter-Strike, мы видим, как через определенные элементы, которые ислам считает священными, подсознательно стремятся сформировать его негативное восприятие. Враждебность к исламу проявляется в скрытом содержимом, которого на первый взгляд не видно в игровом процессе, а ислам изображается как недостойная религия. Ислам приравнивается к терроризму. Некоторые карты, на которых ведутся боевые действия в игре, спроектированы как мусульманский квартал. Изображение мечети как поля битвы, а также приведение стиха из Корана, лишаящего его арабского происхождения, предполагает формирование исламофобского восприятия. С помощью звуковых эффектов, используемых в игре, когда террористы умирают со словами «Нет божества, кроме Аллаха», обесцениваются исламские ценности. Молитвенный коврик подается как место, которое можно бесцеремонно попить. Таким образом, цифровые игры не только являются виртуальной средой, но и эффективны для изменения восприятия, отношения, мышления и поведения в реальной жизни. Игры, играемые в виртуальных средах, воспринимаются как репетиция реальной жизни. В приведенных выше примерах было установлено, что террористические организации репетируют свои атаки с помощью игр, а потом действуют в реальной жизни. Игра Counter-Strike – только одна из них, и существует множество подобных игр, содержащих враждебное отношение к исламу.

Подобными играми увлекаются все возрастные группы – как мусульмане, так и немусульмане. Таким образом, эта опасность затрагивает каждый социальный срез, независимо от этнической, религиозной и конфессиональной принадлежности, что, в свою очередь, приводит к тому, что отдельные люди воспринимаются враждебно. Таким образом, тем, кто играет в вышеупомянутые игры, очень важно правильно ответить на вопросы, возникающие на уровне разума и эмоций. Политики, экономисты, продюсеры и исследователи по этому вопросу, как вы думаете, каковы чувства мусульман и немусульман по отношению к своим единоверцам? Как игроки относятся к себе и своим единоверцам, когда играют в эти игры? Испытывает ли игрок сожаление, уничтожая мусульманина и зарабатывая очки? Когда игрок прославляет Запад и западные ценности, сочувствует ли он другим религиям или предубежден против них? Поиск ответов на такие вопросы, как мир и спокойствие, всегда чрезвычайно важен.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аднан Калкан. Опасность исламофобии в цифровых играх [Электронный ресурс] – URL: <https://www.tyb.org.tr/adnan-kalkan-dijital-oyunlarda-islamofobitehlikesi-60017h.htm>. (Дата обращения: 12.01.2024).
2. Али Озек, Хайреттин Караман, Али Тургут, Мустафа Чагликер, Ибрагим Кафи Денмез, Садреттин Гумуш. Священный Коран и его объяснение. – Анкара: Изд-во Турецкого фонда Диянет, 1997.
3. «Игры, связанные с исламофобией, вызывают негативную реакцию! Внимание, давайте держать наших детей подальше! Вот враг ислама (13 игр)» / видео. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.ahaber.com.tr/video/yasam-videolari/analiz-islamofobi-iceren-oyunlar-terki-cekiyor-dikkat-cocuklarimiz-uzak-tutanim-iste-islam-dusmani-13-oyun-video>. (Дата обращения: 11.01.2024).
4. Исламофобия в компьютерных играх. [Электронный ресурс] – URL: https://tif.org.tr/images/haberler/1610187782344_islamofobiii.pdf.2023. (Дата обращения: 11.01.2024).
5. Джейда Ильгаз Бююкбайкалл, Перл Абай Кансабунку. Новая медиасреда и цифровые технологии в Турции. Феномен игры // Стамбульский университет. – 2020. – № 4. – С. 1-9.
6. Counter-Strike: Global Offensive 1. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=pbipZFL23Z8&list=LL&index=1>. (Дата обращения: 10.01.2024).
7. Counter-Strike: Global Offensive 2. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=XbIW9zDSmh8&list=LL&index=4&t=2015s>. (Дата обращения: 10.01.2024).
8. Интересная история выхода игры Counter-Strike. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.turkhackteam.org/konular/counter-strike-oyununun-ilk-gincikis-hikayesi.2010363/>. (Дата обращения: 12.01.2024).
9. CSGO Vlagai – обзор карты мастерской 1080p. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Hv-Brf8dBGE&t=327s>. (Дата обращения: 10.01.2024).
10. Стих, написанный на стене на новой карте, появившейся в CS:GO. – URL: <https://www.technopat.net/sosyal/konu/cs-goya-gelen-yeni-haritada-ki-duvarda-yazan-ayat.2121567/>. (Дата обращения: 10.01.2024).
11. Французский словарь Ларусса. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/islamophobie/186470> (Дата обращения: 26.12.2023).
12. Французский словарь Ларусса: «исламофобия» / Мерриам-Вебстер. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game?src=search-dict-hed>. (Дата обращения: 25.12.2023).

13. Словари Тюркского языкового общества. Текущий турецкий словарь.: «цифровой». [Электронный ресурс] – URL: <https://sozluk.gov.tr>. (Дата обращения: 25.12.2023).
14. Граф Гюльбахар. Исламофобия и СМИ на Западе: на примере Франции: Магист. дис. – Анкара: Факультет философии и религиоведения Высшей школы социальных наук Университета, 2017.
15. «Играй безопасно». Отчет о цифровых играх. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf>. (Дата обращения: 28.12.2023).
16. Галогенид Н. Озудогру Эрдоган. Оцифровка и религия. Теоретические подходы и примеры их применения. Изд. Ихсан Чпчиоглу, Фатма Чапчиоглу. – Стамбул: Критерий, 2022.
17. Халил Алтунташ, Музаффер Шахин. Священный Коран. 21. БС. – Анкара: Управление по делам религии, 2011.
18. «Создана горячая линия для цифровых игр с содержанием исламофобии»: Анатолийское агентство. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.aa.com.tr/tr/turkiye/islamofobi-icerikli-dijital-oyunlar-icin-ihbar-hatti-kuruldu/677650>. (Дата обращения: 12.01.2024).
19. Йохан Хуйзинга. Homo Ludens: эссе о социальной функции игры. Трк. Мехмет Али Кылычбай. 2. БС. – Стамбул: Подробные публикации, 2006.
20. Мохаммед Тосун. Оцифровка и религия. Теоретические подходы и примеры их применения. Изд. Ихсан Чапчиоглу, Фатма Чапчиоглу. – Стамбул: Критерий, 2022.
21. Мурат Акташ. Тезис о растущей исламофобии и столкновении цивилизаций в Европе. – 2014. – № 13/1. – С. 31-54. [Электронный ресурс] – URL: https://doi.org/10.1501/Avraras_0000000199.
22. Мурат Бинарк, Исследования в области новых медиа. – Анкара: Публикации в сносках, 2007.
23. Мустафа Айдын. Основные понятия в современной культуре. 2. БС. – Стамбул: Открывающая книга Пинар Публикации, 2013.
24. Мустафа Джинги. СМИ и исламофобия. Изд. Хакан Айдын, Метин Экен, Мустафа Дервиш Дерели. – Анкара: Нобель, 2019.
25. Мустафа Синаноглу. “Исламская энциклопедия Турецкого религиозного фонда”. Ислам. 23:1. – Стамбул: Публикации Турецкого фонда Диянет, 2001.
26. Нихат Длинный. Исламофобия в Европе: на примере Великобритании. – Стамбул: Pınar Yayınları, 2012.
27. Орхан Эфе Озенч, Хасан Кескин. Киберспорт и Counter Strike в Турции. 3. БС. – Стамбул: Профиль-Книга, 2019.
28. Словари Тюркского языкового общества. Текущий турецкий словарь: «игра». [Электронный ресурс] – URL: <https://sozluk.gov.tr>. (Дата обращения: 20.12.2023).

29. К чему приводит игровая зависимость? [Электронный ресурс] – URL: <https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/oyun-bagimlilik-nelere-yol-aciyor>. (Дата обращения: 20.12.2023).
30. Омер Демир, Мустафа Аджар. Словарь социальных наук. 7. БС. – Конья: Литературная академия, 2020.
31. Психосоматика. Восприятие детьми игры. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.psikosanat.com.tr/cocuklarin-oyunu-algilayisi/>. (Дата обращения: 26.12.2023).
32. «Это бестселлер и очень популярная в Steam игра». [Электронный ресурс] – URL: <https://store.steampowered.com/charts?l=turkish>. (Дата обращения: 12.01.2024).
33. Министерство молодежи и спорта: исламофобия в компьютерных играх. [Электронный ресурс] – URL: <https://tif.org.tr/images/haberler/1610187782344islamofobiii> (Дата обращения: 26.12.2023).
34. Видеоигры: бомба замедленного действия нового поколения. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.gzt.com/gercek-hayat/video-oyunlari-yeni-neslin-saatli-bombasi-3770450>. (Дата обращения: 10.01.2024).
35. Википедия – свободная энциклопедия. [Электронный ресурс] – URL: https://tr.wikipedia.org/wiki/Birinci_sahıs_nişancı. (Дата обращения: 05.02.2024).
36. «Террористов изображают мусульманами и кричат "Ла илаха Иллаллах"». [Электронный ресурс] – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=0m0kGcICkOI>. (Дата обращения: 12.01.2024)
37. Counter-Strike: Global Offensive имеет турецкую надпись New mapte (Благай) (Сура аль-Анбия, 30 стих). [Электронный ресурс] – URL: https://www.reddit.com/r/Turkey/comments/wtfs6/counterstrike_global_offensive_yeni_mapte/. (Дата обращения: 02.01.2024).
38. ETERNAL FIRE против GOTHBOICLIQUE / Чемпионат INTEL ESL по CS:GO в Турции | Полуфинал Dust 2. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=EPbKHIf-i7Q>. (Дата обращения: 04.01.2024).
39. Анализ новозеландской атаки. [Электронный ресурс] – URL: <https://www.gencdiplomatar.com/upload/2019/10/yeni-zelanda-edit-tr-son>. (Дата обращения: 03.01.2024).
40. Отчет об играх и киберспорте за 2023 год. [Электронный ресурс] – URL: <https://commercial.yougov.com/rs/464-VHH-988/images/YouGov-Gaming-and-Esports-whitepaper-2023-Reaching-Gamers-everywhere.pdf>. (Дата обращения: 04.01.2024).

Информация об авторах: Расим Байрактар, доктор исторических наук,
Университет Гиресун,
г. Гиресун, Турция
<https://orcid.org/0000-0002-7576-8183>
rbayraktar@hotmail.com

Алиф Челенк, аспирант кафедры социологии религии факультета теологии
Университета Гиресун.
г. Гиресун, Турция
<https://orcid.org/0009-0000-5462-1273>
elif.clnk.52@gmail.com

Авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи

Information about the authors: Rasim Bayraktar, Doctor of Historical Sciences,
Giresun University,
г. Giresun University, Giresun, Turkey
<https://orcid.org/0000-0002-7576-8183>
rbayraktar@hotmail.com

Alif Çhelenk, PhD student, PhD student at the Department of Sociology of Religion,
Faculty of Theology, Giresun University.
г. Giresun, Turkey
<https://orcid.org/0009-0000-5462-1273>
elif.clnk.52@gmail.com

The authors have read and approved the final manuscript

Статья поступила в редакцию / The article was submitted: 27.12.2023

Одобрена после рецензирования и доработки / Approved after reviewing and
revision: 14.02.2024

Принята к публикации / Accepted for publication: 25.02.2024

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов / The authors declare no
conflicts of interests

© Байрактар Р. 2024

© Челенк А. 2024

© «ИСОМ». 2024