٢٣

توظيف الألعاب الإلكترونية في نشر قيم الدعوة الإسلامية

دراسة مقترحة لتصميم لعبة دعوية

Employment of Electronic Games in Promoting Islamic Da'wah Values: A Proposed Study for Designing a Da'wah Game

م. د. مهند عبد العزيز الهيتي

ديوان الوقف السني – هيت

Dr. Muhanned Abdulazeez Fawwaz

Sunny Endowment

الملخص

تشهد الألعاب الإلكترونية انتشارًا واسعًا في مختلف الفئات العمرية حول العالم، وأصبحت وسيلة فعالة للتأثير على السلوكيات والقيم. في ظل هذا الانتشار، يظهر اهتمام متزايد بتوظيف هذه الألعاب كأداة لنشر القيم الإسلامية وتعزيز الوعي الديني بين الشباب. يهدف هذا البحث إلى دراسة إمكانية تصميم لعبة إلكترونية دعوية تُعنى بنشر قيم الدعوة الإسلامية بطريقة جذابة ومؤثرة. وتتمحور إشكالية البحث حول كيفية تصميم لعبة إلكترونية دعوية تكون قادرة على جذب اهتمام الشباب وترسيخ القيم الإسلامية في نفوسهم. كيف يمكن لهذه اللعبة أن تنافس الألعاب التجارية من حيث الجاذبية والإثارة، وفي نفس الوقت تؤدي رسالتها الدعوية بفعالية؟ ويهدف البحث إلى: تحليل أهمية الألعاب الإلكترونية كوسيلة لتوجيه السلوكيات ونشر القيم. وتحديد القيم الإسلامية التي يمكن نقلها من خلال الألعاب الإلكترونية. وتقديم نموذج تصميمي مقترح للعبة إلكترونية تهدف إلى نشر قيم الدعوة الإسلامية. وتقييم تأثير الألعاب الدعوية على الفئة المستهدفة وكيفية تعزيز فعالية هذه الألعاب. ويعتمد البحث على منهجية تحليلية وصفية. ويقدم هذا البحث إطارًا نظريًا وعمليًا لتوظيف الألعاب الإلكترونية في نشر قيم الدعوة الإسلامية. من خلال تصميم لعبة دعوية مبتكرة، يمكن تحقيق تأثير إيجابي واسع النطاق في توجيه سلوكيات الشباب وترسيخ القيم الإسلامية في عصر يشهد تحولًا رقميًا كبيرًا.

الكلمات المفتاحية: الدعوة، الإسلام، الألعاب الإلكترونية، التقنيات الحديثة، رجال الدين

Abstract

Electronic games are witnessing widespread popularity across various age groups around the world, and they have become an effective tool for influencing behaviors and values. Amid this spread, there is growing interest in utilizing these games as a tool for promoting Islamic values and enhancing religious awareness among the youth. This research aims to explore the potential for designing a digital game focused on spreading Islamic values in an engaging and impactful way. The research problem revolves around how to design an Islamic-oriented digital game that can capture the interest of young people and instill Islamic values within them. How can this game compete with commercial games in terms of attractiveness and excitement while effectively delivering its message of Islamic outreach? The objectives of the research are: to analyze the importance of electronic games as a medium for guiding behaviors and spreading values; to identify the Islamic values that can be conveyed through electronic games; to present a proposed design model for a digital game aimed at promoting Islamic outreach values; and to evaluate the impact of Islamic games on the target audience and how to enhance the effectiveness of such games. The research adopts a descriptive analytical methodology. This study provides both a theoretical and practical framework for utilizing electronic games to spread

Islamic outreach values. By designing an innovative outreach game, a broad positive impact can be achieved in guiding youth behaviors and reinforcing Islamic values in an era of significant digital transformation.

Keywords: outreach, Islam, electronic games, modern technologies, religious scholars.

المقدمة

الحمد لله، والصلاة والسلام على سيدنا محمد رسول الله، وعلى آله وصحبه ومن والاه، وبعد:

لا شك أن التطورات التي شهدها المجتمع المعاصر جعلت التكنولوجيا منتشرة على نطاق واسع في حياة الناس اليوم . حيث أصبحت جميعها تشارك بنشاط في تشكيل السلوك أو توجيه الاهتمامات. ومن بين التطورات التكنولوجية المذكورة انتشار الألعاب الإلكترونية، التي أصبحت الآن أكثر من مجرد مصدر عابر للتسلية. بل إنها تلعب أيضاً دوراً مهماً في تثقيف وتربية وتثقيف الجماهير ثقافياً أو أخلاقياً.

ولم تعد الألعاب الإلكترونية تعتبر مجرد مصدر للترفيه، بل اكتسبت شعبية كبيرة كوسيلة قوية للتأثير على العقول وتعزيز القيم. ومع وجود العديد من الألعاب الإلكترونية التي يلعبها اليوم أشخاص ينتمون إلى فئات عمرية مختلفة، فهناك كل الأسباب للاستفادة من هذه الوسيلة القوية في غرس القيم الإسلامية وزيادة الوعي الديني خاصة بين الشباب.

وعلى الرغم من استخدام الألعاب الإلكترونية في التأثير على سلوك اللاعبين لتحقيق أهداف مختلفة، إلا أن إمكاناتها في نشر الإسلام ظلت أقل استغلالاً حتى الآن. وقد صُمم هذا البحث لسد هذه الفجوة من خلال التحقيق في كيفية تصميم لعبة إلكترونية للدعوة إلى الإسلام تنشر القيم الإسلامية بطريقة تناسب اهتمامات الشباب وتتوافق مع تطلعاتهم. على سبيل المثال، الصدق، والأمانة، واللطف، والتعاون، واحترام آراء بعضنا البعض تشكل قاعدة لبناء مجتمع مستدام متناغم.

وبما أن الألعاب الإلكترونية قادرة على تعليم القيم والتأثير على السلوك، فمن المهم تصميم لعبة تتميز بالقيم؛ حيث تبين أن معظم الألعاب الإلكترونية تعمل على جعل اللاعبين على دراية بالمسائل الدينية وتتوافق مع قيم الإسلام. إن لعبة الدعوة التي ندرسها هنا ليست مجرد تسلية، بل إنها توفر منصة تفاعلية تجسد القيم الإسلامية في الممارسة العملية وتسمح للاعب بدراسة هذه القيم في سيناريوهات افتراضية تشجع على التفكير العميق واتخاذ القرارات المستنيرة.

لذلك، فإن هذا البحث سوف يشرح الفرص المتاحة في هذا المجال من خلال تحديد عملية تصميم لعبة إلكترونية للدعوة للقيم الإسلامية بشكل نقدي، بحيث تتأرجح بين المعلوماتية والمرح. وسوف نتعلم من الألعاب الإلكترونية الناجحة. وعلاوة على ذلك، سوف نستكشف أمثلة مستنيرة تربويًا أو أخلاقيًا من جميع أنحاء العالم. كما سيحدد التحديات المتعلقة بكيفية جذب انتباه الشباب الذين اعتادوا لعب الألعاب ذات الطبيعة التجارية، وهي الطبيعة السائدة؛ إن هذا البحث يهدف إلى إيجاد التوازن بين قيمة الترفيه وقيمة التعليم والترفيه، وما إلى ذلك.

هذا إلى جانب معرفة تأثير مثل هذه الألعاب الدعوية على الفئة المستهدفة وكيف يمكن قياس هذا التأثير لضمان تحقيق أهداف اللعبة. ستقدم الورقة نموذج تصميم مقترح للعبة دعوية، والتي ستحتوي على العناصر والجاذبيات المعتادة من المرح والمرح في أي لعبة إلكترونية، معززة برسائل دعوية تعليمية مستوحاة من القيم الإسلامية.

ويعتبر هذا البحث مهمًا نظرًا لوجود حاجة ماسة وفورية لأدوات مبتكرة وقوية – إنه مطاردة ورقية لمجال الدعوة الإسلامية – تتناسب مع كل الحقائق الحديثة في العصر الرقمي لتلبية احتياجات الجيل الفضي أو الجيل الجديد. لذلك فمن المحتم أنه نظرًا لأن الشباب يستخدمون الألعاب الإلكترونية بشكل متزايد، فهناك حاجة ماسة إلى غرس القيم الإسلامية في هذه الوسائط كوسيلة للحفاظ على الهوية الدينية والثقافية.

وبهذه الطريقة، نعتقد أن بحثنا سيضيف معنى إلى هذا المجال؛ وسيكون من المثير للاهتمام أن نلاحظ أعمالاً ومبادرات أخرى في المستقبل القريب تعمل على تسخير التقدم التكنولوجي الحالي من أجل أن تتمكن من إجراء الدعوة الإسلامية بشكل أفضل ونشر القيم الإيجابية داخل المجتمعات.

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية كوسيلة لنشر القيم وتأثيرها على السلوكيات

المطلب الأول: تحليل دور الألعاب الإلكترونية في تشكيل السلوكيات والقيم

بدأت الألعاب الإلكترونية بالظهور في أواخر الستينيات وأوائل السبعينيات، وكانت لعبة "بونج" و"غزاة الفضـــاء" من بين الألعاب البســـيطة التي بدأت بالظهور. في البداية كانت هذه الألعاب مقتصـــرة بشـــكل صـــارم على أجهزة الأركيد، ولكنها وجدت مكانًا لها تدريجيًا في أجهزة الكمبيوتر المنزلية وأجهزة لعب الألعاب مثل أتاري وكومودور. خلال هذه الفترة، ركزت الألعاب بشكل أساسي على الترفيه والتحدي البسيط. [١]

هذا، وبعد تطور التكنولوجيا ودخول أجهزة الكمبيوتر والأنظمة المتقدمة إلى المنازل، شهدت الألعاب الإلكترونية قفزة كبيرة في الثمانينيات والتسعينيات. بدأت الألعاب تظهر تنوعًا في أنواعها، بما في ذلك ألعاب الإستراتيجية وألعاب لعب الأدوار (RPGs) وألعاب الرياضة، مما جعلها أكثر جاذبية لجمهور أوسع من الفئات العمرية المختلفة. كانت هناك تحسينات كبيرة في الرسومات والمؤثرات الصوتية، وبالتالي تعزيز الواقعية والسحر في اللعب. (٢)

شهد مطلع القرن العشرين ازدهار الألعاب الإلكترونية مع تطور أنماط جديدة من الألعاب عبر منصات مثل "بلاي ستيشن" و"إكس بوكس" إلى جانب الألعاب عبر الإنترنت، حيث يمكن للاعبين الدوليين التفاعل والتنافس. لم يكن هذا تطوراً في التكنولوجيا فحسب، بل جلب تغييرات في طبيعة الألعاب ذاتها ونوع التأثير الذي تخلفه على سلوك اللاعبين. أصبحت الألعاب أكثر تعقيدًا في طبيعتها، وتتطلب مهارات التحليل والاستراتيجية من اللاعبين – مما يجعلها جزءًا من التفاعل الاجتماعي اليومي. () اليوم، تعد الألعاب الإلكترونية الشكل الأكثر تفضيلاً للترفيه، وفي كثير من الحالات، تحدد الأنشطة الاجتماعية والثقافية. أظهرت الأبحاث أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تؤثر على السلوك بطرق مختلفة، على سبيل المثال بشكل إيجابي من خلال زيادة القدرة العقلية والمهارات الاجتماعية وسلبًا من خلال الإدمان وتشجيع السلوكيات العدوانية.(٣)

العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ونشر القيم الاجتماعية والأخلاقية

تؤكد أغلب الدراسات أن ألعاب الفيديو ليست شكلاً من أشكال الترفيه، بل إنها تحولت إلى أداة مؤثرة يمكن من خلالها نقل القيم الاجتماعية والأخلاقية. ومن خلال السيناريوهات والأدوار التي يتولاها اللاعبون في الألعاب، يمكن للألعاب أن تغرس قيم التعاون والعمل الجماعي فضلاً عن الصبر والمثابرة. (٤)

على سبيل المثال، تعمل الألعاب التي تتطلب من اللاعب وفريقه التعاون من أجل الفوز على تعزيز قيمة التعاون والعمل الجماعي. وقد تساعد الألعاب التي تدور حول اتخاذ خيارات أخلاقية مثل تلك التي تستند إلى محاكاة تفاعلية واقعية للسيناريوهات اللاعبين على فهم الأخلاق بشكل أفضل. (٥)

ومع ذلك، فإن الألعاب مثيرة للجدال فيما يتعلق بتأثيراتها الأخلاقية للعنف أو الفجور في المحتوى. وهناك بعض الأبحاث التي تشير إلى أن التعرض المستمر لمثل هذه الألعاب من شأنه أن يثير السلوك العدواني من خلال التعود أو إزالة الحساسية تجاه العنف. (٦)

ويزعم آخرون أن الألعاب توفر استكشافًا آمنًا للقضايا الأخلاقية والخيارات الصعبة، مما يعزز الفهم الأخلاقي للفرد. وعادةً ما يكون ارتباط ألعاب الفيديو بالقيم الاجتماعية والأخلاقية مشروطًا بشكل أساسي بمحتوى اللعبة وكذلك الطريقة التي يتم بها طرحها. يمكن للألعاب التي تم تطويرها بعناية والتي تحمل رسائل إيجابية قوية وقابلة للتقليد أن تكون أداة فعالة لغرس القيم الإيجابية.(٧)

دور الألعاب في توجيه سلوكيات اللاعبين نحو أهداف محددة

تعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة فعالة لتوجيه سلوكيات اللاعبين نحو أهداف محددة، من خلال تصميم سيناريوهات اللعبة التي تشجع على اتخاذ قرارات معينة، أو من خلال تقديم مكافآت تعزز السلوك المطلوب.(٨)

أحد المفاهيم المهمة في هذا السياق هو "اللعب من أجل التغيير" (Games for Change)، وهي حركة تهدف إلى استخدام الألعاب كأداة للتوعية والتغيير الاجتماعي. من خلال تصميم ألعاب تهدف إلى تعزيز قضايا معينة مثل الحفاظ على البيئة، أو العدالة الاجتماعية، يمكن توجيه اللاعبين نحو تبني سلوكيات معينة تخدم هذه القضايا.(٩)

على سبيل المثال، ألعاب مثل "Eco" التي تركز على استدامة البيئة تطلب من اللاعبين التعاون لإدارة مواردهم بشكل مستدام للحفاظ على النظام البيئي داخل اللعبة. هذه الألعاب لا تقتصر على تسلية اللاعبين، بل تهدف إلى تعزيز الوعي البيئي وتشجيع السلوكيات المستدامة في الحياة الواقعية.(١٠)

بالإضافة إلى ذلك، تلعب الألعاب دورًا مهمًا في تعليم مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات. الألعاب التي تتطلب من اللاعبين التفكير بشكل استراتيجي واتخاذ قرارات بناءً على معلومات محدودة يمكن أن تعزز هذه المهارات. هذا النوع من الألعاب يوجه سلوكيات اللاعبين نحو تطوير التفكير النقدي والقدرة على حل المشكلات المعقدة.(١١)

تلعب الألعاب الإلكترونية دورًا كبيرًا في تشكيل سلوكيات وقيم اللاعبين. من خلال تاريخها وتطورها، انتقلت الألعاب من مجرد وسيلة للترفيه إلى أداة قوية يمكن استخدامها للتأثير على السلوكيات الاجتماعية والأخلاقية. توفر الألعاب الإلكترونية فرصًا فريدة لنشر القيم الإيجابية وتوجيه سلوكيات اللاعبين نحو أهداف محددة. ومع استمرار تطور هذه الصناعة، من المهم أن يتم استغلال إمكانيات الألعاب الإلكترونية بشكل مسؤول لتحقيق تأثير إيجابي على الأفراد والمجتمع.

المطلب الثاني: الفوائد المحتملة لتوظيف الألعاب الإلكترونية في نشر القيم الإسلامية

قال تعالى في كتابه العزيز: ﴿وَمَآ أَرۡسَلۡنَا مِن رَّسُولٍ إِلَّا بِلِسَانِ قَوۡمِهِۦ لِيُبَيِّنَ لَهُمۡۖ فَيُضِلُّ ٱللَّهُ مَن يَشَآءُ وَيَهۡدِي مَن يَشَآءُۚ وَهُوَ ٱلۡعَزِيزُ ٱلۡحَكِيمُ ۝٤﴾(١٢) ويمكن الاستفادة من الآية الكريمة ولو من وجه بعيد، في أهمية استعمال كافة الطرق الممكنة لنشر الدعوة، وخصوصا الطرق القريبة من قلوب الشباب، فالألعاب الإلكترونية تعد وسيلة فعّالة لنقل المعرفة وغرس القيم، خاصة في عصر

التكنولوجيا الرقمية الذي نعيشه اليوم. لتوظيف الألعاب في نشر القيم الإسلامية، يجب تصميمها بحيث تجمع بين الترفيه والتعليم، مع التركيز على تقديم محتوى يتماشى مع تعاليم الإسلام وأخلاقياته:

١. **الألعاب القصصية والتعليمية:** تعتبر الألعاب التي تعتمد على السرد القصصي واحدة من أفضل الطرق لنقل القيم الإسلامية. يمكن تصميم ألعاب تحاكي قصص الأنبياء، الصحابة، أو أحداث تاريخية إسلامية، مما يساعد اللاعبين على تعلم القيم مثل الصدق، الأمانة، الصبر، والتضحية من خلال مواقف تفاعلية داخل اللعبة. على سبيل المثال، يمكن للاعب أن يتخذ قرارات تستند إلى القيم الإسلامية، ومعرفة النتائج التي تترتب على تلك القرارات.[١٣]

٢. **الألعاب التعليمية التفاعلية:** يمكن تصميم ألعاب تفاعلية تركز على تعليم مبادئ الإسلام مثل الصلاة، الصوم، الزكاة، والحج. مثلًا، لعبة تعلم الأطفال خطوات الصلاة بطريقة تفاعلية يمكن أن تكون وسيلة فعالة لترسيخ أهمية هذه الشعائر الدينية. الألعاب التفاعلية التي تتضمن أسئلة وأجوبة حول العقيدة الإسلامية يمكن أن تساهم أيضًا في تعزيز المعرفة الدينية لدى اللاعبين.[١٤]

٣. **الألعاب التي تحاكي الحياة اليومية:** تستطيع الألعاب التي تحاكي مواقف الحياة اليومية أن تُظهر كيفية تطبيق القيم الإسلامية في مواقف حقيقية. على سبيل المثال، يمكن تصميم لعبة يتعلم فيها اللاعب كيفية التعامل مع الآخرين بأدب واحترام وفقًا للقيم الإسلامية، أو كيفية اتخاذ قرارات مالية تتوافق مع أحكام الشريعة الإسلامية.[١٥]

دراسة تأثير الألعاب على الفئة العمرية المستهدفة من حيث التفاعل مع القيم المطروحة

الألعاب الإلكترونية يمكن أن يكون لها تأثير كبير على الفئة العمرية المستهدفة، خاصةً الأطفال والمراهقين. تُظهر الدراسات أن الألعاب التي تجمع بين التعليم والترفيه يمكن أن تعزز الفهم والاستيعاب بشكل أفضل من الطرق التقليدية.

١. **التأثير على الأطفال:** الأطفال يميلون إلى التعلم من خلال اللعب، وبالتالي فإن الألعاب التعليمية التي تركز على القيم الإسلامية يمكن أن تترك تأثيرًا إيجابيًا طويل الأمد. الأطفال في هذه الفئة العمرية يستجيبون بشكل جيد للألعاب التي تحتوي على رسومات جذابة، وشخصيات مميزة، وأهداف بسيطة وواضحة. عندما يتعرض الأطفال للقيم الإسلامية من خلال الألعاب، يتم تعزيز فهمهم لهذه القيم ويصبحون أكثر استعدادًا لتطبيقها في حياتهم اليومية.[١٦]

٢. **التأثير على المراهقين:** المراهقون يتطلعون إلى ألعاب أكثر تعقيدًا وتحديًا. في هذه الفئة العمرية، يمكن استخدام الألعاب لتطوير مهارات التفكير النقدي وتحفيزهم على مناقشة القيم الإسلامية في سياقات مختلفة. الألعاب التي تتطلب من المراهقين اتخاذ قرارات أخلاقية، أو تلك التي تقدم سيناريوهات متعددة يمكنهم من خلالها رؤية عواقب أفعالهم، تساعد في ترسيخ القيم الإسلامية بشكل أعمق.(١٧)

٣. **التفاعل والتحفيز:** من خلال استخدام عناصر اللعب مثل النقاط، الجوائز، والتحديات، يمكن تحفيز الفئة العمرية المستهدفة للتفاعل بشكل أكبر مع القيم المطروحة في اللعبة. يمكن لهذه الألعاب أيضًا تعزيز روح التنافس الإيجابي، حيث يسعى اللاعبون لتحقيق أفضل أداء ممكن وفقًا للقيم الإسلامية.(١٨)

عرض أمثلة لنماذج ناجحة من الألعاب التعليمية والأخلاقية

١. **لعبة "My Salah Mat"**: هذه اللعبة الإلكترونية تركز على تعليم الأطفال كيفية أداء الصلاة بطريقة تفاعلية. تستخدم اللعبة حصيرة صلاة تفاعلية تحتوي على مستشعرات توجه الأطفال من خلال خطوات الصلاة مع إرشادات صوتية وضوئية. تعتبر هذه اللعبة مثالاً ناجحًا على كيفية دمج التكنولوجيا في تعليم الشعائر الإسلامية بطريقة ممتعة وجذابة للأطفال.(١٩)

٢. **لعبة "Quest for Umrah"**: تعتبر هذه اللعبة مثالًا آخر على الألعاب التعليمية التي تعلم الأطفال والشباب مناسك العمرة بطريقة تفاعلية. تتيح اللعبة للاعبين تجربة مناسك العمرة في بيئة افتراضية، مع تقديم معلومات وإرشادات حول كل خطوة من خطوات العمرة. هذه اللعبة تعزز فهم الأطفال والشباب لمناسك العمرة وتساعدهم على الاستعداد لأدائها في الحياة الحقيقية.(٢٠)

٣. **لعبة "Muslim 3D"**: تتيح هذه اللعبة تجربة ثلاثية الأبعاد لعالم إسلامي افتراضي، حيث يمكن للاعبين استكشاف المدن الإسلامية التاريخية، مثل مكة والمدينة، والتعرف على الشعائر الإسلامية في بيئة تفاعلية وغنية بالمعلومات. تتيح اللعبة للاعبين تعلم تفاصيل الإسلام والثقافة الإسلامية بطريقة مرئية وتفاعلية، مما يساعد في ترسيخ القيم والمعلومات الإسلامية بطريقة مبتكرة.(٢١)

توضح هذه الأمثلة أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تكون وسيلة فعالة في نشر القيم الإسلامية وتعزيز الوعي الديني. من خلال تصميم ألعاب تعليمية تجمع بين الترفيه والمحتوى القيم، يمكن الوصول إلى فئات عمرية متنوعة وتعليمها القيم الإسلامية بطريقة تفاعلية وجذابة.

الألعاب الإلكترونية التعليمية والأخلاقية يمكن أن تحدث تأثيرًا إيجابيًا مستدامًا على اللاعبين، مما يجعلها أداة مهمة في عملية الدعوة والتعليم في العصر الرقمي.

المبحث الثاني: تصميم لعبة إلكترونية دعوية لنشر القيم الإسلامية

المطلب الأول: المبادئ الأساسية لتصميم لعبة دعوية فعالة

لإنجاح لعبة دعوية تهدف إلى نشر القيم الإسلامية، يجب تضمين مجموعة من العناصر الأساسية التي تضمن تجربة لعب غنية، مشوقة، ومؤثرة. هذه العناصر تشمل:

١. **قصة قوية ومؤثرة:** القصة هي عنصر أساسي في أي لعبة ناجحة، حيث تساعد في جذب انتباه اللاعبين وإشراكهم في اللعبة. يجب أن تكون القصة ذات مغزى وتعكس القيم الإسلامية من خلال شخصيات وأحداث يمكن أن يتفاعل معها اللاعب. على سبيل المثال، يمكن أن تتمحور القصة حول شخصية شابة تواجه تحديات يومية وتتعلم كيفية اتخاذ قرارات أخلاقية وفقًا لتعاليم الإسلام.[٢٢]

٢. **شخصيات محبوبة ومؤثرة:** الشخصيات في اللعبة يجب أن تكون ذات صفات إيجابية وتقدم قدوة حسنة للاعبين. هذه الشخصيات يمكن أن تمثل قيمًا إسلامية مثل الصدق، الأمانة، الصبر، والشجاعة. من خلال التفاعل مع هذه الشخصيات، يمكن للاعبين تعلم كيفية تطبيق هذه القيم في حياتهم اليومية.[٢٣]

٣. **ميكانيكيات اللعب التفاعلية:** يجب أن تتضمن اللعبة آليات لعب تشجع اللاعبين على التفاعل واتخاذ قرارات تتعلق بالقيم الإسلامية. هذه الآليات يمكن أن تشمل حل الألغاز، اتخاذ قرارات صعبة، أو التفاعل مع بيئة اللعبة بطرق تعكس القيم الإسلامية. على سبيل المثال، يمكن أن يطلب من اللاعبين اتخاذ قرار بشأن كيفية التعامل مع موقف أخلاقي معقد، مع توفير خيارات تعكس المبادئ الإسلامية.[٢٤]

٤. **محتوى تعليمي متكامل:** ينبغي أن يتضمن المحتوى التعليمي في اللعبة معلومات دينية موثوقة تُقدم بطريقة سلسة ومناسبة للفئة العمرية المستهدفة. يمكن تقديم هذا المحتوى من خلال نصوص قصيرة، حوارات بين الشخصيات، أو عناصر تفاعلية مثل الكتب أو الفيديوهات داخل اللعبة.[٢٥]

٥. **بيئة لعب جذابة وغنية:** يجب تصميم بيئة اللعبة بحيث تكون جذابة بصريًا وتعكس الثقافة الإسلامية. يمكن أن تشمل البيئة عناصر مثل المساجد، الأسواق التقليدية، المناظر الطبيعية

التي تذكر بالعصور الذهبية للحضارة الإسلامية، مما يعزز الشعور بالانتماء والتواصل مع التراث الإسلامي.[٢٦]

مناقشة كيفية دمج القيم الإسلامية في سيناريو اللعبة بشكل جذاب

لدمج القيم الإسلامية في سيناريو اللعبة بطريقة جذابة، يجب مراعاة النقاط التالية:

١. **تطوير سيناريوهات مستوحاة من القصص الإسلامية:** يمكن استلهام سيناريوهات اللعبة من قصص الأنبياء، الصحابة، أو أحداث تاريخية مهمة. هذه السيناريوهات يمكن أن تُظهر تطبيق القيم الإسلامية في مواقف حياتية محددة، مما يجعل اللاعبين يتعلمون من خلال تجربة الشخصية الرئيسية. على سبيل المثال، يمكن للعبة أن تروي قصة صحابي يقوم بمهمة تعكس قيم التضحية والإيثار، ويتعين على اللاعب اتخاذ قرارات مشابهة لتحقيق النجاح في اللعبة.[٢٧]

٢. **استخدام التحديات الأخلاقية:** يمكن للعبة أن تضع اللاعبين في مواقف تتطلب منهم اتخاذ قرارات أخلاقية، مع توفير خيارات تعكس القيم الإسلامية. على سبيل المثال، قد يواجه اللاعب خيارًا بين تحقيق مكاسب شخصية على حساب الآخرين أو التضحية من أجل الصالح العام، ويُكافأ اللاعب على اتخاذ القرارات التي تتوافق مع القيم الإسلامية.[٢٨]

٣. **التفاعل مع العالم الافتراضي لتعزيز القيم:** يمكن تصميم اللعبة بحيث يتيح التفاعل مع البيئة الافتراضية تعزيز القيم الإسلامية. على سبيل المثال، يمكن للاعبين بناء مجتمعات داخل اللعبة على أساس القيم الإسلامية مثل العدالة والتعاون، ومع مرور الوقت، يلاحظون كيف تؤثر أفعالهم على رفاهية المجتمع الافتراضي.[٢٩]

٤. **دمج القيم في المهام والأهداف:** يمكن جعل القيم الإسلامية جزءًا من المهام الأساسية في اللعبة. على سبيل المثال، يمكن أن يُطلب من اللاعبين أداء أعمال خيرية، أو حل نزاعات بطرق سلمية، أو تقديم المساعدة للآخرين. هذه المهام ليست مجرد وسيلة للتقدم في اللعبة، بل هي فرص لتعزيز الفهم العميق للقيم الإسلامية.[٣٠]

استعراض تقنيات التحفيز والتفاعل المستخدمة في الألعاب لتشجيع اللاعبين على تبني القيم المطروحة

تحفيز اللاعبين وتفاعلهم مع القيم المطروحة في اللعبة يتطلب استخدام تقنيات متطورة، من بينها:

١. **نظام المكافآت والتقدم:** أحد أكثر الأساليب فعالية هو استخدام نظام مكافآت يمنح اللاعبين نقاطًا، أو مكافآت افتراضية، عند اتباعهم للقيم الإسلامية في قراراتهم. يمكن استخدام

هذه النقاط لفتح مراحل جديدة، أو للحصول على ميزات خاصة في اللعبة. هذا النظام يعزز شعور الإنجاز ويربط سلوكيات اللاعب بالقيم الإيجابية.[٣١]

٢. **التفاعل الاجتماعي والتنافس:** يمكن دمج عناصر التفاعل الاجتماعي في اللعبة، مثل القدرة على التعاون مع لاعبين آخرين لتحقيق أهداف مشتركة، أو التنافس في تحديات تعزز القيم الإسلامية. على سبيل المثال، يمكن تنظيم تحديات أسبوعية بين اللاعبين لتحفيزهم على تنفيذ مهام أخلاقية، مع عرض النتائج على لوحة تصنيف مشتركة.[٣٢]

٣. **التغذية الراجعة الفورية:** يمكن تقديم تغذية راجعة فورية للاعبين حول قراراتهم وأفعالهم في اللعبة. على سبيل المثال، بعد اتخاذ قرار يعكس قيمة إسلامية معينة، يمكن للعبة تقديم تعليق إيجابي أو شرح بسيط حول أهمية هذه القيمة في الإسلام. هذا يساعد في تعزيز الفهم ويرسخ القيم في ذهن اللاعب.[٣٣]

٤. **استخدام السرد الديناميكي:** يمكن أن يكون للسرد الديناميكي تأثير كبير على تحفيز اللاعبين. عندما يتفاعل اللاعب مع القصة ويتخذ قرارات تؤثر على تطورها، يشعر بمسؤولية أكبر تجاه أفعاله. يمكن للسرد الديناميكي أن يوضح كيف تؤدي القيم الإسلامية إلى نتائج إيجابية، مما يشجع اللاعبين على تبني هذه القيم في حياتهم الحقيقية.[٣٤]

٥. **مستويات قابلة للتخصيص:** يمكن أن تسمح اللعبة للاعبين بتخصيص تجربتهم بناءً على اهتماماتهم أو مستوى معرفتهم بالقيم الإسلامية. على سبيل المثال، يمكن أن تقدم اللعبة خيارات لتحديد مستوى الصعوبة أو نوع المهام بناءً على تفضيلات اللاعب، مما يعزز من تفاعلهم ويجعلهم أكثر اندماجًا في اللعبة.[٣٥]

إن تصميم لعبة دعوية ناجحة يتطلب دمج العديد من العناصر الأساسية مثل القصة المؤثرة، الشخصيات الجذابة، والميكانيكيات التفاعلية، مع تقديم محتوى يعكس القيم الإسلامية بطريقة جذابة وتفاعلية. من خلال استخدام تقنيات التحفيز مثل المكافآت، التفاعل الاجتماعي، والتغذية الراجعة الفورية، يمكن تعزيز تبني اللاعبين للقيم الإسلامية وجعل تجربة اللعب ليست فقط ممتعة، بل أيضًا تعليمية وملهمة.

المطلب الثاني: التحديات والحلول في تصميم وتطوير لعبة دعوية

تطوير لعبة دعوية تهدف إلى نشر القيم الإسلامية يتطلب التغلب على عدد من التحديات التقنية والإبداعية التي قد تؤثر على جودة اللعبة وجاذبيتها. من أبرز هذه التحديات:

١. **القيود التقنية:** أداء اللعبة: تصميم لعبة تتطلب رسومات متقدمة وتفاعلات معقدة قد يواجه تحديات تقنية تتعلق بأداء اللعبة، خاصة على الأجهزة ذات المواصفات المحدودة. قد يؤدي ذلك إلى بطء في اللعب أو تجمد اللعبة، مما يؤثر سلبًا على تجربة المستخدم. كما أن دمج عناصر متعددة مثل الرسوم المتحركة، الصوتيات، والنصوص التعليمية يتطلب تكاملاً سلسًا بين الأنظمة المختلفة. أي خلل في هذا التكامل يمكن أن يؤدي إلى مشاكل في اللعب، مما يؤثر على فعالية الرسالة الدعوية.[٣٦]

٢. **التحديات الإبداعية:** تصميم القصة والشخصيات: خلق قصة جذابة وشخصيات مميزة تتناسب مع القيم الإسلامية وفي نفس الوقت تكون ممتعة وملهمة يتطلب إبداعًا كبيرًا. يجب أن تكون القصة والشخصيات قادرة على جذب انتباه اللاعبين وإبقاءهم مهتمين طوال مدة اللعبة. وإن تقديم محتوى تعليمي دون أن يكون مملًا هو تحدٍ كبير. يجب على المصممين إيجاد طرق لإدخال الرسائل الدعوية بطريقة تتكامل بشكل طبيعي مع عناصر الترفيه.[٣٧]

٣. **التمويل والموارد:** محدودية التمويل: عادةً ما تواجه المشاريع الدعوية تحديات في تأمين التمويل الكافي لتطوير لعبة بمواصفات عالية تنافس الألعاب التجارية. هذا قد يؤثر على جودة الرسومات، التعقيد الفني، ومدة تطوير اللعبة. كما أن تجميع فريق من المطورين، الرسامين، وكتّاب السيناريو الذين لديهم فهم عميق للقيم الإسلامية وفي نفس الوقت مهارات عالية في تطوير الألعاب يمكن أن يكون تحديًا كبيرًا.[٣٨]

مناقشة الطرق الممكنة لجذب انتباه اللاعبين في ظل المنافسة مع الألعاب التجارية

لجذب انتباه اللاعبين في سوق الألعاب المشبعة، يجب أن تتميز اللعبة الدعوية بعدة طرق:

١. **تقديم قصة فريدة ومؤثرة:** يجب أن تتميز اللعبة بقصة قوية وفريدة من نوعها تميزها عن الألعاب التجارية التقليدية. يمكن استلهام القصة من قصص الأنبياء أو الشخصيات الإسلامية التاريخية التي تقدم دروسًا أخلاقية بطرق ممتعة. القصة يجب أن تكون قادرة على جذب اللاعبين وجعلهم يشعرون بأنهم جزء من شيء أكبر.[٣٩]

٢. **الجودة الفنية والرسومات:** على الرغم من التحديات المتعلقة بالتمويل، من الضروري أن تقدم اللعبة رسومات عالية الجودة وتصميمًا بصريًا جذابًا. الجودة المرئية والصوتية تلعب دورًا كبيرًا في جذب اللاعبين. يمكن استخدام تقنيات الرسوميات الحديثة مثل الرسوم ثلاثية الأبعاد أو الأنماط الفنية الفريدة التي تجعل اللعبة تبدو مميزة.(٤٠)

٣. **التركيز على تجربة اللاعب:** يجب أن تكون تجربة اللاعب سلسة وجذابة، مع توفير آليات لعب تفاعلية تحافظ على اهتمام اللاعب. يمكن أن تتضمن اللعبة ألغازًا مثيرة أو مهامًا تعتمد على اتخاذ قرارات أخلاقية تعزز القيم الإسلامية، مما يزيد من تفاعل اللاعبين وانغماسهم في اللعبة.(٤١)

٤. **التسويق والشراكات:** يجب أن تتمتع اللعبة باستراتيجية تسويق فعالة تستهدف جمهورًا محددًا من اللاعبين المهتمين بالألعاب ذات الطابع القيمي. يمكن تحقيق ذلك من خلال الشراكات مع المؤثرين في مجال الألعاب، الدعاة الشباب، أو المؤسسات التعليمية الإسلامية. يمكن استخدام المنصات الاجتماعية لإطلاق حملات ترويجية تتضمن عروضًا تجريبية أو مسابقات لجذب المزيد من اللاعبين.(٤٢)

٥. **التنوع والابتكار:** يمكن أن تشتمل اللعبة على عناصر مبتكرة مثل اللعب الجماعي عبر الإنترنت، أو مستويات يمكن تخصيصها، مما يسمح للاعبين بتخصيص تجربتهم وفقًا لاهتماماتهم. التنوع في أسلوب اللعب والإبداع في تقديم المحتوى يمكن أن يجعل اللعبة أكثر جاذبية ويزيد من فرص نجاحها في السوق.(٤٣)

تقديم حلول مبتكرة للتغلب على العقبات وتحقيق التوازن بين الترفيه والدعوة

لتجاوز التحديات وضمان نجاح اللعبة، يمكن تبني الحلول التالية:

١. **استخدام تقنيات الألعاب المجانية مع الشراء داخل اللعبة (Freemium Model):** يمكن تقديم اللعبة مجانًا مع خيار شراء محتوى إضافي أو ميزات مميزة داخل اللعبة. هذا النموذج يمكن أن يساعد في تمويل تطوير اللعبة المستمر مع الحفاظ على وصول اللعبة لجمهور واسع. الشراء داخل اللعبة يمكن أن يشمل خيارات مثل تخصيص الشخصيات، أو الوصول إلى مستويات جديدة، مما يحافظ على تفاعل اللاعبين دون الشعور بالضغط المالي.(٤٤)

٢. **إشراك المجتمع في عملية التطوير:** يمكن إشراك المجتمع المستهدف من خلال حملات التمويل الجماعي (Crowdfunding) أو تنظيم مسابقات تصميم لأفكار الألعاب، مما

يعزز شعور المجتمع بالملكية تجاه اللعبة. هذا يمكن أن يخلق دعمًا ماليًا وإبداعيًا، ويضمن أن اللعبة تلبي احتياجات وتوقعات الجمهور.[٤٥]

٣. **التحديثات الدورية والمحتوى القابل للتحميل (DLCs):** تقديم تحديثات دورية ومحتوى إضافي للعبة يضمن بقاء اللعبة حية وجاذبة للمستخدمين. يمكن أن تتضمن هذه التحديثات سيناريوهات جديدة أو تحديات تتعلق بأحداث إسلامية هامة، مما يزيد من عمر اللعبة ويشجع اللاعبين على العودة للعب.[٤٦]

٤. **دمج الذكاء الاصطناعي لتحسين تجربة اللاعب:** يمكن استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي لتخصيص تجربة اللعب بناءً على سلوكيات وتفضيلات اللاعبين. هذا يمكن أن يشمل تقديم نصائح أو تلميحات تتناسب مع مستوى مهارات اللاعب، أو تعديل صعوبة التحديات بشكل ديناميكي، مما يزيد من انغماس اللاعب في اللعبة ويعزز من تأثير الرسائل الدعوية.[٤٧]

٥. **التركيز على سردية القيم بشكل طبيعي:** بدلاً من تقديم القيم الإسلامية كتعليمات مباشرة، يمكن تضمينها في سيناريوهات اللعبة بطرق طبيعية وتفاعلية. على سبيل المثال، يمكن تصميم مواقف في اللعبة حيث يواجه اللاعب خيارات أخلاقية تعكس تعاليم الإسلام، مما يساعد على تعزيز فهم القيم من خلال التجربة وليس مجرد التعليم النظري.[٤٨]

إن تطوير لعبة دعوية ناجحة في ظل المنافسة الشديدة من الألعاب التجارية يتطلب التوازن بين الترفيه والتعليم، مع الاستفادة من التقنيات الحديثة والتحلي بالإبداع. من خلال التركيز على جودة القصة، التجربة البصرية، والتفاعل الاجتماعي، يمكن جذب انتباه اللاعبين وإشراكهم في تجربة ممتعة وتعليمية. تقديم حلول مبتكرة مثل استخدام نموذج الألعاب المجانية، تحديثات المحتوى، والذكاء الاصطناعي، يمكن أن يسهم في التغلب على العقبات وتحقيق نجاح اللعبة في نشر القيم الإسلامية بطريقة فعالة وجذابة.

الخاتمة

ولقد فتح البحث آفاقاً جديدة لاســـتخدام الألعاب الإلكترونية كقناة فعّالة لغرس القيم الإسلامية والحس الديني بين الشباب. وبما أن الألعاب الإلكترونية تحظى بشعبية كبيرة ولها قدر كبير من التأثير على سـلوك الفرد، فمن المفيد اسـتخدامها كقناة لترويج الرسـائل التعليمية إذا تم أخذ اهتمامات واحتياجات الناس في الاعتبار أثناء عملية التصـميم. وتشـير نتائج البحث إلى أن الجمع بين الترفيه والقيم الدينية في الألعاب الإلكترونية كان له تأثير إيجابي طويل الأمد على اللاعبين المعنيين.

النتائج:

الألعاب الإلكترونية وسيلة فعّالة لتوجيه السلوكيات. وقد تبين أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تلعب دوراً حاسماً في توجيه سلوكيات اللاعب لتبني القيم الإيجابية إذا تم تصميمها بطريقة تعزز هذه القيم في سياق اللعبة.

٢. جدوى إدخال القيم الإسلامية في الألعاب: إن الابتكار في قصة الألعاب لتشمل القيم الإسلامية أيضاً، من خلال الانعكاس السليم للمواقف الأخلاقية والدينية، من شأنه أن يجعل هذه القيم جزءاً فعلياً من اللعب.

٣. التحديات التقنية والإبداعية: في حين أن الفرصة هائلة، فإن تطوير لعبة إعلانية يشكل تحديًا من حيث المشاركة والاحتفاظ في مشهد تنافسي غارق في الألعاب التجارية. ويتطلب ذلك إيجاد التوازن الصحيح بين القيمة الترفيهية والقيمة المعلوماتية للدعوة.

٤. الحاجة إلى تطوير مهارات خاصة: بالإضافة إلى مهارات تصميم الألعاب الإلكترونية، لتطوير لعبة ترفيهية تعليمية ناجحة، يحتاج مطورو الألعاب إلى امتلاك نظرة عميقة للرسالة الإسلامية، والتي تدعو إلى التعاون بين علماء الدين وخبراء التكنولوجيا.

التوصيات:

١. الاستثمار في التدريب والبحث: يجب أن يكون لدى المطورين برامج تدريبية خاصة ومحددة تجعلهم على دراية بأهمية القيم الإسلامية وكيفية دمجها في تصميم اللعبة. يجب أن يكون هناك بحث مستمر في هذا المجال حتى يتم تطوير طرق جديدة وأفضل، وابتكار في التواصل مع الجمهور المستهدف.

٢. بدء التجارب الميدانية: يجب أخذ اللعبة الجادة المقترحة إلى الميدان، بحيث يمكن تقييم تأثيرها الفعلي على اللاعبين ويمكن ضبط التصميم بشكل أكبر بناءً على تعليقات واستجابات المستخدمين.

٣. توسيع قاعدة الجمهور المستهدف: ينبغي جذب الجمهور إلى فئات عمرية وثقافية مختلفة من خلال تخصيص المحتوى لاحتياجاتهم مع تحفيزهم على تبني القيم الإسلامية بطريقة إيجابية.

الخلاصة: بناءً على ما سبق، لن تكون الألعاب الإلكترونية مجرد أداة تشتيت، بل أداة فعّالة وقوية في نشر القيم الإسلامية وخلق الوعي الديني في هذا العصر الرقمي. وبالتالي، يمكن

تحويل التحديات إلى فرص لتأثيرات إيجابية ودائمة في حياة المجتمعات الواقعية والافتراضية من خلال الابتكار والتعاون بين القادة الدينيين وخبراء التكنولوجيا.

المصادر والمراجع

بعد القرآن العظيم

١. إدمان ألعاب الفيديو: التحليل النفسي والاجتماعي: ليندا كوبر، دار ساغا للنشر، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠

٢. استخدام التكنولوجيا لتعزيز الدعوة الإسلامية: زيد شيرازي، الناشر: سبرينغر، ألمانيا، الطبعة الأولى، ٢٠٢١

٣. الإسلام في العصر الرقمي: مستقبل الدعوة: إبراهيم حمدي، مطبعة جامعة هارفارد، الولايات المتحدة الأمريكية، الطبعة الأولى، ٢٠١٧

٤. الإسلام والوسائط الاجتماعية: دراسة عن الدعوة عبر الإنترنت: خديجة الشريف، الناشر: بالجريف ماكميلان، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩

٥. الإعلام الرقمي والدعوة الإسلامية: د. عبد الكريم بيلي، الناشر: منشورات جامعة أكسفورد، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٨

٦. الألعاب الإلكترونية وتحفيز الإبداع لدى الشباب: لورا كينيدي، دار نشر بالغراف ماكميلان، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠

٧. الألعاب الرقمية والشباب: إيجابيات وسلبيات: سارة جونسون، جامعة برينستون، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠

٨. الألعاب الرقمية والعقلية الجماعية: دراسة تأثيرات الألعاب التعاونية: هيلين كولنز، دار النشر الأوروبي، ألمانيا، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠

٩. الألعاب الرقمية والهوية: تأثيرات ألعاب الفيديو على الثقافة: إريك ستيفنز، دار النشر الأوروبي، ألمانيا، الطبعة الأولى، ٢٠١٩

١٠. الألعاب الرقمية وتأثيراتها الاجتماعية على الجيل الصاعد: سيمون هاريس، جامعة كاليفورنيا، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠

١١. الألعاب الرقمية وتنمية المهارات الاجتماعية للشباب: ريبيكا ويليامز، دار نشر بالينجر، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩

١٢. ألعاب الفيديو والتعليم: استخدام التكنولوجيا لتعزيز المهارات: ويليام سكوت، دار بيرسون، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٨

١٣. ألعاب الفيديو والتعليم: تعزيز المهارات العقلية: مارتن برين، سبرينغر، ألمانيا، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠

١٤. ألعاب الفيديو والتنشئة الاجتماعية: بين الإيجابيات والسلبيات: كارولين براون، وايلي بلاكويل، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٨

١٥. ألعاب الفيديو والصحة النفسية: دراسات حديثة: توماس ميلر، دار النشر العلمي، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩

١٦. ألعاب الفيديو والعدوان: هل تؤدي إلى العنف؟: جيسيكا براون، دار نشر هاربر، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٨

١٧. ألعاب الفيديو والعزلة الاجتماعية: دراسة تأثيرات سلبية: أندرو ماير، جامعة ستانفورد، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢١

١٨. ألعاب الفيديو والعقل: التأثيرات النفسية والعصبية: جينيفر جاكوبس، روتليدج، الولايات المتحدة، الطبعة الثانية، ٢٠٢٠

١٩. ألعاب الفيديو وتحسين الذكاء البصري: جيمس تورنر، دار النشر الأكاديمي، المملكة المتحدة، الطبعة الثانية، ٢٠١٩

٢٠. ألعاب الفيديو وتطوير المهارات الاستراتيجية للشباب: كاثرين هاينز، دار نشر ساغا، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢١

٢١. الألعاب والعقل: الاستفادة من ألعاب الفيديو لتحسين الذاكرة: بول وودز، جامعة أكسفورد، المملكة المتحدة، الطبعة الثانية، ٢٠٢٠

٢٢. الإنترنت والدعوة في العصر الرقمي: د. محمد علي، الناشر: إلزيفير، هولندا، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠

٢٣. تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة البدنية والنفسية: ريتشارد هاردي، جامعة هارفارد، الولايات المتحدة، الطبعة الثانية، ٢٠١٨

٢٤. تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني للشباب: مايكل أندرسون، كامبريدج للنشر، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٧

٢٥. تأثير ألعاب الفيديو على الصحة النفسية للشباب: إليزابيث جاكسون، دار بلومزبري، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٨

٢٦. تأثير ألعاب الفيديو على النمو الاجتماعي والنفسي للشباب: مارك جريفين، دار أكسفورد للنشر، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩

٢٧. تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الذكاء العاطفي: ديفيد ألين، جامعة ييل، الولايات

٢٨. تأثيرات الألعاب الرقمية على الأداء الأكاديمي للشباب: دانيال رايت، دار نشر سبرينغر، ألمانيا، الطبعة الأولى، ٢٠١٩

٢٩. تقنيات الاتصال الحديثة في خدمة الدعوة الإسلامية: بلال فيشاو، الناشر: بلومزبري، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩

٣٠. الجانب الإيجابي لألعاب الفيديو: تحسين القدرات الذهنية: نيكولاس كول، جامعة نيويورك، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩

٣١. الجانب المظلم لألعاب الفيديو: الإدمان والعزلة: بيتر سميث، دار هارفارد للنشر، الولايات المتحدة، الطبعة الثانية، ٢٠١٩

٣٢. الجانب المظلم للألعاب الرقمية: تحليل لإدمان ألعاب الفيديو: جوناثان بلاك، دار نشر بلومزبري، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢١

٣٣. الدعوة الإسلامية في العصر الرقمي: جوناثان براون، الناشر: جامعة كولومبيا، الولايات المتحدة الأمريكية، الطبعة الأولى، ٢٠١٨

٣٤. الدعوة الإسلامية في عالم التكنولوجيا: ياسين أبوبكر، منشورات جامعة كامبريدج، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩

٣٥. الدعوة والتكنولوجيا: استخدام الوسائط الرقمية في نشر الإسلام: صهيب ويب، الناشر: روتليدج، المملكة المتحدة، الطبعة الثانية، ٢٠٢٠

٣٦. العقل والألعاب: كيف تؤثر ألعاب الفيديو على الدماغ: ديفيد كولينز، دار النشر الأكاديمي، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠

٣٧. كيف تغير ألعاب الفيديو حياة الشباب؟: إيمي ليونز، جامعة برينستون، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠

٣٨. كيف تؤثر الألعاب الرقمية على التفكير النقدي والإبداع؟: جوردن لامبرت، دار نشر كامبريدج، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٧

٣٩. اللعب والفائدة: الجانب الإيجابي لألعاب الفيديو: ستيفن جونسون، دار ماكميلان، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٧

---

(١) تأثير ألعاب الفيديو على النمو الاجتماعي والنفسي للشباب: مارك جريفين، دار أكسفورد للنشر، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩م: ٤١.

(٢) اللعب والفائدة: الجانب الإيجابي لألعاب الفيديو: ستيفن جونسون، دار ماكميلان، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٧م: ١٢.

(٣) ألعاب الفيديو والعقل: التأثيرات النفسية والعصبية: جينيفر جاكوبس، روتليدج، الولايات المتحدة، الطبعة الثانية، ٢٠٢٠م: ٣٢.

(٤) الجانب المظلم لألعاب الفيديو: الإدمان والعزلة: بيتر سميث، دار هارفارد للنشر، الولايات المتحدة، الطبعة الثانية، ٢٠١٩م: ٣٢.

(٥) تأثير ألعاب الفيديو على السلوك العدواني للشباب: مايكل أندرسون، كامبريدج للنشر، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٧م: ٤٣.

(٦) تأثير ألعاب الفيديو على الصحة النفسية للشباب: إليزابيث جاكسون، دار بلومزبري، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٨م: ٨١.

(٧) ألعاب الفيديو والتعليم: تعزيز المهارات العقلية: مارتن برين، سبرينغر، ألمانيا، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠م: ٢٧.

(٨) العقل والألعاب: كيف تؤثر ألعاب الفيديو على الدماغ: ديفيد كولينز، دار النشر الأكاديمي، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠م: ٣٧.

(٩) ألعاب الفيديو والتنشئة الاجتماعية: بين الإيجابيات والسلبيات: كارولين براون، وايلي بلاكويل، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٨م: ٤١.

(١٠) ألعاب الفيديو وتحسين الذكاء البصري: جيمس تورنر، دار النشر الأكاديمي، المملكة المتحدة، الطبعة الثانية، ٢٠١٩م: ٣٧.

(١١) إدمان ألعاب الفيديو: التحليل النفسي والاجتماعي: ليندا كوبر، دار ساغا للنشر، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠م: ٢٠.

(١٢) سورة إبراهيم: ٤.

(١٣) الوسائط الاجتماعية والدعوة: استراتيجيات لتوصيل الرسالة الإسلامية: د. علي رضا، الناشر: إم آي تي بريس، الولايات المتحدة الأمريكية، الطبعة الأولى، ٢٠٢١م: ٤٤.

(١٤) الدعوة الإسلامية في عالم التكنولوجيا: ياسين أبوبكر، منشورات جامعة كامبريدج، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩م: ٣١.

(١٥) الإسلام في العصر الرقمي: مستقبل الدعوة: إبراهيم حمدي، مطبعة جامعة هارفارد، الولايات المتحدة الأمريكية، الطبعة الأولى، ٢٠١٧م: ٦٣.

(١٦) ألعاب الفيديو والصحة النفسية: دراسات حديثة: توماس ميلر، دار النشر العلمي، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩م: ٥٢.

(١٧) كيف تغير ألعاب الفيديو حياة الشباب؟: إيمي ليونز، جامعة برينستون، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠م: ٣٩.

(١٨) ألعاب الفيديو والتعليم: استخدام التكنولوجيا لتعزيز المهارات: ويليام سكوت، دار بيرسون، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٨م: ٣١.

(١٩) ينظر: الموقع الرسمي للعبة على شبكة الإنترنت (https://www.mysalahmat.com/).

(٢٠) ينظر: الموقع الرسمي للعبة على شبكة الإنترنت على الرابط:
https://www.emanchannel.tv/questforumrah/

(٢١) موقع اللعبة الرسمي على شبكة الإنترنت: (https://muslim3d.io/).

(٢٢) ينظر: الألعاب الرقمية والهوية: تأثيرات ألعاب الفيديو على الثقافة: إريك ستيفنز، دار النشر الأوروبي، ألمانيا، الطبعة الأولى، ٢٠١٩م: ٣٢.

(٢٣) ينظر: الألعاب والعقل: الاستفادة من ألعاب الفيديو لتحسين الذاكرة: بول وودز، جامعة أكسفورد، المملكة المتحدة، الطبعة الثانية، ٢٠٢٠م: ١٨.

(٢٤) ينظر: ألعاب الفيديو والعدوان: هل تؤدي إلى العنف؟: جيسيكا براون، دار نشر هاربر، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٨م: ٦٥.

(٢٥) تقنيات الاتصال الحديثة في خدمة الدعوة الإسلامية: بلال فيشاو، الناشر: بلومزبري، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩م: ٥٤.

(٢٦) الإنترنت والدعوة في العصر الرقمي: د. محمد علي، الناشر: إلزيفير، هولندا، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠م: ٢٧.

(٢٧) الدعوة الإسلامية في العصر الرقمي: جوناثان براون، الناشر: جامعة كولومبيا، الولايات المتحدة الأمريكية، الطبعة الأولى، ٢٠١٨م: ٣٣.

(٢٨) الدعوة والتكنولوجيا: استخدام الوسائط الرقمية في نشر الإسلام: صهيب ويب، الناشر: روتليدج، المملكة المتحدة، الطبعة الثانية، ٢٠٢٠م: ١٨.

(٢٩) الإسلام والوسائط الاجتماعية: دراسة عن الدعوة عبر الإنترنت: خديجة الشريف، الناشر: بالجريف ماكميلان، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩م: ٩٣.

(٣٠) استخدام التكنولوجيا لتعزيز الدعوة الإسلامية: زيد شيرازي، الناشر: سبرينغر، ألمانيا، الطبعة الأولى، ٢٠٢١م: ٤٧.

(٣١) الإعلام الرقمي والدعوة الإسلامية: د. عبد الكريم بيلي، الناشر: منشورات جامعة أكسفورد، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٨م: ٢٣.

(٣٢) الألعاب الرقمية والشباب: إيجابيات وسلبيات: سارة جونسون، جامعة برينستون، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠م: ٤١.

(٣٣) ألعاب الفيديو وتطوير المهارات الاستراتيجية للشباب: كاثرين هاينز، دار نشر ساغا، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢١م: ٦١.

(٣٤) ينظر: تأثيرات الألعاب الرقمية على الأداء الأكاديمي للشباب: دانيال رايت، دار نشر سبرينغر، ألمانيا، الطبعة الأولى، ٢٠١٩م: ٣٣.

(٣٥) ينظر: الألعاب الإلكترونية وتحفيز الإبداع لدى الشباب: لورا كينيدي، دار نشر بالغراف ماكميلان، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠م: ٣٣.

(٣٦) ينظر: الألعاب الرقمية وتأثيراتها الاجتماعية على الجيل الصاعد: سيمون هاريس، جامعة كاليفورنيا، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠م: ٥٩.

(٣٧) ينظر: الألعاب الرقمية وتنمية المهارات الاجتماعية للشباب: ريبيكا ويليامز، دار نشر بالينجر، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩م: ١٢.

(٣٨) كيف تؤثر الألعاب الرقمية على التفكير النقدي والإبداع؟: جوردن لامبرت، دار نشر كامبريدج، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٧م: ٢٩.

(٣٩) الجانب المظلم للألعاب الرقمية: تحليل لإدمان ألعاب الفيديو: جوناثان بلاك، دار نشر بلومزبري، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢١م: ٤١.

(٤٠) تأثير الألعاب الإلكترونية على الصحة البدنية والنفسية: ريتشارد هاردي، جامعة هارفارد، الولايات المتحدة، الطبعة الثانية، ٢٠١٨م: ١٨.

(٤١) ألعاب الفيديو والعزلة الاجتماعية: دراسة تأثيرات سلبية: أندرو ماير، جامعة ستانفورد، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠٢١م: ٣١.

(٤٢) الألعاب الرقمية والعقلية الجماعية: دراسة تأثيرات الألعاب التعاونية: هيلين كولنز، دار النشر الأوروبي، ألمانيا، الطبعة الأولى، ٢٠٢٠م: ١٤.

(٤٣) الجانب الإيجابي لألعاب الفيديو: تحسين القدرات الذهنية: نيكولاس كول، جامعة نيويورك، الولايات المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩م: ٥١.

(٤٤) تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الذكاء العاطفي: ديفيد ألين، جامعة ييل، USA: ٣٩.

(٤٥) تقنيات الاتصال الحديثة في خدمة الدعوة الإسلامية: بلال فيشاو، الناشر: بلومزبري، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩م: ٥٤.

(٤٦) الدعوة الإسلامية في عالم التكنولوجيا: ياسين أبوبكر، منشورات جامعة كامبريدج، المملكة المتحدة، الطبعة الأولى، ٢٠١٩م: ٣١.

(٤٧) الوسائط الاجتماعية والدعوة: استراتيجيات لتوصيل الرسالة الإسلامية: د. علي رضا، الناشر: إم آي تي بريس، الولايات المتحدة الأمريكية، الطبعة الأولى، ٢٠٢١م: ٤٤.

(٤٨) الإسلام في العصر الرقمي: مستقبل الدعوة: إبراهيم حمدي، مطبعة جامعة هارفارد، الولايات المتحدة الأمريكية، الطبعة الأولى، ٢٠١٧م: ٦٣.