



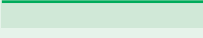
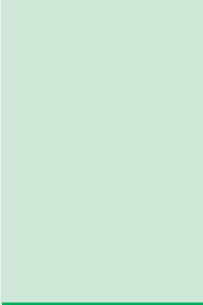
جمهوری اسلامی ایران
مرکز ملی فضای مجازی

مطالعات
فضای مجازی

۲۵

وضعیت‌شناسی پژوهش‌های
بازی‌های رایانه‌ای در جهان
(با تمرکز بر پژوهش‌های اسلامی)

◆ دفتر مطالعات اسلامی و ارتباطات حوزوی ◆





وضعیت‌شناسی پژوهش‌های
بازی‌های رایانه‌ای در جهان
(با تمرکز بر پژوهش‌های اسلامی)

سرشناسه	: رفیعان، محمود، ۱۳۶۰-
عنوان و نام پدیدآور	: وضعیت شناسی پژوهش‌های بازی‌های رایانه‌ای در جهان با تمرکز بر پژوهش‌های اسلامی / مولف محمود رفیعان؛ ناظر علمی علیرضا صدوق؛ [برای] دفتر مطالعات اسلامی و ارتباطات حوزوی مرکز ملی فضای مجازی.
مشخصات نشر	: تهران: پژوهشگاه فضای مجازی، ۱۴۰۱.
مشخصات ظاهری	: ۶۱ص.
شابک	: ۹۷۸-۶۲۲-۵۹۱۶-۰۴-۳
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
موضوع	: بازی‌های کامپیوتری -- جنبه‌های مذهبی -- اسلام Computer games -- Religious aspects -- Islam
شناسه افزوده	: پژوهشگاه فضای مجازی. انتشارات
شناسه افزوده	: دفتر مطالعات اسلامی و ارتباطات حوزوی
رده بندی کنگره	: BF۷۱۷
رده بندی دیویی	: ۱۵۵/۴۱۸
شماره کتابشناسی ملی	: ۸۹۴۷۵۹۵
اطلاعات رکورد کتابشناسی	: فیبا

عنوان: وضعیت شناسی پژوهش‌های بازی‌های رایانه‌ای در جهان (با تمرکز بر پژوهش‌های اسلامی)
پدیدآورنده: محمود رفیعان
ناظر علمی: علیرضا صدوق
طراح جلد: سید مصطفی شفیعی
صفحه آرا: مجید انجیرانی
انتشارات: پژوهشگاه فضای مجازی
نوبت چاپ: اول
سال و شماره: ۱۴۰۱/۰۲۵
شمارگان:
شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۵۹۱۶-۰۴-۳
قیمت:

حقوق مادی و معنوی این اثر متعلق به مرکز ملی فضای مجازی است و استفاده از مطالب آن صرفاً با ذکر مأخذ بلا مانع است.

محتوای انتشار یافته در این اثر، الزاماً بیانگر دیدگاه مرکز ملی فضای مجازی نمی‌باشد.

فهرست

۶ سخن نخست
۸ مقدمه
۱۱ رویکردهای مطالعات بازی‌ها
۱۱ رویکرد صنعتی و فنی
۱۱ رویکرد علوم اجتماعی
۱۲ رویکرد علوم انسانی
۱۳ سیر تحقیق
۱۳ معیار انتخاب آثار
۱۳ کلیدواژه‌ها
۱۵ پایگاه‌های علمی
۱۷ موانع و محدودیت‌ها
۱۸ فصل اول: یافته‌های مربوط به مجموع پژوهش‌ها
۱۸ شاخص‌ها
۱۸ شاخص‌های ساختاری
۲۵ شاخص‌های محتوایی
۲۷ پیشنهادها
۲۸ فصل دوم: گزارش پژوهش‌های اسلامی
۵۲ ضمیمه اول: جدول پژوهش‌های اسلامی حوزه بازی‌های رایانه‌ای در جهان
۵۴ ضمیمه دوم: جدول پژوهش‌های اسلامی حوزه بازی‌های رایانه‌ای در ایران
۵۷ ضمیمه سوم: جدول پژوهش‌های بازی‌های ویدئویی با رویکرد غیرفقهی

سخن نخست

فضای مجازی زیست‌بومی است که همزمان با توسعه فزاینده خود، اندیشه حاکم و فرهنگ ممزوج با آن را نیز منتشر می‌کند. جریان تولید اندیشه و پویایی‌های تمدنی حاصل از فضای مجازی، بر کاربر غلبه پیدا می‌کند و می‌تواند هویت او را متحول، متکامل یا متزلزل کند.

لکن از منظری دیگر، فضای مجازی موانع فضای واقعی را در ابلاغ جهانی پیام وحی کاهش داده و بدلیل تنوع نمادهای آن، در اشکال مختلف تصویری، پویانمایی، آواتارها و موارد مشابه از قاصریت بیان کلامی و نوشتاری کاسته و فرصت کم‌نظیری در تبلیغ دین و پردازش کلام وحی در تکامل ادراکی انسان‌ها فراهم کرده است.

بدیهی است در مواجهه فعالانه و فرصت‌محور با چنین پدیده‌ای، آنچه که اولویت پیدا می‌کند، اندیشه حاکم بر آن است. اندیشه‌ای که علاوه بر وحیانی بودن، سعادت دنیا و آخرت انسان را مد نظر داشته و جزء جزء حرکت انسان را در راستای غایتی بزرگ و روحانی برنامه‌ریزی نماید. اندیشه‌ای که به فضای مجازی تعالی بخشیده و ایده‌های ناب برای تولید فضای مجازی پیشرفته، سالم و مفید داشته باشد. این اندیشه که جز در اسلام و آموزه‌های اهل بیت علیهم‌السلام قابل جستجو نیست، دقیقاً نقطه قوت و دست برتر حکومت اسلامی در ارائه فضای مجازی مطلوب به مسلمانان و مستضعفان جهان است. مرکز ملی فضای مجازی با عنایت به اهمیت این مسئله، «دفتر مطالعات اسلامی و ارتباطات حوزوی» را که وابسته به پژوهشگاه فضای مجازی می‌باشد، در شهر مقدس قم راه‌اندازی کرده و در تلاش است تا از این طریق بتواند اندیشمندان و عالمان دینی را در فرآیند تصمیم‌گیری‌های کلان در حوزه فضای مجازی دخالت داده و زمینه را برای ورود نظامند حوزه به عرصه‌های سیاستگذاری نظام فراهم آورد.

یکی از اقدامات دفتر مطالعات اسلامی از بدو شکل‌گیری تاکنون، تدوین گزارش‌های علمی در زمینه مطالعات اسلامی فضای مجازی است. این گزارش‌ها تلاش می‌کنند تا از یکسو، بستری برای آشنایی هرچه بیشتر فضلاء و اندیشمندان حوزوی با پدیده‌ها و اقتضائات عصر فضای مجازی و تاثیرات آن بر ساحت‌های مختلف حیات انسانی فراهم نموده و از سوی دیگر مسئولین و سیاستگذاران فضای مجازی کشور را با ابعاد دینی پدیده‌های دنیای مجازی آشنا ساخته و آن‌ها را در مسیر سیاستگذاری مبتنی بر فقه و شریعت یاری رساند.

سید ابوالحسن فیروزآبادی

دبیر شورای عالی و رئیس مرکز ملی فضای مجازی

مقدمه

دنیای کنونی، عصر ارتباطات و رسانه‌های گروهی است و روز به روز شاهد ظهور جلوه‌ای نو از رسانه‌ها در فضای مجازی هستیم. با اینکه فضای مجازی عمری طولانی ندارد، توانسته است در زندگی مردم جا باز کند و نسل جدیدی از روابط اجتماعی و سرگرمی را رقم زده است و این روزها به دشواری می‌توان فردی را یافت که از اینترنت و فضای مجازی استفاده نکند.

براساس تازه‌ترین آمار سال ۲۰۲۰ سایت «ایالت بازی‌های آنلاین»^۱ منتشر شده در نشریه فوربز،^۲ محبوبیت بازی‌های آنلاین از سال گذشته بیشتر شده است و کاربران این نوع بازی‌ها به طور میانگین هر هفته، ۶ ساعت و ۲۰ دقیقه بازی می‌کنند. ۱۷ درصد از کسانی که در این آمارگیری شرکت کرده‌اند، به طور متوسط ۱۲ ساعت در هفته بازی می‌کنند. جوانان ۱۸ تا ۲۵ ساله، بازی‌های رایانه‌ای آنلاین را به تماشای بازی فوتبال ترجیح می‌دهند و حتی کاربران حرفه‌ای ابراز کردند بازی‌های ویدئویی، برنامه زندگی و ساعات خوابشان را به هم زده است. این در حالی است که بنابر این آمار، افراد بالای ۴۶ سال همچنان تماشای تلویزیون و فیلم را بر بازی ویدئویی ترجیح می‌دهند. ۳۸ درصد از کاربران، در صورتی که حامی مالی پیدا کنند، تمایل دارند بازی را حرفه‌ای انجام دهند.^۳

پرفروش‌ترین فیلم تاریخ سینما، «انتقام جویان: پایان بازی»^۴ کمتر از ۳ میلیارد دلار فروخته است، اما بازی پرفروشی چون «اتومبیل دزدی بزرگ ۵»^۵ فروشی بیش از ۶ میلیارد دلار در سراسر دنیا داشته است. نسل جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای، روابط اجتماعی و حتی شغلی را تحت تأثیر قرار داده‌اند. زندگی دوم (Second Life) دنیایی مجازی است که در آن، کاربران رایانه می‌توانند شخصیتی مجازی بسازند و زندگی مجازی

1- State of Online Gaming.

2- <https://www.forbes.com/sites/kevinanderton/2019/03/21/research-report-shows-how-much-time-we-spend-gaming-infographic/#468c5d443e07>

3- <https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2020/>

4- Avengers: Endgame

5- Grand Theft Auto

را تجربه کنند. زندگی دوم چیزی فراتر از بازی است و از دید برخی، دنیایی مجازی است. دادوستد، تبلیغ کالا، خرید زمین و کالا و تبدیل پول مجازی به دلارهای واقعی، از جمله کارهایی است که در این بازی انجام می‌شود و حتی برخی از دانشگاه‌ها و مؤسسه‌های آموزشی اقدام به راه‌اندازی کلاس‌های مجازی خود در این بستر کرده‌اند. این دنیای مجازی نه به وسیله شرکت سازنده آن، بلکه به دست ساکنانش اداره می‌شود. براین اساس، بسیاری از کارشناسان معتقدند نفوذ بازی‌ها، حتی از قدرت امپراطوری عظیمی چون هالیوود نیز گسترده‌تر شده و به علت بازدهی سریع این صنعت، پتانسیل‌های عظیمی در آن وجود دارد. مقام معظم رهبری، حضرت آیت‌الله العظمی خامنه‌ای در مراسم افتتاحیه سومین کنفرانس بین‌المللی قدس و حمایت از حقوق مردم فلسطین، درباره تلاش‌های غرب و آمریکا در زمینه تهدیدهای نرم، به بازی‌های رایانه‌ای اسلام‌ستیز اشاره کردند و با تشبیه این بازی‌ها به شوالیه‌های مجازی قدرتمند و جذاب ناتوی فرهنگی و جنگ صلیبی نوین، فرمودند:

● امروزه استکبار جهانی که رئیس‌جمهور کنونی آمریکا، سخن‌گوی آن است، دنیای اسلام را صریحاً تهدید می‌کند و سخن از جنگ صلیبی می‌گوید. شبکه استکباری صهیونیسم و سازمان جاسوسی آمریکا و انگلیس در همه دنیای اسلام سرگرم فتنه‌انگیزی‌اند. با پول و تشویق آنان، به مقدسات اسلامی در رسانه‌ها علناً اهانت می‌شود و حتی سیمای ملکوتی پیامبر اعظم صلی الله علیه و آله از جسارت سخیف آنان مصون نمی‌ماند. هزارها فیلم سینمایی و بازی رایانه‌ای و امثال آن با هدف زشت‌نمایی چهره اسلام و مسلمین، تولید و روانه بازارها می‌شود، و این‌ها همه علاوه بر جنایات آنان در تعرض به کشورهای اسلامی و کشتارهای فلسطین و عراق و افغانستان و دخالت طلبکارانه آنان در کشورهای اسلامی برای تأمین منافع نامشروع سیاسی و اقتصادی است.^۱

البته تنها جنبه بازی‌های ویدئویی سرگرمی نیست. امروزه بازی‌های ویدئویی گوناگونی برای آموزش و درمان شیشه‌سازی ساخته شده‌اند. بازی‌های رایانه‌ای حرکتی برای اهداف توان‌بخشی به وسیله پزشکان به کار می‌روند و از بازی‌های ویدئویی شبیه‌ساز

پرواز در کلاس‌های آموزش خلبانی استفاده می‌شود. از این رو، مقام معظم رهبری نیز در دیدار اعضای شورای عالی انقلاب فرهنگی، به نقش مثبت بازی‌های ویدئویی مناسب اشاره کردند و فرمودند:

- کارهای ابتکاری بکنید، اسباب بازی همین جور، بازی رایانه‌ای همین جور، عروسک همین جور، این‌ها چیزهایی است که لازم است.^۱

حوزه‌های علمیه به عنوان قلب فرهنگی جهان تشیع و قلب سیاسی جهان اسلام، جایگاه ویژه‌ای دارند و به عنوان نهاد پاسخ‌گو به مسائل دینی جامعه و مسائل مستحدثه مطرح‌اند. در سال‌های اخیر این مبحث در پایان‌نامه‌ها و پژوهش‌های حوزوی مطرح و حتی دو درس خارج با عنوان «فقه بازی‌های رایانه‌ای» و «فقه تربیتی بازی‌های رایانه‌ای» برگزار شد. مجله الکترونیکی فقه و بازی‌های مجازی نیز جزء نخستین تلاش‌هایی است که در این راستا ارزیابی می‌شود.

با توجه به اینکه بحث فقه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان گرایشی از مطالعات اسلامی فضای مجازی مطرح است، دفتر مطالعات اسلامی و ارتباطات حوزوی فضای مجازی، وضعیت‌شناسی پژوهش‌های فقهی بازی‌های رایانه‌ای را در دو بخش انجام داده است. بخش اول، وضعیت‌شناسی این پژوهش‌ها در ایران و بخش دوم، مربوط به فضای بین‌الملل است. اهمیت بخش دوم از آن نظر است که نقش مهمی در فقه‌مقارن و دانستن دیدگاه‌های فقهی اهل تسنن دارد. این کتاب عهده‌دار بخش دوم و پیشینه‌یابی پژوهش‌های اسلامی بازی‌های مجازی در سطح بین‌الملل به زبان‌های انگلیسی و عربی است. پی‌بردن به شکاف‌های پژوهشی نیز از نتایج دیگری است که پس از این پروژه‌های وضعیت‌شناسی آشکار می‌شود.

نگارش این اثر بر ایند تلاش گروهی از زبان‌دانان و کارشناسان فقه و اصول است. در بخش زبان انگلیسی حجت‌الاسلام علی مهربانی، و در بخش عربی روح‌الله رفیعان و علی آران دشتی آرانی ما را یاری نمودند. تلاش‌ها و زحمات علمی این پژوهشگران را ارج می‌نهیم.

رویکردهای مطالعات بازی‌ها

بازی‌های رایانه‌ای ابتدا برای سرگرمی و تفریح طراحی شدند و در مقالات علمی به آن پرداخته نمی‌شد. در ابتدای دهه ۱۹۸۰، پس از انقلاب بازی‌های رایانه‌ای، ابعاد مختلف آن به تدریج نمایان شد؛ تاجایی که رشته‌ای به نام «مطالعات بازی‌ها»^۱ تأسیس گردید. مطالعات بازی‌های دیجیتالی، از جمله موضوعات میان‌رشته‌ای به‌شمار می‌آید که محققان از شاخه‌های متعدد و متنوع علوم، از قبیل علوم اجتماعی، علوم ارتباطی، علوم رایانه‌ای و علوم انسانی را در حوزه‌های مختلف و با رویکردهای متفاوت به خود جلب کرده است. رویکردهای مطالعات بازی‌ها را به‌طور کلی می‌توان در سه شاخه اصلی دسته‌بندی کرد. این رویکردها بنیان‌های نظری و روش تحقیق متفاوتی دارند که عبارت‌اند از: رویکرد فنی، رویکرد علوم اجتماعی و رویکرد علوم انسانی.^۲

رویکرد صنعتی و فنی

از دیدگاه مهندسی، بازی‌های رایانه‌ای بستری برای نمایش آخرین فناوری‌ها در زمینه گرافیک، هوش مصنوعی و شبکه است. در این دیدگاه صنعتی، مهم‌ترین پرسش این است که چگونه می‌توانیم بازی‌های بهتری بسازیم.

رویکرد علوم اجتماعی

در رویکرد علوم اجتماعی همواره این مسئله مطرح است که تأثیر بازی‌ها بر مردم چیست. در این رویکرد محققان با بررسی بازیکنان و انجام آزمایش‌های کنترل‌شده، می‌کوشند تأثیرات مثبت و منفی بازی کردن را بر انسان‌ها بیابند. در میان تأثیرات منفی ممکن در یک بازی، موضوعی که بیش از همه به‌وسیله رسانه‌ها و افکار عمومی مطرح شده، مسئله خشونت در بازی‌های ویدئویی است.

1- Game studies.

2- Konzack, Lars (2007). "Rhetorics of Computer and Video Game Research" in Williams Smith (ed.) *The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and gaming*. McFarland.

رویکرد علوم انسانی

به‌طورکلی رویکرد علوم انسانی به بازی با این مسئله بیان می‌شود که از یک بازی چه مفاهیمی به دست می‌آید؟ در این رویکرد محقق با استفاده از ابزارهایی چون مصاحبه عمیق، قوم‌نگاری و مشاهده شرکت‌کنندگان در پژوهش، نقش‌های متنوعی را که بازی‌ها در زندگی انسان‌ها بازی می‌کنند، بررسی می‌کند. در این رویکرد ویژگی‌های شخصیتی، پیشینه اجتماعی فرد و انگیزه‌های کاربر برای روی آوردن به بازی نقش فراوانی دارد.

رویکرد فقیهانه

در میان رویکردهای مطالعات بازی، علم فقه و حقوق در شمار دانش‌هایی قرار می‌گیرد که با رویکرد علوم انسانی به مطالعه بازی می‌پردازد؛ هرچند در میان رشته‌های علوم انسانی، بازی بیشتر مورد توجه علوم رفتاری، جامعه‌شناسی و روان‌شناسی بوده است. در سال ۲۰۰۸ شرکت سونی، بازی «بزرگ سیاره کوچک»^۱ را با تأخیر عرضه کرد. این شرکت در بیانیه‌ای علت این مسئله را پخش شدن دو آیه قرآن ضمن بخشی از موسیقی بازی اعلام کرد، که به‌وسیله فردی مسلمان افشا شده بود.^۲ در سال ۲۰۱۳ بازی «بی عدالتی: خدایان میان ما»^۳ در کویت و امارات ممنوع شد؛ زیرا در عنوان بازی، نام خدا در کنار واژه «بی عدالتی» آمده بود.^۴

در جهان اسلام گاه مراجع و علما، در قبال برخی از بازی‌های ویدئویی واکنش نشان داده‌اند یا در پاسخ سؤالات شرعی مربوط به این حوزه، فتوا و نظر شرعی خود را ابراز کرده‌اند، اما پژوهشی ساختارمند و مستند به قرآن، روایات و قواعد فقهی در این حوزه، مسئله‌ای است که این کتاب بدان پرداخته است.

1- LittleBigPlanet

2- <https://www.eurogamer.net/articles/quran-references-force-worldwide-littlebigplanet-recall>

3- Injustice: Gods Among Us

4- <https://me.ign.com/en/injustice-gods-among-us-iphone/66694/news/injustice-gods-among-us-banned-in-uae-kuwait-update-nope>

سیر تحقیق

در این پژوهش ابتدا منابع و سایت های علمی مهم جهان به تعداد ۸۰ سایت برگزیده شد. در مرحله دوم ۱۹ سایت برتر در بخش انگلیسی و ۱۶ سایت برای پژوهش در بخش عربی انتخاب گردید. سپس کلیدواژه های انگلیسی و عربی مربوط به بحث را گردآوری کردیم و دو گروه از پژوهشگران زبان دان و آشنا به مباحث مطالعات اسلامی فضای مجازی در سایت های مدّ نظر، این کلیدواژه ها را جست و جو کردند. در جست و جوی اولیه تعداد ۴۱ اثر به زبان انگلیسی و ۵۲ اثر به زبان عربی یافت شد. پس از مطالعه و ارزیابی آثار، ۱۴ اثر واجد معیارهای مدّ نظر شناخته گردید.

معیار انتخاب آثار

معیار انتخاب آثار بدین قرار است:

- ۱- پژوهشی بودن آثار: اثر باید حداقل استانداردهای یک پژوهش را دارا باشد. بنابراین، آثار و مقالات اینترنتی که حد نصاب های اثر پژوهشی را نداشته اند، کنار گذاشته شد.
- ۲- فقهی و اسلامی بودن: نویسنده باید با رویکرد فقهی و اسلامی به مسئله بازی های مجازی پرداخته باشد. بنابراین، آثاری که صرفاً با رویکرد اجتماعی یا روان شناسی و با استفاده از آمارگیری به این مسئله پرداخته بودند، از مجموعه حذف شدند.
- ۳- ارتباط نزدیک با مسئله بازی های ویدئویی.

کلیدواژه ها

کلیدواژه های این تحقیق براساس ابزارها و وسایل اختصاصی بازی های رایانه ای و مصادیق شاخص آن، و نیز با توجه به ایجاد جامعیت و مانعیت در تحقیق، گردآوری شده است و نتیجه آن، انتخاب کلیدواژه هایی است که در دو جدول ذیل می آید.

۱- عناوین پژوهش های مرتبط با بازی های ویدئویی با رویکرد غیرفقیهانه که از سوی گروه پژوهشگران مطالعه و بررسی شده، در جدول ضمیمه شماره سه موجود است.

online games Islamic analysis	video games islamic perspective	morality in video games	Islamic Law	Video game	Digital game
Electronic game	Computer game	Playstation	Consular Games	Mobile games	Game genres
Tablet Games	Android Games	Windows Games	Educational games	Therapeutic games	Modern Games
Gamer	Player	Virtual reality games	Augmented Reality Games	FIFA	PES
SEAMS	GTA	call of Duty	clash of clans	Blue Whale	Hardcore
Kjewal games	Action game	Simulator Game	Strategy game	GameCube	Gameboy
Serious Games	Console	Atari	Sega	Arcade	X Box

جدول شماره (۱): کلیدواژه های انگلیسی

الحوت الأزرق	ألعاب الواقع الافتراضي VR	لعبة عرضية	لعبة بلاي ستيشن	ألعاب تعليمية	اللعبة الكمبيوترية الألعاب الكمبيوترية ألعاب الكمبيوتر
لاعب	ألعاب الواقع المعزز AR	لعبة اكشن	لعبة الفيفا	ألعاب علاجية	لعبة كمبيوتر
مصعب لعبة	إكس بوكس Xbox console	لعبة محاكاة	لعبة ببس	ألعاب مجانية للعب	ألعاب وحدة التحكم
سيجا	نينتندو غيم كيوب نينتندو جيم كيوب	لعبة استراتيجية	لعبة سيمز	لعبة فيديو - ألعاب الفيديو	ألعاب جوال
ألعاب آرکید	غيم بوي جيم بوي	لعبة جادة	ألعاب حديثة	لعبة الكترونية	أنواع الألعاب
ألعاب أندرويد	غيم بوي أدفانس	وحدة التحكم	جراند ثفت أوتو V	لعبة رقمية - الألعاب الرقمية	ألعاب الكمبيوتر اللوحي
		وحدة التحكم نينتندو	أتاري	كلاش أوف كلانس (صراع العشائر)	لعبة فيديو

جدول شماره (۲): کلیدواژه های عربی

پایگاه‌های علمی

زبان		سایت	ردیف
انگلیسی	عربی		
✓	✓	\https://scholar.google.com	۱
✓	✓	/https://www.semanticscholar.org	۲
✓	✓	³ https://ieeexplore.ieee.org	۳
✓	×	⁴ https://link.springer.com	۴
✓	✓	https://books.google.com	۵
✓	✓	www.researchgate.net ^۵	۶
✓	✓	https://academic.microsoft.com/home ^۶	۷
✓	×	www.springerprofessional.de/en	۸
×	✓	http://arshive.org	۹
×	✓	/https://www.alukah.net	۱۰
×	✓	/https://www.al-mostafa.com	۱۱
✓	✓	www.jstor.org	۱۲
✓	×	www.sciencedirect.com	۱۳

- ۱- . موتور جست‌وجوی منابع و مقالات علمی و پژوهشی گوگل.
- ۲- . «سمانتیک اسکالر» پروژه و سرویس رایگانی است که از سوی «مؤسسه تحقیقاتی هوش مصنوعی آلن» توسعه یافته است. این سایت دارای بیش از ۱۸۰ میلیون اثر و مقاله علمی است.
- ۳- . «آی تریپل ای اکسپلور» یک پایگاه داده پژوهشی دانشگاهی با بیش از پنج میلیون رکورد است.
- ۴- . پایگاه اشپرینگر مشتمل بر بیش از دوازده میلیون سند و مقاله پژوهشی است.
- ۵- . یک شبکه اجتماعی علمی برای پژوهشگران، دانشمندان، استادان و دانشجویان سراسر جهان در جهت ارتباط، همکاری، پرسش و پاسخ و مبادله‌های علمی است. در این شبکه بیش از پانزده میلیون پژوهشگر عضو هستند و مقالات و پژوهش‌های خود را با دیگران به‌اشتراک می‌گذارند.
- ۶- . وبگاه‌های با بیش از ۸۸ میلیون مقاله پژوهشی که از سوی مؤسسه تحقیقاتی مایکروسافت راه‌اندازی شده است.

✓	×	search.proquest.com	۱۴
✓	×	/https://www.elsevier.com	۱۵
✓	×	/https://www.tandfonline.com	۱۶
✓	×	https://www.cambridge.org/core	۱۷
✓	×	/https://www.sciencedirect.com	۱۸
✓	×	/https://link.springer.com	۱۹
✓	×	/https://academic.oup.com/journals	۲۰
✓	×	/https://onlinelibrary.wiley.com	۲۱
✓	×	/https://journals.sagepub.com	۲۲
×	✓	/https://waqfeya.com	۲۳
×	✓	/https://ketabpedia.com	۲۴
×	✓	http://www.saaaid.net/book/index.php	۲۵
×	✓	/https://iefpedia.com/arab	۲۶
×	✓	/https://arablib.com	۲۷
×	✓	kutub-pdf.net	۲۸

جدول شماره (۳): پایگاه‌های علمی

موانع و محدودیت‌ها

- ۱- نبود پایگاه جامع منابع علمی: به همین دلیل، پژوهشگر برای یافتن مقالات، مجبور به جست‌وجوی سایت‌های فراوان است.
 - ۲- تحریم علمی ایران: برخی از سایت‌های مرجع، تنها در صورت پرداخت وجه دلاری حاضر به ارائه خدمات هستند و بر فرض پرداخت، به دلیل تحریم شدن ایران، حاضر به ارائه خدمات علمی نیستند.
 - ۳- عدم ارائه متن کامل مقالات در برخی سایت‌های مرجع: برخی از سایت‌های مرجع، متن کامل مقالات را ارائه نمی‌کنند و تنها چکیده پژوهش‌ها را در اختیار پژوهشگر می‌گذارند.
 - ۴- محدودیت قدرت جست‌وجوی سایت‌های مرجع: قدرت جست‌وجوی برخی از سایت‌های مرجع بسیار پایین است؛ لذا پژوهشگر برای یافتن مقالات مدنظر باید وقت زیادی صرف کند.
- برای غلبه بر برخی از این موانع و یافتن متن کامل برخی از کتاب‌ها و مقالات از طریق سایت‌های ساینس‌هاب^۱ و لایبجن^۲ اقدام شد.

1- <https://sci-hub.se/>

2- <http://libgen.rs/>

فصل اول: یافته‌های مربوط به مجموع پژوهش‌ها

پس از جست‌وجو، گردآوری و غربالگری آثار، ۱۴ اثر پژوهشی به زبان‌های انگلیسی و عربی یافت شد که حداقل معیارهای مدّ نظر را دارا بودند. از مطالعه و خلاصه‌نگاری، یافته‌ها و نتایجی به دست آمد. حاصل یافته‌های ما در این پژوهش، استخراج شاخص‌هایی است که در ادامه آن را ارائه می‌کنیم. در برخی از بخش‌ها، این شاخص‌ها را با یافته‌های کتاب وضعیت‌شناسی پژوهش‌های بازی‌های رایانه‌ای در ایران^۱ مقایسه خواهیم کرد.

شاخص‌ها

شاخص‌های ساختاری

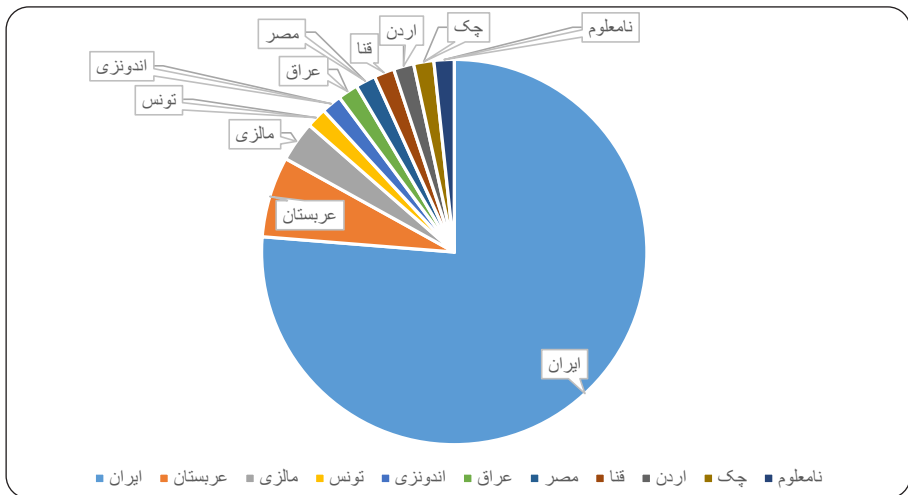
کشورها

بررسی این شاخص از آن نظر مهم است که می‌تواند به دغدغه‌مندی پژوهشگران ملت‌های گوناگون در بررسی مسائل اسلامی بازی‌های ویدئویی کمک کند. گفتنی است ترجمه پژوهش‌های کشورهای دیگر برای کشور نویسنده ثبت شده است، نه مترجم. سهم پژوهشگران ایرانی در این موضوع با توجه به کتاب وضعیت‌شناسی پژوهش‌های بازی‌های رایانه‌ای در ایران^{۲۳} اثر بوده است.^۲ براین اساس، ایران در رتبه اول، عربستان در رتبه دوم و مالزی در رتبه سوم قرار می‌گیرند. این شاخص نشان می‌دهد به نسبت پژوهشگران ایرانی، پژوهشگران و فقیهان غیرایرانی دغدغه کمتری در این عرصه دارند.

۱- این کتاب با همکاری مؤسسه دانش بازی‌های رایانه‌ای نگاشته و به وسیله انتشارات پژوهشگاه فضای مجازی در سال ۱۳۹۹ منتشر شده است.
 ۲- عناوین پژوهش‌های اسلامی نگاشته‌شده در ایران در جدول ضمیمه شماره دو در پایان کتاب موجود است.

رتبه	کشور	فراوانی	درصد
۱	ایران	۲۳	۶۲٫۱
۲	عربستان	۴	۱۰٫۸
۳	مالزی	۲	۵٫۴
۴	تونس	۱	۲٫۷
۵	اندونزی	۱	۲٫۷
۶	عراق	۱	۲٫۷
۷	مصر	۱	۲٫۷
۸	غنا	۱	۲٫۷
۹	اردن	۱	۲٫۷
۱۰	چک	۱	۲٫۷
۱۱	نامعلوم	۱	۲٫۷
۱۲	مجموع	۳۷	۱۰۰

جدول شماره (۴) رتبه کشورها در تولید آثار پژوهشی اسلامی در حوزه بازی های رایانه ای



نمودار شماره (۱): رتبه کشورها در تولید آثار پژوهشی اسلامی در حوزه بازی ها

با توجه به اینکه چند دهه از پیدایش بازی‌های رایانه‌ای می‌گذرد، انتظار می‌رفت پژوهش‌های اسلامی بسیار زیادی در ایران و جهان نگاشته شده باشد. با بررسی‌هایی که انجام دادیم، پی بردیم که پژوهش‌های اجتماعی با روش آمارگیری، به مراتب بیشتر از پژوهش‌های اسلامی و فقهاتی در این حوزه است. همچنین، در برخی عرصه‌های مرتبط با فضای مجازی، از جمله رمزارزها و بیت‌کوین، پژوهش‌های اسلامی بسیار بیشتری نگاشته شده است؛ این در حالی است که از پیدایش رمزارزها و بیت‌کوین یک دهه هم نمی‌گذرد. کثرت استفتاء و سؤالات مقلدان و مردم نیز از فقها، در تعداد و کیفیت پژوهش‌ها مؤثر است. با توجه به اینکه فتواهای بسیار اندکی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای از فقها طلب شده است، این امر به عرضه کم پژوهش‌های اسلامی انجامیده است. نکته دیگر این است که متأسفانه در بین مسلمانان، دغدغه فهم نظر اسلام در امور عبادی و معاملات، به مراتب بیشتر از اموری از جمله سرگرمی و بازی‌هاست. با توجه به سه پژوهش که درباره وضعیت‌شناسی پژوهش‌های اسلامی در حوزه رمزارزها،^۱ بازی‌های رایانه‌ای و شبکه‌های اجتماعی^۲ انجام شد، می‌توان فهمید در عرصه جهانی و تولید علوم اسلامی، عربستان و مالزی در رتبه‌های برتر جهانی قرار دارند و دانشگاه الازهر مصر در رتبه بسیار پایینی ایستاده است.

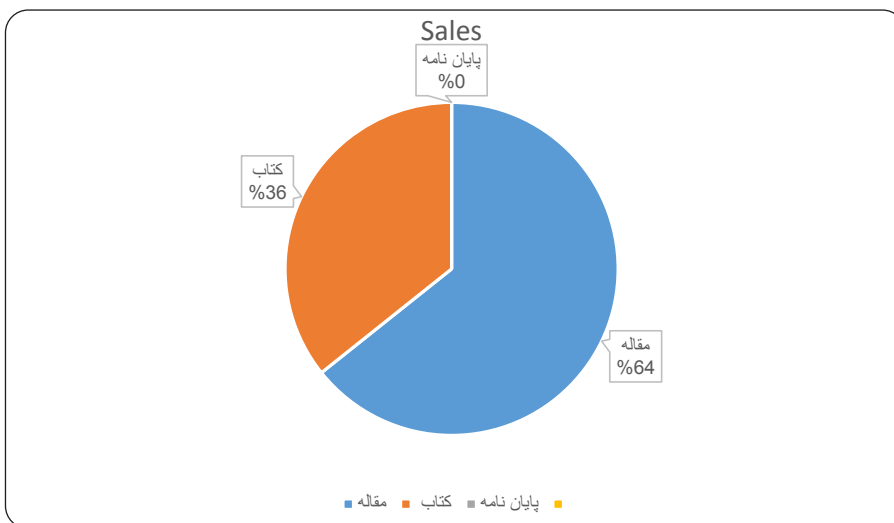
قالب آثار

در این پژوهش، مقاله‌های علمی-پژوهشی، پایان‌نامه‌ها و کتاب‌ها را بررسی کرده‌ایم. ۶۴ درصد از پژوهش‌ها در قالب مقاله و ۳۶ درصد در قالب کتاب بود و هیچ پژوهشی در قالب پایان‌نامه یافت نشد. این امر لزوم نگارش پژوهش‌های بیشتر و به‌ویژه پایان‌نامه را در حوزه مطالعات اسلامی بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد.

۱- کتاب وضعیت‌شناسی پژوهش‌های اسلامی رمزارزها در جهان در سال ۱۳۹۹ به‌وسیله دفتر مطالعات اسلامی فضای مجازی نگاشته شده است.
 ۲- کتاب وضعیت‌شناسی پژوهش‌های اسلامی در حوزه شبکه‌های اجتماعی در پایان سال ۱۳۹۹ از سوی گروهی از پژوهشگران دفتر مطالعات اسلامی فضای مجازی نگاشته شده است.

ردیف	قالب آثار	تعداد	درصد
۱	مقاله	۹	۶۴
۲	کتاب	۵	۳۶
۳	پایان نامه	۰	۰
۴	مجموع آثار	۱۴	۱۰۰

جدول شماره (۵): قالب پژوهش‌های مرور شده



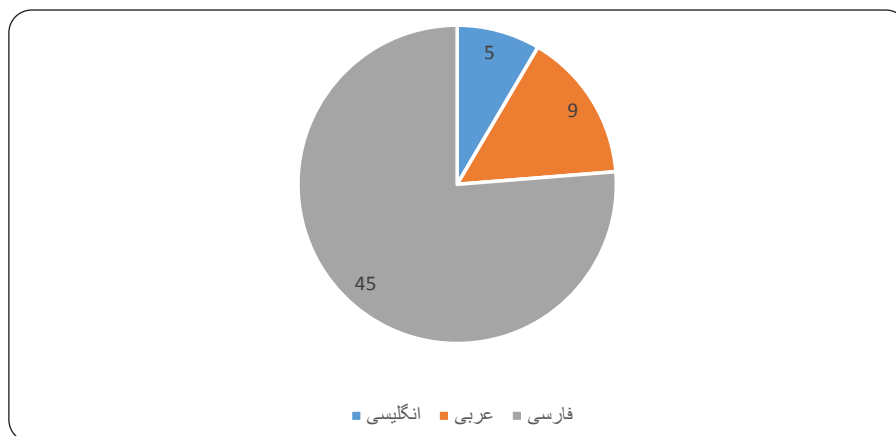
نمودار شماره (۲): قالب پژوهش‌های مرور شده

زبان آثار

از مجموع ۱۴ اثر پژوهشی بررسی شده در این کتاب، ۵ اثر به زبان انگلیسی نگاشته شده بود و ۹ اثر به زبان عربی. با توجه به ۲۳ اثر نگاشته شده در این موضوع به زبان فارسی، مجموع آثار پژوهشی در حوزه بازی‌ها به ۳۷ اثر می‌رسد. چنانچه پژوهش‌های ایرانی و فارسی در این حوزه ترجمه شود، در آینده شاخص استنادی و تعداد ارجاعات به مقالات ایرانی این حوزه بیشتر خواهد شد.

زبان آثار	تعداد	درصد
انگلیسی	۵	۱۳,۵
عربی	۹	۲۴,۳
فارسی	۲۳	۶۲,۱
مجموع آثار	۳۷	۱۰۰

جدول شماره (۶): زبان آثار



نمودار شماره (۳): زبان آثار

نکته مهم درباره ۲۳ پژوهش فارسی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، این است که این پژوهش‌ها و حتی چکیده انگلیسی آن‌ها در خارج از ایران به دشواری قابل مشاهده است؛ چراکه بسیاری از این مقالات تنها در پایگاه‌های علمی ایرانی، از جمله SID، سیولیکا و نورمگز نمایه شده است. از این رو، مخاطب خارج از ایران هنگامی که در پایگاه‌های علمی به دنبال پژوهش‌های جدید و پیشینه‌یابی است، حتی نگاهش به چکیده انگلیسی این مقالات نمی‌افتد؛ چراکه این صفحات هنگام جست‌وجو در سایتی مانند گوگل در ده صفحه ابتدایی به نمایش گذاشته نمی‌شوند. علت آن را می‌توان در رتبه جهانی این سایت‌ها مطابق سایت الکسا یافت. در جدول ذیل می‌توان رتبه جهانی سایت‌های علمی

بین‌المللی را با سایت‌های ایرانی مقایسه کرد. برای مثال، در تاریخ ششم دیماه ۱۳۹۹ رتبه جهانی و الکسای سایت ریسرچ گیت ۱۵۴ است؛ این در حالی است که بهترین رتبه در بین سایت‌های علمی ایرانی متعلق به سایت سیولیکا و ۸۲۵۸ است. از این رو، برای دیده شدن بیشتر و راحت‌تر این مقالات برای مخاطب خارج از ایران، باید آن‌ها در سایت‌هایی همچون ریسرچ گیت منتشر شود. شایان ذکر است انتشار این مقالات در سایت ریسرچ گیت مسئله مشکلی نیست. بسیاری از مجلات پژوهشی ایرانی متعلق به دانشگاه‌ها، پیش از این در پایگاه‌های علمی جهانی نمایه شده‌اند و مقالات آن‌ها ولو به فارسی در آن‌جا قابل مشاهده است، اما مجلات و مقالات علوم انسانی و به‌ویژه حوزوی تاکنون اهمیتی به این مسئله نداده‌اند.

پیشنهاد می‌شود ابتدا این پژوهش‌های اسلامی که در ایران منتشر شده، به همراه چکیده انگلیسی و عربی در پایگاه ریسرچ گیت درج شود. در مرحله بعد پژوهش‌های برتر فارسی در این حوزه به زبان انگلیسی یا عربی ترجمه گردد و سپس این مقالات در پایگاه‌هایی که روند پذیرش آن‌ها سهل است، از جمله DOAJ منتشر شود و در مراحل بعد در خصوص نمایه شدن این مجلات در پایگاه‌های مهم، از جمله اسکوپوس اقدام گردد.

رتبه جهانی	آدرس سایت	نام سایت	
۲۱	academic.microsoft.com/home	آکادمیک میکروسافت	سایت‌های علمی بین‌المللی
۱۵۴	researchgate.net	شبکه اجتماعی علمی ریسرچ گیت	
۳۲۰	academia.edu	آکادمیا	
۲۷۹	sciencedirect.com	ساینس دیرکت	
۴۹۸	springer.com	اسپرینگر	
۱۸۵۹	semanticscholar.org	سمانتیک اسکالر	
۱۲۲۵	ieeexplore.ieee.org	آی ای ای	
۳۱۷۹۰	doaj.org	مجلات دسترسی آزاد دواج	

۸۲۵۸	civilica.com	سیولیکا	سایت‌های علمی ایرانی
۱۱۴۴۹	sid.ir	سید	
۱۲۷۶۳	ensani.ir	انسانی‌ای آر	
۱۷۵۲۷	magiran.com	مگ ایران	
۲۴۲۹۷	noomags.ir	نورمگز	

جدول شماره (۷): رتبه جهانی سایت‌های علمی

سال تولید آثار

با توجه به جدول ذیل و رشد تعداد آثار در سال ۲۰۱۹ می‌توان حدس زد تعداد پژوهش‌های خارج از ایران در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های بعد بیشتر خواهد شد.

ردیف	سال تولید	فراوانی	درصد
۱	۲۰۰۹	۱	۷,۱
۲	۲۰۱۰	۱	۷,۱
۳	۲۰۱۴	۱	۷,۱
۴	۲۰۱۵	۱	۷,۱
۵	۲۰۱۸	۲	۱۴,۲
۶	۲۰۱۹	۶	۴۲,۸
۷	نامعلوم	۲	۱۴,۲
۸	مجموع	۱۴	۱۰۰

جدول شماره (۸): سال تولید آثار اسلامی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای در خارج از ایران

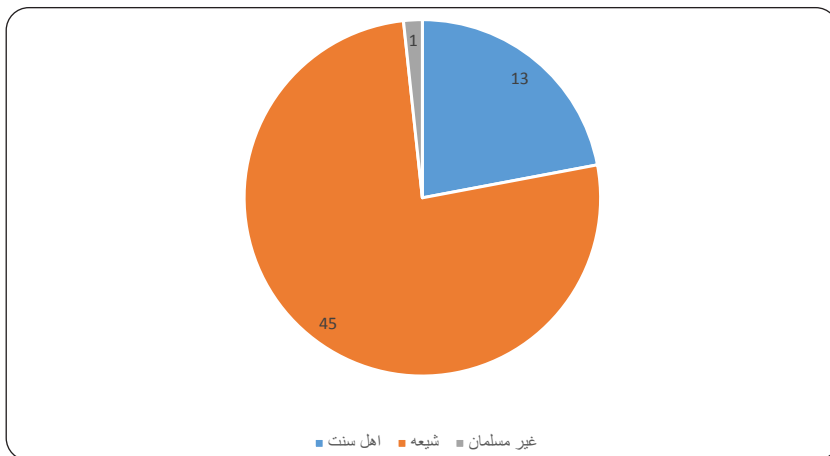
شاخص‌های محتوایی

شاخص مذهب

از مجموع ۱۴ اثر یافت شده در این کتاب، ۱۳ اثر متعلق به اهل سنت است، ۱ اثر نیز به وسیله دکتر ویت سیسلر نوشته شده که مسلمان نیست. با توجه به آثاری که در ایران نگاشته شده، می‌توان نتیجه گرفت ۷۶٫۲ درصد از آثار پژوهشی اسلامی در حوزه بازی‌ها، با توجه به فقه اهل بیت، و مابقی (۲۲٫۰۳ درصد) با توجه به فقه اهل تسنن نگاشته شده است. مراکز پژوهشی شیعی متعلق به کشورهای دیگر، از جمله عراق و لبنان هیچ اثری در این حوزه منتشر نکرده‌اند.

ردیف	مذهب	تعداد	درصد
۱	اهل سنت	۱۳	۲۲٫۰۳
۲	شیعه	۴۵	۷۶٫۲
۳	غیرمسلمان	۱	۱٫۶
۴	مجموع آثار	۵۹	۱۰۰

جدول شماره (۹): سهم مذاهب در تولید آثار پژوهشی اسلامی در حوزه بازی‌ها



نمودار شماره (۴): سهم مذاهب در تولید آثار پژوهشی اسلامی در حوزه بازی‌ها

طبقه‌بندی موضوعی

پژوهش‌های بسیاری بازی‌های ویدئویی را صرفاً با رویکرد اجتماعی یا علوم انسانی بررسی کرده‌اند؛ البته برخی از پژوهش‌ها با بررسی بازی‌های ویدئویی اسلامی، تنها به تأثیر این بازی‌ها بر تعدادی نوجوان یا جوان از طریق آمارگیری پرداخته‌اند. بنیان‌های نظری و روش تحقیق این نوع پژوهش‌ها با معیار و ملاک این کتاب متفاوت است؛ چراکه ما درصدد یافتن پژوهش‌هایی هستیم که با روش فقیهانه و با استفاده از آیات قرآنی و روایات اسلامی به موضوع بازی‌ها پرداخته‌اند.

از میان ۱۴ اثر، تعداد ۶ اثر که به زبان عربی نگاشته شده، فقهی و تخصصی است و ۱ اثر از منظر اخلاق اسلامی به بازی‌های رایانه‌ای نگریسته است. با توجه به اینکه متن کامل ۴ اثر در بخش انگلیسی یافت نشد، نمی‌توانیم به یقین آن‌ها را در موضوع خاصی طبقه‌بندی کنیم. در میان این ۱۴ اثر که در جهان نگاشته شده، ۵ اثر به ابعاد اقتصادی، از جمله مبادلات مالی که در این بازی‌ها انجام می‌شود، پرداخته‌اند. از این رو، با توجه به اینکه ابعاد اقتصادی بازی‌ها در چند سال اخیر نمایان‌تر شده است، انتظار می‌رود پژوهش‌های فقهی بیشتری در سال‌های آینده در جهان نگاشته شود. در این میان، بررسی ابعاد دیگر بازی‌ها همچون مسائل اخلاقی از منظر اسلامی مغفول مانده است. دکتر ویت سیسلر^۱، شرق‌شناس و استادیار دانشگاه چارلز جمهوری چک، پژوهشگر برتری است که تعداد ۷ اثر در حوزه مطالعات اسلامی بازی‌های رایانه‌ای با رویکردی غیرفقیهانه و شرق‌شناسانه نگاشته است. ما در این کتاب تنها ۱ اثر وی را با تسامح پژوهش اسلامی برشمردیم و آن را خلاصه‌نویسی کردیم. عناوین پژوهش‌های او در این حوزه در جدول ضمیمه شماره سه موجود است. بررسی آثار وی از آن نظر مهم ارزیابی می‌شود که از آن رهگذر می‌توان با روش‌شناسی مطالعات اسلامی بازی‌ها در غرب آشنا شد.

پیشنهادها

- ۱- انتشار پژوهش‌های اسلامی مربوط به حوزه بازی‌های رایانه‌ای که در ایران منتشر شده، به همراه چکیده انگلیسی و عربی در پایگاه‌های علمی بین‌المللی از جمله ریسرچ گیت؛
- ۲- ترجمه کامل آثار برگزیده فارسی مربوط به حوزه بازی‌های رایانه‌ای به زبان‌های عربی و انگلیسی و انتشار آن‌ها در پایگاه‌های علمی بین‌المللی؛
- ۳- ترجمه برخی از آثار نگاشته شده مربوط به حوزه بازی‌های رایانه‌ای در خارج از ایران به زبان فارسی؛
- ۴- برگزاری همایشی با موضوع بررسی‌های اسلامی بازی‌های رایانه‌ای در ایران و دعوت از پژوهشگران غیرایرانی برتر در این حوزه؛
- ۵- پژوهش و نگارش مقالات با رویکرد فقه مقارن و تطبیقی.

فصل دوم: گزارش پژوهش‌های اسلامی

ترجمه عنوان اثر		عنوان اثر		قالب اثر
مسابقات در بازی‌های الکترونیکی، مفهوم و احکام آن در فقه اسلام		المسابقات في الألعاب الإلكترونية مفهومها وأحكامها في الفقه الإسلامي		مقاله
سال و محل انتشار	جایگاه علمی	کشور	نویسنده	تعداد صفحه
Journal of Sharia and Law Studies ۲۰۱۹	نامعلوم	اردن	اسماء عبدالمهدی المصری	۳۰
	دانشیار	اردن	ردینا الرفاعی	

گزارش اثر

در عصر حاضر، شاهد نوع جدیدی از مسابقات در فضای الکترونیکی هستیم. این نوع مسابقات در سال‌های اخیر به شکل چشمگیری در میان بازیکنان، برنامه‌نویسان و طراحان بازی رواج یافته است. یکی از انواع این مسابقات، مسابقات ورزشی الکترونیکی است که بازیکنان به صورت گروهی با یکدیگر به رقابت می‌پردازند و در این میان، عده‌ای نیز به تحصیل مال و ثروت از این طریق مشغول‌اند.

نویسندگان در این اثر به مسابقات در بازی‌های الکترونیکی و حکم آن‌ها در فقه اسلامی پرداخته‌اند. ایشان با بررسی آیات و روایات پیامبر اکرم صلی الله علیه و آله و اقوال مذاهب مختلف، به این نتیجه رسیده‌اند که بازی‌های الکترونیکی مباح هستند؛ به شرطی که موجب انجام محرماتی مانند کشف عورت نشوند. نیز بازی‌هایی که برای تحریم آن‌ها دلیل داریم مانند تخته نرد انجام نشود، باعث هدر دادن وقت نگردد و در آن باج‌خواهی صورت نگیرد.

اگر در چنین مسابقاتی پولی در میان باشد و مسابقه حالت قمار به خود بگیرد، شرعاً حرام خواهد بود، اما به نظر فقها، چنانچه مالی در میان نباشد یا این مال از طرف صاحب آن بازی پرداخت شود، مباح است. همچنین، مسابقاتی که در زمینه برنامه نویسی، طراحی یا ساخت یک محصول باشد و تأثیرات مثبتی برای امت مسلمان به دنبال داشته باشد، مباح است.

نگارندگان در پایان، دو توصیه را مطرح می‌کنند:

- دولت باید با تشکیل هیئتی، آن را به کنترل مسابقات جهانی و بین‌المللی مانند ورزش الکترونیکی موظف سازد؛ همچنین مسابقاتی را ترتیب دهد که برای جامعه و جوانان فایده داشته و در مقابل، ممنوعیت شرعی نداشته باشد.
- مسابقات ویژه طراحی و برنامه نویسی بازی‌های آموزشی و درمانی برای استفاده از تلاش‌های جوانان، مانند مسابقه ساخت برنامه‌های الکترونیکی برگزار شود.

عنوان اثر	عنوان اثر	ترجمه عنوان اثر	
مقاله	المعاوضة في الألعاب الإلكترونية	تجارت در بازی‌های الکترونیکی	
تعداد صفحه	نویسنده	کشور	جایگاه علمی
۴۶	حسین بن معلوی بن حسین الشهرانی	عربستان	دانشیار
		سال و محل انتشار	عربستان، ۲۰۱۹

گزارش اثر

زمانی که بازی‌های الکترونیکی پا به میدان گذاشتند، به ذهن هیچ‌کس خطور نمی‌کرد که این فضای مجازی، دنیای وسیعی باشد که در این حد با فضای حقیقی اختلاف دارد. در دنیای الکترونیک، صرف وقت بسیار برای بازی‌های الکترونیکی، موضوع عجیبی نیست.

دنیای بازی‌های الکترونیکی، شاهد پیشرفت‌های وسیعی است و میان شرکت‌های سازنده بازی، رقابتی پیچیده وجود دارد تا بازی‌هایی با ویژگی‌های خاص بسازند و بازار جدیدی برای خود پدید آورند. شرکت‌های بازی‌سازی ابتدا بازی‌هایی را طراحی می‌کردند و می‌فروختند؛ سپس دو یا سه سال بعد، بازی خود را به‌روز و پیشرفته می‌ساختند، اما اکنون بازی الکترونیکی، رایگان در اختیار کاربران قرار می‌گیرد و به‌روزرسانی آن نیز زمان زیادی طول نمی‌کشد.

نویسنده پس از بیان مفاهیم کلی فقهی و اصطلاحات آن، به تبیین احکام مسائل رایج در بازی‌های الکترونیکی می‌پردازد:

- اصل در خرید دستگاه‌های بازی الکترونیکی، به دلیل عموم دلیل «أَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ»، جایز است.
- خریدن اشتراک و اتصال به سرور، اجاره محسوب می‌شود و بازیکنان، مستأجران منفعت هستند؛ در نتیجه این عمل مباح است.

- خریدن جواهر (Gem) و شارژ کردن بازی برای ورود، ادامه و عملکرد بهتر بازی با پول حقیقی، پرداخت ثمن در مقابل منفعت بوده، در صورت نداشتن مانع شرعی، مباح است.
- معمولاً بسته‌های ویژه خریداری شده برای عملکرد بهتر بازی به صورت مجهول به بازیکن ارائه می‌شود؛ در این صورت، این معامله ممنوع خواهد بود.
- حکم تجارت ابتدایی یا مزایده یک ویژگی خاص در یک حساب معین، تجارت منفعت بوده، در صورتی که بازی، شرایط عمومی اباحه را داشته باشد، اصل بر جواز آن است.
- خرید و فروش حساب کاربری، در صورتی صحیح است که اولاً شخص، مالک آن حساب باشد و ثانیاً حساب کاربری، دارای محتوای مباح باشد.
- خریدن و فروش ارز دیجیتال به وسیله ارز حقیقی دو حالت دارد:
- اگر این معامله به صورت رقابتی و برای دریافت پول بیشتر باشد، قمار محسوب می‌شود و حرام است.
- اگر این معامله با شخص دیگری انجام بگیرد، دریافت پول در مقابل آن جایز خواهد بود.
- اگر بازی دارای شرایط اباحه معامله و تجارت باشد، معامله در مقابل پیشرفت در مراحل بازی، جایز است.
- شرط بندی در بازی‌های الکترونیکی، در صورتی که مالی به برنده پرداخت شود، قمار و حرام است.
- بازی تخت نرد و شطرنج، چه با پرداخت عوض و چه بدون آن، حرام است و الکترونیکی بودن آن، تغییری در حکم آن‌ها ایجاد نمی‌کند.
- حکم اجاره دادن دستگاه‌های بازی الکترونیکی، تعمیر آن‌ها، کسب درآمد از طریق طراحی و ساخت بازی‌های الکترونیکی، به مباح یا حرام بودن خود بازی بستگی دارد.

عنوان اثر	عنوان اثر	ترجمه عنوان اثر	
مقاله	ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية	بازی‌های رایانه‌ای؛ از سرگرمی تا گناه	
تعداد صفحه	نویسنده	کشور	جایگاه علمی
۲۱	خالد ابوصالح	مصر	نامعلوم
		سال و محل انتشار	دانشگاه دمشق، دانشکده حقوق و علوم تربیتی

گزارش اثر

هیچ‌کس نمی‌تواند منکر اهمیت نقش بازی در زندگی کودکان شود. پیش از هجوم بازی‌های رایانه‌ای به زندگی کودکان، آن‌ها فعالیت‌های جسمی داشتند، اما پس از ورود بازی‌های رایانه‌ای به این عرصه، همه چیز ناگهان تغییر کرد. صحنه‌های مستهجن و خشونت‌بار در این نوع بازی‌ها، سبب بلوغ زودرس و تعامل نادرست کودکان با اطرافیان خود می‌شود. از طرفی، سازندگان این نوع بازی‌ها کوشیده‌اند در حد امکان، این فناوری را نزدیک به واقعیت بسازند تا در ذهن فرد تأثیر بیشتری بگذارد.

عادت کردن انسان به اخلاق و رفتار نیکو از زمان کودکی وی آغاز می‌شود؛ پس چگونه می‌توان انتظار داشت که این اخلاق و رفتار با دیدن صحنه‌های مستهجن، غیراخلاقی و خشن در فرد نهادینه گردد؟ نویسنده معتقد است این نوع بازی‌های رایانه‌ای، تأثیرات منفی دارند. یکی از این تأثیرات، تأثیر اعتقادی است که به اموری همچون اعتقاد به قهرمانان خارق‌العاده، میل به کفار و شبیه شدن به آنان، دیدن مکرر نمادهای غیراسلامی و باورهای نادرست درباره مسائل ماوراءالطبیعه می‌انجامد. از سوی دیگر، هدر دادن وقت، به جانی‌آوردن نمازهای یومیه و عاق والدین شدن، می‌تواند از تأثیرات دینی این نوع بازی‌های رایانه‌ای باشد.

از تأثیرات اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای می‌توان مواردی همچون ضرب و جرح، برهنگی، تعقیب دختران و درگیری با یکدیگر، و نیز عشق به موسیقی را نام برد. این بازی‌ها بر

روان کودکان اثر می‌گذارد و سبب اضطراب یا گوشه‌گیری آنان می‌شود؛ همچنین بر سلامت جسمی و رفتاری کودکان اثر می‌گذارد و موجب افت تحصیلی و هدر دادن اموال می‌گردد.

نویسنده در پایان، به تحریم تمام بازی‌های رایانه‌ای حکم نمی‌دهد و این مسئله را به علمای دینی واگذار می‌کند، اما مخاطب خود را به تأمل در بازی‌های رایانه‌ای واداشته، وی را به دوری از آثار منفی این بازی‌ها، و نیز استفاده از بازی‌های مناسب فرامی‌خواند.

عنوان اثر	عنوان اثر	ترجمه عنوان اثر	
مقاله	المعاوضة في الألعاب الإلكترونية دراسة فقهية	بررسی فقهی تبادل مالی در بازی‌های الکترونیکی	
تعداد صفحه	نویسنده	کشور	جایگاه علمی
۳۲	دکتر یاسر بن ابراهیم الخضیري	عربستان	دانشیار
		سال و محل انتشار	دانشگاه اسلامی عربستان ۱۴۴۰ق

گزارش اثر

بازی‌های الکترونیکی یکی از مسائل جدید در عصر حاضر بوده، به شکل سریعی در دنیا رواج پیدا کرده است؛ در نتیجه، تعداد افرادی که از این بازی‌ها استفاده می‌کنند، به دلیل جوایز و امتیازهای ویژه این بازی‌ها، فراوان بوده، همین مسئله موجب می‌شود تا فقیهان و عالمان دین، احکام مربوط به آن را بررسی کنند. از آن جاکه دین اسلام کامل است و در هر زمان و مکانی کارایی دارد، برای این مسئله نیز احکامی هست که در این مقاله بررسی شده است.

نویسنده ابتدا پس از بیان تعاریف و مفاهیم کلی تجارت و بازی‌های الکترونیکی، انواع بازی‌های الکترونیکی را بیان و سپس فواید و مضرات آن‌ها را بررسی می‌کند. او در پایان نیز چنین نتیجه‌گیری کرده است:

- بازی‌های الکترونیکی، بازی‌هایی هستند که روی دستگاه‌هایی همچون رایانه یا تلفن همراه نصب می‌شوند و هدف آن، ایجاد سرگرمی و فعالیت تعاملی میان کاربر و بازی است.

- بازی‌های الکترونیکی از نظر موضوع و وسیله بازی متنوع‌اند.
- پژوهش‌های فراوانی درباره بازی‌های الکترونیکی و ضررهای آن انجام شده است که به اهمیت این موضوع اشاره دارد.

- توصیف فقهی امتیازهای به دست آمده در بازی به وسیله بازیکن این است که این امتیازها، جزء منافع شمرده شده، استفاده از آن‌ها برای به دست آوردن امکانات ویژه جایز است.
- اگر امتیازها از قبیل منافع باشد، به دست آوردن آن‌ها هنگام بازی شرعاً جایز است؛ چراکه از نوع هدیه کردن منافع بوده، هر آنچه فروش آن جایز باشد، بیع (خرید) آن نیز جایز خواهد بود.
- خرید امتیاز و خدمات از شرکت سازنده بازی، با مال حقیقی و تا جایی که خود بازی مباح باشد، شرعاً جایز است.
- فروش امتیازهای بازی به شرکت سازنده بازی از سوی بازیکن، شرعاً جایز نیست؛ چراکه در این صورت، این عمل، شرط بندی میان بازیکن و سیستم بازی است و قمار به شمار می آید.
- باز کردن حساب کاربری در بازی‌های الکترونیکی، شرعاً جایز است؛ زیرا این پرداخت پول برای استفاده از بازی خواهد بود.
- شرکت‌های سازنده بازی‌های الکترونیکی، معمولاً اجازه فروش حساب کاربری را به صورت رسمی نمی دهند، اما این عمل به خودی خود جایز است.
- بنابراین قول به جواز بازی‌های الکترونیکی، این جواز مقید به شروطی است که مصالح را محقق و مفاسد را دفع می کند.

ترجمه عنوان اثر		عنوان اثر		قالب اثر
قوانین شرعی استفاده از شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های الکترونیکی		الضوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل والألعاب الإلكترونية		کتاب
سال و محل انتشار	جایگاه علمی	کشور	نویسنده	تعداد صفحه
المجمع الفقهي العراقي ۲۰۱۸	دکترا و عضو هیئت عالی مجمع فقهی عراق	عراق	طه احمد الزیدی	۱۶۶

گزارش اثر

دین اسلام اهدافی را برای محقق ساختن مصالح و مفاسد انسان‌ها مشخص و ضروریاتی را رعایت کرده است که زندگی انسان بدون آن‌ها دوامی نخواهد داشت. در این میان، با پیشرفت فناوری و شبکه‌های اجتماعی که اکنون از نیازهای بشر شمرده می‌شود، مشکلاتی برای انسان پدید آمده است. یکی از خروجی‌های فناوری، شبکه‌های اجتماعی و بازی‌های الکترونیکی است. این نوع از فناوری، سکه‌ای است که یک روی آن مربوط به نکات مثبت و روی دیگر آن در خصوص نکات منفی آن است و از این رو، اهمیت بررسی قوانین شرعی این مورد مشخص می‌گردد.

نگارنده در قسمت اول، قوانین شرعی تعامل با شبکه‌های اجتماعی را مطرح کرده و ضوابطی همچون اندیشه در محضر خداوند بودن، اخلاص نیت، پایبند بودن به مسائل شرعی و ارزش‌های اسلامی، قدر دانستن نعمت وقت، تلاش برای انجام طاعات و عبادات، و اطمینان از صحت اطلاعات پیش از انتشار آن‌ها را براساس آیات قرآن کریم و روایات بیان می‌کند.

مسئله دوم از قسمت اول، «قوانین شرعی ارتباط میان زن و مرد از طریق شبکه‌های اجتماعی»، مسئله سوم، «قوانین استفاده از گروه‌ها در شبکه‌های اجتماعی»، و مسئله چهارم، «قوانین مربوط به تخلفات در گروه‌ها» است. نویسنده با اشاره به قول ابن حزم و آیه نوزدهم سوره نور، اشاعه فحشا را حرام می‌داند.

قسمت دوم این اثر درباره قوانین شرعی در بازی‌های الکترونیکی است. نگارنده کوشیده است اهداف دین را در پنج مورد از ضروریات، یعنی حفظ دین، حفظ نفس، حفظ عقل، حفظ آبرو و نسل، و حفظ مال بیان کند و برای استدلال درباره هر کدام، آیاتی از قرآن را آورده است. او در ادامه، حکم شرعی بازی‌های الکترونیکی را «اباحه» اعلام می‌کند؛ با این قید که موجب فعل حرام یا ترک واجب نشود. مبحث سوم نیز در خصوص مسئولیت خانواده در تعامل با فرزندان در بازی‌های الکترونیکی است که با آیاتی از قرآن کریم بر آن استدلال شده است.

در پایان نیز نتیجه اثر و استدلال‌های نویسنده به شرح ذیل آمده است:

- دین اسلام اهدافی را برای حفظ ضروریاتی که مصالح انسان را تأمین می‌کنند، مشخص کرده است.
- دین اسلام برای استفاده از هر مسئله و موضوع جدید، ضوابط مثبتی در نظر گرفته است.
- ارتباط از طریق شبکه‌های اجتماعی، ضوابطی دارد که باعث می‌شود این‌گونه ارتباط، رشد یابد و از آثار منفی آن کاسته شود.
- به رغم تأثیرات مثبت بازی‌های الکترونیکی، تأثیرات منفی آن در حال افزایش است.
- بازی‌های الکترونیکی، آثار منفی دارد و کودکان را پرخاشگر، منزوی و دارای مشکلات جسمی و روحی می‌کند.
- هر شخص یا گروهی که قادر به انجام کاری در قبال بازی‌های الکترونیکی است، مسئولیت خاصی در این زمینه دارد.
- نظام آموزشی با تغییری حتمی مواجه خواهد بود؛ لذا باید کنترل و حساسیت بالایی بر شبکه‌های مجازی، بازی‌های الکترونیکی، شبکه‌های ماهواره‌ای و... داشت.
- خانواده می‌تواند با اجرای قوانین شرعی در خصوص بازی‌های الکترونیکی، از آثار منفی آن‌ها جلوگیری کند.

ترجمه عنوان اثر		عنوان اثر		قالب اثر
تجارت در بازی‌های الکترونیکی		المعاوضات في الألعاب الإلكترونية		کتاب
سال و محل انتشار	جایگاه علمی	کشور	نویسنده	تعداد صفحه
دانشگاه اسلامی محمد بن سعود ۱۴۴۰ق	دانشیار	عربستان	هیلة الیابس	۶۵

گزارش اثر

بازی‌های الکترونیکی، یکی از محصولات جدیدی است که همراه با رایانه پدید آمده است. ابتدا بازی‌هایی همچون شطرنج به صورت الکترونیک درآمد و سپس بازی‌های جنگی ساخته شد. این نوع بازی‌ها، این امکان را به کاربران می‌داد تا از طریق اینترنت، با دیگر بازیکنان ارتباط برقرار کنند.

بازی‌های الکترونیکی با اقبال فراوان بازیکنان روبه‌رو شد. در این میان، آن‌ها همراه با پیمودن مراحل گوناگون بازی، مبالغ مختلفی نیز پرداخت می‌کردند. از این رو، سازندگان بازی‌های الکترونیکی تصمیم گرفتند با قرار دادن قسمت شارژ کردن بازی، نوعی تجارت را در این بازی‌ها راه‌اندازی کنند. از سوی دیگر، بازیکنان نیز اقدام به تبلیغات درباره حساب بازی‌های خود می‌کردند و در این بین، علما نیز ضوابط عمومی را در خصوص بازی‌های الکترونیکی و تجارت از طریق آن مطرح کردند.

نویسنده در پایان اثر، نتایجی را برمی‌شمارد:

- بازی‌هایی که با ضوابط اباحه تطبیق داشته باشند، به ندرت یافت می‌شوند.
- بازی‌های الکترونیکی، فعالیت‌های تعاملی هستند که قوانین مشخصی برای برنده شدن دارند.
- تجارت از طریق این نوع بازی‌ها با پول حقیقی، مجازی و منافع صورت می‌گیرد.
- تجارت از طریق بازی‌های الکترونیکی، به شرطی که به انجام محرمات و ترک واجبات نینجامد، مباح است.

- اجاره دادن، و نیز فروش و تعمیر دستگاه‌های مربوط به بازی‌های الکترونیکی، برای کسی که ظن غالب به مباح بودن آن دارد، مباح است.
- خریدن بازی‌های الکترونیکی و دانلود آن‌ها، اگر طبق اصول شرعی اباحه باشد، مباح است.
- شارژ بازی‌های الکترونیکی از طریق پول‌های مجازی، در صورت مباح بودن این پول، مباح است؛ چراکه این بازی‌ها در صورت خالی بودن از محرّمات، سرگرمی‌هایی مباح بوده، انواع تجارت، مانند فروش یا اجاره با آن‌ها صحیح است.
- در صورت معلوم بودن مبیع، خریدن مزایا و ادوات متعلق به بازی‌های مباح، مباح است.
- خریدن مزایا و ادوات متعلق به بازی‌های الکترونیکی، در صورت مجهول بودن مبیع، حرام است.
- فروش پول‌های مجازی، اگر به انجام محرّمات نینجامد و برای بازیکنان باشد، مباح است، ولی چنانچه برای مالکان بازی‌ها و محصولات آن‌ها باشد، حرام است؛ چراکه در این صورت، حقیقت آن به منزله جایزه است.
- حساب‌های بازیکنان، منافع مالی است که اگر با حرام مخلوط نشود، تجارت با آنان مباح است.
- فروش حساب بازی‌های مباح، بنابر قول برتر، تازمانی که موجب غرر نشود، مباح است.
- بهتر آن است که فروش حساب‌های متعلق به بازی‌های الکترونیکی، به شغلی برای کسب درآمد تبدیل نشود.
- پرداخت پول برای پیشرفت سطح بازی، اگر مزایای آن معلوم باشد، مباح است.
- دریافت جوایز نقدی از طریق بازی‌های الکترونیکی حرام است؛ چراکه نصی بر اباحه آن نداریم؛ البته نصی بر تحریم آن نیز وجود ندارد.
- درباره حکم تجارت‌های حرام، از قبیل قمار و غیره از طریق پول‌های مجازی در بازی‌های الکترونیکی، بین علمای معاصر اختلاف است، اما قول ارجح به دلیل سدّ ذرایع، حرمت آن است.
- تجارت با منافع در بازی‌های الکترونیکی، اگر در بازی‌ها، ضوابط شرعی رعایت شود و منافع نیز شامل محرّمات نگردد، جعله مباح است.

ترجمه عنوان اثر		عنوان اثر		قالب اثر
بازی‌های الکترونیک، خطری که از آن غافلیم و خانواده و جامعه را تهدید می‌کند		الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع		کتاب
سال و محل انتشار	جایگاه علمی	کشور	نویسنده	تعداد صفحه
مرکز تحقیقات عالی فقه معاصر ۱۴۳۱ق عربستان	دکترا	عربستان	فهد بن عبدالعزيز الغفيلي	۱۱۷

گزارش اثر

سال‌ها قبل تلویزیون و رادیو، دو وسیله تفریح پیشرفته بودند، اما در دو دهه اخیر وسایل تفریح به شکل مختلف و متنوعی گسترش یافته است. یکی از این وسایل، «بازی‌های الکترونی» است که پیشرفت آن در عربستان سعودی بسیار قابل توجه است. هم‌اکنون کمترخانواده‌ای در این کشور وجود دارد که از وسایل و کنسول‌های بازی استفاده نکند.

وسایلی که به استفاده از این بازی‌ها کمک می‌کند، مانند رایانه و تلفن همراه، جهشی در دنیای رایانه محسوب شده، بدین معناست که هر فردی در برابر آن‌ها آسیب‌پذیر است؛ اگرچه ممکن است میزان آثار منفی برای هر شخص متفاوت باشد. این بازی‌ها در درجه اول، افزون بر تأثیرات منفی بر سلامت جسمی، روحی و اجتماعی، سبب اعتیاد نوجوانان و زیاد شدن هزینه‌ها می‌شوند.

نویسنده در این اثر، ابتدا به بیان تأثیرات منفی بازی‌های الکترونیکی پرداخته است و سپس مبحث بعد را با این پرسش که «آیا فرزند من به بازی‌های الکترونیکی معتاد شده است؟» آغاز کرده و به بیان ملاک‌های اعتیاد پرداخته است.

در بخش بعد، نگارنده اسامی برخی از بازی‌های الکترونیکی موجود را برشمرده و نمونه‌هایی از افکار و صحنه‌های موجود در آن‌ها را به تصویر کشیده است. او در پایان راه‌حل‌ها و پیشنهادهایی بدین شرح مطرح می‌کند:

- غلفت نکردن از فرزندان، یکی از مهم‌ترین موارد جلوگیری از مفاسد بازی‌های الکترونیکی است. بهتر است زمان بازی از دو یا سه ساعت تجاوز نکند. همچنین، والدین باید از قرار دادن فرزندان خود در معرض صحنه‌های نامناسب خودداری کنند.
- شایسته است والدین در زمینه بازی‌های الکترونیکی، آموزش‌های لازم را ببینند؛ یعنی با توانایی‌های بازی که در اختیار فرزند قرار گرفته است، آشنا شوند.
- باید بازی‌های جایگزین مناسب و منطبق با اصول و اعتقادات ما ساخت. نویسنده این مطلب را منحصر در داخلی سازی بازی‌ها دانسته است و دشواری متبادر به ذهن را از این امر نفی می‌کند.
- قرار دادن محدودیت سنی برای بازی‌های الکترونیکی و تعیین مخاطب مناسب برای بازی.
- بالا بردن سطح دانش برای واکاوی و پردازش بازی‌های الکترونیکی نزد محققان و فعالان در این زمینه.
- تلاش برای انجام تحقیقات لازم درباره بازی‌های الکترونیکی در مباحث مختلف، از قبیل مسائل روان‌شناختی اسباب اعتیاد به بازی‌ها و نیز استفاده از تجربه دیگر فعالان در این زمینه.
- دسته‌بندی مشخص و مناسب برای بازی‌ها.

ترجمه عنوان اثر		عنوان اثر		قالب اثر
بازی‌های الکترونیکی از منظر فقهی		الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية		کتاب
سال و محل انتشار	جایگاه علمی	کشور	نویسنده	تعداد صفحه
۲۰۱۴	دکتر و وزیر امور دینی تونس در سال ۲۰۱۱	تونس	نورالدین مختار الخادمی	۴۰

گزارش اثر

بازی‌های الکترونیکی نقش مهمی در عصر حاضر دارند و در این میان، برخورد فقها با آن‌ها نیز از حیث طریق اجتهاد و بیان، متفاوت است. فتوای علما در خصوص بازی‌های الکترونیکی، به چند سطر خلاصه می‌شود، اما باید مضرات، منافع و ابعاد مختلف این پدیده از منظر علمی و اجتهادی و براساس تخصص و آمارها واکاوی گردد. نویسنده پس از بیان توضیحاتی اجمالی درباره بازی‌های الکترونیکی، حکم عمومی شرعی آن‌ها را «اباحه» معرفی می‌کند؛ چراکه هنوز خدشه‌ای به سلامت اخلاق و عقیده وارد نساخته است، اما پس از تداخل آن‌ها با آثار منفی و مثبت، این حکم به احکام دیگر همچون حرمت، وجوب، کراهت و استحباب تغییر می‌کند. نویسنده نگاه کامل فقهی به این قضیه را راهی اجتهادی می‌داند که می‌تواند تمام جزئیات و محاسن بازی‌های الکترونیکی را بررسی کند.

او در قسمت بعدی اثر، تعدادی از قواعد فقهی را بررسی کرده و به توضیح هر کدام پرداخته است:

- قاعده «ضرر از بین نمی‌رود»: در صورت وجود ضرر، اجتناب از فعل لازم می‌آید.
- قاعده «جذب مصالح و دفع مفسد»: جذب مصالح موجود در بازی‌های الکترونیکی، اعم از فکری، تجاری، ارتباطات انسانی، فرصت‌های شغلی، سرمایه‌گذاری و... و دفع مفسدی مانند تنبلی ذهن، ایجاد مزاحمت و...

- قاعده «مقاصدِ وسایل، دارای احکام‌اند»: در استفاده از هر وسیله، مقاصدی همچون تفریحی، اقتصادی و... وجود دارد که احکام، مترتب بر آن است.
- قاعده «عبرت برای همه است، نه فرد»: احکام بنابر اغلب افراد جامعه صادر می‌شوند، نه براساس مصالح و مفساد فردی.

نگارنده قسمت پنجم را به تحریم و جواز بازی‌های الکترونیکی اختصاص داده است. او ادله حرمت را مخالفت‌های شرعی از منظر توهین به مقدسات و ارزش‌های اخلاقی، حفظ نفس، حفظ عقل، حفظ مال و اختلال در نظام خانواده و اجتماع می‌داند. جواز استفاده از بازی‌های الکترونیکی نیز که فاقد مخالفت شرعی هستند، براساس اباحه، استحباب و وجوب است.

نویسنده در مطلب ششم تأکید کرده است که باید جایگزینی برای بازی‌های الکترونیکی با رعایت چارچوب‌های اسلامی و با هدف رشد داخلی و خودکفایی تولید کرد؛ چراکه بیشتر این بازی‌ها در کشورهای غیرمسلمان تولید شده‌اند و چالشی فکری و تمدنی برای مسلمانان پدید می‌آورند. او در نهایت، ایجاد یک محیط فکری و اجتماعی برای پیمودن مسیر درست و دور شدن از تأثیرات مخرب بازی‌های الکترونیکی را واجب می‌داند.

عنوان اثر	عنوان اثر	ترجمه عنوان اثر	قالب اثر
الألعاب الإلكترونية بين الترويح والإدمان دراسة فقهية مقارنة ^۱	بررسی فقهی تطبیقی تفریح و اعتیاد در بازی‌های الکترونیکی	کتاب	
نویسنده	کشور	جایگاه علمی	تعداد صفحه
احمد عطاءالله عبدالباسط	غنا	استاد فقه مقارن	۱۱۷
		سال و محل انتشار	
		دانشکده پژوهش‌های اسلامی و عربی غنا ۲۰۱۵	

چکیده اثر

در عصر حاضر، انواع بازی‌های الکترونیکی مانند بازی‌های رایانه‌ای، ویدئویی، بازی‌های تلفن همراه، جنگ‌های استراتژیک و... در دنیا رواج پیدا کرده است؛ به طوری که والدین، نگران این موضوع هستند؛ چراکه با توجه به نوع رفتار و تعامل طراحی شده در آن‌ها، بازی‌های الکترونیکی، فرزندان آنان را به خود جذب کرده و بر مسائلی چون تحصیل، سلامت جسمی و روحی آنان اثر گذاشته است. البته با نگاه بی طرفانه به این موضوع، متوجه می‌شویم که بازی‌های الکترونیکی، تأثیرات مثبتی نیز بر کودکان و جوانان دارند، اما در بیشتر موارد، کودکان و جوانان نمی‌توانند در مقابل این نوع بازی‌ها مقاومت کنند و استفاده از آن‌ها به افراط می‌انجامد.

نویسنده پس از بررسی اقوال فقها و ادله آنان از احادیث و آیات قرآن کریم در این مسئله، به بیان نُه مورد از نتایج حاصل از این بحث می‌پردازد:

- اسلام نه تنها انسان را از تفریح کردن باز نمی‌دارد، بلکه او را به این کار تشویق می‌کند؛ چراکه اسلام دین بد اخلاقی و خستگی نیست و با توجه به نیاز انسان به تفریح، انجام تفریحات را برای او جایز دانسته است؛ به شرطی که سبب اسراف و ضرر رساندن نشود.
- اعتیاد بر دو نوع جسمی مانند مواد مخدر و رفتاری مانند اینترنت است که فقها به بررسی هر دو مورد پرداخته‌اند.

- بازی‌های الکترونیکی فراگیرشده در عصر حاضر، با تفریحات سالم و مبتکرانه در زمان رسول خدا ﷺ تفاوت دارد.
- صدها نوع بازی الکترونیکی در عصر حاضر وجود دارد که هرکدام شامل صدها و بلکه هزاران بازی هستند.
- جامعه اسلامی باید به نیازهای کودکان احترام بگذارد و جایگزینی برای بازی‌های الکترونیکی بیابد.
- بازی‌های الکترونیکی اگر سبب ارتکاب فعل حرام، مانند تأخیر نماز از وقتش، عاق والدین یا اهمال در انجام واجبات زندگی شود، بنا بر قول همه فقها حرام است. همچنین، به یقین بازی‌هایی که شامل عقاید مخالف با اسلام یا برهنگی می‌شود، حرام است. به جز این موارد، حکم برتر، کراهت است؛ چراکه بهانه‌ای برای اعتیاد به این نوع وسایل و دوری از زندگی حقیقی است.
- سلام کردن به کسی که در حالتی غیر از بازی است، مباح است؛ درغیراین صورت، اگر در حال بازی است، سلام کردن به وی کراهت دارد.
- خریدن دستگاه‌ها و وسایلی مانند رایانه و تلفن همراه که برای منافع دیگر نیز استفاده می‌شوند، شرعاً جایز است و درغیراین صورت، مکروه است.
- شهادت کسی که از بازی‌های الکترونیکی استفاده می‌کند، درست بوده، عدالت وی ساقط نیست؛ به شرطی که سبب اعتیاد به این بازی‌ها، تأخیر در وقت نماز، هدر دادن وقت یا مسائلی همچون شهادت دروغ، رکیک‌گویی و بداخلاقی نگردند.

ترجمه عنوان اثر		عنوان اثر		قالب اثر
بررسی اعتیاد به بازی‌های آنلاین و پیامدهای آن با توجه به معارف اسلامی و مشاوره شغلی		Addiction Analysis of Online Games and Implications With Islamic Guidance and Counseling; Career Counseling		مقاله
سال و محل انتشار	جایگاه علمی	کشور	نویسنده	تعداد صفحه
Konseling Religi Jurnal Bimbingan Konseling ۲۰۱۹. ۱۰. Islam, Vol	نامعلوم	اندونزی	Romi Fajar Tanjung	۱۵

چکیده اثر

این مقاله با روش آماری، اعتیاد به بازی‌های آنلاین را بررسی کرده، جامعه آماری خود را از بین ۱۱۳ نوجوان ۱۳ تا ۱۶ سال برگزیده است. نویسنده بر آن است که معضل اعتیاد به بازی‌ها، از نتایج انقلاب صنعتی چهارم بوده، ضرورت بررسی آن، به ویژه در قشر نوجوان بیشتر است. نوجوانان و جوانان هنگام بازی رایانه‌ای، احساس رضایت و آرامش می‌کنند و این احساس در بازی‌های آنلاین بیشتر است. برخی از فواید این بازی‌ها، رفع اضطراب و تقویت روابط اجتماعی است، لیکن این جنبه‌های مثبت، ویژه افرادی است که هنوز به این بازی‌ها معتاد نشده‌اند. این نوع بازی‌ها عوارضی از جمله اضطراب، بی‌خوابی و اختلال در یادگیری دروس مدرسه دارد و آینده تحصیلی و شغلی جوانانی را که به آن‌ها معتاد می‌شوند، شدیداً تهدید می‌کند. نگارنده همچنین به اختصار این پدیده را از نظر اسلامی بررسی می‌کند و می‌نویسد: یکی از عواقب اعتیاد به بازی‌ها، کاهلی در نماز و قرائت قرآن است؛ چراکه این نوع بازی‌ها، معمولاً ساعت‌ها وقت کاربر را به خود اختصاص می‌دهد.

ترجمه عنوان اثر		عنوان اثر		قالب اثر
بازی‌ها و کلیپ‌های ویدئویی و اسلام: رسانه‌های جدید و ارزش‌های ارتباطات		Video Games, Video Clips, and Islam: New Media and the Communication of Values		مقاله
سال و محل انتشار	جایگاه علمی	کشور	نویسنده	تعداد صفحه
۲۰۰۹	استادیار دانشگاه چارلز چک	جمهوری چک	Vit Sisler	۲۷

چکیده اثر

این مقاله به تحلیل و بررسی ارتباط ارزش‌های اسلامی با بازی‌ها و کلیپ‌های ویدئویی پرداخته است. جامعه مورد بررسی نویسنده، اقلیت و اکثریت مسلمان خاورمیانه، اروپا و آمریکا بوده‌اند. منطق اساسی و حاکم بر تمام مثال‌های مورد بررسی در این مقاله، بر رعایت تقوای فردی و خودمختاری فردی تأکید دارد. و بر ارزش‌های اسلامی همچون دعا، انجام کارهای نیک، حجاب و احترام به والدین اشاره می‌کند. او بیشتر کلیپ‌ها و بازی‌های ویدئویی را جذاب و آموزشی می‌داند.

به نظر نویسنده، وجه تمایز اساسی میان بازی‌های اسلامی و غربی در این است که بازی‌ها یا برنامه‌های تولیدشده در غرب، اغلب برای فعالیت‌های مستقیم اجتماعی یا سیاسی استفاده می‌شوند، ولی بازی‌های اسلامی این ویژگی را ندارند. البته این نکته مهم است که بیشتر کلیپ‌ها و بازی‌های اسلامی، در واقع در ارتقای ارزش‌های مثبت می‌کوشند و از مضامین فساد اخلاقی و امور خشونت‌آمیز مبرا هستند. این محصولات به مخاطبان گسترده‌تری عرضه می‌شوند که لزوماً مسلمان بودن آن‌ها ملاک نیست. برای مثال، شخصیت‌های انیمیشن آموزشی AI-Muttahidun قهرمانان خوب را که در هر زمانی برای عدالت تلاش می‌کنند و باعث خیر و مهربانی می‌شوند، تبلیغ می‌کند. مهم‌ترین پیام این نوع بازی‌ها به والدین آن است که این محصول برای خرید، بی‌خطر است. این استراتژی شبیه به مبارزات تبلیغاتی موسوم به عروسک‌های ضدباربی

Fulla و Razanne است که خانواده‌های مسیحی برای مقابله با هجمه عروسک‌های باریبی که مروج مسائل جنسی بود، خریداری می‌کردند. جنبه مهم دیگر مورد تأکید این مقاله، آن است که بیشتر بازی‌های ویدئویی و کلیپ‌های اسلامی از سوی شرکت‌های خصوصی یا افراد مختلف تولید می‌شوند؛ درحالی‌که این مسئله باید در چارچوب وسیع‌تری از جنبش احیای اسلامی به‌عنوان خصوصی‌سازی در تولید دانش اسلامی در نظر گرفته شود تا اثرگذاری آن بیشتر گردد.

ترجمه عنوان اثر		عنوان اثر		قالب اثر
فواید بازی های دیجیتال از منظر اسلام و دیدگاه علمای مسلمان		The Benefit of Digital Games from the Islamic Perspectives: Views from the Muslim Scholars		مقاله
سال و محل انتشار	جایگاه علمی	کشور	نویسنده	تعداد صفحه
۲۰۱۹	استادیار	مالزی	Madiah Sheikh Abdul Aziz	۳
			Mohd Syarqawy Hamzah	
			Roslina Othman	

گزارش اثر

به دلیل عدم دسترسی به اصل مقاله، تنها به بیان نکات مطرح شده در چکیده آن بسنده می‌کنیم.

این پژوهش به دنبال یافتن فرصت‌ها و نقاط مثبت بازی‌ها برای تعلیم و تعلم است. روش تحقیق در این پژوهش، مصاحبه نیمه ساختاریافته^۱ با چند تن از علمای مسلمان است که در آن، از ایشان درباره نقاط مثبت بازی‌های رایانه‌ای پرسیده‌اند.

1- semi-structured interview.

ترجمه عنوان اثر		عنوان اثر		قالب اثر
تحلیل فقهی، بازی‌های آنلاین و دغدغه‌های اخلاقی حقوقی		on-line games and ethical and legal concerns: a jurisprudential analysis		مقاله
سال و محل انتشار	جایگاه علمی	کشور	نویسنده	تعداد صفحه
HIDAYATULLAH NATIONAL LAW UNIVERSITY	نامعلوم	نامعلوم	Muskan Khatri	۲۵

گزارش اثر

به دلیل عدم دسترسی به متن و چکیده مقاله، گزارشی از آن نوشته نشد.

ترجمه عنوان اثر		عنوان اثر		قالب اثر
بررسی رابطه اعتیاد به بازی های آنلاین و غفلت از منظر اسلام		THE POLEMIC OF ONLINE GAME ADDICTION EXPLORED THROUGH THE LENSE OF AL-GHAFLAH (HEEDLESSNESS) IN ISLAM		مقاله
سال و محل انتشار	جایگاه علمی	کشور	نویسنده	تعداد صفحه
INTERNATIONAL CONFERENCE ON ECONOMY, TOURISM AND TECHNOLOGY (۲۰۱۸) (ICETT)	کارشناس ارشد ارتباطات	مالزی	Azizah Abdul Majid	نامعلوم
	نامعلوم	مالزی	Nur SAFURA Ghaffar	
	دکترا	مالزی	Mohamed Akhiruddin Ibrahim	
	نامعلوم	مالزی	Shahirah Sulaiman	

گزارش اثر

به دلیل عدم دسترسی به اصل مقاله، تنها به بیان نکات مطرح شده در چکیده آن بسنده می‌کنیم.

نویسنده، این مقاله را در سال ۲۰۱۸ در کنفرانس بین‌المللی «اقتصاد، توریسم و فناوری» ارائه کرده و در چکیده آن نوشته است: یکی از محبوب‌ترین تفریحات در جهان، بازی های اینترنتی آنلاین است. این صنعت سودآور در سال ۲۰۰۰ پس از اختراع اینترنت آغاز شد. وقتی آی‌پد، تبلت و تلفن های هوشمند و اینترنت های پرسرعت به بازار آمد، جوانان بیشتری به بازی های آنلاین و آنلاین روی آوردند. امروز بیش از یک میلیارد انسان در سراسر جهان به نوعی اوقات خود را با این بازی ها می‌گذرانند. نویسنده روش پژوهش را کتابخانه‌ای و از خلال جست‌وجو در اینترنت برگزیده و تلاش کرده رابطه غفلت از یاد خدا و اعتیاد به این بازی ها را بررسی کند.

ضمیمه اول: جدول پژوهش‌های اسلامی حوزه بازی‌های رایانه‌ای در جهان

عنوان اثر	ترجمه عنوان اثر	نویسنده	تعداد صفحات	قالب اثر
۱	الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع	دکتر فهد بن عبد العزيز الغفيلي	۱۱۷	کتاب
۲	الرؤية الفقهية للألعاب الإلكترونية	دکتر نورالدین مختار الخادمي	۴۰	کتاب
۳	المسابقات في الألعاب الإلكترونية مفهومها وأحكامها في الفقه الإسلامي	اسماء عبدالمهدى المصرى / ردينا الرفاعى	۳۰	مقاله
۴	الألعاب الإلكترونية بين الترويج والإدمان دراسة فقهية مقارنة	احمد عطاء الله عبدالباسط	۱۱۷	کتاب
۵	المعاوضة في الألعاب الإلكترونية	حسين بن معلوى بن حسين الشهرانى	۴۶	مقاله
۶	ألعاب الكمبيوتر من التسلية إلى المعصية	خالد ابوصالح	۲۱	مقاله
۷	المعاوضة في الألعاب الإلكترونية دراسة فقهية	دکتر ياسر بن إبراهيم الخضيرى	۳۲	مقاله
۸	الضوابط الشرعية في استخدام مواقع التواصل والألعاب الإلكترونية	دکتر طه احمد الزيدى	۱۶۶	کتاب

کتاب	۶۵	دکتر هیله الیابس	تجارت در بازی های الکترونیکی	المعاوضات في الألعاب الإلكترونية	۹
مقاله	۱۵	Romi Fajar Tanjung	بررسی اعتیاد به بازی های آنلاین و پیامدهای آن با توجه به معارف اسلامی و مشاوره شغلی	Addiction Analysis of Online Games and Implications With Islamic Guidance and Counseling: Career Counseling	۱۰
مقاله	۲۷	Vit Sisler	بازی ها و کلیپ های ویدئویی و اسلام: رسانه های جدید و ارزش های ارتباطات	Video Games, Video Clips, and Islam: New Media and the Communication of Values	۱۱
مقاله	۳	Madiahah Sheikh Abdul Aziz / Mohd Syarqawy Hamzah / Roslina Othman	فواید بازی های دیجیتال از منظر اسلام و دیدگاه علمای مسلمان	The Benefit of Digital Games from the Islamic Perspectives: Views from the Muslim Scholars	۱۲
مقاله	۲۵	Muskan Khatri	تحلیل فقهی بازی های آنلاین و دغدغه های اخلاقی. حقوقی	on-line games and ethical and legal concerns: a jurisprudential analysis	۱۳
مقاله	نامعلوم	Azizah Abdul Majid / Nur SAFURA Ghaffar / Mohamed Akhiruddin Ibrahim / Shahirah Sulaiman	بررسی رابطه اعتیاد به بازی های آنلاین و غفلت از منظر اسلام	THE POLEMIC OF ONLINE GAME ADDICTION EXPLORED THROUGH THE LENSE OF AL-GHAFLAH (HEEDLESSNESS) IN ISLAM	۱۴

ضمیمه دوم: جدول پژوهش‌های اسلامی حوزه بازی‌های رایانه‌ای در ایران

ردیف	عنوان اثر	قالب اثر	نویسنده	سال ارائه	محل ارائه	موضوع
۱	تأثیر فراغت مجازی و بازی‌های رایانه‌ای بر هویت دینی نوجوانان	مقاله	علی قنبری بزریان	۱۳۹۶	مطالعات فرهنگ ارتباطات	تربیتی
۲	بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی	مقاله	سیدابوالفضل موسوی	۱۳۹۰	پژوهش‌نامه اخلاق	اخلاقی
۳	مطالعه انتقادی مؤلفه‌های سبک زندگی در بازی رایانه‌ای سیمز (۴) از منظر اسلام	مقاله	داوود رحیمی سجاسی / جعفر محمدیان	۱۳۹۷	اسلام و مطالعات اجتماعی	فرهنگی
۴	ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی	مقاله	ابراهیم عبدی پور فرد / مرتضی وصالی ناصح	۱۳۹۶	راهبرد اجتماعی فرهنگی	فقهی-حقوقی
۵	بررسی محتوای آسیب‌زا و تحلیل محتوایی اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه آموزه‌های اسلامی	مقاله	سمیه فرهنگ ادیب / بهروز مینایی بیدگلی	۱۳۹۳	پژوهش‌های اخلاقی	فرهنگی
۶	معاملات جدی در عرصه بازی تحلیل فقهی و حقوقی معاملات درون بازی‌های مجازی	مقاله	مرتضی وصالی ناصح	۱۳۹۵	دومین کنفرانس ملی بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها	فقهی-حقوقی

۷	ابعاد فقهی و حقوقی بازی های مجازی	مقاله	مرتضی وصالی ناصح	۱۳۹۴	اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	فقهی - حقوقی
۸	بررسی نحوه هویت یابی دینی بازیگران مؤنث بازی ویدئویی سیمز در تقابل با بازی	مقاله	حامد حاجی حیدری / سید مهدی دبستانی	۱۳۹۲	راهبرد فرهنگ	تربیتی
۹	شناخت بازی های رایانه ای در موضوع شناسی فقهی	مقاله	محمد علی خادمی / کوشا / محمود عبداللهی / عسکر درخشان دوست / وحید ارغوانی فلاح	۱۳۹۷	چهارمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین المللی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	فقهی - حقوقی
۱۰	راهکارهای قرآنی جهت مصونیت جامع در مقابل مضرات ماهواره، اینترنت، بازی های کامپیوتری و...	مقاله	علی بیات	۱۳۹۱	ششمین همایش بین المللی پژوهش های قرآنی	تربیتی
۱۱	بررسی نیازمندی های خلق و بازآفرینی معماری اسلامی - ایرانی در بازی های رایانه ای (مطالعه موردی: مسجد)	مقاله	باقر بهرام شتربان	۱۳۹۲	دومین همایش ملی معماری و شهرسازی اسلامی	مطالعات بازی
۱۲	نسبت هنر دینی و بازی رایانه ای؛ چپستی و چگونگی	مقاله	علی رازی زاده	۱۳۹۸	دوفصلنامه تخصصی هنر و رسانه	فلسفی
۱۳	بازشناسی بازی دیجیتال از قماربازی دیجیتال (مطالعه فقهی - حقوقی)	مقاله	مرتضی وصالی ناصح	۱۳۹۶	سومین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها	فقهی - حقوقی
۱۴	احکام بازی های رایانه ای	کتاب	محمود صادقی	۱۳۹۴	قم: نشر معروف	فقهی - حقوقی

۱۵	ارزش رایانه‌ای و نوازش تازیه‌ای: نقش بازی‌های رایانه‌ای در تربیت فرزند	کتاب	محسن عباسی‌ولدی	۱۳۹۶	قم: آیین فطرت	تربیتی
۱۶	موضوع‌شناسی بازی اینترنتی کلش‌آف‌کلنز: ((Clash of clans))	کتاب	محمدجواد غفوری	۱۳۹۶	قم: نشر معروف	فقهی- حقوقی
۱۷	بازی روی ابر خیال و کودکی‌های رو به زوال	کتاب	محسن عباسی‌ولدی	۱۳۹۶	قم: آیین فطرت	تربیتی
۱۸	بازی‌های رایانه‌ای از منظر فقه جعفری	پایان‌نامه	محمدجواد خرمی	۱۳۹۲	دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی، مجتمع دانشگاهی ولیعصر (عج)، دانشکده ادبیات و علوم انسانی	فقهی- حقوقی
۱۹	مطالعه قابلیت‌های بازنمایی قصص قرآن در بازی‌های رایانه‌ای	پایان‌نامه	راضیه حق‌شناس	۱۳۹۶	دانشگاه مازندران، دانشکده هنر و معماری	هنری
۲۰	نقش لهو و لعب در تضعیف باورهای دینی از منظر قرآن و روایات با تکیه بر بازی‌های رایانه‌ای	پایان‌نامه	فاطمه نوری‌زاده	۱۳۹۷	دانشگاه علامه طباطبائی، دانشکده الهیات و معارف اسلامی	مطالعات بازی
۲۱	انواع بازی و تأثیر آن بر کودک از دیدگاه اسلام و روان‌شناسی با تأکید بر بازی‌های رایانه‌ای	پایان‌نامه	محمودرضا شیرازی	۱۳۹۴	محل نگه‌داری اثر: کتابخانه آیت‌الله بروجردی	تربیتی
۲۲	بررسی آثار تربیتی، اخلاقی و روان‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای در کودکان از دیدگاه اسلام و روان‌شناسی	پایان‌نامه	جواد احمدی	۱۳۹۷	محل نگه‌داری اثر: کتابخانه آیت‌الله بروجردی	تربیتی
۲۳	بررسی روایت‌های تعاملی به منظور ارائه روایت دینی در بازی‌های رایانه‌ای	پایان‌نامه	علی رازی‌زاده	۱۳۹۳	دانشگاه ادیان و مذاهب، دانشکده ادیان	هنری

ضمیمه سوم: جدول پژوهش های بازی های ویدئویی با رویکرد غیرفقهی

نویسنده	ترجمه عنوان	عنوان اثر	ردیف
Vit Sisler	بازنمایی اعراب در بازی های ویدئویی	Digital Arabs: Representation in video games	۱
Vit Sisler	بازنمایی و خودنمایی: اعراب و مسلمانان در بازی های دیجیتال	Representation and self-representation: Arabs and Muslims in digital games	۲
Vit Sisler	بازی با دین در بازی های دیجیتال	Playing with religion in digital games	۳
Vit Sisler	تبلیغ اسلام در بازی های ویدئویی: سواد رسانه ای و سرگرمی های آموزشی مذهبی در جهان عرب	Preaching Islam to the Video Game Generation: New Media Literacies and Religious Edutainment in the Arab World	۴
Vit Sisler	نمایش اسلام در بازی های عربی و امریکایی، از بازی کوما وار تا قریش	From Kuma\War to Quraish: representation of Islam in Arab and American video games	۵
Vit Sisler	روش های مطالعه بازی های ویدئویی و دین	Methods for studying video games and religion	۶
Vit Sisler	بازنمایی دین: تأمل روش شناختی درباره مطالعه دین در بازی های ویدئویی	Procedural religion: Methodological reflections on studying religion in video games	۷

Taha Ibaid	جنگ مجازی علیه اسلام: ارزیابی چگونگی کلیشه‌های مسلمانان برای بازی‌های ویدئویی با مضمون جنگ پس از یازده سپتامبر	the Waging of a Virtual War against Islam: An Assessment of How War-themed Video ۱۱/۹-Post Games Stereotype Muslims	۸
Heidi A. Campbell, Gregory P. Grieve	بازی با دین در بازی‌های دیجیتالی	Playing with Religion in Digital Games	۹
Wan Noor Hazlina Wan Jusoh Kamaruzaman Jusoff -	بهره‌گیری از رسانه‌های صوتی-تصویری در آموزش مسائل اسلامی	Using multimedia in teaching Islamic studies	۱۰
Madihah S Abd Aziz Mohd Syarqawy Hamzah	آیا می‌توان با بازی‌های دیجیتال، کودکان مسلمان را به یادگیری معارف اسلامی تشویق کرد؟	Exploring the Use of Digital Games as a Persuasive Tool in Teaching Islamic Knowledge for Muslim Children	۱۱
Madihah Sheikh Abdul Aziz, Panadda Auyphorn	بررسی انواع بازی‌های دیجیتال با توجه به ارزش‌های اسلامی	Types of digital games with Islamic values	۱۲
Elaachak Lotfi, Belahbib Amine, Elouaai Fatiha, Bouhorma Mohammed	آموختن نماز به واسطه بازی‌های اسلامی مخصوص کودکان	Learning to Pray, Islamic Children's Game	۱۳
H.J. Scholl, O. Glassey, .M.F.W.H.A	دولت الکترونیک و مشارکت الکترونیکی	Electronic Government and Electronic Participation	۱۴
W B Zulfikar, U Syaripudin, O T Kurahman and M F Junjuran	یادگیری نماز و وضو از طریق برنامه‌های تشخیص گفتار	Enhanced shalat and wudhu learning media through speech recognition application	۱۵
Samiullah Paracha, Osamu Yoshie, Sania Jehanzeb	تأثیر بازی‌های کاربردی آموزشی بر ترغیب کودکان و یادگیری ارزش‌های اسلامی	A Serious Game for Inculcating Islamic Values in Children	۱۶

Syarilla Iryani A. Saany, M. Nordin, A. Rahman, Norkhairani Abd Rawi, A. Izzuddin Yusof	مسابقه و بازی برخط تجوید در بستر فیسبوک	Tajweed Race Online Game via Facebook Platform	۱۷
,Nurul Nadhrah Kamaruzaman Nazean Jomhari	آموزش قران به کودکان اوتیسم با به کارگیری بازی های دیجیتال	Digital Game-Based Learning for Low Functioning Autism Children in Learning Al-Quran	۱۸
Rozana Ismail, Roslina Ibrahim	تلقی معلمان از بازی دیجیتال: تحقیق مقدماتی درباره اپلیکیشن بازی آموزشی برای دبستان های دینی اسلامی	Teachers' Perception on Digital Game: A Preliminary Investigation towards Educational Game Application for Islamic Religious Primary Schools	۱۹
Craig Detweiler	هاله ها و آواتارها: بازی کردن با خدا در بازی های ویدئویی	Halos and Avatars: Playing Video Games with God	۲۰
Rahina Nugrahani Wandah Wibawanto	بازسازی تاریخ اسلام از طریق بازی های تعاملی (مطالعه موردی: بازی ابن بطوطه)	Framing Islamic History Through Interactive Game (Case Study: Ibn Battuta Games	۲۱
Muhammad Aziz	تأثیر بازی های ویدئویی بر اعتقادات کودکان مسلمان	Influence of Video Games on .the Faith of Toddler Muslims	۲۲
Mohammed I. S., Muhammad Fuad Othman	رسانه های اجتماعی و اسلامی	THE SOCIAL MEDIA AND ISLAM	۲۳
-	مسائل اخلاقی در بازی های ویدئویی	Ethical Issues In Video Games Media Essay	۲۴
Campbell, H	بازی های اسلامی: کرامت دیجیتال از طریق داستان نویسان جایگزین	Islamogaming: Digital Dignity via Alternative Storytellers	۲۵
-	جنبه های حقوقی و فقهی بازی های مجازی: مروری بر قوانین اسلامی و ایران	Legal and Juridical Aspects of Virtual Games: An Overview of Islamic and Iran's Law	۲۶

-	بیباید یک بازی ویدئویی کنیم: تبلیغات جهادی در دنیای سرگرمی‌های دیجیتال	Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment	۲۷
M.H. Hoefligh	هنر برنده شدن در بازی‌ها و مالیات: با رویکرد فقهی و تئوری بازی‌های به مسئله انطباق داوطلبانه	Of reason, gamesmanship, and taxes: a jurisprudential and games theoretical approach to the problem of voluntary compliance	۲۸
Jimmy Dang, Jin Lee, Chau Nguyen	بازی با اخلاق: جنجال بازی‌های ویدئویی	Playing With Ethics: Video Game Controversy	۲۹
Peček M.J. Osredkar	سعادت الهی در خلال بازی‌های رایانه‌ای	God's salvaton through computer games	۳۰
,Stefan Piasecki Setareh Malekpour	اخلاق و دین به عنوان عواملی در رتبه‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی: ESRA فرایند رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای در ایران	Morality and Religion as factors in Age Rating Computer and Video Games: ESRA, the Iranian Games Age Rating System	۳۱
Muhammad Abd alRahman	غلبه بر شکاف‌های فرهنگی با نقش‌آفرینی در بازی‌های فانتزی علمی و بازی‌های دینی داستانی	Bridging Cultural Divides through Fantasy/Science Fiction Role Playing Games and Fictional Religion	۳۲
Marios C. Angelides, Harry Agius	کتاب راهنمای بازی‌های دیجیتال	Handbook of Digital Games	۳۳
,Nyimas Ariny Sabilarrusyda ,Achmad Basuki Kholid Fathoni	تاریخچه بازی موبایلی عثمان بن عفان براساس الگوریتم بدنه محدب زنجره‌ای یکنواخت	Game mobile application history of Uthman Ibn Affan based on monotone chain convex hull algorithm	۳۴
John P. Ferré	استفاده از بازی‌ها برای آموزش دین و رسانه؛ همه بازی و کار می‌کنند	All Work and All Play: Using Games to Teach Religion and Media	۳۵

Ramzan, Romana	توسعه دهندگان بازی های ویدئویی خیلی سریع می توانند مسلمانان را به کلیشه ای تبدیل کنند	Video game developers too quick to stereotype Muslims	۳۶
Inloes, Amina	تأمل مسلمانان درباره بازی های خطرناک: آنچه اخلاق درباره بازی های نقش آفرین درباره بازی، دین و جهان خیالی می گوید	A Muslim Reflection on Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds	۳۷
Owen Gottlieb	طراحی بازی برای آموزش سیستم های حقوقی مذهبی، بازنشر مجدد قوانین ابن میمون	Re-playing Maimonides' codes: Designing games to teach religious legal systems	۳۸
	نخستین بازی با موضوع رمضان، عرضه شده در فروشگاه گوگل پلی و آپ استور، به نوجوانان جهان آموزش می دهد	First Ramadan-Themed Platformer Game Available on the App Store and Google Play: New Ramadan game from Exponent Mobile teaches young children across the world	۳۹
Toumi, Habib	حکم حرمت بازی نهنگ آبی از سوی علمای برجسته مسلمان	Top Islamic body prohibits Blue Whale suicide game	۴۰
Tawfeek, Farah	پس از ازدیاد خودکشی، درالافتاء بازی های نهنگ آبی را حرام اعلام کرد	Dar Al-Iftaa deems 'Blue Whale' game religiously forbidden after suicide trend	۴۱