

Ә. Әлімханова^{1*}, О. Кенжеев¹,
Ж. Байғараев¹, К. Бингаман²

¹Әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті, Алматы, Қазақстан

²Фордхэм университеті, Нью-Йорк, АҚШ

*e-mail: asele4ekk@gmail.com

ДІНИ ГЕЙМИФИКАЦИЯ: ЗАМАНАУИ ТЕХНОЛОГИЯЛАРДЫҢ ДІН ТӘЖІРИБЕСІНЕ ЫҚПАЛЫ

XXI ғасырды технологиялар ғасыры екендігі сөзсіз. Цифрландыру өмірдің әртүрлі салаларын біртіндеп қамтып, жаңа деңгейге шығуда, ал рухани сала да бұл үдерістен тыс қалып отырған жоқ. Жаңа цифрлық шешімдер адамдардың күнделікті тәжірибесіне айтарлықтай әсер етіп, қалыптасқан әлеуметтік және мәдени өзара әрекеттесу түрлерін қайта құруда. Сол қарқынды дамып келе жатқан бағыттардың бірі геймификация саласы, әсіресе діни геймификация. Ол компьютерлік ойындардың элементтерін ойыннан тыс жағдайларда қолдануды білдіреді (мысалы, білім беру, бизнес және т.б.). Біздің зерттеуіміздің мақсаты – заманауи, цифрлық технологиялардың ықпалымен пайда болған діни геймификацияны рухани тәжірибенің жаңа формасы ретінде қарастыру. Осы ретте, зерттеу тақырыбы ретінде цифрлық технологиялар мен діннің тоғысында орналасқандықтан, авторлар бұл мәселені жан-жақты талдау үшін пәнаралық тәсілді қолданған. Мақалада ұпай жинау жүйесі, деңгейлерден өту, марапаттар алу, челленджерге қатысу, белсенділікті белгілеу сынды ойын элементтерінің біртіндеп діни мобильді қосымшаларға, VR/AR платформаларына және әлеуметтік желілерге қалай енгізіліп жатқаны қарастырылған. Мұнда христиандық, ислам, иудаизм және жаңа діни қозғалыстар мысалында осындай механизмдердің қазіргі діни тәжірибеде қолданылу жолдары көрсетілген.

Түйін сөздер: геймификация, цифрлық технологиялар, мобильді қосымшалар, виртуалды шындық, рухани тәжірибелер

A. Alimkhanova^{1*}, O. Kenzheyev¹, J. Baigaraev¹, K. Bingham²

¹Al-Farabi Kazakh National University, Almaty, Kazakhstan

²Fordham University, New York, USA

*e-mail: asele4ekk@gmail.com

Religious gamification: the impact of modern technologies on faith practices

The XXI century is rightly called the century of technology. Digitalization is gradually embracing different spheres of life and reaching a new level, and the spiritual field is also not left out in this process. New digital solutions have a noticeable impact on people's daily practices and largely restructure the usual forms of social and cultural interaction. One of the rapidly developing areas is gamification, which is understood as the use of computer game elements in non-gaming environments (such as education, business, etc.). The purpose of this study is to consider religious gamification, which has emerged under the influence of modern technology, as a new form of spiritual experience. Due to the fact that the research topic is at the intersection of digital technologies and religion, the authors used an interdisciplinary approach that allowed for a comprehensive review of this topic. The article examined how game elements such as scoring points, participating in challenges, recording activity, etc., are gradually being introduced into religious mobile applications, VR/AR platforms, and social networks. Using the examples of Christianity, Islam, Judaism, and new spiritual movements, specific applications of such mechanics in modern religious practice are shown.

Keywords: gamification, digital technologies, mobile applications, virtual reality, spiritual practices

А. Алимханова^{1*}, О. Кенжеев¹, Ж. Байгараев¹, К. Бингаман²

¹Казахский национальный университет имени аль-Фараби, Алматы, Казахстан

²Университет Фордхэм, Нью-Йорк, США

*e-mail: asele4ekk@gmail.com

Религиозная геймификация: влияние современных технологий на религиозную практику

XXI век по праву называют веком технологий. Цифровизация постепенно охватывает разные сферы жизни и выходит на новый уровень, и духовная область в этом процессе тоже не остаётся в стороне. Новые цифровые решения заметно влияют на повседневные практики людей и во многом перестраивают привычные формы социального и культурного взаимодействия. Одной из быстро развивающихся областей является геймификация, под которой понимают использование элементов компьютерных игр в неигровых условиях (в таких, как обучение, бизнес и др.). Целью данного исследования является рассмотрение религиозной геймификации, появившуюся под воздействием современных технологий, как новую форму духовного опыта. Ввиду того, что тема исследования находится на стыке цифровых технологий и религии, авторами был использован междисциплинарный подход, который позволил всестороннее рассмотрение данной темы. В статье было рассмотрено как игровые элементы, такие как набор баллов, участие в челленджах, фиксация активности и т. д., постепенно внедряются в религиозные мобильные приложения, VR/AR-платформы и социальные сети. На примерах христианства, ислама, иудаизма и новых духовных движений показаны конкретные варианты применения подобных механик в современной религиозной практике.

Ключевые слова: геймификация, цифровые технологии, мобильные приложения, виртуальная реальность, духовные практики

Кіріспе

Қазіргі таңда цифрлық технология қоғамның рухани әлеміне өз үстемдігін орнатты. Бұндай технологияны тек әлеуметтік мақсатта ғана емес, діни мақсатта да қолдануға болады, яғни өз құндылықтарына сәйкес пайдалана алады (Кэмпбелл, 2010). Ғаламтордың күрт қарыштап, қарқынды өркендеуі дін саласына да орасан ықпалын тигізіп отыр. Ақпараттық технологияның, интернеттің өте шапшаң тарауы адамзаттың рухани өміріне, өзара қарым-қатынасының түрлеріне, сол қатарда діни тәжірибеге де бетбұрысты сілкіністер туғызуда (Керім, Абдилхақим, Шөкізада, 2025).

Цифрландыру дәуірінде діни өмір жаңа технологияларды жылдам меңгеріп, діндарларды тартудың дәстүрлі әдістерін өзгертуде. Батыс елдерінде діни геймификация құбылысы барған сайын кең таралуда. Тақырыптың өзектілігі бірнеше факторлармен анықталады.

Біріншіден, смартфондардың, интернеттің және әлеуметтік желілердің кең таралуы діни бірлестіктерге аудиториясын кеңейтуге және діндарлармен онлайн байланысуға жаңа мүмкіндіктер ашты. Мысалы, Pew Research Center сауалнамасына сәйкес, АҚШ-тағы ересектердің шамамен 21%-ы қосымшаларды немесе веб-сайттарды қасиетті мәтіндерді оқу үшін, 20%-ы діни бейнелерді көру үшін және 14%-ы дұға

етуді еске салу үшін пайдаланады. (Pew Research Center, 2023). Тіпті діндар американдықтардың жартысынан көбі діни кітаптарды оқу немесе дұға ету үшін цифрлық қолданбаларды қолданады. Бұл деректер цифрлық технологиялардың миллиондаған адамның рухани өміріне берік еніп үлгергенін растайды.

Екіншіден, геймификация стратегиялары білім беруден бастап денсаулық сақтауға дейінгі түрлі салада белсенділік пен мотивацияны арттыруда тиімді екенін көрсетіп отыр. Діни ұйымдар мен діндарлар топтары бұл тәжірибені қабылдап, әсіресе ойын және ақпараттық ортада өскен жастар үшін рухани тәжірибелерді тартымды етуге ұмтылуда (ScripturesShare, 2023). Діни геймификация – ойын механикасын (ұпайлар, марапаттар, деңгейлер, жарыстар т.б.) сенушілердің қатысуын ынталандыру үшін ойыннан тыс контекстте пайдалануды білдіретін салыстырмалы түрде жаңа ұғым. Зерттеушілер геймификацияның классикалық анықтамасын былай береді: «ойын дизайн элементтерін ойыннан тыс контексттерде қолдану» (Seaborn & Fels, 2015). Біздің жағдайда ойыннан тыс контекст – мотивацияны арттыру үшін ойын әдістерімен байытылған діни әрекеттер (дұға, қасиетті мәтіндерді оқу, рәсімдерге қатысу).

Ақырында, көптеген сенушілердің шіркеуге жеке бару мүмкіндігінен айырылған COVID-19

пандемиясы кезінде діни тәжірибелердің көбісі онлайн кеңістікке ауысты (L'Atelier, 2021).

Зерттеу мақсаты – әлемдегі діни геймификация құбылысының қазіргі жағдайын талдау және оның діндарларды тарту тәжірибесіне әсерін бағалау. Осы мақсатқа сәйкес келесі зерттеу міндеттері қойылды:

1. Геймификацияның теориялық негіздерін талдап, оны діни салада қолданудың алғышарттарын айқындау;

2. Діни геймификацияның заманауи формаларын қарастыру;

3. Сенім контекстіндегі геймификацияның негізгі тенденцияларын, артықшылықтарын, тәуекелдерін және даму перспективаларын анықтау.

Тақырыпты таңдауды дәйектеу және мақсаты мен міндеттері

XXI ғасырдағы цифрлық технологиялардың дамуы күнделікті өмірді, соның ішінді дін саласын түбегейлі өзгертті. Зерттеушілер діни қосымшалардың пайда болуы діннің цифрландыру белгісі екендігін алға қояды, ондай қосымшалар смартфондар мен цифрлық құрылғыларда дұға ету, қасиетті мәтіндерді оқу және т.с.с. қолданыста. Бұл цифрлық қосымшалардың күнделікті діни тәжірибенің бір бөлігіне айналғандығын бейнелейді. Сонымен қатар, өсіп келе жатқан тенденция ойын механикасын ойын емес контекстке көшіру болды. Ойын формаларын жұмысқа, оқуға және күнделікті өмірге енгізу ретінде анықталған геймификация адамдарды мақсаттарға жетуге және жақсартуға ынталандырады. Шіркеулер мен діни топтар қауымды ынталандыру үшін ойын элементтерін (ұпайлар, марапаттар) көбірек қолданады. Бақылаулар көрсеткендей, бұл тәжірибе қоғамдастықтың белсенділігін арттырады және діни қызметті тартымды етеді, әсіресе жастар арасында. Алайда, артықшылықтармен бірге тәуекелдер де бар. Зерттеушілер, шамадан тыс ойын формасы рәсімдердің жауапкершілігін төмендетіп, манипуляцияға әкелуі мүмкін деп қорқады, осылайша бұл мәселелер ғылыми талдауды қажет етеді, ал цифрлық діни тәжірибелер бойынша қолданыстағы зерттеулер көп жағдайда жеке қолданбаларға немесе мәдениеттерге бағытталғандығы белгілі. Сондықтан діни геймификация құбылысын рухани тәжірибенің жаңа түрі ретінде кешенді бағалау қажет.

Зерттеу мақсаты – цифрлық технологияның әсерінен пайда болған құбылыс ретінде діни геймификацияны талдау және оның қазіргі діни тәжірибеге әсерін бағалау. Сонымен қатар, әртүрлі діндер мен діни ұйымдарға тиесілі қосымшаларға тың зерттеу жүргізу.

Зерттеу міндеттері:

Геймификацияның теориялық негіздерін зерттеу және дінді цифрландыру және ойын механикасының мотивациялық әлеуеті туралы жұмыстарға сүйене отырып, оны діни салада қолданудың алғышарттарын анықтау. Діни геймификацияның заманауи түрлерін жүйелеу (мобильді қосымшалар, VR/AR платформалар, әлеуметтік желілер) және олардың функциялары мен механикасын талдау. Эмпирикалық дәлелдер мен сыни бағалауларға жүгіну арқылы рухани тәжірибеде геймификацияның негізгі тенденцияларын, артықшылықтары мен тәуекелдерін анықтау болып табылады.

Ғылыми зерттеу әдіснамасы

Зерттеу әдістемесі пәнаралық және шолу болып табылады. Жұмыста ғылыми әдебиеттерді теориялық талдау әдістері мен тұжырымдамалық тәсілдер эмпирикалық деректерді жинау және талдау әдістерімен біріктірілген. Эмпирикалық бөлікке сандық діни тәжірибелерді зерттеу, статистикалық қатысу көрсеткіштері мен пайдаланушылардың пікірлерін талдау және әртүрлі конфессиялардың мысалдарын салыстырмалы түрде қарау кіреді.

Нәтижелері және талқылама

Геймификация туралы түсінік

Геймификация термині (ағылшын тіліндегі *gamification* сөзінен) бастапқыда ойын болып табылмайтын үдерістерге ойын элементтерін, логикасы мен механикасын енгізуді білдіреді. Зерттеушілер атап өткендей, геймификацияны «байыпты ойындардан» ажырата білу маңызды: геймификация тек жеке ойын элементтерін қосумен шектелсе, ал байыпты ойындар оқу немесе мәселе шешуге арналған толыққанды ойын тәжірибесін білдіреді (Deterding et al., 2011).

Діни әдет-ғұрыптар контекстінде геймификация, әдетте, дербес бейнеойындар жасауды көздемейді (мұндай мысалдар жоқ емес, төменде талқыланады). Керісінше, ол адамдарды жиі әрі мұқият дұға етуге, қасиетті мәтіндерді оқуға

және қауым өміріне қатысуға ынталандыратын цифрлық қызметтерге ендірілген ойын механикасы түрінде көрініс табады (Possamai, 2012).

Діндегі геймификацияның алғышарттары

Рухани салада ойын тәсілдерін қолдану көбінесе классик ғалымдар атап көрсеткен діни тәжірибе мен ойын арасындағы табиғи параллельдерге негізделеді. Мәдениеттанушы Й. Хейзинга өзінің *Homo Ludens* еңбегінде діни ритуалды ойынға ұқсатады (Huizinga, 1955). Ғалымдар атап өткендей, геймификация әдістері рухани тәртіпті қалыптастыруда өзіндік рөл атқара алады: олар сенушіні нақты мақсаттар қоюға, жетістік сезімін бастан кешіруге және діни тәжірибемен тұрақты айналысуға ынталандырады (Campbell, 2020; Hutchings, 2017; Cheong, 2022).

Ғылыми орта да діннің цифрлық формалары мен сенімді геймификациялау феноменіне назар аудара бастады. Қазіргі таңда «Digital Religion Studies» деп аталатын пәнаралық зерттеу саласы қалыптасуда (Шумкова, 2022). Бұл бағыт мобильді қосымшалардан бастап виртуалды шындыққа дейінгі цифрлық технологиялардың діни өмірге ықпалын зерттейді.

Джозеф Дж. Л. Бидл: діни геймификация «терминін дін ойын ретінде қайта ойластырылатын, құрастырылатын және насихатталатын әлеуметтік-мәдени және экономикалық процеске сілтеме жасау үшін ұсынады (Beadle, 2022).

Жалпы алғанда, теориялық және эмпирикалық зерттеулер көрсеткендей, егер ақылмен қолданылса, геймификация – жаңашылдық пен дәстүр арасындағы тепе-теңдікті сақтай отырып, діннің цифрлық трансформациясына тиімді құрал бола алады (ScripturesShare, 2024). Теориялық шолуды қорытындылай келе, діни геймификацияны ойын әдістеріне негізделген мотивациялық қағидаттардың рухани мақсаттарға бейімделген түрі деп анықтауға болады. Алдағы бөлімде осы қағидаттардың діни тәжірибеде қалай іске асатынын – түрлі конфессиялардың сенушілерін тартуға бағытталған заманауи цифрлық құралдарда қалай жүзеге асырылатынын қарастырамыз.

Заманауи діндегі геймификация формалары

Соңғы жылдары діни геймификацияның алуан түрлі формалары пайда болды: ойын элементтері бар мобильді қосымшалардан бастап, діни мазмұндағы толыққанды ойындарға дейін, әлеуметтік желілердегі діни белсенділіктен виртуалды шындықтағы тәжірибелерге де-

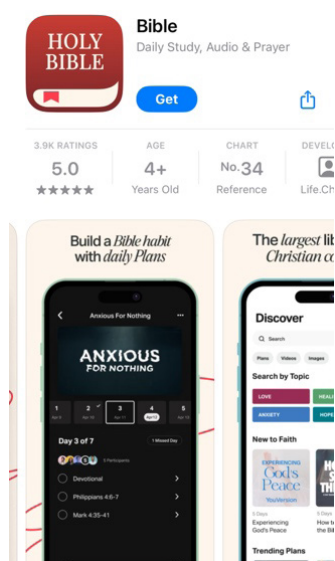
йін. Төменде осы феноменнің негізгі бағыттары христиандық, ислам, иудаизм және жаңа діни ағымдар мысалында талданады.

Мобильді қосымшалар және сандық «рухани ойындар»

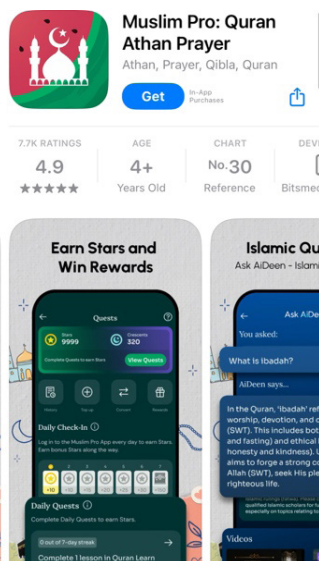
Смартфондағы Киелі кітап: оқу және дұға ету үшін ұпайлар

Діни геймификациясының ең кең таралған түрлерінің бірі – сабақтың жүйелілігін қолдау мақсатында ойын механикасын енгізетін қасиетті мәтіндер мен дұғаларды оқуға арналған мобильді қосымшалар. Жарқын мысал ретінде – бүкіл әлем бойынша жүз миллиондаған қолданушы жүктеген танымал YouVersion Bible App қосымшасы (1 сурет). Бұл қосымшаға әзірлеушілер «үздіксіз күндер сериясы» (streak) жүйесін енгізді: бағдарлама пайдаланушының Киелі кітапты қанша күн қатарынан ашқанын қадағалайды және ұзақ, үздіксіз оқу сериялары үшін арнайы белгішелермен марапаттайды (Hayes, 2025). Әзірлеушілердің айтуынша, 2017 жылы қолданушылар YouVersion арқылы қасиетті мәтіндерді оқуға 235 миллиард минут жұмсап, электронды Киелі кітапта 636 миллионнан астам бетбелгі мен жазба жасаған (Кирякова, 2025). Бұл әсерлі сандар геймификация элементтерінің (еске салғыштар, белсенділік үшін марапаттар) әсерлі жұмыс істейтінін көрсетеді – адамдар күн сайын қосымшаға қайта оралып отырады.

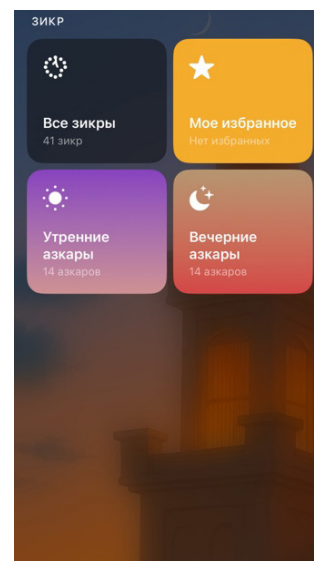
Алайда руханилықтың тереңдік мәселесі туындайды: діни лидерлер үздіксіз оқу «сериясын» сақтауды терең рухани жұмыспен теңестіруге болмайтынын атап өтті. Мысалы, *Relevant* журналы: «*страйктердің, күнделікті белгі қоюдың және геймификацияның заманауи хоббиі – тамаша ынталандыру болғанымен, терең әрі өзгерісті рухани сұңғуға алып бармайды. Жетістік жолағы сіздің қосымшаны ашқаныңызды ғана көрсетеді, бірақ қасиетті сөздердің жүрегіңізге қаншалықты әсер еткенін өлшей алмайды*», – деп жазады. Дегенмен ойын форматындағы Киелі кітап қосымшасы көптеген сенушілерді, әсіресе жастарды, қызықтыратынын атап өткен жөн: күнделікті тапсырма ретінде «күннің аятын» оқу және оны «белгілеу» әрекеті жастарға таныс әрі тартымды көрінеді. YouVersion-нен бөлек, осындай механизмдер католиктік дұға кітаптары, қасиетті мәтіндерді жаттауға арналған бағдарламалар сияқты басқа да христиан қосымшаларында қолданылады – оларда дұрыс жауаптар бергені немесе оқу жүйелілігі үшін ұпай жинау мүмкіндіктері бар.



1-сурет – YouVersion Bible App қосымшасы



2-сурет – Muslim Pro қосымшасы



3-сурет – Sajda.kz қосымшасындағы зikir ету бөлімі

Исламдық бағыттағы қосымшалар: тақуалық үшін ұпайлар

Мұсылман әзірлеушілері де рухани практикаға ойын элементтерін белсенді кіріктіруде. Мысалы, 170 миллионнан астам жүктелімі бар танымал Muslim Pro (2 сурет) қосымшасы намаз уақыттары мен құбыла бағытын анықтау функцияларынан басқа, «ойын тапсырмалары мен марапаттар» жүйесін қамтиды – пайдаланушы күнделікті орындаған рухани тәжірибелері (намаз оқу, Құран оқу, зikir тарту сияқты) үшін жұлдыздар мен айшықтар түрінде ұпай алады. Қосымшада намаз бен оразаға арналған кіріктірілген трекер бар, ол орындалған міндеттер сериясын тіркеп, жіберіп алмауға көмектеседі. Сол сияқты, IslamicFinder-дің Athan қосымшасы да әр орындалған әрекет үшін марапаттар береді (мысалы, әр намаз үшін «хасанат» деп аталатын сауап ұпайын қосады) және пайдаланушыларды оқылған намаздарды тіркеп отыруға ынталандырады. Осындай элементтер исламның бес парызын орындау үдерісін бір түрдегі «рухани ойынға» айналдырады: сенушілер намаз тізбегін үзбеуге тырысады, желідегі жүгірушілерше өздерімен бөсекеге түседі, құлшылық «сериясын» мүмкіндігінше ұзартады. Біздің тарапымыздан жүргізілген талдау нәтижелеріне сәйкес, мұсылмандар арасында зikirді (дұғаларды қайталау) есепке алуға арналған кем дегенде 20 түрлі қосымша бар. Қазақстандық әзірлеушілер тарапынан Sajda.kz

қосымшасын атап өтуге болады (3 сурет) Олардың көбісі сандық таспих сияқты қарапайым және утилитарлы болып келеді, бірақ кеңейтілген мүмкіндіктері де бар (еске салғыштар, аудио жазбалар, егжей-тегжейлі статистика және т.б.). Мысалы, Zikirmatik Pro қосымшасының шамамен 100 мың белсенді пайдаланушысы бар, ал қосымша базасында қолданушы «жинап», орындай алатын 10 000-нан астам әртүрлі дұғалар бар. Тақуалық әрекеттерді осылай цифрлық фиксациялау жүйелілікті ынталандырады және сенушілерге рухани өсу жолында жетістік сезімін береді.

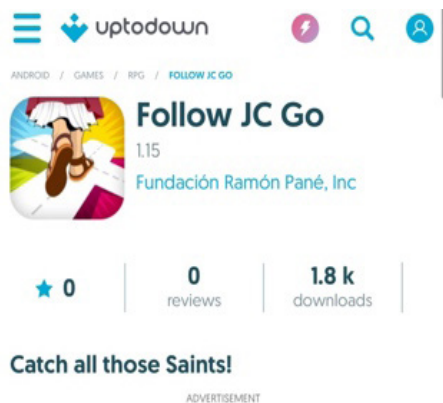
Ойын платформалары және виртуалды әлемдер: ойын форматындағы сенім

Діни сюжеті бар бейне ойындар және мобильді қосымшалар және цифрлық «рухани ойындар»:

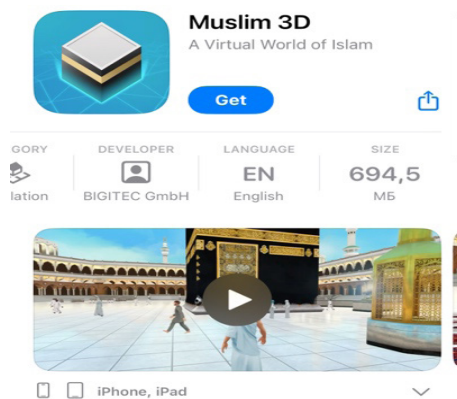
Follow JC Go – католиктік бағыттағы мобильді ойын, Fundación Ramón Pané ұйымы әзірлеген (Fundación Ramón Pané, 2018). Бұл қосымша Pokémon Go үлгісімен жасалған: ойыншылар шынайы әлемде жүріп, Әулие Петр сияқты Інжіл кейіпкерлері мен қасиетті тұлғаларды жинап, жеке «евангелизация командасын» (eTeam) құра алады. Әр кездесуде ойын діни сұрақтар қою арқылы білімді тексереді: тек дұрыс жауап берген жағдайда ғана кейіпкерді жинауға болады. Ойынға діни тәжірибелер де интеграцияланған – кейіпкердің «рухани энергиясын» қалпына

келтіру үшін пайдаланушы шынайы өмірде дұға етуі немесе қайырымдылық жасауы керек. Бұл жоба Ватикан тарапынан қолдау тапқан және бастапқыда жастарға арналған заманауи евангелизация құралы ретінде ұсынылған. Алайда қа-

зіргі таңда қосымша ресми Google Play және App Store платформаларында қолжетімсіз, тек балама сайттардан (мысалы, Uptodown, APKPure) жүктеу мүмкін. 2020 жылдан кейін жаңартулар болмаған (4 сурет).



4-сурет – Follow JC Go – католиктік бағыттағы мобильді ойын



5-сурет – Muslim 3D қосымшасы

Muslim 3D – Германиядағы Bigitec GmbH компаниясы әзірлеген исламдық 3D форматтағы қосымша (Bigitec GmbH, 2020). Ол қолданушыларға Мекке мен Мәдинадағы қасиетті орындарды виртуалды түрде аралап көруге мүмкіндік береді. Сонымен қатар, мұнда қажылыққа дайындық тренажері, ислам тарихына арналған интерактивті музей және рухани миссиялар қамтылған. Ойыншы жеке аватар жасап, ислам іліміне қатысты тапсырмаларды орындай алады. Muslim 3D қосымшасы Play Market-те ресми түрде қолжетімді және пандемия кезінде – әсіресе 2020 жылы қажылық шектеулері болған уақытта – кең танымалдылыққа ие болған. Жобаның демо-нұсқасы 500 мыңнан астам рет жүктеліп, қолданушылардан оң пікір алды. Әзірлеушілер бұл платформаны нақты қажылықты алмастыру құралы емес, рухани дайындық пен иммерсивті оқу тәсілі ретінде ұсынады (5 сурет).

Бұл екі мысал дін мен ойын элементтерінің бірігуі арқылы сенушілерге арналған тартымды, интерактивті және білім беруші кеңістіктер қалыптастыруға болатынын көрсетеді.

Roblox платформасындағы виртуалды діни қауымдастықтар

Roblox платформасында 2011 жылдан бастап The Robloxian Christians (TRC) атты жастарға арналған онлайн шіркеу қызмет етіп келеді (Rest

of World, 2024; The Robloxian Christians, 2023). Бұл – Roblox-тағы алғашқы және ең ірі виртуалды шіркеу қауымдастығының бірі. 2023 жылға дейін TRC 1400-ден астам онлайн діни қызмет өткізген және 85 елден келген 40 000-нан астам қолданушыны біріктірген. Roblox-та бұл қауымдастық арнайы ғибадат залдарын жасап, онлайн уағыздар, дұға кештері және сенушілер кездесулерін өткізеді.

Польшада католиктік бағыттағы «Archdiocese of Gniezno» атты Discord қауымдастығы Roblox ішінде Jasna Góra шіркеуінің виртуалды нұсқасын жасап, онда онлайн месса ұйымдастыруда. Бұл тәжірибе Aletheia порталы арқылы кең танымал болды, онда жүздеген адам виртуалды түрде бір уақытта қатысу үшін кезекте тұратыны жазылды. Қауымдастық 28 000-нан астам Discord қолданушысын біріктіреді және жастарға литургиялық білім мен діни тәжірибе ұсынады (Mauro, 2023).

Сол сияқты Филиппинде «Roblox Filipino Catholics» атты қауымдастық жастарға арналған Roblox-тағы виртуалды шіркеулерде месса өткізу тәжірибесін жүзеге асыруда. Олар Discord-та 5000-нан астам мүшесі бар онлайн қауымдастық құрып, шынайы өмірдегі католик шіркеуінің құрылымын ойын кеңістігіне көшіру арқылы сенімді жаңа тәсілмен таныстыруда (Fernandez, 2024) (6 сурет).



6-сурет – Roblox Filipino Catholics

Бұл мысалдар Roblox платформасында жастар арасында діни қатысудың креативті, қолжетімді және интерактивті формаларын көрсетеді. Виртуалды шіркеулер тек ойын алаңы емес, сонымен қатар сенім, білім және қауымдық сезімді дамытудың жаңа алаңына айналып келеді. Ресми шіркеу бұл жиналыстар нақты мессаны алмастырмайтынын (яғни қауымдастық шынайы Құдайға құлшылық етуді жүзеге асырмайтынын) атап көрсетсе де, дін қызметкерлері оның білім беру және әлеуметтік құндылығын мойындайды. Жастар «шіркеуде ойнауға» мүмкіндік алып, соның арқасында литургияның құрылымын үйренеді, сондай-ақ өздерін қауымдастықтың бір бөлшегі ретінде сезіне алады – бұның бәрі оларға үйреншікті ойын түрінде ұсынылған.

Minecraft платформасында дін мен ойынның тоғысуы жаңа формаларда көрініс табады. Мысалы, Ұлыбританиядағы CMS ұйымының пионер қызметкері Кевин Кольер 2020 жылы COVID-19 пандемиясы кезінде Minecraft Church қауымдастығын құрды. Бұл виртуалды шіркеу апталық кездесулер, Киелі кітап әңгімелерін қайта құру және бірлескен дұға сессиялары арқылы жастарды тартуға бағытталған. Қауымдастық мүшелері виртуалды әлемде бірге ғибадат ету, Киелі кітапты зерттеу және сенімдерін тереңдету үшін жиналады (Church Mission Society, 2021).

Second Life виртуалды әлемінде 2000-жылдардың ортасынан бастап діни қауымдастықтар пайда бола бастады. Мысалы, Anglican Cathedral of Second Life 2007 жылы құрылған және күнделікті ғибадаттар мен Киелі кітапты зерттеу сессияларын өткізеді. Бұл виртуалды кеңістік

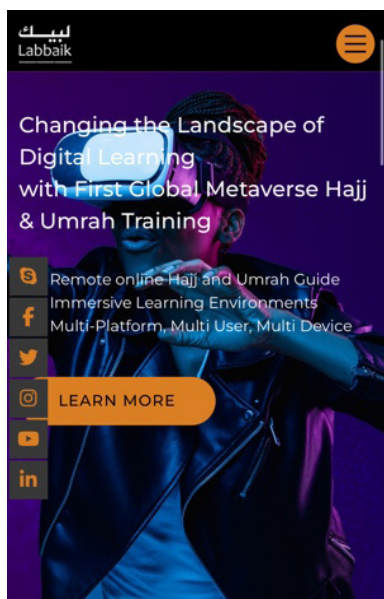
физикалық шектеулері бар адамдарға сенімдерін тәжірибе жүзінде жүзеге асыруға мүмкіндік береді.

2012 жылы Ұлыбританиядағы Эксетер соборында теолог және ойын шолушысы Энди Робертсон Flower атты PlayStation 3 ойынын ғибадат рәсіміне енгізді. Қауым мүшелері геймпадты бір-біріне беріп, ойынның музыкасын ғибадаттың фоны ретінде пайдаланды. Бұл тәжірибе ойын мен рухани тәжірибенің үйлесімділігін көрсетіп, қатысушылардың үлкен қызығушылығын тудырды.

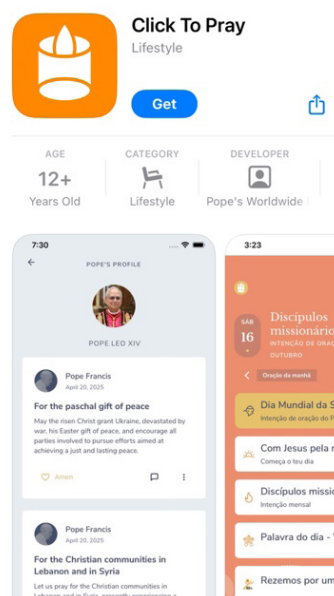
Бұл мысалдар виртуалды кеңістіктер мен ойын платформаларының сенушілерге жаңа рухани тәжірибелер ұсынудағы әлеуетін көрсетеді. Олар дін мен технологияның тоғысуындағы креативті тәсілдердің маңыздылығын айқындайды.

Виртуалды шындық (VR) және кеңейтілген шындық (AR)

VR/AR технологияларының қарқынды дамуы діни геймификацияға жаңа құралдар қосып отыр. Виртуалды шындық (VR) қасиетті жерлерде немесе қауымдастық ортасында болу әсерін имитациялауға мүмкіндік береді. Жоғарыда аталған *Labbaik VR* (7 сурет) (Arab News, 2023) жобасында дулыға киіп отырған пайдаланушылар қажылықтың барлық кезеңдерін виртуалда «өтіп», Қағба мен өзге қажыларды 360° көру мүмкіндігіне ие болды. Бұл модельдеу соншалықты шынайы әрі пайдалы болғандықтан, оны Сауд Арабиясы мен Пәкістан үкіметтері қажыларды сапар алдында үйрету үшін пайдалануда.



7-сурет – Labbaik VR жобасы



8-сурет – Click to Pray eRosary қосымшасы

Кеңейтілген шындық (AR) технологиялары да дінде қолданыс табуда. Follow JC Go ойынынан басқа (ол AR-технологиялы квест ойыны), Ватикан шығарған *Click to Pray eRosary* жобасы мысал бола алады (8 сурет) (Vatican News, 2019).

Әлеуметтік желілердегі челленджер де діни белсенділікті ойын түрінде ынталандырады. Twitter, Instagram, TikTok сияқты желілерде діни тақырыптағы флешмобтар мен челленджер кең тараған. Мысалы, #BibleVerseChallenge хэштегімен басталған челлендже қатысушы-

лар күн сайын Киелі кітаптан бір үзінді жазып бөліседі, ал #RamadanChallenge мұсылмандарды күнделікті бір игі іс жасап, оны әңгіме ретінде жариялауға шақырады (9 сурет). Мұндай акциялар жеке рухани күш-жігерді көпшіліктің қатысуымен ойналатын ойынға айналдырады: адамдар тақуалықта бір-бірімен «бәсекелеседі», бірін-бірі шабыттандырады, ұнатулар мен пікірлер түрінде виртуалды марапат алады. Бұл үрдіс әсіресе жастар арасында айқын көрініс тапқан.

🔍 #bibleversechallenge × Отмена

#bibleversechallenge
83,1 тыс. публикаций

🔍 #ramadanchallenge × Отмена

#ramadanchallenge
45 тыс. публикаций

9-сурет – Instagram желісінде #BibleVerseChallenge хештегі бойынша бүгінгі күнге 83,1 мың жарияланым жасалған. Ал #RamadanChallenge хештегі бойынша 45 мың жарияланым.

Эмпирикалық бөлім: сандық діндарлықтың жағдайлары мен статистикасы

Талдауды нақтылай түсу үшін діни геймификацияның іс жүзінде қалай көрініс табатынын және оны қатысушылардың қалай қабылдайтынын көрсететін бірқатар эмпирикалық мәліметтер мен мысалдарды қарастырайық.

Діни цифрлық платформаларды пайдаланудың өсуі

Жақында жүргізілген Pew Research Center зерттеулері Батыс елдеріндегі сенушілердің айтарлықтай бөлігі діни өміріне цифрлық құралдарды қосқанын көрсетеді (Pew Research Center, 2023). Мысалы, АҚШ-та ересектердің 37%-ы

діни мақсаттағы қосымшалар немесе сайттарды (мәтін оқу, дұға ету, медитация немесе алғыс журналын жүргізу үшін) анда-санда болса да қолданатынын айтқан. Шамамен 8–9% мұны күн сайын жасайды (тәулігіне ~9% қосымша арқылы қасиетті мәтін оқиды, ~8% қосымша арқылы дұға етеді). Әсіресе жастар мен белсенді сенушілер арасында бұл көрсеткіштер жоғары: діни *millennials*-тардың жартысынан астамы цифрлық діни технологиялардың «белсенді пайдаланушылары» болып табылады. Еуропада да ұқсас үрдіс байқалады: зайырлылық деңгейі жоғары болғанына қарамастан, жас христиандар Киелі кітап қосымшаларын, ал жас мұсылмандар Құран/дұға қосымшаларын ықыласпен қолданады. Мәселен, Франциядағы сауалнама бойынша мұсылман жастарының 50%-ы Құран немесе дұға оқуға арналған қосымшаны ең болмаса бір рет жүктеп алғанын айтқан (Pew Research Center, 2023).

Бұл сандар діни қосымшалардың пайдаланушылар базасы миллиондарды құрайтынын растайды. YouVersion қосымшасын әзірлеуші компания 2017 жылға қарай Киелі кітап қосымшасы 260 миллион рет жүктелгенін хабарлаған; 2023 жылға қарай бұл көрсеткіш 500 миллионнан асты (ресми баспасөз мәлімдемелеріне сәйкес) және қосымша арқылы қасиетті жазбаларды оқу уақыты жыл сайын ұлғайып келеді. Сондай-ақ, *Muslim Pro* мұсылман қосымшасының бүкіл әлем бойынша 100 миллионнан астам белсенді қолданушысы бар екенін хабарлады – оны тарихтағы ең танымал діни қосымшалардың біріне айналдырады. Демек, діни геймификацияның аудиториясы өте кең және тек тар шеңбердегі технология әуесқойларымен шектелмейді.

Пайдаланушылардың қатысуы және мінез-құлқы

Қызықты деректер геймификация жағдайында пайдаланушылардың өзін қалай ұстайтыны туралы шолулар мен бақылаулардан алынған. Жалпы алғанда, адамдар бұл «ойын» рухани тәртіп болса да, жеңіске жетуге ұмтылатындығы байқалады. Екінші жағынан, эмоциялық мәселелер де туындайды: форумдарда кейбір сенушілер қосымшаның қатесі салдарынан ұзақ уақыт жалғасқан дұға «сериясының» үзіліп қалғанына наразылық білдіреді.

Исламдық қосымшаларда да ұқсас үрдіс байқалады: рейтингтер мен ұпайлар енгізу тіпті бұрын намазды жүйесіз оқып жүрген жандарды бес уақыт намазды уақытылы орындауға ын-

таландырған. *Athan* қосымшасын әзірлеушілер ұпай жүйесін енгізгеннен кейін барлық күнделікті тапсырмаларды (намаз, ораза және т.б.) толық аяқтайтын пайдаланушылар үлесінің артқанын атап өтеді. Батыстағы кейбір мешіттер де жергілікті мобильді қосымшалар арқылы эксперимент жасаған: мысалы, жамағат жұма намазға қатысқаны немесе қайырымдылыққа үлес қосқаны үшін ұпай жинап, оны символикалық сыйлықтарға айырбастай алатын жүйелер енгізілген. АҚШ-тағы бір шіркеуде «Bible Bucks» атты қосымша іске асырылды: балалар жексенбілік мектепке келгені үшін ұпай жинап, оларды естелік сыйлықтарға «жұмсай» алатын болды. Мұндай әдістер мотивацияның шынайылығына қатысты пікірталас туғызғанымен, нәтижесінде қатысу деңгейін арттырғаны байқалды.

Цифрлық діни бастамалардың табысты тәжірибелері Poland Roblox шіркеуі: Roblox платформасындағы поляк виртуалды «архиепархия» онлайн құдайы қызмет барысында жүздеген қатысушыны жинай алғаны туралы әлеуметтік желілерде хабарланған. Мұндай виртуалды мессалардың жазбалары YouTube пен Instagram желілерінде ондаған мың қаралым мен лайк жинап, ойын форматындағы діни контентке қызығушылықтың жоғары екенін көрсетті. Бұл формат қарапайым ғибадатханаға келмейтін, бірақ ойын кеңістігінде өздерін еркін сезінетін үлкен аудиториямен резонанс тудыратынын дәлелдеді (Hutchings, 2017).

Labbaik VR (Ұлыбритания): Arab News мәліметі бойынша, Labbaik VR компаниясы қажылыққа дайындыққа арналған виртуалды тренажерін пайдалану арқылы 30 000-ға жуық адамды оқытқан (Arab News, 2023). Олардың ішінде жасы үлкен, физикалық қажылыққа бара алмайтын адамдар да болған. Бұл – геймификацияланған оқыту құралының нақты пайдалы нәтиже бере алатынының мысалы.

Chabad Omer App: Chabad.org ресми блогында көрсетілгендей, Омәрді санауға арналған қосымша он жылға жуық уақыт бойы белсенді қолданылып келеді. Қолданушылар саны мен толық аяқтағандар статистикасы дәл көрсетілмегенімен, қосымша пайдаланушылардың діни практикасын жүйелеуге көмектесетіні аталып өтеді.

Pray.com қосымшасы (АҚШ): Бұл конфессияаралық платформа дұға мен рухани тәжірибе үшін пайдаланылатын кеңістікке айналды. Компанияның Braze-пен серіктестігі туралы есепке сәйкес, пайдаланушылар белсенділігі артып, ха-

барламаларды ашу және контентті тұтыну көрсеткіштері 10-20% аралығында өскен. Геймификация элементтері (ортақ мақсаттар, жетістік белгілері) қолданушылардың ұзақ уақыт бойы белсенді болуына ықпал етуде.

Діни лидерлердің көзқарасы

Діни ұйымдар геймификация тенденцияларына әртүрлі көзқараспен жауап беруде. Кейбіреулері (әсіресе АҚШ-тағы евангелистік шіркеулер ортасында) технологияға бейіл және инвестиция құюға дайын. Ірі шіркеулер миссияның болашағын көріп, ойын элементтері бар жеке қосымшаларын жасатуда. Католик шіркеуі сактық танытса да, *Follow JC Go* немесе *eRosary* сынды

Рим Папасы Франциск монахтарды әлеуметтік желілерді «байыппен әрі ұстамдылықпен» пайдалануға шақырды – цифрлық формаларға қызығушылық тірі қауымдық өмірді алмастырмауы керектігін меңзеді. Осылайша, конфессиялар ішінде ойын элементтерін қолдандың өлшемі мен тәсілі туралы диалог жалғасып жатыр.

Қорытынды

Зерттеу нәтижелері көрсеткендей, діни геймификация батыста маргиналды эксперименттен рухани өмір дамуының танымал бағытына айналды. Түрлі конфессиялар: христиандық (католицизм және протестантизм), ислам, иудаизм және жаңа рухани қозғалыстар ойындық цифрлық технологияларды өз қажеттіліктеріне бейімдеп отыр:

- Цифрлық діндарлықтың өсуі: барған сайын көбірек сенушілер онлайн белсенділікті офлайн тәжірибелеріне қосымша ретінде пайдаланады (кейде тіпті ауыстырады да).

- Мультиплатформалылық: діндарларды тарту мобильді қосымшалар, әлеуметтік желілер, веб-сайттар, ойындар, VR сияқты барлық қолжетімді медиалар арқылы жүзеге асуда.

- Жастарға басым назар: геймификация бастамаларының едәуір бөлігі жас ұрпаққа бағытталған, себебі ойын форматы оларға етене жақын. Мұны Roblox-месса немесе Instagram-челленджер сынды жобалардың табысы айғақтап отыр.

- Институционалдық мойындау: діни мекемелер технологиядан бас тартуды қойды – ойын қосымшаларына папалық бата беруден бастап ресми православиелік оқу ойындарына дейін мысалдар бар. Геймификация әуесқойлардың

бастамасы болудан шығып, ұйымдар деңгейінде қолға алынуда. Нәтижесінде дәстүрлі руханият цифрлық тәжірибелер арқылы көрініс табатын *digital faith* атты жаңа мәдениет қалыптасып келеді.

Мұның артықшылықтары мен оң әлеуетіне:

- Белсенділікті арттыру: адамдар дұғаны жиірек оқып, қасиетті мәтіндерді көбірек зерделейді, қауымға жиірек қатысады – егер үдеріс ойын түрінде, тартымды форматта ұсынылса.

- Оқу мен білімді ынталандыру: ойын форматы күрделі діни ұғымдарды есте сақтауды және түсінуді жеңілдетеді, оқуды қызықты қылады (викториналар, тарихи діни оқиғалардың тренажерлері және т.б.).

- Қауымдастық қалыптастыру: бірлескен онлайн ойындар мен челленджер географиялық шекараларды еңсеріп, сенушілерді біріктіреді – бұл әсіресе диаспоралар мен шағын қауымдар үшін құнды екендігін жатқыза аламыз. Бұл артықшылықтар тіпті күмәнмен қарайтын кейбір қауымдардың да ойын әдістерімен тәжірибе жасап көруіне түрткі болуда.

Ал, сонымен қатар, анықталған тәуекелдер мен сыни аспектілер қатарына ең басты тәуекелдердің бірі ретінде сенімнің инфантилизациясын айтуға болады, кейбір сенушілер мен дін жетекшілері аудиторияны үнемі көңіл көтеру режимінде ұстау қасиетті қарым-қатынастың салтанатты ауырлығын төмендетеді деп қорқады. Дін тек қызықты тапсырмалардан тұрмайды, ол тәртіпті, тыныштықты, терең рефлексияны талап етеді. Геймификация сыншылары құлшылықты шоуға, ал дұғаны смартфон қосымшасына айналдыру қаупін ескертеді – бұл Құдаймен қарым-қатынас тәжірибесін бос нәрсеге айналдыруы мүмкін.

Екіншіден, деректер құпиясы және этика. Сандық діни қызметтер пайдаланушылардың мінез-құлқы туралы деректерді жинайды және бұл мәліметтерді дұрыс пайдаланбау жанжалдарға алып келуі ықтимал. Танымал бір ислам қосымшасы өз қолданушыларының геолокациялық деректерін үшінші тұлғаға сатқан деген айып тағылып, сенушілерде сатқындық сезімін туғызды. Компания айыптаудың бір бөлігін жоққа шығарғанымен, бұл оқиға бір мәселеге назар аудартты: адамдар қосымшаға өз рухани өмірлерін сеніп тапсырған кезде, деректердің этикалық қолданылуын күтеді.

Қорытындылай келе, батыстағы діни геймификация жай ғана сән қуу емес, цифрлық дәуірде сенушілерді тарту тәсілдерінің эволюциясының табиғи кезеңі болып табылады. Ол оқыту,

қарым-қатынас және сенім тәжірибесінің жаңа әдістерін ұсынып, оларды заманауи адамға тар- тымды ете алады. Жауапты әрі мағыналы қол- данған жағдайда, ойын технологиялары руха- ни тәжірибені мәнін жоғалтпай байыта алады. Тәуекелдер назарды және парасатты жетекші-

лікті қажет еткенімен, оларды еңсеруге бола- ды. Алда діннің ежелгі ақиқаттары әр ұрпаққа жаңа интерактивті формалар арқылы ашылып, адам мен Құдай арасындағы мәңгілік тарихты әр буынның қайта «ойнап шығуына» мүмкіндік беретін қызықты жол жатыр.

Әдебиеттер

- Arab News (2023, June). *VR technology helps Muslims prepare for Hajj*. Arabnews. <https://www.arabnews.com/node/2311986/saudi-arabia>
- Beadle, J. (2022). Of horror games and temples: Religious gamification in contemporary Taiwan. *The British Journal of Chinese Studies*, 12(2), 1–24. <https://doi.org/10.51661/bjocs.v12i2.189>
- Bigitec GmbH (2020). *Muslim 3D overview*. Muslim3D. <https://muslim3d.com>
- Campbell, H. (2010). *When religion meets new media*. Routledge.
- Chabad.org. (2023). *Omer counter app*. Chabad. <https://www.chabad.org/tools/omer.html>
- Church Mission Society (2021, March 22). *Welcome to Minecraft Church*. Church Mission Society. <https://churchmissionsociety.org/stories/welcome-to-minecraft-church/>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. ACM.
- Fernandez, R. (2024, June 5). *The church of Roblox: How young Filipino Catholics are building more inclusive spaces*. Rest of World. <https://restofworld.org/2024/roblox-church-filipino-catholics/>
- Fundación Ramón Pané. (2018). *Follow JC Go press release*. BBC news. <https://www.bbc.com/news/world-europe-45965025>
- Hayes, E. (2025, February 13). *Your Bible app streak is impressive, but are you actually learning anything?* Relevant Magazine. <https://relevantmagazine.com/faith/your-bible-app-streak-is-impressive-but-are-you-actually-learning-anything/>
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.
- Hutchings, T. (2017). *Creating church online: Ritual, community and new media*. Routledge.
- L'Atelier. (2021, February). *Are technology and religion such unlikely bedfellows?* Latelier BNP Paribas. <https://atelier.net/insights/technology-religion-unlikely-bedfellows>
- Mani, M., Kavanagh, D. J., Hides, L., & Stoyanov, S. R. (2015). Review and evaluation of mindfulness-based iPhone apps. *JMIR mHealth and uHealth*, 3(3), e82. <https://doi.org/10.2196/mhealth.4328>
- Mauro, J.-P. (2023, January 31). *The surprising trend of virtual Catholic Masses on Roblox*. Aleteia. <https://aleteia.org/2023/01/31/the-surprising-trend-of-virtual-catholic-masses-on-roblox>
- Pew Research Center (2023, June 2). *Use of apps and websites in religious life*. <https://www.pewresearch.org/religion/2023/06/02/use-of-apps-and-websites-in-religious-life/>
- Possamai, A. (2012). *Religion and popular culture: A hyper-real testament*. P.I.E. Peter Lang.
- Rest of World. (2024). *Filipino Catholics bring religion to Roblox*. GMA news online. <https://www.gmanetwork.com/news/topstories/nation/893363/traslacion-in-roblox-and-minecraft-faith-in-the-digital-realm/story/>
- ScripturesShare (2023, March 15). *Христианство и геймификация религиозных практик*. Scripturesshare. <https://www.scripturesshare.com/ru/christianity-and-gamification-of-religious-practices/>
- Vatican News (2019, October). *Vatican launches “Click to Pray eRosary”*. <https://www.vaticannews.va/en/vatican-city/news/2019-10/click-pray-rosary-smart-digital-device-world-peace.html>
- Кирьякова, А. (2025, 19 февраля). *Цифровая религиозность: как технологии влияют на нашу духовную практику*. 4brain. <https://4brain.ru/blog/cifrovaya-religioznost/>
- Шамшидин, К., Бұрханадин, А., Шәкизада, С. (2025). *Цифрлық кеңістіктегі ислам*. Қазақ кітабы баспасы.
- Шумкова, В. А. (2022). Подходы к исследованию религиозных приложений в Digital Religion. *Этнография*, (4)18, 112–130. [https://doi.org/10.31250/2618-8600-2022-4\(18\)-112-130](https://doi.org/10.31250/2618-8600-2022-4(18)-112-130)

References

- Arab News (2023, June). *VR technology helps Muslims prepare for Hajj*. Arabnews. <https://www.arabnews.com/node/2311986/saudi-arabia>
- Beadle, J. (2022). Of horror games and temples: Religious gamification in contemporary Taiwan. *The British Journal of Chinese Studies*, 12(2), 1–24. <https://doi.org/10.51661/bjocs.v12i2.189>
- Bigitec GmbH (2020). *Muslim 3D overview*. Muslim3D. <https://muslim3d.com>
- Campbell, H. (2010). *When religion meets new media*. Routledge.
- Chabad.org. (2023). *Omer counter app*. Chabad. <https://www.chabad.org/tools/omer.html>
- Church Mission Society (2021, March 22). *Welcome to Minecraft Church*. Church Mission Society. <https://churchmissionsociety.org/stories/welcome-to-minecraft-church/>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. ACM.

- Fernandez, R. (2024, June 5). *The church of Roblox: How young Filipino Catholics are building more inclusive spaces*. Rest of World. <https://restofworld.org/2024/roblox-church-filipino-catholics/>
- Fundación Ramón Pané. (2018). *Follow JC Go press release*. BBC news. <https://www.bbc.com/news/world-europe-45965025>
- Hayes, E. (2025, February 13). *Your Bible app streak is impressive, but are you actually learning anything?* Relevant Magazine. <https://relevantmagazine.com/faith/your-bible-app-streak-is-impressive-but-are-you-actually-learning-anything/>
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.
- Hutchings, T. (2017). *Creating church online: Ritual, community and new media*. Routledge.
- Kiryakova, A. (2025, February 19). *Cifrovaya religioznost': kak tehnologii vlyayut na nashu duhovnyuyu praktikiu* [Digital Religiosity: How Technology Impacts Our Spiritual Practice]. 4brain. <https://4brain.ru/blog/cifrovaya-religioznost/> (in Russian)
- L'Atelier (2021, February). *Are technology and religion such unlikely bedfellows?* Latelier BNP Paribas. <https://atelier.net/insights/technology-religion-unlikely-bedfellows>
- Mani, M., Kavanagh, D. J., Hides, L., & Stoyanov, S. R. (2015). Review and evaluation of mindfulness-based iPhone apps. *JMIR mHealth and uHealth*, 3(3), e82. <https://doi.org/10.2196/mhealth.4328>
- Mauro, J.-P. (2023, January 31). *The surprising trend of virtual Catholic Masses on Roblox*. Aleteia. <https://aleteia.org/2023/01/31/the-surprising-trend-of-virtual-catholic-masses-on-roblox>
- Pew Research Center (2023, June 2). *Use of apps and websites in religious life*. <https://www.pewresearch.org/religion/2023/06/02/use-of-apps-and-websites-in-religious-life/>
- Possamai, A. (2012). *Religion and popular culture: A hyper-real testament*. P.I.E. Peter Lang.
- Rest of World (2024). *Filipino Catholics bring religion to Roblox*. GMA news online. <https://www.gmanetwork.com/news/topstories/nation/893363/traslacion-in-roblox-and-minecraft-faith-in-the-digital-realm/story/>
- ScripturesShare (2023, March 15). *Христианство и геймификация религиозных практик*. Scripturesshare. <https://www.scripturesshare.com/ru/christianity-and-gamification-of-religious-practices/>
- Shamshadin, K., Burkhanaddin, A., Shakizada, S. (2025). *Cifrlyq kengistiktegi islam [Islam in digital sphere]*. Kazakh kitaby Press. (in Kazakh)
- Shumkova, V. A. (2022). Podhodyk issledovaniyu religioznyh prilozhenii v Digital Religion [Approaches to Researching Religious Applications in Digital Religion]. *Этнография*, (4)18, 112–130. [https://doi.org/10.31250/2618-8600-2022-4\(18\)-112-130](https://doi.org/10.31250/2618-8600-2022-4(18)-112-130) (in Russian)
- Vatican News. (2019, October). *Vatican launches "Click to Pray eRosary"*. <https://www.vaticannews.va/en/vatican-city/news/2019-10/click-pray-rosary-smart-digital-device-world-peace.html>

Авторлар туралы мәлімет:

Әлімханова Әсел Азаматқызы (корреспондент-автор) – әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті философия және саясаттану факультеті дінтану және мәдениеттану кафедрасының PhD докторанты (Алматы, Қазақстан, e-mail: asele4ekk@gmail.com)

Кенжеев Омарқожа – әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті философия және саясаттану факультеті дінтану және мәдениеттану кафедрасының магистранты (Алматы, Қазақстан, e-mail: kenzheomar26@gmail.com)

Байғараев Жасулан – әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университеті философия және саясаттану факультеті дінтану және мәдениеттану кафедрасының PhD докторанты (Алматы, Қазақстан, e-mail: asele4ekk@gmail.com)

Бингаман Кирк – Фордхэм университетінің профессоры (Нью-Йорк, АҚШ, e-mail: bingaman@forham.edu)

Information about the authors:

Assel A. Alimkhanova (corresponding author) – PhD Student of the Department of Religious Studies and Cultural Studies of the Faculty of Philosophy and Political Sciences, Al-Farabi Kazakh National University (Almaty, Kazakhstan, e-mail: asele4ekk@gmail.com)

Omarkozha Kenzheev – Master's Student of the Department of Religious Studies and Cultural Studies of the Faculty of Philosophy and Political Sciences, Al-Farabi Kazakh National University (Almaty, Kazakhstan, e-mail: kenzheomar26@gmail.com)

Jasulan Baigaraev – PhD Student of the Department of Religious Studies and Cultural Studies of the Faculty of Philosophy and Political Sciences, Al-Farabi Kazakh National University (Almaty, Kazakhstan, e-mail: asele4ekk@gmail.com)

Kirk Bingaman – Professor of Fordham University (New York, USA, e-mail: bingaman@forham.edu)

Сведения об авторах:

Алимханова Асель Азаматқызы (автор-корреспондент) – PhD-докторант кафедры религиоведения и культурологии факультета философии и политологии Казахского национального университета имени аль-Фараби (Алматы, Казахстан, e-mail: asele4ekk@gmail.com).

Кенжеев Омарқожа – магистрант кафедры религиоведения и культурологии факультета философии и политологии Казахского национального университета имени аль-Фараби (Алматы, Казахстан, e-mail kenzheomar26@gmail.com).

Байғарев Жасулан – PhD-докторант кафедры религиоведения и культурологии факультета философии и политологии Казахского национального университета имени аль-Фараби (Алматы, Казахстан, e-mail asele4ekk@gmail.com).

Кирк Бингаман – профессор Университета Фордхэм (Нью-Йорк, США, e-mail: bingaman@forham.edu).

2025 жылы 4 желтоқсанда қайта тіркелді.

2025 жылы 20 желтоқсанда қабылданды.