





Google Play Store'daki Türkiye Kaynaklı İslami Mobil Uygulamalar: Tematik Bir Analiz

Hasan Hüseyin Aygül¹ 

Gamze Gürbüz² 

Esra Ün³ 

¹Doç. Dr.

Akdeniz Üniversitesi

Edebiyat Fakültesi

Sosyoloji Bölümü

hasanhuseyinaygul@gmail.com

²Akdeniz Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sosyoloji Ana Bilim Dalı

gamzegurbuz970@gmail.com

³Akdeniz Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Sosyoloji Ana Bilim Dalı

esraun70@gmail.com

Gönderim Tarihi/Received:

20.05.2021

Kabul Tarihi/Accepted:

03.02.2022

Alan Editörü/Field Editor:

Y. Kılınç

Öz

Bu çalışmada, "Google Play Store" adlı mobil uygulama mağazasında bulunan, Türkiye kaynaklı İslami mobil uygulamalar ele alınmıştır. Mobil uygulama sayısının her geçen gün artması ve kullanım alanının giderek genişlemesi, üstelik uygulamaların etkileşimselliği ve işlevselliği bu alan üzerinde çalışmayı gerekli kılmaktadır. Araştırmanın amacı, İslami mobil uygulamaları incelemek ve sınıflandırmak, yaygın uygulama türlerini belirlemek, bu uygulamaların çeşitleri, içerikleri ve işlevlerine dair tematik bir analiz sunmaktır. Bu amaç doğrultusunda "Google Play Store"da yer alan 724 adet Türkiye kaynaklı İslami mobil uygulama tespit edilmiş ve incelenmiştir. Çalışmanın nicel verileri (kategori içindeki uygulama sayısı, indirilme oranı, kullanıcı yorumları ve ortalama puanlar) SPSS 23, nitel verileri (kelime bulutu ve grafikler) ise MAXQDA 2020 programı ile analiz edilmiştir. Ayrıca uygulamalar "ibadetler ve ritüeller", "mobil öğrenme ve eğitim", "yaşam tarzı ve tüketim pratikleri", "etkileşim ve iletişim aracı", "oyun ve eğlence kültürü" ve "gündelik yaşam pratikleri" olmak üzere 6 kategori temelinde tematik olarak yorumlanmıştır. Sonuç olarak dijital çağın bir gerekliliği noktasında dini bilgi ve pratiklerin de dijital platformlara taşınmakta olduğu, dindar bireylerin beğenilerini dikkate alan uygulamaların farklı sosyal kategorileri de kapsayacak şekilde "içerik/hizmet sağlayıcılar" tarafından üretilmekte olduğu belirlenmiştir. Türkiye kaynaklı İslami mobil uygulamaları inceleyen, sınıflandıran ve tematik bir şekilde analiz eden bir çalışmanın bulunmaması, araştırmayı alan yazın için özgün kılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Din, İslam, Mobil Uygulama, Türkiye, Google Play Store.

Islamic Mobile Applications Produced in Turkey in Google Play Store: A Thematic Analysis

Abstract

This study discusses Islamic mobile applications produced in Turkey in the mobile application store entitled "Google Play Store". The increase in the number of mobile applications with every passing day and the continued expansion in their field of use, and moreover their interactiveness and functionality make a study in this field necessary. The aim of this study is to examine and categorize Islamic mobile applications, determine the common types of applications and present a thematic analysis concerning the varieties, content and functions of these applications. 724 Islamic mobile applications produced in Turkey, which are included in "Google Play Store", were determined and examined in line with this aim. While the quantitative data of the study (the number of applications in the category, the download rate and average scores) was analyzed using the SPSS 23 program, the qualitative data (the word cloud and the graphics) was analyzed using the MAXQDA 2020 program. In addition to this, the applications were also interpreted thematically based on 6 categories – "worship and rituals", "mobile learning and education", "lifestyle and consumption practices", "interaction and communication tools", "game and entertainment culture" and "the practices of daily life". As a result, it was determined that religious knowledge and practices are also being carried to digital platforms as a necessity of the digital age, and that "content /service providers" are being produced in a manner which includes the different social categories that take into account the likes of religious individuals. The fact that there are no other studies which examine, categorize and thematically analyze Islamic mobile applications produced in Turkey makes the study original for the literature.

Keywords: Religion, Islam, Mobile Applications, Turkey, Google Play Store.

GİRİŞ

Aktüel zamanda gündelik yaşamın akışı, önemli ölçüde dijital teknolojiler vasıtasıyla düzenlenmektedir. Böylesine bir toplumsal düzlemde bireyler, fiziki mekânların sınırları dışına çıkabilmekte, sanal bir uzamın imkânı sayesinde farklı bir kültür ve yaşam tarzı inşa edebilmektedir. Alıcı ve kaynak arasındaki iletişimin ve etkileşimin hız kazandığı tecrübe edilmekte olan dijital çağda, dini grupların da iletmek istedikleri mesajları ve diğer hemen hemen her şeyi dijital forma uyarlamak ve dijital platformlara aktarmak suretiyle dijital bir dini kültürün inşa edilmesine hizmet etmekte olduğu gözlenmektedir. Diğer bir deyişle maneviyat, dini inanç ve kültürel değerler de çağın ruhuna uygun olarak dijital bir ortama taşınmakta, üretilmekte ve hitap ettiği birey ve grupların kullanımına, tüketimine ve beğenisine sunulmaktadır.

Din ve dijitalleşme etkileşiminin doğasına atıfta bulunan çalışmalarda, web gezgininde din hakkında bilgi sağlanmasına ve/veya bilgilendirme-propaganda amacıyla kullanılmasına yani internetin iletişim aracı olarak kullanılmasına "religion-online", internetin dini katılım açısından etkileşimli bir ortam olarak kullanılmasına yani internetin ve onun türevlerinin bir etkileşim ortamı üretmesine "online-religion" (Young, 2013, s. 93; Helland, 2015, s. 3) denilmektedir. Campbell (2012)'in "networked religion-ağ tabanlı din" ve "digital religion-dijital din" tanımlaması da bu alandaki yaygın kullanımlardan biridir. Campbell (2013, s. 4)'a göre dijital din, yeni ve yerleşik olanın iç içe geçmesi ya da hem çevrim içi kültürün hem de geleneksel dinin özelliklerinin kesişmesi manasına gelmektedir.

Dini bilgiye erişim, dini sosyalleşme ve birtakım dini pratikleri yerine getirmede dijital teknolojilerden yararlanılması, şüphesiz birey ve grupların dini yaşayışlarındaki geleneksel seyrin değişmesine neden olmaktadır. Üstelik dijital platformların "interaktif", "çoğulcu" ve "akışkan" yapısı (Haberli, 2014, s. 71-72), kişilere zaman-mekân kısıtlaması olmaksızın dini bilgiye ve pratiklere ulaşabilmesine, paylaşımda bulunabilmesine, aynı inancı taşıyan kişilerle iletişim kurabilmesine, alternatif inanç dünyaları arasında gidip gelebilmesine vs. imkân vermekte hatta bu mekân kişinin yeni dini kimlikler edinebilmesine olanak sağlamaktadır. Nihayetinde birey ve gruplar çevrim dışı dünyanın yanı sıra çevrim içi olarak da "tele-var oluş"larını teyit etmektedir (Dereli, 2019).

Dijital teknolojilerin din ile eklemlenen yapısı, akıllı cihazlarda yer alan sanal mağazalar ve bu mağazalarda bulunan mobil uygulamalarda da kendini göstermektedir. Bu hususta "dini mobil uygulamalar" iletişim ve etkileşim ortamlarına temas eden doğası ile dijitalleşme ve din konularının kesişme noktalarından birini oluşturmaktadır. Bir yazılımın "içerik/hizmet sağlayıcılar" tarafından kodlanarak "son kullanıcılar" için kolay ve pratik bir şekilde "hazırlanmış ürünlere" dönüştürülmesine "mobil uygulamalar" denilmektedir. İş, eğitim, sağlık, finans, spor ve eğlence gibi birçok alanda üretilmiş mobil uygulamalar ile "son kullanıcıların" ihtiyaçlarının karşılanmakta olduğu gözlenmektedir. İnternet sitelerine göre "kota dostu" olması, uygulamaların ücretli ve ücretsiz bir şekilde teknik bir bilgiye ihtiyaç duyulmaksızın indirilebilmesi ve kişilere hızlı eyleme geçebilme imkânı vermesi gibi özelliklerinden dolayı mobil uygulamalar, birçok sosyal kategori tarafından talep edilmekte ve kullanılmaktadır.

Mobil uygulama pazar hacmi her geçen gün büyümekte, 2016'da 43,5 milyar dolar olan uygulama gelirleri, 2020 yılında 111 milyar dolara, indirilme oranı ise 218 milyara ulaşmış durumdadır. Küresel pazar payının %99'undan fazlasına sahip olan "Android" ve "iOS" işletim sistemleri, sektörün en başarılı mobil platformlarıdır. Küresel rekabetin bir sonucu olarak sanal mağazalar içindeki uygulama sayıları da her geçen gün artmaktadır. Öyle ki 2020 yılı verilerine göre mobil uygulama sayıları, 5 milyonu aşmış

durumdur. Bu uygulamaların önemli bir bölümü Google Play Store'da (3,15 milyon) bulunmaktadır (bk. Statista, 2021; App Annie & Sensor Tower'dan aktaran Business of Apps, 2021). Bu istatistiki bilgiler, mobil uygulamaların birey ve grupların gündelik yaşamlarında ne denli önemli ve işlevsel olduğunu ortaya koymaktadır.

Milyonlarca mobil uygulamanın varlığı ister istemez bu uygulamaların kategoriler halinde sunulmasını zorunlu kılmaktadır. Örneğin Google Play Store'da bulunan mobil uygulamalar (Aile, Alışveriş, Araçlar, Arkadaşlık, Çocuk Yetiştirme, Eğitim, Eğlence, Etkinlikler, Ev, Finans, Fotoğrafçılık, Google Cast, Güzellik, Haberler ve Dergiler, Haritalar ve Navigasyon, Hava Durumu, Karikatür, Kişiselleştirme, Kitaplar ve Referans, Kitaplıklar ve Kısa Sunum, Müzik ve Ses, Otomobil ve Araçlar, Oyunlar, Sağlık ve Fitness, Sanat ve Tasarım, Seyahat ve Yerel, Sosyal, Spor, Tıp, Verimlilik, Video Oynatıcılar ve Düzenleyiciler, Wear OS By Google, Yaşam Tarzı, Yeme İçme) 34 kategoriye ayrılmış durumdadır.

İçerik/hizmet sağlayıcılar tarafından tasarlanan/geliştirilen uygulamalar arasında "dini" veya "dinsel" içerikli uygulamalar da bulunmaktadır. Dinlerin sanal uzama kanalize olmasının güncel görünümünden biri olan dini mobil uygulamaların zengin bir içeriğe sahip olduğu ve bireylere çeşitlilik imkânı sunduğu söylenebilir. Mobil uygulamaların yer aldığı söz konusu sanal mağazalarda ilginç olan "din" ya da "maneviyat" adı altında bir kategorinin olmamasıdır. Diğer mobil uygulamalarda olduğu gibi dini mobil uygulamalarda da hedeflenen şey pratik olmasıdır. Böylelikle kişiler dini bilgilere kolay erişebilmekte, yardımcı programlar vasıtasıyla dini pratiklerini destekleyebilmekte, ibadet süreçlerini zamansal ve mekânsal kısıtlamalara bağlı kalmaksızın gerçekleştirebilme imkânına sahip olabilmektedir. Mobil uygulamalarda öne çıkan tasarım, işlevsellik ve verimlilik gibi hususlar dini mobil uygulamalar için de geçerlidir. Diğer bir deyişle dini mobil uygulamaların da kolay kullanılabilir bir tasarıma, estetik bir ara yüze (düzen, grafikler, görseller vb.), anlaşılabilir bir içeriğe ve bir ihtiyaca cevap vermesi beklenir. Öte yandan dini mobil uygulamaların işlevsel olduğu kadar "steril" bir içeriğe yani hem doğru bilgiye hem de inanç dünyasına duyarlı olması da arzu edilmektedir.

Bu çalışma, dini mobil uygulamaları konu edinmekte ve bu çerçevede sadece Türkiye kaynaklı olarak üretilmiş olan İslami mobil uygulamalara odaklanmaktadır. İslami mobil uygulamalar da nihayetinde birey ve grupların ihtiyaçlarını karşılamak, bir bakıma gündelik yaşamın akışını düzenlemek ya da yaşamın seyrine renk katmak için üretilmektedir. İslami mobil uygulamaların birey ve grupların ihtiyaç ve arzularına nasıl yanıtlar üretmekte olduğunu anlamak ve bu doğrultuda uygulamaların etkileşimselliğini ve işlevselliğini değerlendirmek bu araştırmanın temel problemidir. Bu problem doğrultusunda araştırmada, Müslüman bireyin beğenisine/tüketimine/kullanımına sunulan, çeşitli içeriklere ve işlevlere sahip olan İslami mobil uygulamaların sınıflandırılması ve tematik bir analizinin yapılması amaçlanmıştır.

Mobil uygulama sayısının her geçen gün artmakta ve kullanım alanının genişlemekte olduğu gözlenmektedir. Dini içeriğe sahip uygulamaların sayısı ayrıca indirilme, beğenilme ve yorum yapılma durumu dikkate alındığında geniş bir kitleye hitap etmekte olduğu anlaşılmaktadır. Üstelik kişilerin sadece dini bilgiye erişim ya da dini pratikleri öğrenme hususunda değil aynı zamanda paylaşımda bulunmak, duygu ve düşüncelerini aktarmak, sosyalleşmek ve eğlenmek kısacası dijital bir kültürün hem üreticisi hem de taşıyıcısı olmak için de söz konusu uygulamaları deneyimlemekte olduğu gözlenmektedir. Böylesine bir etkileşimselliğe sahip bir alanın çok boyutlu ve bütünsel bir şekilde ele alınmasının alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Türkçe alan yazında doğrudan Türkiye kaynaklı İslami mobil uygulamaları

255 _____ *Google Play Store'daki Türkiye Kaynaklı İslami Mobil Uygulamalar: Tematik Bir Analiz* inceleyen bir çalışma bulunmamaktadır. Dolayısıyla bu çalışma, Türkiye kaynaklı İslami mobil uygulamaların incelenmesini içeren ilk çalışma olma özelliğini taşımaktadır.

İlgili Alan Yazındaki Çalışmalar

Mobil uygulamaların sınıflandırılmasına ve belirli kategorilere yerleştirilmesine yönelik ilgili alan yazında gerçekleştirilmiş birtakım çalışmalar bulunmaktadır: Uygulamaların içerik bilgilerini kullanarak önceden tanımlanmış kategorilere göre yerleştirilmesi (Zhu, Cao, Chen, Xiong & Tian, 2012; Zhu, Chen, Xiong, Cao & Tian, 2013); otomatik metin taramasına dayalı mobil uygulamaların sınıflandırılması (Berardi, Esuli, Fagni & Sebastiani, 2015); "SimApp" adlı uygulama ile çevrim içi bir çekirdek algoritması üzerinden benzer uygulamaların tespit edilmesi ve sınıflandırılması (Chen, Hoi, Li & Xiao, 2015); akıllı telefon günlüklerine uygulanan nöral dil modeli üzerinden uygulamaların kategorize edilmesi (Radosavljevic vd., 2016); uygulama mağazasından ve çevrim içi yayınlardan alınan içeriklerle zenginleştirilen metinsel açıklamalardan hareketle uygulamaların işlevlerine göre sınıflandırılması (Lavid Ben Lulu & Kuflik, 2016); uygulamaların öz niteliklerinden hareketle hiyerarşik kümeleme yöntemi üzerinden kategorize edilmesi (Al-Subaihin vd., 2016); FRAC+ (bir filtreleme algoritması) ile veri odaklı bir konu modeli üzerinden uygulamaların olması gereken uygun kategorilere otomatik olarak yerleştirilmesi (Surian, Seneviratne, Seneviratne & Chawla, 2017) ve son olarak uygulamaların metin açıklamasına dayanarak Arapça uygulamaların sınıflandırılması (Fuad & Al-Yahya, 2021) gibi çeşitli çalışmalar söz konusudur.

Mobil uygulama mağazalarında "din" veya "maneviyat" adı altında bir kategorinin bulunmaması, milyonlarca uygulama içinde "dini" veya "dinsel" içerikli uygulamaların tespit edilmesini güçleştirmektedir. Bu durum ilgili alan yazındaki çalışmaların sınırlı kalmasına sebebiyet vermektedir. Wagner (2013)'in "You are what you install: Religious authenticity and identity in mobile apps" adlı çalışması ile Campbell ve arkadaşlarının (2014) "There's a religious app for that! A framework for studying religious mobile applications" adlı makalesi bu kapsamda gerçekleştirilmiş ilk çalışmalardır. Wagner (2013) çalışmasında dini deneyime odaklanarak iTunes uygulama mağazasında bulunan dini mobil uygulamaları incelemiş ve bu uygulamaları altı kategoriye ayırmıştır: Dua, ritüeller, kutsal metin, dini sosyal medya, kişiselleştirme ve odaklanma/meditasyon. Campbell ve arkadaşları (2014) tarafından gerçekleştirilen çalışmada da iTunes uygulama mağazasında bulunan 488 dini mobil uygulamaya odaklanılmış akabinde Budizm, Hristiyanlık, Hinduizm, İslam ve Yahudilik olmak üzere beş büyük dünya dini ile ilgili olan 451 uygulama kapsamlı bir şekilde incelenmiş, uygulamaların işlevlerine ve amaçlarına yönelik yeni bir tipoloji denemesi yapılmıştır. Çalışma sonucunda 11 tipoloji geliştirilmiştir: Dua, odaklanma/meditasyon, ritüeller, kutsal metin, adanmışlık, dini yardımcı araçlar, dini sosyal medya, dini oyunlar, dini bilgelik ve liderler, dini medya yayınları ve çocuklar için dini uygulamalar. Ayrıca bu çalışma kapsamında dini mobil uygulamalar (i) dini ritüellere yönelik uygulamalar ve (ii) dini içerik barındıran uygulamalar olmak üzere ikiye ayrılmıştır.

Yeni medya ve mobil iletişim teknolojilerinin din üzerindeki etkilerini ele alan, bu çerçevede mobil cihazların ve uygulamaların dini bilgiye erişimdeki ve pratikleri yerine getirmedeki işlevselliğini ele alan (Doğan, 2018; Haberli, 2019); Hristiyanlık, İslamiyet, Yahudilik ve Budizm gibi dinleri ele alarak dinlerarası bir perspektif ile bu dinlere yönelik olarak geliştirilen ve yaygın kullanılan mobil uygulama örnekleri üzerinden dijitalleşme ve din ilişkisini değerlendiren (Menekşe, 2015), Türkçe alan yazında yer alan sınırlı sayıda çalışma da bulunmaktadır. Ancak bu araştırmada olduğu gibi söz konusu çalışmalarda İslami mobil

uygulamaların sınıflandırılmasına ve tematik olarak değerlendirilmesine yönelik bir içerik bulunmamaktadır.

Mobil uygulama mağazalarının zamanla çeşitlenmesi ve dini mobil uygulamaların her geçen gün artış göstermesi sebebiyle, bu alanda çalışan araştırmacıların spesifik konulara eğilmek zorunda kaldıkları gözlenmektedir. İslami mobil uygulamalar da bu birikimin ve artışın bir sonucu olarak giderek daha fazla kişi tarafından inceleme konusu yapılmaktadır. Bu kapsamdaki ilk ve tek inceleme, tanımlama ve sınıflandırma çabası Hameed ve arkadaşlarının (2019) "Survey, analysis and issues of Islamic Android apps" adlı çalışmasıdır. Google Play Store'da bulunan 300 İslami uygulamanın incelenmesi (indirme sayıları, derecelendirme ve işlevlerine yönelik olarak), ortak özelliklerine göre farklı kategorilere ayrılması, daha az uygulamanın geliştirildiği ya da hiç geliştirilmediği alanların tespit edilmesi ve kullanıcıların görüşlerine başvuru yapılarak İslami uygulamaların kullanıcılar tarafından neden kullanılmakta olduğunun ve günlük yaşamlarındaki işlevselliğinin tartışılması hedeflenmiştir. Çalışma sonucunda beşli bir sınıflandırma yapılmıştır: Kur'an, Kible, Hadis, Zekât, Dua.

Mobil uygulama mağazalarının çeşitlenmesi kadar içerik/hizmet geliştiricilerin ve son kullanıcıların giderek artması, bu alanda özelleştirilmiş çalışmaların yapılmasını zorunlu kılmaktadır. Öyle ki bu çalışma örneğinde görüldüğü üzere sadece Google Play Store'da bulunan ve Türkiye kaynaklı geliştirilmiş olan 724 İslami mobil uygulama bulunmaktadır. Dolayısıyla bu yönüyle çalışma, önceki sınıflandırma çabalarından ayrılmaktadır. Diğer bir farklılık ise önceki çalışmalardaki sınıflandırmanın kategorik olarak bu çalışmada ise hem kategorik hem de tematik olarak yapılmasıdır.

Araştırmanın Amacı

Dijital medya ve din etkileşiminin güncel görünümülerinden biri olarak İslami mobil uygulamalar gösterilebilir. Araştırmanın amacı, İslami mobil uygulamaları incelemek ve sınıflandırmak, yaygın uygulama türlerini belirlemek, bu uygulamaların çeşitleri, içerikleri ve işlevlerine dair tematik bir analiz sunmaktır. Bu kapsamda oluşturulmuş olan araştırma problemleri şu şekildedir:

- İslami mobil uygulamaların çeşitleri nelerdir?
- İslami mobil uygulamalarda üretilen içerikler nelerdir?
- Son kullanıcılar tarafından en çok kullanılan, beğenilen ve yorum yapılan uygulamalar nelerdir?
- İslami mobil uygulamaların etkileşim ve işlevselliği nasıl değerlendirilebilir?

Araştırmanın Yöntemi

Araştırma Deseni

İslami mobil uygulamaların analiz sürecinde, karma yöntem tercih edilmiştir. Karma yöntem, bir araştırmacının nicel ve nitel veri setlerini birleştirerek çıkarımlar yapmasına, derinlemesine bakış açısı sunmasına ve araştırmanın güçlü yönlerini geliştirmesine olanak tanımaktadır. Araştırma deseni olarak iki ya da tek bir veri çeşidi üzerinden nitel ve nicel analiz yapılmasına imkân veren "yakınsak karma desen" tercih edilmiştir. Niteliksel olarak ayrıntılı görüş ve içeriklerin ortaya koyulabilmesi, niceliksel olarak ise sayısal verilerin incelenebilmesi için hem nitel hem de nicel veri seti birlikte değerlendirilmiş ve neticede bütüncül bir anlayışın geliştirilebilmesi hedeflenmiştir (Teddle & Tashakkori, 2009; Creswell, 2014, s. 627; Plano Clark & Creswell, 2015, s. 385-386). Bu kapsamda öncelikle İslami mobil uygulamaların nicel verileri (kategori içindeki uygulama sayısı, indirilme oranı, kullanıcı yorumları ve ortalama puanlar) derlenmiştir.

Sonrasında ise uygulamalar içeriklerine, sunmuş oldukları hizmetlere/işlevlere yönelik olarak tematik olarak sınıflandırılmış ve yorumlanmıştır.

Belirli bir amaca yönelik olarak çalışma grubunun seçilmesi için genellikle “rastlantısal olmayan örneklem” tercih edilmektedir (Neuman, 2014, s. 320). Google Play Store’da milyonlarca mobil uygulama bulunmaktadır. Bu uygulamaların bir kısmını ise İslami içerikli mobil uygulamalar oluşturmaktadır. Çalışmanın amacına uygun olarak bilgi açısından zengin durumların seçilmesi anlamına gelen “amaçlı örnekleme” ve bu örneklemin bir çeşidi olan araştırma problemi ile ilgili olarak evrende yer alan çok sayıdaki durumdan tipik/ortalama durumun seçilmesi anlamına gelen “tipik durum örnekleme” metodu kullanılmıştır (Yıldırım & Şimşek, 2005, s. 107-110). Bu doğrultuda uygulamaların seçiminde iki ölçüt esas alınmıştır: Bunlardan biri uygulama geliştiricisinin Türkiye kaynaklı olmasıdır. Diğeri ise uygulamaların önceden belirlenen 22 anahtar kelime grubuna göre taramaya tabii tutulmasıdır. Nihayetinde 724 adet İslami mobil uygulama tespit edilmiş ve araştırmanın örneklemine dâhil edilmiştir.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Bu çalışmada, İslami mobil uygulamaların tespit edilmesi, verilerin toplanması ve analizi için bir araştırma modeli tasarlanmış, mobil uygulama platformlarındaki çevrim içi hareketlilik anlaşılmasına çalışılmıştır. Çalışma kapsamında gerçekleştirilen adımlar şu şekildedir:

- İlk önce çalışmada kullanılacak anahtar kelimeler tespit edilmiş ve akabinde Google Play Store’da belirlenen 22 anahtar kelime grubu (Ramazan, kurban, Kur’an-ı Kerim, hac, namaz, zekât, dua, İslami dergi, İslami hikâye, tesettür giyim, helal gıda, dini oyun, İslami takvim, İslami çıkartma, İslami evlilik, İslami müzik, İslami isim, dini söz, dini mesaj, İslami duvar kâğıdı, din eğitimi, engellilere yönelik dini uygulama) üzerinden bir tarama yapılmıştır.
- İçerik/hizmet geliştiricisi Türkiye kaynaklı olan İslami mobil uygulamalar belirlenerek örneklem grubuna dâhil edilmiştir.
- Örneklem grubunda yer alan İslami mobil uygulamalar, içeriklerine göre kategorilere ayrılmıştır.
- Uygulamaların nicel verileri (kategori içindeki uygulama sayısı, indirilme oranı, kullanıcı yorumları ve ortalama puanlar) SPSS 23, nitel verileri (kelime bulutu, grafikler vb.) ise MAXQDA 2020 sürümü ile analiz edilmiştir.
- Son aşamada ise İslami mobil uygulamalar, etkileşim ve işlevleri açısından tematik olarak sınıflandırılmış ve yorumlanmıştır.

Araştırmanın Zorlukları ve Sınırlılıkları

Araştırma sürecinde, Google Play Store’da “din”, “maneviyat” ya da “İslam” kategorisinin bulunmaması, dini bir içeriğe sahip çok sayıda mobil uygulamanın var olması, bazı uygulamalar ile ilgili yeterli ve güvenilir bilginin olmaması, Türkiye kaynaklı mobil uygulamaları ayırt edebilecek bir filtreleme seçeneğinin bulunmaması ve son olarak sanal mağazaların dinamik bir yapıya sahip olması nedeniyle birtakım sınırlılıklar ortaya çıkmıştır. Söz konusu sınırlılıklardan dolayı tam ve kapsayıcı bir tarama stratejisi geliştirmek mümkün değildir. Bu durum İslami mobil uygulamalara yönelik bir sınıflandırma yapılmasını güçleştirmektedir. Ayrıca İslami mobil uygulamalar kapsamında toplanan veriler (kategori içindeki uygulama sayısı, indirilme oranı, kullanıcı yorumları ve ortalama puanlar) sürekli olarak değişebilmektedir. Diğer bir ifadeyle dijital dünyanın akışkanlığına istinaden kişilerin istedikleri

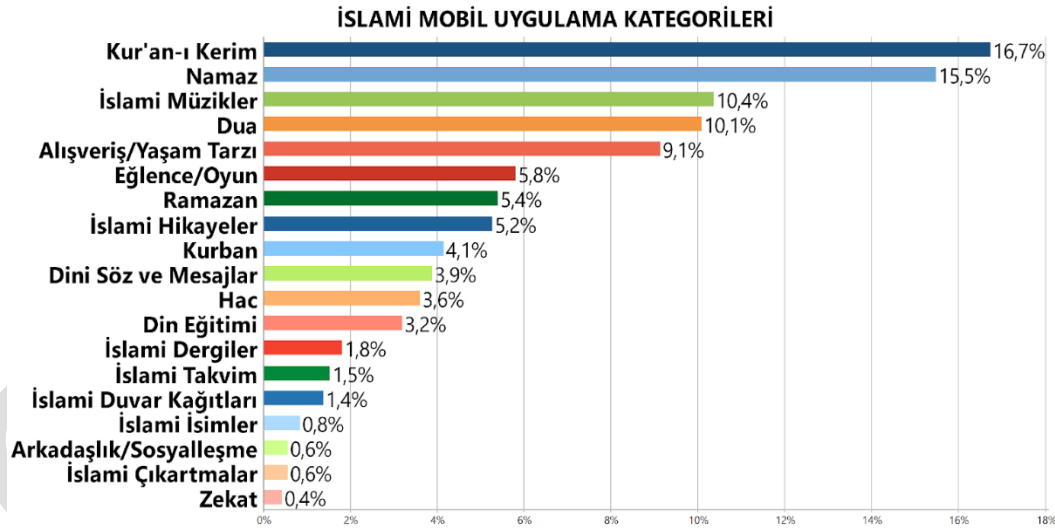
Kadınlara ve çocuklara yönelik geliştirilmiş/üretmiş olan İslami mobil uygulamaların varlığı, bu iddiayı teyit eder niteliktedir.

İslami Mobil Uygulama Kategorileri

Mobil uygulamaların cezbedici yönlerinden biri de kişiselleştirilebilir bir içeriğe sahip olabilmesidir. Diğer bir deyişle akıllı telefonlar kişisel bir aksesuar olarak düşünülürse, söz konusu aksesuarlar içinde bulunan mobil uygulamalar da kişiye kendisine aitmiş gibi görülebilir. Mobil uygulama üreticileri, bu nedenle, farklı sosyal kategorilere uygun mobil uygulamalar tasarlamaktadır. Dini mobil uygulamalar da nihayetinde esas olarak dindar bir bireyin beğenisini kazanmak için geliştirilmektedir. Herhangi bir mal ve hizmetin tüketilmesinde/kullanılmasında/beğenilmesinde olduğu gibi bir bakıma "son kullanıcının" tercihte bulunabilmesine imkân veren çok sayıda dini mobil uygulama bulunmaktadır.

Türkiye kaynaklı olarak tasarlanan/geliştirilen 724 İslami mobil uygulamanın da farklı sosyal kategorilerin referans alınarak geliştirilmiş olabileceği düşünülmektedir. Söz konusu uygulamaların kategorik olarak sınıflandırılması sonucunda, İslami mobil uygulamaların 19 kategoriye ayrılabilceği saptanmıştır.

Tablo 1. İslami Mobil Uygulama Kategorileri



İslami mobil uygulamalar arasında %16,7 oranı ile en çok "Kur'an-ı Kerim", %0,4 oranı ile en az "Zekât" uygulamaları yer almaktadır. İslam dininin ibadetlerine ilişkin yani namaz, dua ve oruç (Ramazan) gibi uygulamaların diğer İslami uygulamalara göre daha çok üretilmekte olduğu görülmektedir. Dindar bir bireyin yaşam tarzı ve tüketim alışkanlıklarına yönelik olarak geliştirilmiş uygulamaların oranı ise %9,1'dir. Bir bakıma çağın ruhuna uygun olarak mobil uygulamalar üzerinden üretilmekte olan bir "dindar tüketim kültürünün" varlığından söz edilebilir. Boş zaman etkinliği çerçevesinde sıkça kullanılan mobil uygulamaların yanı sıra dindar bireylere yönelik oyun ve eğlence içerikli uygulamaların da üretilmekte olduğu görülmektedir (%5,8). Gündelik yaşamın akışı içinde kişilerin kullanabilecekleri "yardımcı araçların" da ("Dini Söz ve Mesajlar", "İslami Takvim" ve "İslami İsimler" gibi) içerik/hizmet geliştiricileri tarafından üretilmekte olduğu anlaşılmaktadır.

İslami mobil uygulamaların %99,3'ü ücretsiz, %0,7'si ise ücretlidir. Bir bakıma üretilen/geliştirilen uygulamalar, açık erişime sahiptir. Yaş sınırı açısından değerlendirildiğinde uygulamaların %96,5'i 3 yaş ve üzeri, %0,1'i 12 yaş ve üzeri, %1,7'si 16 yaş ve üzeri, %0,4'ü 18 yaş ve üzeridir. Bunun yanı sıra uygulamaların %1,2'si ebeveyn rehberliğini önermektedir. Ağırlıklı olarak her yaş grubuna hitap edebilen uygulamaların olduğu ancak arkadaşlık, evlilik, sohbet ve mesaj uygulamalarında, belirli bir yaş sınırlamasının olduğu anlaşılmaktadır.

En Çok İndirilen İslami Mobil Uygulamalar

Popüler kullanım alanı açısından İslami mobil uygulamaların bazıları daha çok tercih edilmektedir. Üretilen/geliştirilen içeriklerin/hizmetlerin popülaritesini anlayabilmek amacıyla kategori ve alt kategorilerine göre ayrılan, indirilme sayısı 1 milyon ve üzeri olan İslami mobil uygulamalar en yüksekte başlamak üzere aşağıya doğru sıralanmıştır.

Tablo 2. İndirilme Sayısı 1 Milyon ve Üzeri Olan İslami Mobil Uygulamalar

Uygulama Adı	Kategori	Alt Kategori	Puan	İndirilme
Ezan Vakti Pro: Namaz Vakitleri, Kuran, Kible	Namaz	Namaz Vakti/Alarm/Ezan/ Kible	4,6	10 Mn+
Ezan Vakitleri, Kible, Kuran: Muslim Assistant	Namaz	Namaz Vakti/Alarm/Ezan/ Kible	4,7	10 Mn+
Modanisa - Tarzını Yansıtır	Alışveriş	Tesettür Giyim	3,7	10 Mn+
İnternetsiz Kur'an-ı Kerim	Kur'an	Kur'an-ı Kerim	4,6	5 Mn+
Namaz Vakitleri	Namaz	Namaz Vakti/Alarm/Ezan/ Kible	4,7	5 Mn+
Ezan Alarmı	Namaz	Namaz Vakti/Alarm/Ezan/ Kible	4,7	1 Mn+
Ezan Vakti/Namaz Saati Klasik	Namaz	Namaz Vakti/Alarm/Ezan/ Kible	4,4	1 Mn+
Kible Yönü Bulma Pusulası, Diyanet Namaz Vakitleri	Namaz	Namaz Vakti/Alarm/Ezan/ Kible	4,7	1 Mn+
Namaz Vakti-Ezan Vakti	Namaz	Namaz Vakti/Alarm/Ezan/Kible	4,2	1 n+
Ezan Vakti: Namaz Vakitleri, Kible, Zikirmatik	Namaz	Namaz Vakti/Alarm/Ezan/Kible	4,5	1 Mn+
Namaz Duaları ve Sureleri	Namaz	Namaz Sure ve Duaları	4,5	1 Mn+
Dua ve Sureler	Namaz	Namaz Sure ve Duaları	4,7	1 Mn+
Namaz Sureleri ve Dualar	Namaz	Namaz Sure ve Duaları	4,6	1 Mn+
Dualar	Dua	Önemli Dualar	4,6	1 Mn+
Sesli Görüntülü Kur'an-ı Kerim	Kur'an	Sesli Kur'an	4,2	1 Mn+
Sesli Elif Ba Kur'an Öğren	Kur'an	Sesli Kur'an	4,5	1 Mn+
Elif Ba	Kur'an	Kur'an-ı Kerim	4,7	1 Mn+
Kur'an Ezberleme	Kur'an	Kur'an-ı Kerim Öğrenme	4,7	1 Mn+
Sefamerve	Alışveriş	Tesettür Giyim	4,2	1 Mn+
Moda Selvim	Alışveriş	Tesettür Giyim	4,4	1 Mn+
Elif Ba Oyun – Türkçe	Oyun ve Eğlence	Elif Ba Oyunları	4,3	1 Mn+

Araştırma kapsamına dâhil edilen uygulamalar içerisinde 21 İslami mobil uygulamanın 1 milyon ve üzeri indirilmiş olduğu görülmektedir. En çok indirilen uygulamaların “Namaz” kategorisinde yer aldığı anlaşılmaktadır. İslam’ın beş şartından biri olan namaz ibadetinin birtakım ölçütlere göre yapılması (namaz kılacak kişinin yönünü kibleye-Mekke’de bulunan Kâbe’ye çevirmesi gibi), icrası öncesi, sırası ve sonrasında izlenmesi gereken kuralların olması (abdest, ezan, niyet, tekbir, sure, dua vb.) bilgi ve rehberlik açısından kişilere yardımcı olacak araçların yani mobil uygulamaların da bu manada geliştirilmesine imkân tanımaktadır. Bunun yanı sıra “Dua”, “Kur’an-ı Kerim” “Alışveriş ve Yaşam Tarzı” ile “Oyun ve Eğlence” kategorilerindeki bazı uygulamaların da popüler oldukları görülmektedir. Burada dikkati çeken hususlardan biri çevrim içi mekânın sadece bilgi ve rehberlik açısından değil aynı zamanda oyun ve eğlence kültürü ya da yaşam tarzı ve tüketim tercihleri açısından da dindar bireyler tarafından kullanılmakta olduğudur. İndirilme sayıları dikkate alındığında İslami mobil uygulamaların popülaritesinin yüksek olduğu söylenebilir.

Yorum Sayısı Açısından En Yüksek İslami Mobil Uygulamalar

Mobil uygulamaları tecrübe eden ve bu hususta deneyimlerini paylaşmak isteyen kullanıcılar hem söz konusu uygulamaya puan verebilmekte hem de yorum yaparak bir değerlendirmede bulunabilmektedir. Aşağıdaki tabloda Türkiye kaynaklı İslami mobil uygulamalar içerisinde yorum sayısı en yüksek olan 10 uygulamaya ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

Tablo 3. Yorum Sayısı En yüksek 10 İslami Mobil Uygulama

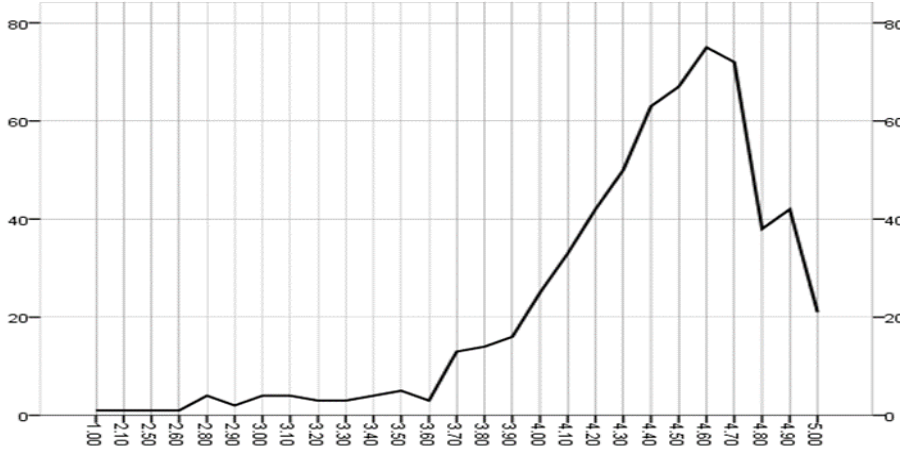
Uygulama Adı	Kategori	Alt Kategori	Puan	Yorum
Ezan Vakti Pro: Namaz Vakitleri, Kuran, Kible	Namaz	Namaz Vakti/Alarm/Ezan/Kible	4,6	588.170
Ezan Vakitleri, Kible, Kuran: Muslim Assistant	Namaz	Namaz Vakti/Alarm/Ezan/Kible	4,7	249.582
İnternetsiz Kur’an-ı Kerim	Kur’an	Kur’an-ı Kerim	4,6	83.175
Namaz Vakitleri	Namaz	Namaz Vakti/Alarm/Ezan/Kible	4,7	71.829
Ezan Vakti/Namaz Saati Klasik	Namaz	Namaz Vakti/Alarm/Ezan/Kible	4,4	53.306
Ezan Vakti	Namaz	Namaz Vakti/Alarm/Ezan/Kible	4,5	48.937
Modanisa - Tarzını Yansıtır	Alışveriş	Tesettür Giyim	3,7	36.602
Ezan Alarmı	Namaz	Namaz Vakti/Alarm/Ezan/Kible	4,7	26.046
Kur'an Ezberleme	Kur’an	Kur’an-ı Kerim Öğrenme	4,7	24.979
Smerkand Takvimi Yeni	İslami Takvim	İslami Takvim	4,7	22.676

En çok indirilen İslami mobil uygulamalarda olduğu gibi en çok yorum alan uygulama kategorisinin “Namaz” olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra “Kur’an-ı Kerim”, “Alışveriş ve Yaşam Tarzı”, “İslami Takvim” de son kullanıcılar tarafından en çok değerlendirilen İslami mobil uygulamalardır. Şikâyet, öneri ve değerlendirme şeklindeki kullanıcı memnuniyetini yansıtan söz konusu ifadeler, diğer kullanıcıların da dikkatine sunulmaktadır. Yorumlar aynı zamanda içerik/hizmet sağlayıcılara uygulamayı geliştirme/güncelleme imkânı vermektedir.

İslami Mobil Uygulamaların Puan Değerlerine İlişkin Bilgiler

İçerik/hizmet sağlayıcılar, geliştirdikleri uygulamaların kullanıcılar tarafından 1 ve 5 arasında bir puan verilmesini istemektedir. Bir mobil uygulama ne kadar çok kişi tarafından değerlendirilir ve buna göre yüksek puan alırsa, o uygulama, diğerlerinin önüne geçmekte yani milyonlarca uygulama içinde görünür olmakta ve buna istinaden reklam gelirleri artmaktadır.

Tablo 4. İslami Mobil Uygulamaların Puan Ortalamaları



İslami mobil uygulamaların ortalama puan değeri 4,37'dir. En çok tekrar eden puan değeri ise 4,6'dır. Bu ortalamalar içerik/hizmet sağlayıcılar tarafından geliştirilen İslami mobil uygulamaların kullanıcılar tarafından önemli ölçüde beğenildiğini göstermektedir. Öte yandan İslami mobil uygulamaların %15,9'unda yorum, %16,2'sinde ise puan değerlendirmesi bulunmamaktadır. Bir uygulamanın ne yorum ne de puan değerlendirmesinin olmaması, o uygulamanın işlevsiz ya da tasarım noktasında yetersiz olduğunu göstermektedir.

İslami Mobil Uygulamaların Tematik Analizi

İslami mobil uygulamalara yönelik gerçekleştirilen kategorik bir sınıflandırmanın yanı sıra çalışmada aynı zamanda tematik bir analiz yapılmış, ele alınan uygulamalar işlevlerine yönelik olarak 6 tema altında ayrıntılı olarak incelenip, yorumlanmıştır.



Şekil 2. İslami Mobil Uygulamaların Tematik Analizi

1) İbadetler ve Ritüeller Çerçevesinde İslami Mobil Uygulamalar

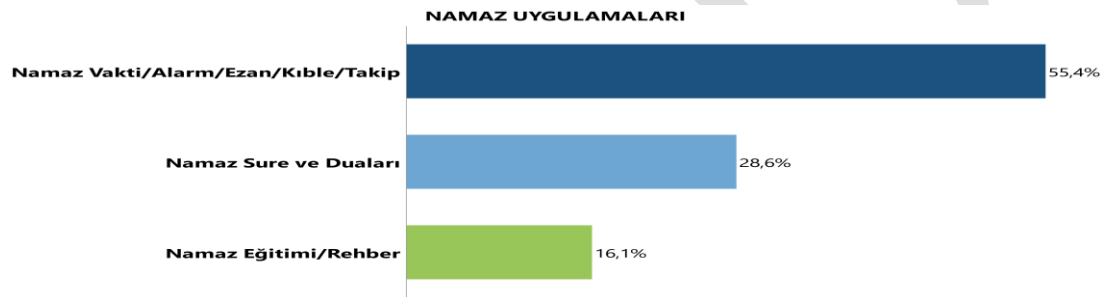
İslam dinine ait ibadetleri ve ritüelleri öğrenme, hatırlama veya pekiştirme çabasında olan bir birey için İslami mobil uygulamalar pratik bir bilgi rehberidir. Dijital bir çağın gerekliliği olarak dini bilgi ve pratikler hem çevrim dışı yaşamda geleneksel yazılı ve sözlü hem de çevrim içi ortamda dijital bir şekilde

Google Play Store'daki Türkiye Kaynaklı İslami Mobil Uygulamalar: Tematik Bir Analiz aktarılmaya devam etmektedir. Ancak dini rehberliğin önemli ölçüde artık ağ tabanlı dijital platformlarda üretilmekte olduğu da gözlenmektedir.

İbadetler ve dini ritüeller çerçevesinde bilgi verme ve yol gösterme işlevine sahip olan İslami mobil uygulamalar kendi içinde altı kategoriye ayrılmıştır: Namaz, Ramazan/Oruç, Hac-Umre, Kurban, Dua ve Zekât.

Namaz Uygulamaları: İslam'ın temel şartlarından biri kabul edilen namaz, günün belli zaman dilimlerinde gerçekleştirilen ve farz kabul edilen bir ibadettir. Allah'ı anma, yaratıcıya sığınma, arınma ve bir teslimiyet biçimi olarak görülmektedir. İslami mobil uygulamalar arasında en çok tercih edilen ikinci kategori olan "Namaz" ile ilgili geliştirilmiş 112 uygulama tespit edilmiştir. Bu uygulamaların alt kategorileri ve uygulama sayılarına ilişkin bilgiler şu şekildedir:

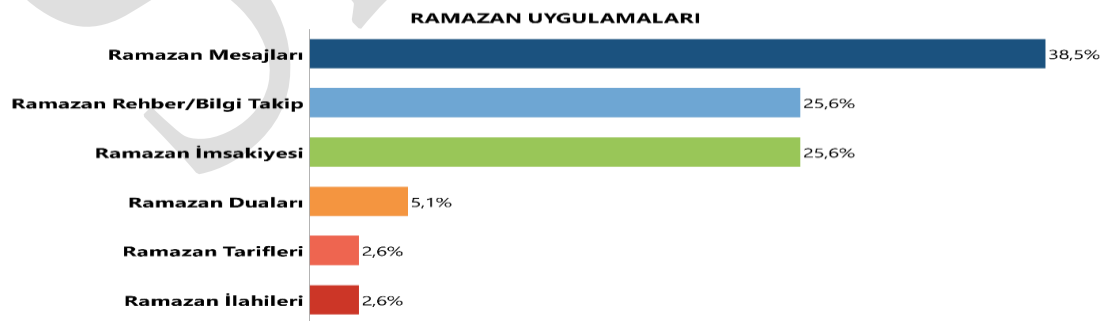
Tablo 5. Namaz Uygulamalarına İlişkin Alt Kategoriler



Namaz uygulamalarının puan ortalaması 4,39'dur. Bu kategorideki uygulamaların işlevleri şu şekildedir: Namaza dair bilgi ve pratikleri ayrıca sure ve duaları öğrenebilme, ajanda özelliği ile namaz vakitleri konusunda kontrol sağlayabilme, konum (GPS) bilgisi üzerinden yakında bulunan camileri bulabilme ve pusula özelliği ile kible yönünü tespit edebilme.

Ramazan/Oruç Uygulamaları: Kur'an-ı Kerim ayetlerinin inmeye başladığı ve İslam'ın temel şartlarından biri olan oruç ibadetinin gerçekleştirilmiş olduğu "Ramazan", Hicrî takvime göre 9. aydır. Çalışma kapsamında 39 adet "Ramazan/Oruç" uygulaması tespit edilmiştir. Bu uygulamaların alt kategorileri ve uygulama sayılarına ilişkin bilgiler şu şekildedir:

Tablo 6. Ramazan Uygulamalarına İlişkin Alt Kategoriler

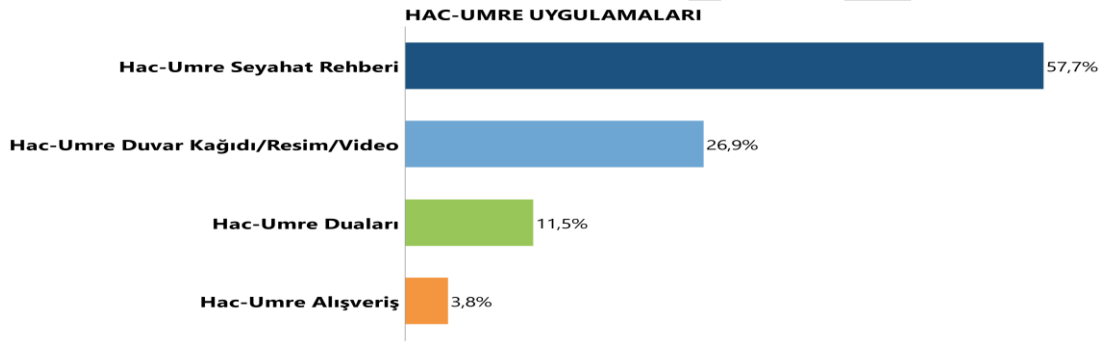


Kategorinin puan ortalaması 4,28'dir. Bu kategorideki uygulamaların işlevleri şu şekildedir: Hazır mesaj şablonları/kartları vasıtasıyla etkileşim ve sosyalleşme imkânı verebilme, oruç hakkında genel bilgileri (oruç tutmanın faziletleri, oruç tutmama ve orucu bozmayla ilgili hükümler ve orucu bozan

durumlar gibi) öğrenebilme, ne zaman oruç tutmaya başlanacağına ve sonlandıracağına dair bilgileri alabilme (İmsakiye), iftar ve sahur sofraları için alternatif yemek tarifleri öğrenebilme, ramazan dualarını okuyabilme ve ramazan ilahilerini dinleyebilme.

Hac-Umre Uygulamaları: “Hac”, İslam’ın beş şartından biri olan, yılda bir kez Mekke’ye yapılan kutsal yolculuğu ifade eden, Kâbe’yi ziyaret ve tavaf ritüelini kapsamakta olan bir ibadettir. “Umre” ise hac ibadetinden farklı olarak sünnet olan ve hac zamanı dışındaki yolculukları ve ziyaretleri ifade etmek için kullanılmakta olan bir ritüeldir. Çalışma kapsamında 26 adet Hac-Umre uygulaması tespit edilmiştir.

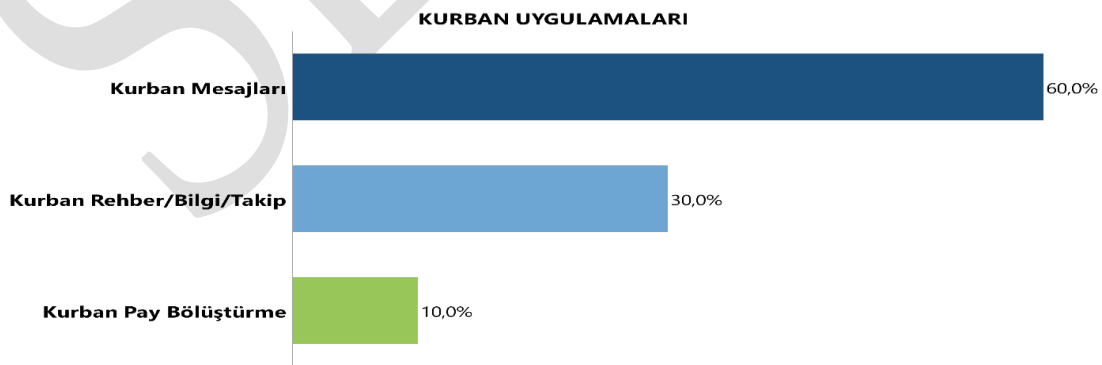
Tablo 7. Hac-Umre Uygulamalarına İlişkin Alt Kategoriler



Kategorinin puan ortalaması 4,63’tür. Bu kategorideki uygulamaların işlevleri şu şekildedir: Söz konusu kutsal yolculuk öncesi, sırası ve sonrasında bütün süreçler hakkında bilgi alabilme (Seyahat Rehberi), konum bilgisi (GPS teknolojisi) sayesinde kutsal yerlere kolay erişim sağlayabilme, hac ve umre süresince gerçekleştirilmesi gereken ibadetleri öğrenebilme, fotoğraf ve video gibi görsel araçlar vasıtasıyla gidilecek yerleri önceden tanıyabilme/keşfedebilme, yolculuk süresince kişinin alışveriş yapabileceği yerleri ve bu yerlerde satın alabileceği şeyleri öğrenebilme.

Kurban Uygulamaları: “Kurban”, Allah’a yaklaşmak amacıyla yapılan, belirli şartları taşıyan hayvanın yine belirli bir vakitte İslami usullere göre kesilmesine denir. İslami mobil uygulamalar arasında kurban ibadeti ile ilgili 30 adet uygulama tespit edilmiştir.

Tablo 8. Kurban Uygulamalarına İlişkin Alt Kategoriler

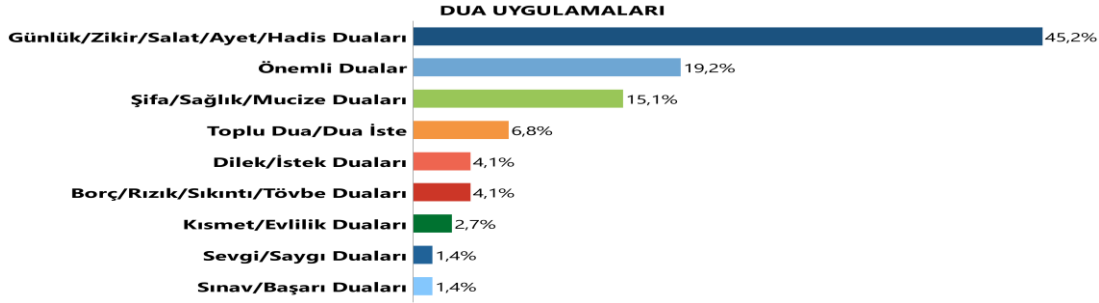


Kategorinin puan ortalaması 4,39’dur. Bu kategorideki uygulamaların işlevleri şu şekildedir: Hazır mesaj şablonları/kartları vasıtasıyla etkileşim ve sosyalleşme imkânı verebilme, kurban olabilecek hayvanlara, kurban kesiminde dikkat edilecek hususlara, kurban kesim yerlerine, pay bölüştürmeye,

kurban öncesi ve sonrası yapılması gereken ibadetlere, kişinin bağış yapabileceği yerlere ilişkin bilgiler verebilme.

Dua Uygulamaları: Bireylerin yaratıcı ile ilişki kurma, şükretme, maddi ve manevi olarak isteklerini talep edebilme şekli olan dua ile ilgili 73 uygulama tespit edilmiştir. Bu uygulamaların alt kategorileri ve uygulama sayılarına ilişkin bilgiler şu şekildedir:

Tablo 9. Dua Uygulamalarına İlişkin Alt Kategoriler



Kategorinin puan ortalaması 4,6'dır. Dua ile ilgili uygulamalar kendi içinde iki kategoriye ayrılabilir. Buna göre bireysel ya da toplu olarak gerçekleştirilen ibadetlerin öncesi, sırası ve sonrasında okunan "dini bir pratik olarak dua" ayrıca bireyin ya da grubun kendisi ya da başkası için okuduğu "istekte bulunma anlamında dua" şeklinde bir ayırım yapılabilir. Kişiler, gündelik dillerinin dışında dua etmek istediklerinde de bu tür uygulamaları kullanabilmektedir.

Zekât Uygulamaları: İslam'ın beş şartından biri olan zekât, dinen varlıklı kabul edilen kişilerin sahip olduğu mal ve serveti, yine dinen belirlenen ölçülerde, yoksullara ve ihtiyaç sahiplerine vermesidir. Zekât konusunda 3 İslami mobil uygulama tespit edilmiştir.

Tablo 10. Zekât Uygulamalarına İlişkin Alt Kategoriler



Kategorinin puan ortalaması 4,25'tir. Bu kategorideki uygulamaların işlevleri şu şekildedir: Zekât miktarını hesaplama, zekâta dair bilgi ve pratikleri öğrenme, zekât ile ilgili ayet ve hadisleri okuyabilme.

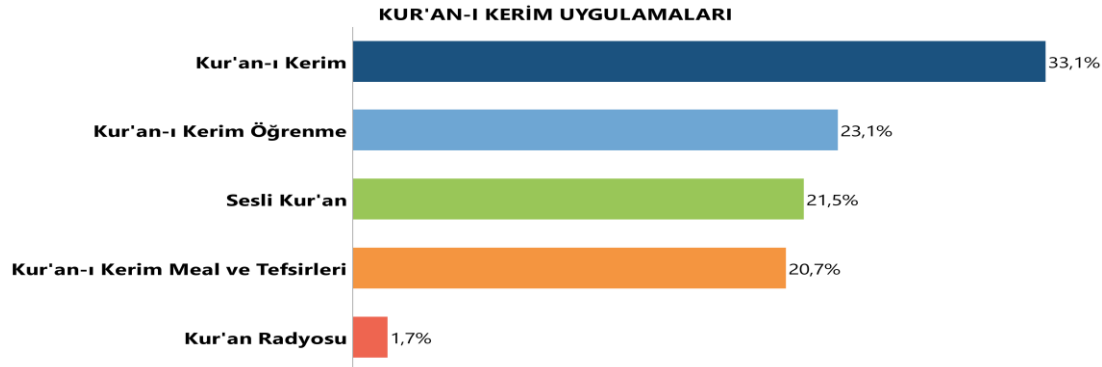
2) Mobil Öğrenme: İslami Mobil Öğrenme Uygulamaları

Teknoloji tabanlı öğrenme veya e-öğrenmenin bir uzantısı olarak m-öğrenme (mobil öğrenme), öğrenciler ve öğretmenler arasındaki yüz yüze etkileşimin sınırlarını kaldırarak dijital araçlar/mobil

cihazlar vasıtasıyla zaman ve mekân kısıtlamasına bağlı kalmaksızın çevrim içi/sanal bir uzamda kişilerin bilgilere ulaşabilmesini ve üretebilmesini sağlamaktadır. Bu kapsamda kitapların, sözlüklerin, ansiklopedilerin vb. öğrenme materyallerinin mobil teknolojilere entegre edilmesiyle nihayetinde ortaya mobil uygulamalar çıkmaktadır. Temel İslami bilgilere erişim veya Kur'an-ı Kerim'i doğru ve güzel okuyabilmek için geliştirilmiş olan birtakım İslami mobil uygulamalar bulunmaktadır.

Kur'an-ı Kerim Uygulamaları: Mobil uygulamalar "maneviyatı parmak uçlarımıza getiren bir teknoloji" (Menon, 2013) olarak görülmektedir. İslam dininin kutsal kitabı olan, İslam inancının temel esas ve öğretilerini içeren Kur'an-ı Kerim ile ilgili 121 adet mobil uygulama bulunmaktadır. Bu uygulamaların alt kategorileri ve sayılarına ilişkin bilgiler şu şekildedir:

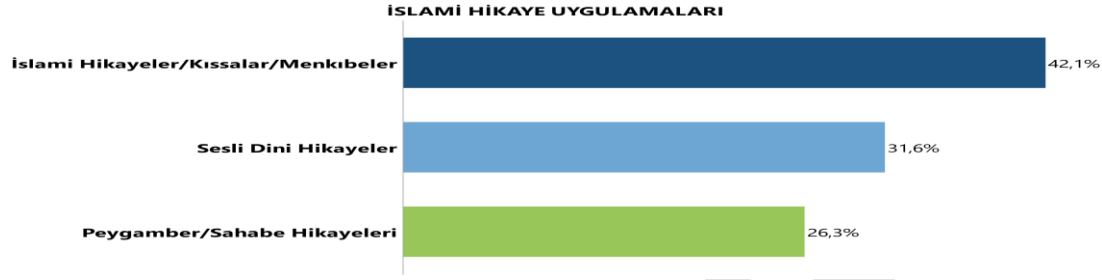
Tablo 11. Kur'an-ı Kerim Uygulamalarına İlişkin Alt Kategoriler



İslami mobil uygulamalar arasında en çok geliştirilen/tasarlanan uygulamanın bu kategoride olduğu görülmektedir. Uygulamaların puan ortalaması 4,39'dur. Bu kategorideki uygulamaların işlevleri şu şekildedir: Kur'an-ı Kerim'i okuyabilme veya dinleyebilme, Kur'an öğrenebilme veya ezberleyebilme, Kur'an-ı Kerim içinde bilgi arayabilme, Türkçe meal ve açıklamaları okuyabilme, sesleri doğru telaffuz edebilme.

Din Eğitimi Uygulamaları: Öğrenme temelli mobil uygulamalara bir örnek olarak din eğitimi temel alan İslami mobil uygulamalar gösterilebilir. Bu kapsamda 23 adet uygulama tespit edilmiştir. Diyanet İşleri Başkanlığı tarafından geliştirilmiş olan "Diyanet Kitaplık", "Diyanet Hafız", "Diyanet Fetva", "Dijital Safahat" uygulamaları; dini bilgileri ve İslam'ın temel esaslarını öğrenmeye yönelik olarak geliştirilmiş olan "Dini Bilgiler" (4 uygulama), "Ayet ve Hadislerle İslam", "İslam'ın Temel Esasları", "Dini Gün ve Geceler", "Dini Bilgiler", "Müslümanca İslam Ansiklopedisi", "Dinimiz İslam", "İslam'ın Şartları", "İslami Bilgiler", "Temel Dini Bilgiler Ders Notu", "İslamiyet Mobil Dini Bilgiler", "İslami Bilgiler: İslam Dini Hakkında Her Şey" uygulamaları; dini bilgileri soru-cevaplarla destekleyip pekiştirmeye yönelik olarak geliştirilmiş olan "İslam Hocası", "İslam Soru Cevap", "Sorularla İslamiyet" uygulamaları ve engelli bireylerin din eğitimine yardımcı olabilmesi amacıyla geliştirilmiş olan "İşaret Dili Cuma Hutbesi" uygulaması bulunmaktadır. Uygulamaların puan ortalaması 4,51'dir. Söz konusu uygulamaların din eğitimi açısından işlevsel oldukları belirtilebilir.

İslami Hikâye Uygulamaları: Dini, dinsel ve soyut kavramların somutlaştırılarak bireylere anlatılmasında bir araç olan, sözlü kültür mirası ile aktarılan dini içerikli hikâyelerin dijital ortamlara aktarılmakta olduğu görülmektedir. İslami hikâyelere yönelik olarak geliştirilen 38 adet uygulama tespit edilmiştir. Bu uygulamaların alt kategorileri ve uygulama sayılarına ilişkin bilgiler şu şekildedir:

Tablo 12. İslami Hikâye Uygulamalarına İlişkin Alt Kategoriler

Kategori puan ortalaması 4,49'dur. İslami hikâyeleri, kıssaları ve menkübeleri okuyabilme ve dinleyebilme imkânı veren bu tür uygulamaların hem dini bilgi ve tecrübelerin kazanılması hem de dini duyarlılığın güçlenmesi hususlarında işlevsel olduğu belirtilebilir.

İslami Dergi Uygulamaları: Dijital yayıncılık kapsamında dini yayınların sayısı da her geçen gün artmaktadır. Bu kapsamda İslami dergiler ile ilgili 13 adet uygulama tespit edilmiştir. İslami dergiler dini içerikli farklı konularda bilgiler verebilecek şekilde tasarlanmış bir ara yüze sahiptir. Dolayısıyla her bir dergi çeşidine ait bir adet uygulama bulunmaktadır. Bunlardan Diyanet İşleri Başkanlığı tarafından geliştirilen "Diyanet Dergilik"; çocuk temalı olarak "Diyanet Çocuk"; yazar kadrosu tamamen kadınlardan oluşan ve sadece kadınlar için geliştirilen "Nisanur"; dini konularda farklı makale ve yazılara sahip "Mihrap", "Semerkand", "Genç Müslümanlar", "Fikriyat", "Tevhid", "Davet Mektebi", "Yenidünya", "Serçeşme", "İlkadım" ve "Somuncu Baba" dergileri bulunmaktadır. İslami dergi uygulamalarının kategori puan ortalaması 4,57'dir. Söz konusu mobil dergilerde spor, sanat, oyun, moda ve tüketim gibi hususlardan dini bilgi ve tartışmalara kadar birçok konuda kimi zaman tarihi kimi zaman ise güncel içeriklere yer verilmektedir. Dijital bir arşiv oluşturulması açısından da mobil dergilerin işlevsel oldukları belirtilebilir.

3) Yaşam Tarzı ve Tüketim Pratikleri Açısından İslami Mobil Uygulamalar

Akıllı telefon, tablet ve bilgisayar gibi ekrana sahip dijital araçlar aynı zamanda dijital pazarlamada yani ürün ve hizmetlerin dijital platformlar üzerinden alınması ve satılması noktasında da oldukça işlevseldir. Birey ve gruplar, sınıfsal konumuna/statüsüne/yaşam tarzına uygun ilgi alanlarını, beğenilerini, fikirlerini, davranışlarını vs. hem çevrim dışı hem de çevrim içi ortamlarda sürdürme telaşındadırlar.

İslami Alışveriş Uygulamaları: Dindar bireylerin yaşam tarzları ve tüketim pratiklerine yönelik tasarlanan çeşitli İslami mobil uygulamalar bulunmaktadır. Puan ortalaması 3,82 olan bu uygulamaların alt kategorileri ve uygulama sayılarına ilişkin bilgiler şu şekildedir:

Tablo 13. İslami Alışveriş Uygulamalarına İlişkin Alt Kategoriler

İslami giyinme stiline sahip kadın bireylere yönelik geliştirilen tesettür giyim uygulamaları, İslami mobil alışveriş uygulamaları içerisinde (%90,9) önemli bir yere sahiptir. “Modanisa”, “Sefamerve” ve “Moda Selvim”, İslami mobil uygulamalar arasında en çok indirilen ve yorum alan uygulamalardır. Ürün çeşitliliğinin olması, filtreleme özelliği ile (cinsiyet, yaş, beden vb.) aranan ürüne kolay bir şekilde ulaşma imkânı vermesi, çevrim dışı mağazalara nazaran daha ucuz olması, sürekli güncellenen içerikleriyle müşterilerine/kullanıcılarına trend/moda olan ürünleri sunabilmesi gibi birçok işlevinden dolayı mobil alışveriş uygulamaları, özellikle kadın bireyler tarafından tercih edilmektedir. Yaşam tarzını ve tüketim pratiklerini, inançları doğrultusunda şekillendiren bireyler için Diyanet İşleri Başkanlığı tarafından tasarlanan “Diyanet Yayın E-Satış” isimli mobil alışveriş uygulaması da bu kapsamda belirtilebilir.

Müslümanların özellikle gıda, et ve kişisel bakım ürünleri, kozmetikler, gıda bileşenleri ve gıda ile temas eden maddeler hakkındaki tüketim hassasiyetlerini ifade eden “helal” kavramı, İslam hukukuna göre tüketilmesinde/kullanılmasında sakınca olmayan/izin verilebilir/caiz olan/kabul edilebilir manalarına gelmektedir. Ürünlerin üretiminden, işlenmesine ve dağıtımına kadar tüm süreçlerin izlenmesiyle birlikte neticede ürünlere helal etiketi/logosu/damgası/barkodu verilebilmektedir. İçerik/hizmet sağlayıcılar tarafından geliştirilen barkod tarama ve doğrulama ile ilgili mobil uygulamalar (%7,6), Müslüman bireyin güvenilir tüketim maddesine ulaşmasını mümkün hale getirebilmektedir.

4) Etkileşim ve İletişim Aracı Olarak İslami Mobil Uygulamalar

İslami mobil uygulamalar, sadece dini bilgiye erişim ve dini pratikleri gerçekleştirme çerçevesinde kullanılmamakta aynı zamanda sosyalleşme aracı olarak da işlev görmektedir. İnternet ve ağ teknolojilerinin giderek yaygınlaşması/popülerleşmesi/sıradanlaşması ve nihayetinde gündelik yaşamın bir parçası olması ile toplumsal etkileşim ve iletişim biçimleri de dönüşüme ve değişime uğramıştır. Özellikle yeni iletişim teknolojileri ve sosyal medya, çevrim dışı yaşamların çevrim içi mekânlara aktarılması noktasında belirleyici olmuştur. Mobil uygulamalar ise söz konusu etkileşim ve iletişim biçiminin hemen hemen her yerde ve zamanda gerçekleşebilmesini/kullanılabilmesini sağlamıştır. Çalışma kapsamında birtakım İslami mobil uygulamaların bu amaçla tasarlanmış/geliştirilmiş olduğu tespit edilmiştir.

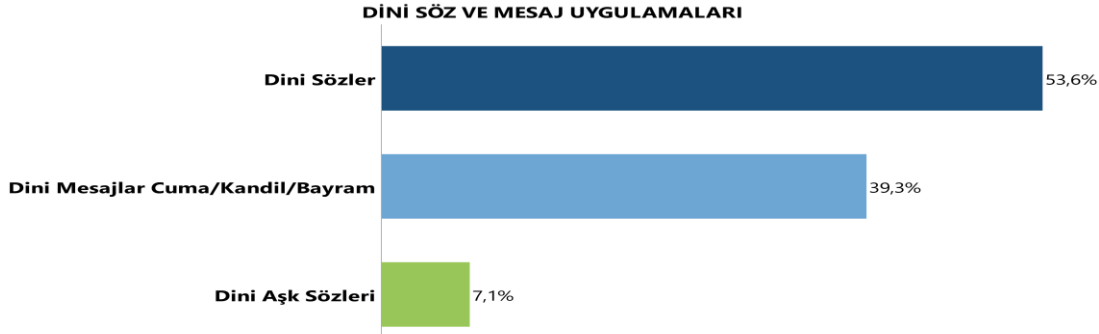
İslami Arkadaşlık/Evlilik Uygulamaları: Etkileşim ve iletişim aracı olarak kullanılmakta olan dört tane İslami mobil uygulama tespit edilmiştir. Sanal bir uzamın imkânlarından yararlanarak karşı cinsle iletişim kurmak isteyen kişiler, “evlilik” vaadi taşıyan “İslami Chat Evlilik”, “İslami Evlilik”, “Elit İslami Evlilik-Ciddi ve Güvenli Tanışma” uygulamalarına yönelmektedir. Üyelik esasına göre çalışan bu uygulamalarda kişilerin fiziksel özellikleri, eğitim durumları ve mesleki statüleri gibi bilgilerin yanı sıra eş adayında aranan özelliklere de yer verilmektedir. Ayrıca diğer arkadaşlık uygulamalarından farklı olarak kişinin gerçekleştirmiş olduğu ibadetler ve maneviyatı ile ilgili bilgiler de sunulmaktadır.

İslam ya da genel anlamda “dini” konular hakkında sohbet etmek, fikirlerini sunabilmek ve tartışabilmek amacıyla tasarlanmış/geliştirilmiş uygulamalar da bulunmaktadır. Bu kapsamda yer alan dört uygulamadan üçü 18 yaş kriterine bir diğeri ise ebeveyn rehberliğine sahiptir. Çocukların dini sosyalizasyonuna olumsuz etkide bulunabilecek içeriklerin ve kişilerin olabileceği ihtimaline karşı bu tür kısıtlamalar getirilebilmektedir. Kategorinin puan ortalaması 4,03’tür. İslami değerleri göz önünde bulundurarak tanışma, sohbet etme, arkadaşlık ve evlilik gibi işlevler çerçevesinden tasarlanmış/geliştirilmiş olan bu tür uygulamalar, kullanıcılar tarafından İslami değerlere uygun

bulunmayabilmektedir. Bu nedenle diğer kategorilere göre daha az tercih edilmekte olduğu ve buna istinaden daha az uygulamanın geliştirilmiş olabileceği düşünülmektedir.

Dini Söz ve Mesaj Uygulamaları: Dinin dijitalleşmesi ile birlikte dönüşüme uğrayan dini iletişimin görünür örneklerinden birini İslami açıdan kutsal sayılan gün ve gecelerde paylaşılan dini içerikli söz ve mesajlar oluşturmaktadır. Bu kapsamda 28 uygulama tespit edilmiştir. Bu uygulamaların alt kategorileri ve uygulama sayılarına ilişkin bilgiler şu şekildedir:

Tablo 14. Dini Söz ve Mesaj Uygulamalarına İlişkin Alt Kategoriler



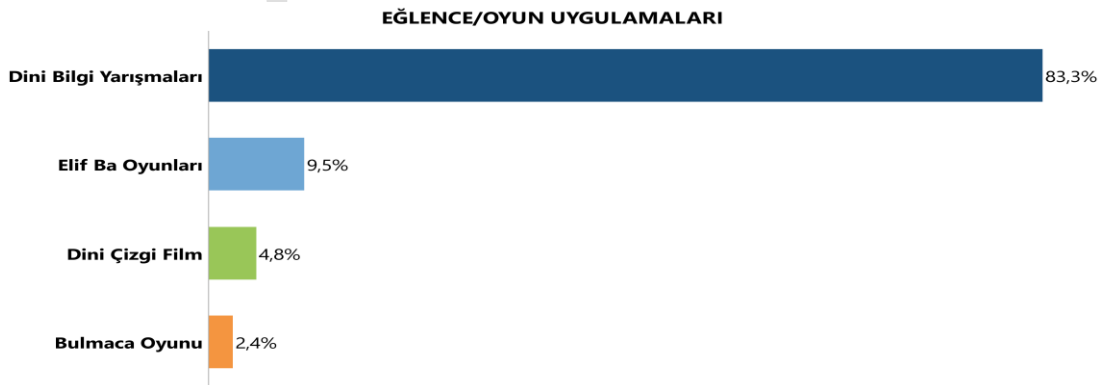
Kategorinin puan ortalaması 4,42'dir. Özellikle dini özel gün ve gecelerde ayrıca bayramlarda bir etkileşim ve iletişim aracı olarak kullanılan dini mesaj şablonları/kartları (%39,3), kullanıcılar tarafından dolaşıma sokulmakta, yüz yüze etkileşim bir bakıma sanal uzama taşınmaktadır. Dini sosyalizasyon açısından işlevsel olan bu uygulamalara ek olarak gündelik yaşamın akışı içinde birçok amaç çerçevesinde kullanılabilir "Dini Aşk Sözleri" ve "Dini Sözler" ile ilgili uygulamalar da bulunmaktadır.

5) Oyun ve Eğlence Kültürü Bağlamında İslami Mobil Uygulamalar

Dini hayatın ve teknolojik gelişmelerin giderek birbirine eklenmesi ile geleneksel öğrenme biçimleri de farklılaşmıştır. Özellikle çocuklar için tasarlanmış/geliştirilmiş olan çeşitli mobil oyunlar, dini bilgi ve pratiklerin kazanılmasında eğitsel bir işlev görebilmektedir.

İslami Mobil Oyun Uygulamaları: Bu kategoride 42 tane İslami mobil oyun tespit edilmiştir. Bu kategorinin puan ortalaması 4,3'tür. Bu uygulamaların alt kategorileri ve uygulama sayılarına ilişkin bilgiler şu şekildedir:

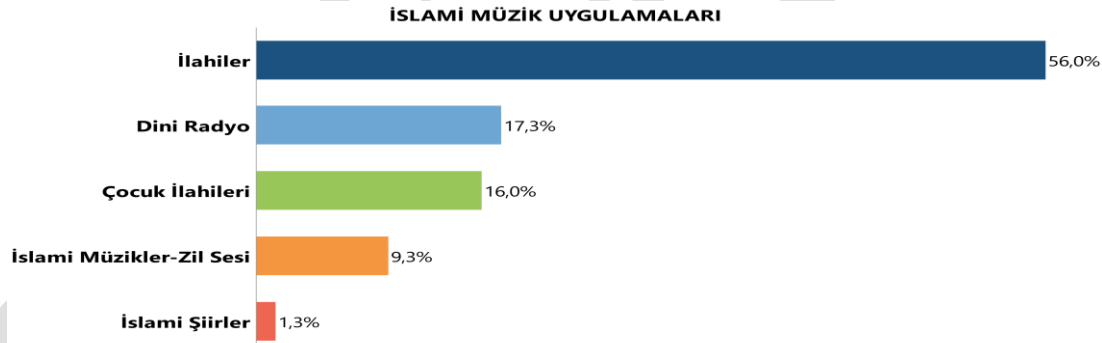
Tablo 15. Eğlence/Oyun Uygulamalarına İlişkin Alt Kategoriler



İslami mobil oyun uygulamaları arasında en çok tasarlanan/geliştirilen uygulamaların “Dini Bilgi Yarışmaları” (%83,3) olduğu görülmektedir. Dini bilgi yarışmaları, hemen hemen her sosyal kategoriye hitap edebilecek bir içeriğe sahiptir. Dini içerikli çizgi filmler ve bulmaca oyunları ise çocuk bireyler için geliştirilmiştir. Kur’an-ı Kerim’in okunabilmesi için bir bakıma alfabenin öğrenilmesi anlamına gelen “Elif Ba” oyunlarında da yine eğitsel bir amaç güdülmektedir. Söz konusu oyunların içeriğinde simgesel çağrışımla hafızayı güçlendirmek için koyulmuş boyamalar, yapbozlar ve videolar yer almaktadır. Çevrim dışı ve/veya çevrim içi oynanabilen oyunlar ile kişiler dini bilgi ve pratikler hakkında bilgi edinebilmektedirler. İslami mobil oyunlarla, eğlence ve eğitim birleşmekte, soru ve cevapların sürekli tekrar edilmesiyle dini bilginin pekiştirilmesi sağlanmaktadır. Dolayısıyla bu tür oyunlar, dini sosyalizasyon açısından işlevsel olarak değerlendirilebilir.

İslami Müzik Uygulamaları: Dini duyguları harekete geçirme, dini deneyimleri uyandırma ve dini motivasyon sağlama noktasında müzik, tesiri yüksek bir etkinlik ve iletişim şeklidir (Greeley’den aktaran Furseth & Repstad, 2013 s. 231). Popüler kültürün müzikle birlikte gelişen, müziği etkileyen aynı zamanda ondan etkilenen ilişkisi ve müziğin değişen doğasına yeni bir misyon yükleyen İslami müziklerin, İslami mobil uygulamalar arasında 3. sırada yer aldığı görülmektedir. Çalışma kapsamında 75 İslami Müzik uygulaması tespit edilmiştir. Bu uygulamaların alt kategorileri ve uygulama sayılarına ilişkin bilgiler şu şekildedir:

Tablo 16. İslami Müzik Uygulamalarına İlişkin Alt Kategoriler



Kategorinin puan ortalaması 4,37’dir. İslami müzik uygulamaları içinde “İlahiler” (%56) ve “Çocuk İlahileri” (%16) alt kategorileri öne çıkmaktadır. Bunun yanı sıra dini içerikli yayın yapan radyoların, cep telefonlarında kullanılmak üzere kullanıcının beğenisine sunulan zil seslerinin ve müzik eşliğinde seslendirilen İslami şiirlerin olduğu da görülmektedir. Bu uygulamalar bir açıdan yaşam tarzı ve tüketim pratikleri çerçevesinde, diğer açıdan eğlence kültürü noktasında işlevler görebileceği gibi aynı zamanda kişinin dini motivasyonunu da artırabilmektedir.

6) Gündelik Yaşam Pratikleri ve İslami Mobil Uygulamalar

Çağın bir gerekliliği olarak hem dindar bireyler ve dini cemaatler hem de dini yapılar ve kurumlar dijital dünyaya uyum sağlamaya çalışmaktadır. Dijitalleşen bir dünyayı tecrübe etmenin yanı sıra sanal bir uzamın inşası noktasında üretimde bulunmanın da hem bireysel hem de kurumsal bir yönü bulunmaktadır. Üretilen/geliştirilen/tasarlanan söz konusu dijital teknolojiler, birey ve grupların gündelik yaşam pratiklerinde sıklıkla kullandıkları birer araca dönüşebilmektedir.

İslami İsim Uygulamaları: İsim verme ile ilgili kaynaklar çeşitlilik arz etmektedir. Geleneğe dayalı olan, akrabalık bağlarıyla ilgili isim vermeden, güncel ve trend olan, ideolojik bir içeriğe sahip olan ya da dini motifli olan isimlerin de şahıs ismi olarak kullanılmakta olduğu gözlenmektedir. Bu noktada kişiler inançları doğrultusunda Kur'an-ı Kerim'de geçen veya İslami açıdan özel anlamlara sahip isim arayışında olabilmektedir. Bu kapsamda "İslami Bebek İsimleri" ve "Bebek İsimleri" olarak geliştirilen iki uygulama bulunmaktadır. Buna ek olarak Allah'ın isimlerinin yer aldığı "Esmâül Hüsna: Allah'ın 99 İsmi-Zikir ve Ezber", "Esmâül Hüsna", "Allah'ın 99 Güzel İsimleri" ve "Sesli Esmâül Hüsna Zikirli" şeklinde dört İslami isim uygulaması mevcuttur. Bu uygulamalar, Allah'ın isimleri ve anlamlarını öğrenebilme, ezberleyebilme aynı zamanda bu isimleri sesli olarak zikir edebilme ve tesbihat yapabilme imkânı sunmaktadır. Toplam 6 uygulamanın tespit edildiği bu kategorinin ortalama puanı 4,38'dir.

İslami Duvar Kâğıdı Uygulamaları: Akıllı telefon, tablet ve bilgisayar gibi ekrana sahip teknolojilerde kullanılan "duvar kâğıtları", çeşitli temalar altında kullanıcıların beğenisine sunulmaktadır. Bu temalardan biri de din ve inanç dünyası ile ilgilidir. Bu bağlamda 10 İslami mobil uygulama tespit edilmiştir. Kategorinin puan ortalaması 4,45'tir. Allah ve peygamber isimlerini, Kur'an ayetlerini ve dini mesaj ifadelerini içeren görsellerin olduğu uygulamalar ("Allah Duvar Kâğıtları" (2), "Allah Duvar Kâğıdı", "Allah Muhammed Duvar Kâğıtları") ile Mekke ve Medine gibi şehirlerin ya da camiler gibi kutsal mekânların görsellerini içeren uygulamalar ("İslami Duvar Kâğıtları" (2), "Dini Duvar Kâğıtları HD: İslami Arka Plan Fotoğraf", "İslami Duvar Kâğıtları & Zil Sesleri by Ezan Vakti", "Dini (İslami) Duvar Kağıtları", "İslami Duvar Kağıtları 2020") bu kapsamda tespit edilen uygulamalardır.

İslami Takvim Uygulamaları: Zamanı yönetebilmek, önemli gün ve geceleri takip edebilmek amacıyla kullanılan takvimler, bireylerin gündelik hayatlarını, rutin aktivitelerini planlamalarına yardımcı birer araçtır. Bu doğrultuda takvimler dini, sosyal, idari vb. amaçlarla oluşturulup kullanılabilir. Çalışmada "İslami Takvimlere" ilişkin 11 uygulama tespit edilmiştir. Kategorinin puan ortalaması 4,37'dir. "Hicri Takvim", "Hicri Takvim Tam", "Hicri Takvim 2021", "Hicri Ajanda", "İsmailağa Takvim", "Namaz Vakti-Mevlâna Takvimi", "Semerkand Takvimi Yeni", "Fazilet Takvimi 2021", "Süleymaniye Takvimi", "Takvim Resmi Tatiller Dini Günler" bu kategoride saptanan uygulamalardır. Namaz ve oruç gibi ibadetlerin gerçekleştirilmesi hususunda zamanın hesaplanması önem arz etmektedir. İmsak derecesinin hesaplanması hususunda süregelen görüş ayrılıkları farklı vakitleri gösteren takvimlerin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu çerçevede dini cemaatlerin kendi takvimlerini de yayınladıkları görülmektedir. Diyanet İşleri Başkanlığı tarafından çocuk bireyler için tasarlanan, özel ve dini günleri ayrıca manevi değerleri öğretmeyi amaçlayan, bu çerçevede çeşitli hikâyeleri içeren "Diyanet Çocuk Takvimi" de bu kategoride yer alan bir diğer uygulamadır.

İslami Çıkartma Uygulamaları: İletişim kurmada eğlence boyutunun giderek daha fazla öne çıkması, kısa ve öz anlatım biçimlerinin ve görsel dil kullanımının tercih edilmesi, modern hayat tarzının hızına ayak uyduracak anlık iletilerin pratik/basit bir etkileşim imkânı sunuyor olması; emoji, GIF ve sticker (çıkartma) benzeri hareketli/hareketsiz görüntülerin kullanımını beraberinde getirmiştir. Çıkartma paketlerinin dini içeriğe sahip olan versiyonlarının geliştirilmesi, dijital çağ ve din entegrasyonuna farklı bir boyut kazandırmıştır. Çalışmada İslami çıkartmalara dair üretilen "İslami Çıkartmalar WhatsApp (Türkçe)", "İslami Sticker Çıkartmalar-Türkçe Dini Çıkartmalar", "İslami Sticker (Çıkartmalar)", "Whatsapp için İslami Sticker Paketleri" şeklinde 4 uygulama olduğu tespit edilmiştir. Kategorinin puan ortalaması 4,32'dir. İslami yaşam için tasarlanmış olan bu uygulamalarda bayram ve kandil tebrikleri, hadis, ayet, Kâbe

vb. çıkartma kategorileri bulunmaktadır. Kişisel beğeniler doğrultusunda bireylerin kendi çıkartma koleksiyonunu oluşturabildikleri gözlenmektedir.

SONUÇ

Türkiye kaynaklı olarak üretilmiş İslami mobil uygulamaların konu olarak seçildiği bu çalışmada, herhangi bir mal ve hizmetin tüketilmesinde/kullanılmasında/beğenilmesinde olduğu gibi bir bakıma “son kullanıcının” tercihte bulunabilmesine imkân veren çok sayıda ve hemen hemen her sosyal kategoriye hitap edebilecek çeşitlilikte İslami mobil uygulamanın olduğu belirlenmiştir. İçerik açısından değerlendirildiğinde İslami mobil uygulamaların kendi içinde 19 kategoriye ayrılabilceği tespit edilmiştir: Kur’an-ı Kerim, Namaz, İslami Müzikler, Dua, Alışveriş/Yaşam Tarzı, Eğlence/Oyun, Ramazan, İslami Hikâyeler, Kurban, Dini Söz ve Mesajlar, Hac, Din Eğitimi, İslami Dergiler, İslami Takvim, İslami Duvar Kâğıtları, Arkadaşlık/Sosyalleşme, İslami Çıkartmalar ve Zekât.

Alan yazında yapılan çalışmalarda, dini mobil uygulamalar referans alınarak tespit edilen kategoriler, bu çalışmadaki kategoriler ile farklılık göstermektedir. Ancak dini mobil uygulamaların (i) dini ritüellere yönelik uygulamalar ve (ii) dini içerik barından uygulamalar olmak üzere ikiye ayrılması yönünde yapılan bir çıkarım, bu çalışma kapsamında da anlamlı bulunmuştur. Öte yandan İslami mobil uygulamaların sınıflandırılmasına yönelik olarak gerçekleştirilmiş olan bir çalışmadan farklı olarak bu araştırmada daha fazla kategorinin olduğu tespit edilmiştir. Mobil uygulama pazarının son yıllardaki gelişimi dikkate alınca dini mobil uygulamalardaki kategorilerin de her geçen gün artış göstereceği iddia edilebilir. Bunun yanı sıra alan yazındaki bir çalışmada olduğu gibi bu araştırmada da en çok uygulamanın Kur’an-ı Kerim kategorisinde geliştirilmiş olduğu tespit edilmiştir. Öne çıkan diğer kategoriler ise Namaz, İslami Müzikler, Dua, Alışveriş/Yaşam Tarzı kategorileridir. Bunun yanı sıra söz konusu beş kategori aynı zamanda en çok yorum alan ve puan ortalaması en yüksek olan uygulamaları da içermektedir. İndirilme, yorum ve puan ortalamaları dikkate alındığında, kullanıcılar arasında İslami mobil uygulamaların popüler oldukları belirtilebilir.

İslami mobil uygulamalar aynı zamanda işlevleri açısından da tematik olarak sınıflandırılmış ve altı tema üzerinden yorumlanmıştır: İbadetler ve Ritüeller, Mobil Öğrenme ve Eğitim, Yaşam Tarzı ve Tüketim Pratikleri, Etkileşim ve İletişim Aracı, Oyun ve Eğlence Kültürü, Gündelik Yaşam Pratikleri.

İslami mobil uygulamaların; dini bilgi ve pratiklerin öğrenilmesi ve pekiştirilmesinde, m-öğrenme modeli çerçevesinde dijital bir öğrenme platformunun oluşturulmasında, birey ve grupların yaşam tarzlarını yansıtmasında ve tüketim pratiklerinde bulunabilmelerinde, özellikle çocuk ve genç bireylerin sosyalleşmelerinde, boş zamanlarını değerlendirmelerinde vs. işlevsel oldukları saptanmıştır. Bu çerçevede İslami mobil uygulamalar hem bir öğrenme ortamı hem de bir etkileşim platformu olarak fonksiyonel bir görünüme sahiptir ve bu yönüyle dindar bireylerin beğenisine sunulmakta olan aynı zamanda ticari bir mekândır.

SUMMARY

Introduction

In the current time, the flow of daily life is regulated to a significant extent through digital technologies. In such a social environment, individuals are able to go beyond the limits of physical places and create a different culture and lifestyle due to the possibility of virtual spaces. In the digital age, where

it is experienced that communication and interaction between recipients and sources have gathered speed, it is observed that a digital religious culture has been created by adapting the messages and almost everything else that religious groups want to communicate into digital form and transferring them to digital platforms. In other words, spirituality, religious belief and cultural values are also being transferred to digital platforms in accordance with the spirit of the age, produced and presented to the use, consumption and liking of the individuals and groups it appeals to.

One of the current complexions of the integration of religions into the virtual space is comprised of "religious mobile applications". Applications with "religious" or "spiritual" content developed by content/service providers form one of the intersections between digitalization and religion with their nature that touches on the communication and interaction environments. As with other mobile applications, what is targeted in religious mobile applications is that they are practical. Thus, individuals can easily access to religious information, support their religious practices through supporting programs and have the opportunity to perform their processes of worship without adhering to temporal and spatial restrictions. Considerations such as design, functionality and efficiency that are prominent in mobile applications also apply to religious mobile applications. In other words, religious mobile applications are expected to have an easy-to-use design, an aesthetic interface (layout, graphics, visuals, etc.), understandable content and to satisfy a need. On the other hand, it is desirable that religious mobile applications are as sensitive to a "sterile" content – that is that they are sensitive to both accurate information and the world of faith - as they are functional.

This subject of this study is religious mobile applications, and, within this framework, it focuses only on Islamic mobile applications produced in Turkey. Islamic mobile applications are ultimately produced to meet the needs of individuals and groups, to, in a sense, regulate the flow of daily life or to add color to the course of life. The principal issue of this study is to understand how Islamic mobile applications respond to the needs and desires of individuals and groups, and to evaluate the interactiveness and functionality of applications in this direction. In line with this problem, in the study, it is aimed to classify and perform a thematic analysis of Islamic mobile applications, which possess various contents and functions and are offered to the liking/consumption/use of the Muslim individual.

Method

In the study, the "convergent mixed method design", which allows qualitative and quantitative analysis on a single type or two types of data in order to examine and classify the Islamic mobile applications produced in Turkey, identify common types of applications, and provide a thematic analysis of the types, contents and functions of these applications, has been preferred. In accordance with the purpose of the study, "purposeful sampling", that is the selection of information-rich situations, and "typical case sampling", which is a type of this sampling, were used.

Firstly, 22 groups of keywords (Ramadan, Qurban, the Quran, hajj, prayer, zakat, pray, Islamic journal, Islamic story, hijab, halal food, religious game, Islamic calendar, Islamic sticker, Islamic marriage, Islamic music, Islamic name, religious word, religious message, Islamic wallpaper, religious education, religious education directed at the disabled) were determined and a search was carried out on these in order to identify the Islamic mobile applications in Google Play Store, within the scope of the research model which has been designed. This was followed by the identification of 724 Islamic mobile applications, the

content / service developer of which produced in Turkey. These applications were included in the sample group and categorized according to their content. The quantitative data of the applications (number of applications in the category, download rate, user comments and mean scores) was analyzed using SPSS 23, while the qualitative data (word cloud, graphics, etc.) was analyzed using the MAXQDA 2020 version, and lastly, they were classified and interpreted thematically in terms of their interaction and functions.

Findings

It was determined that the 724 Islamic mobile applications discussed within the scope of the study had been designed in different ways in terms of their subject, content, function and design, and that they also appeal to different social categories (gender, age, professional status, educational status, etc.). As a result of the categorical classification of applications, it was determined that they can be divided into 19 categories: the Qur'an, Prayer, Islamic Music, Pray, Shopping/Lifestyle, Entertainment/Games, Ramadan, Islamic Stories, Qurban, Religious Words and Messages, Hajj, Religious Education, Islamic Journals, Islamic Calendar, Islamic Wallpaper, Friendship/Socialization, Islamic Stickers and Zakat.

While "Quran" applications are the most prevalent among Islamic mobile applications, "Zakat" applications are the least used. In terms of popular usage, it can be seen that the highest category in downloads and comments is "Prayer". Apart from this, it is observed that some applications in the categories of "Pray", the "Quran", "Shopping and Lifestyle" and "Games and Entertainment" are also popular. It can be seen that Islamic applications produced for individuals who are trying to learn, remember or reinforce the basic worships and rituals of the Islamic religion (Prayer, Fasting-Ramadan, Qurban, Hajj-Umrah, Pray, Zakat) are more intensive. With such applications, it can be said that religious guidance on issues such as learning and applying general information about the fundamental forms of worship of Islam, being able to concretize religious and intangible concepts and grasp hold of the current ones has been transferred to the online field through digital platforms.

Islamic mobile applications produced in Turkey have been discussed and interpreted within the framework of six thematic headings (Worship and Rituals, Mobile Learning and Education, Lifestyle and Consumption Practices, Interaction and Communication Tools, the Culture of Games and Entertainment and Daily Life Practices) according to their functions. There are also various Islamic mobile applications designed for the lifestyles, consumption practices, interaction and socialization of religious individuals. These applications can be functional for individuals who shape their daily lives in line with their beliefs. The applications, which are shaped by taking into account the tastes of religious individuals in matters such as food, clothing, cosmetics, games and entertainment, conversation and friendship and the evaluation of their leisure time, also ensure access to both products and services that are considered "halal" from an Islamic point of view in sterile environments. Therefore, it can be said that there exists a "religious consumption culture", which is both the producer and the consumer of this world, and which is endeavoring to adapt to the digital world as a necessity of the age.

Conclusion

The applications discussed within the scope of this study have been divided into 19 categories and interpreted thematically based on six themes in terms of their functions. It can be seen that Islamic mobile

275 _____ *Google Play Store'daki Türkiye Kaynaklı İslami Mobil Uygulamalar: Tematik Bir Analiz*
applications produced in Turkey have been designed in various different ways, are able to appeal to individuals of all ages, and create a new life model for religious individuals to adapt to digital culture.

It can be seen that Islamic mobile applications are functional in learning and consolidating religious knowledge and the creation of a digital learning platform within the framework of the m-learning model. In addition, it has also been determined that they are also functional in individuals and groups reflecting their lifestyles and consumption practices, and especially in the socialization of children and young people when evaluating their free time. Within this framework, Islamic mobile applications possess a functional appearance both as a learning environment and as a platform for interaction. In this respect, it can also be stated that they are commercial venues that are offered to the liking of religious individuals. Considering the development of the mobile application market in recent years, it can be claimed that the categories in Islamic mobile applications will increase and diversify with every passing day.

Makale Bilgileri

<i>Etik Kurul Kararı:</i>	Etik kurul kararından muaftır.
<i>Katılımcı Rızası:</i>	Katılımcı yoktur.
<i>Mali Destek:</i>	Çalışma için herhangi bir kurum ve projeden mali destek alınmamıştır.
<i>Çıkar Çatışması:</i>	Çalışmada kişiler ve kurumlar arası çıkar çatışması bulunmamaktadır.
<i>Telif Hakları:</i>	Telif hakkına sebep olacak bir materyal kullanılmamıştır.

Article Information

<i>Ethics Committee Approval:</i>	Exempt from the Ethics Committee Decision.
<i>Informed Consent:</i>	No participant.
<i>Financial Support:</i>	No financial support from any institution or project.
<i>Conflict of Interest:</i>	No conflict of interest.
<i>Copyrights:</i>	No material subject to copyright is included.

SEFAD

KAYNAKÇA

- Al-Subaihin, A. A., Sarro, F., Black, S., Capra, L., Harman, M., Jia, Y. & Zhang, Y. (2016). Clustering mobile apps based on mined textual features. In *Proceedings of the 10th ACM/IEEE International Symposium on Empirical Software Engineering and Measurement*, 1-10. doi: [10.1145/2961111.2962600](https://doi.org/10.1145/2961111.2962600).
- Berardi, G., Esuli, A., Fagni, T. & Sebastiani, F. (2015). Multi-store metadata-based supervised mobile app classification. In *Proceedings of the 30th Annual ACM Symposium on Applied Computing*, 585-588. doi: [10.1145/2695664.2695997](https://doi.org/10.1145/2695664.2695997).
- Business of Apps 2021, "App Revenue Data (2021)". Erişim adresi: <https://www.businessofapps.com/data/app-revenues/#1>. Erişim tarihi: (27.04.2021).
- Campbell, H. A. (2012). Understanding the relationship between religion online and offline in a Networked Society. *Journal of the American Academy of Religion*, 80(1), 64-93. <https://doi.org/10.1093/jaarel/lfr074>
- Campbell, H. A. (2013). Introduction: The rise of the study of digital religion. *Digital religion: Understanding religious practice in new media worlds* (pp.1-21). London: Routledge.
- Campbell, H. A., Altenhofen, B., Bellar, W. & Cho, K. J. (2014). There's a religious app for that! A framework for studying religious mobile applications. *Mobile Media & Communication*, 2(2), 154-172. doi: [10.1177/2050157914520846](https://doi.org/10.1177/2050157914520846).
- Chen, N., Hoi, S. C. H., Li, S. & Xiao, X. (2015). SimApp: A framework for detecting similar mobile applications by online kernel learning. In *Proceedings of the Eighth ACM International Conference on Web Search and Data Mining*, 305-314. doi: [10.1145/2684822.2685305](https://doi.org/10.1145/2684822.2685305).
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches*. California: SAGE Publications.
- Dereli, M. D. (2019). Dini kimliklerin siber ortamda akışkanlaşması. *İnsan & Toplum Dergisi*, 9(1), 85-116. <https://insanvetoplum.org/sayilar/9-1/m0301#:~:text=dx.doi.org/10.12658/M0301>
- Doğan, B. (2018). "Dindarların dini teknolojik aletlerle etkileşimi: Tekno-dindar pratikler." Mardin Artuklu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Mardin.
- Fuad, A. & Al-Yahya, M. (2021). Analysis and classification of mobile apps using topic modeling: A case study on Google Play Arabic apps. *Complexity*. doi: [10.1155/2021/6677413](https://doi.org/10.1155/2021/6677413).
- Furseth, I. & Repstad, P. (2013). *Din sosyolojisine giriş, klasik ve çağdaş kuramlar*. (İ. Çapçoğlu & H. Aydınalp, Çev.). Ankara: Birleşik Yayınları.
- Haberli, M. (2014). *Sanal din: Tarihsel, kuramsal ve pratik boyutlarıyla internet ve din*. İstanbul: Açılım Kitap.
- Haberli, M. (2019). Dijital çağda din ve dindarlığın dönüşümü. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 307-315. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/912095>
- Hameed, A., Ahmed, H. A. & Bawany, N. Z. (2019). Survey, analysis and issues of Islamic Android apps. *Elkawnie: Journal of Islamic Science and Technology*, 5(1), 1-15. doi: [10.22373/ekw.v5i1.4541](https://doi.org/10.22373/ekw.v5i1.4541).
- Helland, C. (2015). Virtual religion: A case study of virtual Tibet. Oxford Handbooks Online. <https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780199935420.001.0001/oxfordhb-9780199935420-e-43?print=pdf>
- Lavid Ben Lulu, D. & Kuflik, T. (2016). Wise mobile icons organization: Apps taxonomy classification using functionality mining to ease apps finding. *Mobile Information Systems*. doi: [10.1155/2016/3083450](https://doi.org/10.1155/2016/3083450).

- Menekşe, Ö. (2015). Dinin dijitalleşmesi ve mobil uygulamalar. M. Çamdereli., B. Önay Doğan ve N. Kocabay Şeker (Ed.), *Dijitalleşen Din (Medya ve Din 2)*, (151-173). İstanbul: Köprü Kitapları.
- Menon, P. M. (2013). Mobile apps bring religion to your fingertips. Erişim adresi: <https://timesofindia.indiatimes.com/it-services/mobile-apps-bring-religion-to-your-fingertips/articleshow/19607824.cms>. Erişim tarihi: (24.04.2021).
- Neuman, W. L. (2014). *Toplumsal araştırma yöntemleri*. (S. Özge, Çev.). Ankara: Yayınodası.
- Plano Clark, V. L. & Creswell, J. W. (2015). *Understanding research: A consumer's guide*. New Jersey: Pearson Education.
- Radosavljevic, V., Grbovic, M., Djuric, N., Bhamidipati, N., Zhang, D., Wang, J., ... Chen, P. (2016). Smartphone app categorization for interest targeting in advertising marketplace. In *Proceedings of the 25th International Conference Companion on World Wide Web*, 93-94. doi: [10.1145/2872518.2889411](https://doi.org/10.1145/2872518.2889411).
- Statista 2021, "Mobile operating systems' market share worldwide from January 2012 to January 2021". Erişim adresi: <https://www.statista.com/statistics/272698/global-market-share-held-by-mobile-operating-systems-since-2009/>. Erişim tarihi: (27.04.2021).
- Statista 2021, "Number of apps available in leading app stores as of 4th quarter 2020". Erişim adresi: <https://www.statista.com/statistics/276623/number-of-apps-available-in-leading-app-stores/>. Erişim tarihi: (27.04.2021).
- Statista 2021, "Number of mobile app downloads worldwide from 2016 to 2020 (in billions)". Erişim adresi: <https://www.statista.com/statistics/271644/worldwide-free-and-paid-mobile-app-store-downloads/>. Erişim tarihi: (27.04.2021).
- Surian, D., Seneviratne, S., Seneviratne, A. & Chawla, S. (2017). App miscategorization detection: A case study on Google Play. *IEEE Transactions on Knowledge and Data Engineering*, 29(8), 1591-1604. doi: [10.1109/TKDE.2017.2686851](https://doi.org/10.1109/TKDE.2017.2686851).
- Teddlie, C. & Tashakkori, A. (2009). *Foundations of mixed methods research*. California: SAGE Publications.
- Wagner, R. (2013). You are what you install: Religious authenticity and identity in mobile apps. H. Campbell (Ed.), *Digital religion: Understanding religious practices in new media worlds* (s. 199-206). London, UK: Routledge.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Young, G. (2013). Reading and praying online: The continuity of religion online and online religion in Internet Christianity. In *Religion Online* (pp. 101-114). London: Routledge.
- Zhu, H., Cao, H., Chen, E., Xiong, H. & Tian, J. (2012). Exploiting enriched contextual information for mobile app classification. In *Proceedings of the 21st ACM International Conference on Information and Knowledge Management*, 1617-1621. doi: [10.1145/2396761.2398484](https://doi.org/10.1145/2396761.2398484).
- Zhu, H., Chen, E., Xiong, H., Cao, H. & Tian, J. (2013). Mobile app classification with enriched contextual information. *IEEE Transactions on mobile computing*, 13(7), 1550-1563. doi: [10.1109/TMC.2013.113](https://doi.org/10.1109/TMC.2013.113)