

A Qualitative Study on the Negative Effects of Digital Games on Children's Religious and Moral Development: The Example of Judgement Day: Angel of God*

Hatice Kılınçer



<https://orcid.org/0000-0002-1360-7739>

hkilincer@bingol.edu.tr



<https://ror.org/03hx84x94>

Bingol Univ, Faculty of Islamic Sciences, Department of Psychology of Religion, Bingol, Türkiye

Abstract

Play is a means for children to explore life and is one of their fundamental needs. In today's digital world, children, the new inhabitants of the digital realm, also have digital games as their playmates. While numerous studies have been conducted on the harmful effects of digital games on children's development, there is limited research on their impact on religious and moral development. This study aims to identify the potential adverse effects and risks that the simulation game "Judgement Day: Angel of God" may have on children's moral and religious development, and their fundamental developmental areas. The reason for selecting "Judgement Day: Angel of God," which has a high download rate in Turkey, is its popularity among children aged 7-12 due to its game structure, design, user interface, and ease of play. This study, used qualitative research methods, specifically document analysis, and the data obtained were analyzed using the content analysis method. In this context, the game was played up to advanced levels, and the content and themes that could negatively affect children's moral and religious development, and other areas of development, were analyzed. The findings are presented under three headings: *Elements That Could Negatively Affect Religious Development*, *Elements That Could Negatively Affect Moral-Values Development* and *Elements That Could Negatively Affect Other Fundamental Areas of Development*. It was determined that the symbols, cues, instructions, spatial features, and content in the game contained elements and risks that could negatively affect religious and moral development, and other areas of development (social-emotional development, sexual development, self-care skills).

Keywords

Psychology of Religion, Digital Games, Religious Development, Moral Development, Judgment Day: Angel of God

Citation

Kılınçer, Hatice. "Dijital Oyunların Çocukların Dinî-Ahlaki Gelişimine Olumsuz Etkileri Üzerine Nitel Bir Araştırma: Judgement Day: Tanrı'nın Meleği Örneği". *Tetkik* 4 (2023), 279-309. <https://doi.org/10.55709/tetkik.4.1340720>

Ethical Statement *

This article is the revised and developed version of the unpublished conference presentation entitled “A Qualitative Study on the Negative Impacts of Digital Games on Moral-Spiritual Development: The Case of Judgment Day: Angel of God”, orally delivered at the 3rd Turkish Symposium of Social Sciences.

Type	Research Article
Research Areas	Religion; Psychology
Language	Turkish
Received	10 August 2023
Accepted	28 September 2023
Published	10 October 2023
Review	Double-blind
Reviewers	Single anonymized - Two Internal (Editorial board) Double anonymized - Two External
Plagiarism checks	Yes - Turnitin
Conflicts of Interest	The Author declares that there is no conflict of interest.
Complaints	tetkik@okuokut.org
Grant Support	No funds, grants, or other support was received.
Copyright	© The author retains the copyright and provides the publisher with a license to publish.
License	 CC BY-NC 4.0
Publisher	Oku Okut Press (okuokutpress.okuokut.org) on behalf of Oku Okut Association.
EBSCO HII	Humanities International Index
EBSCO CEEAS	Central & Eastern European Academic Source
CEEOL	ceeol.com/search/journal-detail?id=2890
DOAJ	doaj.org/toc/2822-3322
CROSSREF	crossref.org/members/prep/34564
Sherpa Romeo	v2.sherpa.ac.uk/id/publication/42579
Open Citations I4OC	i4oc.org/#publishers

Dijital Oyunların Çocukların Dinî-Ahlaki Gelişimine Olumsuz Etkileri Üzerine Nitel Bir Araştırma: Judgement Day: Tanrı'nın Meleği Örneği *

Hatice Kılınçer



<https://orcid.org/0000-0002-1360-7739>

hkilincer@bingol.edu.tr



<https://ror.org/03hx84x94>

Bingöl Ü, İslami İlimler Fakültesi, Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, Bingöl, Türkiye

Öz

Oyun, çocuklar için hayatı keşfetme aracı ve en temel bir ihtiyaçlardandır. Günümüz dijital dünyasının yeni sakinleri olan çocukların oyun arkadaşları da dijital oyunlardır. Dijital oyunların çocukların gelişimi üzerindeki olumsuz etkileriyle alakalı pek çok araştırma yapılmış olsa da dinî-ahlaki gelişimi üzerindeki etkilerine dair araştırmaların sayısı sınırlıdır. Çalışma simülasyon oyunlarından biri olan *Judgement Day: Tanrı'nın Meleği* oyununun çocukların ahlaki-dinî gelişimleri başta olmak üzere temel gelişim alanlarında ortaya çıkarılabileceği olumsuz etkileri ve riskleri belirlemeyi amaçlamaktadır. Türkiye'de çok fazla indirilme oranını sahip olan *Judgement Day: Tanrı'nın Meleği* oyununun seçilme nedeni oyunun yapısı, tasarımı, ara yüzü, oynama kolaylığı açısından orta çocukluk dönemindeki 7-12 yaş çocuklar tarafından çokça tercih edilmesidir. Çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi kullanılmış elde edilen veriler ise içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Bu bağlamda oyun ileri seviyelere kadar oynanmış ve oyunda çocukların dinî-ahlaki gelişimi başta olmak üzere temel gelişim alanlarını olumsuz etkileyebilecek, risk oluşturabilecek içerik ve temalar analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular *Dinî Gelişimi Olumsuz Etkileyebilecek Ögeler*, *Ahlak-Değerler Gelişimini Olumsuz Etkileyebilecek Ögeler*, *Diğer Temel Gelişim Alanlarını Olumsuz Etkileyebilecek Ögeler* olmak üzere üç başlık altında sunulmuştur. Oyunda yer alan sembol, öncül, yönerge, mekânsal özellik ve içeriğin dini-ahlaki gelişim başta olmak üzere diğer gelişim alanlarını (sosyal duygusal gelişim, cinsel gelişim, öz-bakım beceriler) olumsuz etkileyebilecek ögeler ve riskler barındırdığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler


Din Psikolojisi, Dijital Oyunlar, Dinî Gelişim, Ahlaki Gelişim, Judgement Day: Tanrı'nın Meleği

Atıf Bilgisi

Kılınçer, Hatice. "Dijital Oyunların Çocukların Dinî-Ahlaki Gelişimine Olumsuz Etkileri Üzerine Nitel Bir Araştırma: Judgement Day: Tanrı'nın Meleği Örneği". *Tetkik* 4 (2023), 279-309. <https://doi.org/10.55709/tetkik.4.1340720>

Etik Beyan *

Bu makale, 3. Türkiye Sosyal Bilimler Sempozyumu'nda sözlü olarak sunulan ancak tam metni yayımlanmayan "Dijital Oyunların Dini-Ahlaki Gelişime Olumsuz Etkileri Üzerine Nitel Bir Araştırma: Judgement Day: Tanrı'nın Meleği Örneği" adlı tebliğin içeriği geliştirilerek ve kısmen değiştirilerek üretilmiş hâlidir.

Türü	Araştırma Makalesi
Konu Kategorisi	Din; Psikoloji
Dili	Türkçe
Geliş	10 Ağustos 2023
Kabul	28 Eylül 2023
Yayın	10 Ekim 2023
Değerlendirme	Çift Taraflı Kör Hakemlik
Hakemler	Ön İnceleme: İki İç Hakem (Editörler - Yayın Kurulu Üyeleri) İçerik İncelemesi: İki Dış Hakem
Benzerlik Taraması	Yapıldı - Turnitin
Etik Bildirim	tetkik@okuokut.org
Çıkar Çatışması	Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
Finansman	Herhangi bir destek alınmamıştır.
Telif Hakkı	© Yazar telif hakkını elinde tutarak yayımcıya CC BY-NC 4.0 lisansı ile yayım izni vermiştir.
Lisans	 CC BY-NC 4.0
Yayımcı	Okut Okut Yayınları (okuokutpress.okuokut.org) tarafından Oku Okut Derneği için yayımlanır.
EBSCO HII	Humanities International Index
EBSCO CEEAS	Central & Eastern European Academic Source
CEEOL	Central and Eastern European Online Library
DOAJ	Directory of Open Access Scholarly Resources
CROSSREF	crossref.org/members/prep/34564
SHERPA ROMEO	v2.sherpa.ac.uk/id/publication/42579
Open Citations I4OC	i4oc.org/#publishers

Giriş

“Kuşlar uçar, balıklar yüzer, çocuklar oyun oynar.”

Garry L. Landreth

Teknolojide yaşanan hızlı ilerleme ve gelişmeler hayatın pek çok alanında olumlu/olumsuz değişimlere neden olmuştur. Bu değişimlerden biri de dijital teknolojilerin hayatımızda önemli bir yer tutmaya başlamasıdır. İçinde bulunduğumuz dijital çağda bireyler alışveriş, haberleşme, iletişim, sosyal medya, toplantı, eğitim gibi birçok konuda teknolojiden faydalanmaktadır. Kullanım alanının artması dijital medyanın olumlu-olumsuz etkilerinin de artmasına neden olmuştur.

Dijital çağ birçok fırsat ve kolaylığın yanında pek çok zorluğu da getirmiştir. Dijital çağın getirdiği en önemli ve acil problemlerden biri çocuk ve dijital teknoloji arasındaki ilişkidir. Çocukların bilişim teknolojileri kullanımıyla ilgili TUİK'in yaptığı araştırmaya göre 6-15 yaş arasındaki çocukların internet kullanımı 2013 yılında % 50,8 iken 2021 yılında % 81,5'e yükselmiştir. İnterneti hangi amaçla kullandıkları sorulduğunda çocukların % 66,1'i oyun oynama ve indirme için kullandıklarını ifade etmişlerdir. 6-15 gurubundaki çocukların % 94,7'si hemen her gün veya haftada en az bir kez düzenli olarak dijital oyun oynadıklarını belirtmiştir. Düzenli bir şekilde dijital oyun oynayan erkek çocukların oranı % 96,2, kız çocuklarının oranı ise % 91,8 olarak belirlenmiştir. Erkek çocuklar hafta içi günde 3, kız çocukları ise 2 saat oyun oynadıklarını söylemişlerdir. Düzenli bir şekilde oyun oynayan çocuklar en fazla % 54,3'ü savaş, % 52,0'ı aksiyon/macera ve 41,8'i strateji oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir. Yine erkek çocuklar en çok savaş (% 68,4) ve kız çocukları ise en çok (%44,3) aksiyon/macera oyunu oynamayı tercih etmişlerdir. Araştırma sonuçları dijital teknolojide çocuk ve gençlerin en çok dikkatini çeken şeyin dijital oyunlar olduğunu göstermektedir (TUİK, Aralık 2021).

Sosyal ilişkileri, ruhsal ve fiziksel sağlığı etkileyen dijital teknoloji bireylerin dinî hayatlarını, dinî bilgi ve pratiklere ulaşma şeklini de etkilemektedir. Dijital dünyada dinin görünümü artmaya başlamış, dinî uygulama, dinî bilgi elde etme, dinî pratik ve ibadetler dijital ortamda yapılmaya başlamıştır. Katolik bir rahibe istenilen yer ve zamanda ulaşım günahlarını itiraf etme uygulaması, dinî değerleri öğreten uygulamalar, İslam özelinde ezan, Kur'an ve tecvit öğrenme uygulamaları, hafızlık uygulaması, hac rehberi bunlardan birkaçıdır. Dijital ses kayıtları, web siteleri, uygulamalar, videolar ve dijital oyunlar dinin dijital dünyada yer aldığı mecralardır (Haberli, 2019).

Alan yazında dijital oyunların çocukların eğitim ve gelişimine katkı sağladığını söyleyen çalışmalarla birlikte psikolojik ve fiziksel sağlıkları üzerindeki olumsuz etkilerini ortaya koyan çalışmalar da mevcuttur. Çalışmalar genellikle çocukların anne-babalarının katılımıyla yapılmıştır. Literatürde çocukların dijital dünyayla karşı karşıya geldiklerinde oyunları nasıl seçtikleri, memnuniyet düzeyleri, deneyimleri, dilek ve arzularına yönelik çok fazla çalışma bulunmamaktadır (Güvendi vd., 2019; Işıkoğlu Erdoğan, 2019; Mustafaoğlu vd., 2018; Mustafaoğlu - Yasacı, 2018) Dijital oyunlarla ilgili annelerin görüşlerinin araştırıldığı çalışmada annelerin çocuklarıyla geçirdikleri vakit, oyuna kolayca ulaşma ve

eğlenceli olması gibi nedenlerin dijital oyun tercihini etkilediği ortaya konmuştur (Toran vd., 2016). Oyun bağımlısı çocukların aile profillerinin araştırıldığı diğer bir çalışma da kalabalık aile yapısı, aile kuralları ve sınırlar, ilgi, sosyal etkinlik ve farkındalık ile bağımlılık arasında ilişki bulunmuştur (Yiğit - Günüş, 2020)

Dijital oyunların çocukların diğer gelişim alanlarını nasıl etkilediğine dair çalışmalar olsa da din algısını nasıl etkilediğine dair yapılan çalışmaların sayısı sınırlıdır (Hoover, 2021). Dijital oyunlar, etkileşim özellikleri nedeniyle medyaya kıyasla çocukların inanç, tutum ve davranışları üzerinde daha fazla etkiye sahiptir. Dijital oyunda oyuncular, zamanla kendilerine sunulan karakterin tüm özellikleriyle özdeşim kurarak sanal bir kimliğe bürünmektedir. Sanal kimlikler gerçek hayatta sahip olunmak istenen veya asla sahip olunamayacak istek ve arzuların tatmin edildiği bir zemin sunmaktadır (Bakan - Salman, 2020). Oluşturulan sanal dünyada kişiler zaman geçtikçe gerçeklik algısını kaybedebilmektedir. Paylaşımlardan etkilenen bazı kullanıcılar kendine zarar vermekte, bağımlılık ve ahlaki değerlere aykırı yaşam biçimini benimsemektedir (Özden, 2022).

Dijital oyunların dini gelişime olan etkileri üzerine yapılan çalışmaların sayısı oldukça azdır. Çalışmalarda daha çok dijital oyunlarda yer alan İslamofobik öğelere, İslam karşıtlığına odaklanılmıştır (GSB, 2016; Gürsoy, 2022; Özüdoğru Erdoğan, 2022). Dijital oyunlardaki Müslüman temsili (Yorulmaz, 2018), internetin ergenlerin dini gelişim üzerindeki etkisi (Gürses - İrk, 2018; İrk, 2015), dijital oyunlarda kutsal sembolizmi (Özkan, 2022), dijital oyuncuların İslamofobi içerikli oyunlara bakışı (Cıngı, 2018), dijital oyunlarda kullanılan sembollerin bireylerin dini değerlerine yansımaları (Eryiğit, 2023), dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık ilişkisi (Gürsu - Özçelik, 2022), dijital ebeveynlikte dini tutumlar (Ferah, 2023) konularında çalışmalar yapılmıştır. Literatürde somut bir oyun üzerinden dijital oyunların çocuklardaki dini-ahlaki gelişimleri başta olmak üzere temel gelişim alanları üzerinde oluşabilecek olumsuz etki ve risklerini olumsuz etki ve risklerini birlikte ele alan çalışma bulunmamaktadır. Bu bağlamda çalışma, dijital oyunlarda yer alan dinî temaların çocukların ahlaki ve dinî gelişimleri başta olmak üzere temel gelişim alanlarında oluşabilecek olumsuz etkileri ve risklerini *Judgement Day: Tanrı'nın Meleği* oyunu üzerinden analiz etmeyi amaçlamaktadır.

1. Çocukta Ahlak Gelişimi

Ahlak gelişimi, bireyin toplum içerisinde etkin bir şekilde kullanabileceği değerler sistemi oluşturma süreci olarak tanımlanmaktadır. Ahlak gelişimi bilişsel, davranışlar ve duygusal olmak üzere 3 boyut hâlinde ele alınmaktadır. Bilişsel boyut etik kuralların ne olduğu ile alakalı bilgi ve yargıları, davranışsal boyut gerçek davranışlar, duygusal boyut ise suçluluk, empati vb. duyguları ele almaktadır. Dinî gelişime benzer olarak ahlaki gelişimi bilişsel gelişim ile birlikte ele alan yaklaşımların ön plana çıktığı görülmektedir. Bu bağlamda, ahlak gelişimiyle alakalı öne çıkan iki kuram Piaget ve Kohlberg'in ahlak gelişim kuramıdır. Piaget ahlak gelişimini ahlak öncesi evre, bağımlı ahlak ve bağımsız ahlak evreleri ile açıklamıştır (Çankırılı, 2012; Çam vd., 2012).

Kohlberg, Piaget'nin kuramını gözden geçirerek değiştirmiş ve genişletmiştir. Kohlberg'in kuramı Piaget'nin ahlaki gelişim teorisinin bir sonraki aşaması olarak tanımlanmaktadır. Teorideki aşamalar değişmez, hiyerarşik, ardışık ve evrensel özelliklere sahiptir. Her evre öncekinden daha kompleks bir yapıdadır ve daha kapsamlı, bütünleşmiş ve farklılaşmış özellikler barındırmaktadır. Kohlberg farklı yaş grubundaki bireylere ahlaki ikilemler içeren öyküler vermiş ve öyküdeki ahlaki ikileme dair sorular sormuştur. Kohlberg'in en bilinen ahlaki hikâyesi Heinz ve ilaç hikâyesidir (Kavathatzopoulos, 1991; Kohlberg - Hersh, 1977; Piaget, 2015).

Kohlberg ahlak gelişimini altı alt evreye ayrılan üç düzey olarak tanımlamıştır. Birinci düzey *Gelenek öncesi akıl yürütme*dir (ilk çocukluk dönemi). İçselleştirmenin olmadığı bu düzeyde ahlaki muhakeme vurgu dış kontrol üzerindedir. Düzeyin ilk evresi *Ceza ve itaat yönelimidir*. Bu evrede doğru ve yanlış yargısı otoriteye itaat etme üzerine kuruludur ve ahlaki kararlar cezadan korkmaya dayandırılmıştır. İkinci evre Bireysellik, amaç ve karşılıklıdır. Bu evrede bireyler kendi çıkarını gözetir fakat başkalarının da aynı şekilde davranmasına izin verirler. Doğru davranış karşılıklı olan davranıştır (Kohlberg & Hersh, 1977; Yazgan İnanç vd., 2011).

II. düzey *Geleneksel akıl yürütme* düzeyidir ve orta düzeyde bir içselleştirmeden söz etmek mümkündür. Geleneksel akıl yürütmenin içinde yer alan üçüncü evre *Karşılıklı kişiler arası beklentiler ilişkiler ve uyum* evresidir. Ahlaki yargının temeli diğerlerine bağlılık, ilgi ve güvene dayalıdır. Çocuklar ebeveynleri tarafından "iyi çocuk" olarak değerlendirilmek ister ve ona göre davranmayı seçerler. Dördüncü evre Sosyal sistem ahlakıdır. Ahlaki yargılar sosyal düzen, adalet, kanun ve görevi anlamaya dayanmaktadır. Toplumsal düzeni korumak ve iyi bir vatandaş olmak önemlidir (Kohlberg, 1973; Kohlberg - Hersh, 1977).

Kohlberg'in üçüncü düzeyi *Gelenek Sonrası Akıl Yürütme*dir ve bu düzeyde tam bir içselleştirmeden söz etmek mümkündür. Üçüncü düzeyde yer alan beşinci evre Toplumsal sözleşme, toplumsal yararlılık ve bireysel haklar evresidir. Bireyler hukuku destekleyen değer, hak ve evrensel ilkelerle akıl yürütürler. Altıncı evre evrensel etik ilkelerdir. Bireylerin ahlaki yargıları evrensel insan haklarına dayanmaktadır. Vicdan ve kanun arasında ortaya çıkabilecek bir ikilem karşısında, kararlar kişisel vicdan temel alınarak verilir (Yazgan İnanç vd., 2011; Karaca, 2007).

2. Çocukta Dinî Gelişim

İnsanın doğası gereği doğduğu andan itibaren dine yatkın olduğu konusunda din ile bilim arasında bir ittifakın oluşmaya başladığı söylenebilir. Doğumdan itibaren başlayıp hayat boyu yavaş bir şekilde ilerleyen dinî gelişim bireysel faktörler (genetik, bilişsel, olgunlaşma, duygusal, cinsiyet, vicdan), sosyal faktörler (aile, dinî sosyalizasyon, okul ve eğitim, cinsler arası ilişki ve evlilik) ve doğal (metafizik) gibi pek çok faktörden etkilenmektedir. Piaget'nin *Bilişsel Gelişim Teorisi* (Piaget), *Sosyal Öğrenme Teorisi*, *Evre Teorileri* (Baldwin ve Gizem Teorisi, Harms ve Dinî Düşüncenin Gelişimi, Elkind ve Arayış Teorisi, Goldman ve Dinî Düşüncenin Gelişimi Teorisi, Kirkpatrick ve Bağlanma Teorisi), *Ömür*

Boyu Gelişim Teorileri (Fowler ve İnanç Gelişimi Teorisi, Oser-Gmüder Dinî Yargı Gelişim Teorisi) dinî gelişimi açıklayan teorilerdendir (Fowler, 1974; Karaca, 2007, Karaca, 2022; Şimşek,2004; Oruç,2013).

Piaget'nin bilişsel gelişim teorisine göre çocuklar duyumsal-devimsel evre (0-2 yaş), işlem öncesi evre (2-7 yaş), somut işlem evresi (7-11 yaş) ve soyut işlem evresi (11+ yaş) olmak üzere dört bilişsel aşamadan geçmektedirler. Piaget aşamaların hiyerarşik yapıda olup sırayla geçildiğini, bireysel farklılıkların olduğunu öne sürmüştür. Somut işlem döneminde çocuklar dine dair soyut kavramları anlayabilecek bilişsel beceriye sahip değildir. Dinî somut terimlerle anlayıp, doğru ve yanlışları somut şekilde, maddi sonuçlarına göre değerlendirirler. Dinînin içerdiği derin ve soyut kavramları anlayabilme dinî konularda kendi kararlarını alabilme zihinsel gelişimle paralel olarak ilerlemektedir. Başka bir ifadeyle soyut işlem döneminde çocuklar dinî daha derin manalarıyla anlayabilme, din adına öğrendiklerinin değerini takdir etme ve dinî konularda kendi kararlarını verebilme becerisi geliştirmektedir. Dinî zihinsel gelişimle birlikte daha soyut anlamıyla kavrayabilmektedirler (Karaca, 2007; Piaget, 2015).

Fowler'ın geliştirmiş olduğu İnanç Gelişimi Teorisi köklerini Erikson ve Levinson'un psikososyal teorileri ile Kohlberg ve Piaget'nin yapısal-bilişsel teorilerinden almıştır. Fowler'ın inanç gelişim teorisi 6 evreden oluşmaktadır. Sezgisel inanç evresi (3-7 yaş) gerçek inanca geçişin ilk aşaması olarak kabul edilir. Dil, sembol kullanımı ve düşüncenin gelişmesiyle çocuk episodik nitelikte, mana ve tutarlılık bakımından daha öyküsel yapıda bir inanca sahiptir. Efsanevi-literal evrede (7-11 yaş) ise somut işlem becerilerinin gelişmesiyle birlikte dinî ve ahlaki kuralları literal olarak algılamakta, kültüre özgü nitelikler taşıyan semboller çocuk için somut manalar ifade etmektedir. Sentetik-geleneksel inanç evresi (ilk ergenlik) soyut işlemler ve kişilik bunalımlarının ortaya çıktığı, tanrıyla kişisel bir ilişki kurulduğu dönemdir. Bireysel-düşünsel inanç evresi (son ergenlik-geç yetişkinlik) ise mevcut inanç ve değerlerin test edilerek yeniden yapılandırıldığı dönemdir. Bütünleşmiş inanç evresi (orta yaş ve sonrası) doğrudan deneyimlenmesi güç olan gerçeklerle daha derin ilişkinin kurulduğu ve karşıtların birleştirildiği süreçtir. Ünlü/genelleştirilmiş inanç evresi ise çok az insanın ulaştığı adalet ve sevgiye teslimiyet, işkence ve zulümle mücadele etme gibi tanrıyla birlik olma hissini içermektedir. (Mehmedoğlu - Aygün, 2006; Karaca, 2007; Karaca, 2022).

Çocukluk dönemi dinî gelişimi bazı karakteristik özelliklere sahiptir. Bunlar taklit, düşünmeden kabul, benmerkezcilik, antropomorfizm ve sınırlı kendiliğindenlik olarak özetlenebilir. Çocukta din taklit, özdeşleşme ve öğrenme süreçleriyle birlikte ortaya çıkmaktadır. Taklit ile birlikte tam olarak anlayıp, kavrayamasa da farkında olmadan dinî öğrenmeye başlar. Çocuklar, kendilerine sunulan dinî bilgileri düşünmeden kabul etmekte, dinînin ve Allah'ın sadece kendilerine ait olduğuna inanmakta, Allah'ı somut bir karakter/insan şeklinde tasavvur etmekte (antropomorfizm), hayata anlam verme yerine ana odaklanmaktadır (Karaca, 2015).

Merak ve soru sorma, hayret ve şaşkınlık, kolay inanırlık/düşünmeden kabul, taklit ve özdeşim kurma, oyun çocukluk dönemi dinî gelişimi etkileyen temel faktörlerdendir. İlk çocukluk evresinde çocukların davranışları büyük oranda anlık taklit ve modellemeye dayanmaktadır. Ahlaki ve dinî davranış, ahlaki değer ve rollerin çoğu büyük oranda model alma/taklit yoluyla öğrenilmektedir. Çocukların taklit davranışlarının arkasındaki temel motivasyon onaylanma ihtiyacıdır. Ailelerini model alan çocuklar sevgi ve onaylanma ihtiyacıyla ailelerinin diğer davranışları gibi dinî uygulamaları da taklit ederler. Çocuklar için dinî inanç boyutundan öte pratik olarak var olması bundan dolayıdır. Çocukluk döneminin diğer bir özelliği merak ve soru sormadır. Çocuklar diğer konularda olduğu gibi dinî konulara da merak duyar, soru sorarlar. Eleştirel düşünme becerileri gelişmediği için aldıkları cevapları sorgulamadan kabul ederler. Otorite tarafından kendilerine sunulan bilgileri düşünmeden kabul eder ve çabuk inanırlar. En tuhaf ve tutarsız fikirler bile çocuklar tarafından kabul görebilir, sunulan bilgilere sorgulamadan kolayca inanabilirler. Tanrı tasavvurları ise çocukluk döneminde antropomorfik bir yapı (büyük, güçlü, yaşlı, kuvvetli, gökyüzünde olan insan biçiminde) arz eder (Bandura, 1977; Gewirtz - Pelaez Noguera, 1991; Yıldız, 2014).

Çocukta din ve ahlak gelişimi din ve ahlakın her birinin kendine has kavram, süreç ve dile sahip olduğu için birbirinden ayrı kabul edilmiş (günah olan her zaman yanlış değildir) hem de temelde her ikisi de *bireyin nasıl davranması gerektiği* üzerinde durduğu için birbirleriyle bağlantılı ve yakın olan iki kavram olarak ele alınmıştır (Straughan vd., 2008). Farklı psikoloji kuramları dinî ve ahlaki gelişimin farklı yönleri üzerinde durmuştur. Bilişsel kuramlar ahlak yargılarını ele alırken, psikanalitik kuramlar daha çok suçluluk ve kaygı gibi duygusal boyut, öğrenme kuramları ise etik boyutuyla ilgilenmişlerdir (Yazgan İnanç vd., 2011). Hem dinî hem de ahlaki gelişimle alakalı kuramlar bir bütün olarak ele alındığında diğer bir ortak noktalarının dinî ve ahlaki gelişimin bilişsel gelişimden başta olmak üzere diğer gelişim süreçlerinden bağımsız ele alınamayacağıdır.

Dinî ve ahlaki gelişim belirli açılardan farklı ve birbirinden bağımsız iki kavram olarak ele alınırken başka bir açıdan birbirine çok yakın ve ilişkili iki kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Çalışmada, dinî ve ahlaki gelişim birbirinden bağımsız iki kavram olarak değil birbirine yakın ve ilişkili iki kavram olarak ele alınmış, analizler bu çerçevede yapılmıştır.

3. Çocuk, Oyun ve Din

Çocuğun yaşam alanı olan oyun, keşfettiği, eğlendiği ve haz aldığı doğal bir öğrenme sürecidir. Duygusal, sosyal, entelektüel, fiziksel vb. bütün gelişim alanlarıyla bağlantılı olan oyun çocuğun gelişim ve öğrenmesinde önemli bir yer tutmaktadır. Yapılan çalışmalarda oyunun çocukların matematik becerilerinin kazanılmasında etkili bir yöntem olduğu, oyun temelli programların çocukların motor, sosyal, dil, bilişsel ve öz bakım becerilerini olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir. Yine özel eğitim gerektiren çocukların farklı beceriler kazanmasında oyunun etkili bir yöntem olduğu görülmüştür (Kaytez -

Duruoalp, 2014). Oyun ocuęun en nemli iři, oyuncakları da en nemli aracıdır. Geliřimsel aıdan oyunlar; fiziksel oyun, sembolik oyun, sosyo-dramatik oyun, objelerle oyun ve kurallı oyun olarak sınıflandırılmaktadır (Bekmezci - zkan, 2015).

ocukların hayatında hatırı sayılır bir yeri olan oyun ocuklarla yapılan terapilerde de teraptik bir ara olarak kullanılmaktadır. Oyun terapisi, oyunun teraptik gcn kullanarak ocuklardaki problemi özme ve psiko-sosyal geliřimlerini desteklemeyi saęlayan bir sre olarak tanımlanmıřtır. Oyun bu anlamda ocuklarla danıřma yapmanın doęal bir yoludur. ocukları yetiřkinler gibi kendilerini ve yařadıkları zorlukları ifade edemedikleri iin oyun, terapistlerin ocuklarla iliřki kurmalarını saęlamıřtır. ocuęun oyunda syledikleri ve yaptıkları, iliřkileri ve durumu hakkında mecazi/sembolik bir be-timleme olarak kabul edilmektedir (Kiye - Yalın, 2021).

Oyunun ocuęun doęal dili olması, hayata oyunla hazırlanması nedeniyle oyun ocuklar iin vazgeilmez temel bir ihtiyatır. Teknolojik geliřmelerle birlikte ocukların oyun oynama aracı ve ortamı da deęiřmeye bařlamıř, geleneksel oyunların yerini dijital ortamda oynanan oyunlar almıřtır. Dijital oyunların yaygınlıęının artmasıyla birlikte geleneksel oyunlar giderek sınırlı hle gelmiřtir. Gnmzde dijital oyunlar ocuęun bařkalarıyla iliřki kurarak oyun oynamaya iliřkin ihtiyalarına cevap vermektedir. Dijital oyunların yařa gre kullanımına bakıldıęında kullanım oranı beř yař ve stnde yaygınlık gsterse de oyun oynamanın 5 yař altına kadar indięi grlmektedir. Dijital oyunların giderek yaygınlařması ve her geen gn kullanıcı sayısının artmasıyla birlikte dijital oyunların ocuklar zerinde olumsuz etkileri de artmaktadır (Trocholepczy, 2021; Iřikoęlu Erdoęan, 2019; Toran vd., 2016).

ocuęun hayatı keřfetme, ęrenme aracı olan oyunla din geliřim arasında da baę vardır. ocuklar, aileden grmř oldukları ibadet ve din rolleri oyunlarına tařımakta ve aile ortamından grdkleri davranıřları taklit etmektedir. ocukların aileden grerek oyunlarına tařıdıkları din davranıř ve taklitler din eęitim aısından nemlidir. ocuklarda sevgi temelli dindarlıęın oluřması iin ailelerin rnek olması ve din eęitimi mmkn olduęu lde oyun kanalıyla ocuęa sunması gerekmektedir. Bu tarz bir yaklařımı benimsemek ocuęun Allah'la samimiyet kurma, Allah'ı bir özm ortaęı olarak grp, gven hissetmesine elveriřli bir ortam oluřturacaktır (Karaca, 2022).

İslam'da ocuęun oyunla olan iliřkisini destekleyen rnek ve uygulamalar yer almaktadır.¹ Dijital medya ve oyunlar ocuklar ve genler iin bir tehdit olarak grlrken aynı zamanda ocuk ve genlere din anlatmak, onları din bir hayata ekmek iin ara olarak da grlmektedir. Dijital medyanın; dinden uzaklařtıęı, yeterince din eęitim almadıęı

¹ Hz. Muhammed ocukları oyun oynamaları konusunda teřvik etmiř ve onlarla birlikte oynamıřtır. Hz. Muhammed "ocuęu olan ocuklařsın" (Deylemi, 2, 136/b) diyerek anne-babaları ocukla oyun oynamaya teřvik ederken kendisi de torunlarıyla birlikte oyunlar oynamıř ve rnek olmuřtur. ocuklar iin oyunu bir hak ve temel ihtiya olan gren Hz. Muhammed torunları olan Hz. Hasan ve Hz. Hseyin'i Hz. Enes'le birlikte oyun oynamaları iin sokaęa gndermiř, yolda oynayan ocuklara selam vererek pmř, ibadetleri esasında bile ocukların oyunlarını blmemiř ve oynamalarına msaade etmiřtir (elik, 2004, 194).

düşünülen çocuk ve gençlerin bu eksikliklerini tamamlamak için bir araç olarak kullanılabileceği düşünülmektedir (Hoover, 2021). Alan yazında az sayıda da olsa oyun ve din arasındaki ilişkiyi farklı açılardan ele alan çalışmalar yer almaktadır. Dindarlık ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi ele alan Gürsu ve Özçelik çalışmasında dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık arasında negatif bir ilişki olduğunu bulgulamıştır (Gürsu - Özçelik, 2022). Avrupa ve A.B.D. ülkelerinde yaşayan gayrimüslim Dijital oyun severlerin İslamofobi içeren oyunlarda % 90'nının Müslümanları terörist ve şiddet yanlısı olarak algıladıkları belirlenmiştir (Cıngı, 2018). Dijital oyunlarda yer alan dinî içerikler çocuk ve gençlerin dinî gelişimini desteklediği gibi bazı zararlı içeriklerde dinî gelişimlerini olumsuz yönde etkileyecek yapıya sahiptir. Dijital oyunlardaki zararlı dinî içeriklerin ne olduğu ve çocuk ve gençleri nasıl etkilediği çalışmada mercek altına alınmıştır.

4. Dijital Oyunlardaki Dinî İçerik

Dijital oyun cep telefonu, bilgisayar, konsol gibi çeşitli cihazlar aracılığıyla oynanan farklı oyuncularla birlikte oynama imkânı sağlayan dijital ortamdaki tüm oyunları kapsamaktadır. En genel ifadeyle teknolojinin oyun amaçlı olarak kullanılmasıdır. Oyuncular, başarı arzusu, sosyal olma, farklı kimliklerle farklı dünyalar oluşturma, eğlence, tatmin olma gibi motivasyonlarla dijital oyun oynamayı istemektedir (Cıngı, 2018). Dijital oyunlarla alakalı literatürde çeşitli sınıflandırmalar yapılmıştır. Oyuncu sayısına göre (bir oyunculu, iki oyunculu, çok oyunculu), oynandığı platforma göre (bilgisayar oyunları, konsol oyunları, mobil oyunlar), oyunun türüne göre (aksiyon/macera, rol alma, simülasyon, strateji vb.) tasnifler yapıldığı görülmektedir (Gürsoy, 2022; Yorulmaz, 2015). Çalışmada oyunlar türüne göre ele alınmaktadır.

Araştırmalar dijital oyunların stres atma, görsel dikkat ve becerilerin artması, eğitim amaçlı kullanılarak akademik başarıyı artırma gibi faydalarının yanı sıra bağımlılık, düşmanca duygularda ve şiddet eğiliminde artış, duyarsızlaşma, depresyon, kaygı, olumlu sosyal davranışlarda azalma, akademik başarıda gerileme, pornografi eğilimi, depresyon, yalnızlık, mutsuzluk, davranış bozukluğu, fiziksel hareketsizlik, uyku problemleri, sağlıksız beslenme ve obezite gibi pek çok zararı olduğunu ortaya koymuştur (Işıkoğlu Erdoğan, 2019; Gürsu - Özçelik, 2022).

Dijital oyunların neden olduğu en büyük sorunlar arasında oyun bağımlılığı gelmektedir. DSM 5'te davranışsal bağımlılıklar içerisinde yer alan internet oyun bağımlılığı (DSM-V, 2013) oranı dünya genelinde her geçen yıl daha da artmaktadır. 2019 yılında dünyayı etkisi altına alan Covid-19 salgınıyla birlikte çocuk ve ergenlerin internet kullanımı önceki yıllara göre % 500 artmış, çevrimiçi oyun ve aramaların oranında da belli dönemlerde 20 kata varan artışlar yaşanmıştır. Oyun bağımlılığının erkeklerde görülme sıklığı kadınlardan daha fazladır ve erkeklerde en fazla ergenlik döneminde görülmektedir (Doğan Keskin - Aral, 2021). Oyun bağımlılığı çocuklarda zararlı alışkanlıklara yönelme, siber zorbalığa maruz kalma, asosyallik, akademik başarıda düşüş, dil ve konuşma problemleri,

iletişim problemleri, depresyon, anksiyete, eğitime devam etmeme, obezite vb. birçok riski de beraberinde taşımaktadır (SB, 2018).

Dijital oyunlara ayrılan süre gibi oyunların içeriği de çocuk ve gençler için bir risk faktörüdür. Oyunlarda yer alan dinî öğeler çocuğun dinî gelişimini destekleyebileceği gibi dinî gelişimine zarar veren ve değerlerle ilişkin kafa karışıklığı yapan içeriklere de dönüşebilmektedir. Ferdig, dijital oyunlarda yer alan dinî öğeleri oyunun içeriği (*game content*), oyunun bağlamı (*game context*), oyun meydan okuması (*game challenge*) ve oyuncunun kaynakları/öz sermayesi (*personal capital*) olarak sınıflandırmaktadır (Ferdig, 2014):

Oyunun İçeriği (Game Content): Dijital oyunda dinle alakalı bazı ilke, beceri ve bilgilerin öğretilmesi, dinî mesajların içerikle birlikte aktarılmasıdır. Bu tarz dijital oyunlarda yer alan beceri, etik değer ve tutumlar belli din/dinlerin değerleri etrafında şekillendirilmektedir. Hristiyan mesajını aktarmayı amaçlayan *Axcys Adventure: Truth Seeker* bu tarz oyunlara örnek verilebilir. Bunun yanı sıra oyunlarda doğrudan ya da dolaylı olarak bazı etik-ahlaki değerler yer almaktadır. Ahlaki seçimin ortaya konması gereken içerikler sunularak oyuncudan ahlaki anlayışına göre tercih yapması istenir. Bazı sosyal etki oyunları yine dinî içerikli oyunlar kapsamında değerlendirilebilir. Bu tür oyunlar iklim değişikliği, otizm, teknolojinin doğa üzerindeki etkileri, yoksulluk gibi konuların işlendiği içeriklere sahiptir. Daha az bütçeyle yapılan bu tarz oyunlar popüler olan oyunlarla rekabet edememektedir. Geliştiricilerin kâr amaçlı olmaktan ziyade farkındalık oluşturmak için tasarladığı bu tarz oyunlarla alakalı yeteri kadar araştırma yapılmamıştır (Ferdig, 2014).

Oyunun Bağlamı (Game Context): Oyunun içinde yer aldığı mekân, hikâye ve durumlar başka bir ifadeyle oyunun üzerine inşa edildiği düzlemde açık ya da gizli olarak din öğelerinin bulunmasıdır (Ferdig, 2014; Yorulmaz, 2015). Din, oyunun yer aldığı fiziksel ortamın bir parçası ya da oyunda yer alan norm ve kuralların bir parçası olarak yer alabilmektedir. Örneğin oyunda yer alan ibadet alanları (kilise, sinagog, cami), oyunun zemininde ya da ortamda yer alan diğer dinî semboller (tablo, heykel, resim, haç, dinî eser..) aracılığıyla din oyuna dahil edilir. Bazı durumlarda ise oyunun içinde yer alan hikâyenin tamamlayıcısı olarak kullanılan dinî hikâyeler, enstrümanlar, dinî oyunun kurallarını etkilediği-yönlendirdiği durumlar, ahlaki ve etik davranışlar, dinde yer alan bazı mucizelerin oyun içinde kullanılması (uçma, süper güce sahip olma, boyut değiştirebilme) şeklinde yer almaktadır.

Oyuncunun Kaynakları/Öz sermayesi (Player Capital): Oyuncunun oyunla karşı karşıya geldiğinde kendisinde var olan kaynaklarını ifade etmektedir. Başka bir ifadeyle oyuncunun oyunun seçimiyle alakalı karardan başlayarak, oyunda sergileyeceği eylem ve etkileşimlere kadar olan bütün süreçte ortaya koyduğu dinî-ahlaki inanç ve eylemlerdir. Burada odak nokta oyunun tasarımcısının oyuna hangi dinî-ahlaki içerikleri yerleştirdiği değil oyuncunun hangi dinî-ahlaki kaynak ve eylemleri oyun alanına taşıdığıdır (Ferdig, 2014).

Oyuncuların oyunda sergilediği şiddet davranışının altında yatan ahlaki değerleri belirlemek için Klimmt ve arkadaşları şiddet oyunları oynayan oyuncularla nitel bir araştırma yürütmüştür. Oyunculardan bazıları oyun-gerçeklik ayırımına vurgu yapmıştır. Şiddet içerikli oyunlarda vurup öldürdükleri yaratıkların gerçek olmadığını dolayısıyla bunun ahlaki değerlerle açıklanacak bir durum olmadığını çünkü gerçek hayatla bir bağlantısı olmadığını ifade etmişlerdir. Diğer oyuncular ise oyunda yer alan şiddetin oyunu kazanmak için bir gereklilik olduğunu ve bunun başarının bir yan ürünü, başarıya ulaştıran bir yol olduğunu, dikkate aldıkları noktanın şiddet değil eğlence ve başarı olduğunu, oyundaki karakterlerini/kendilerini düşman saldırısından korudukları yani oyundaki şiddetin bir kendini savunma olduğunu söylemişlerdir. Bazı oyuncular ise kötülükle savaştıkları ve aslında iyiyi ortaya koymayı amaçladıklarını ve oyun karakterlerinin insan olmadığı, insana ait özellikler taşımadığı, canavarlar ve ya otantik oyun karakterleri olduğu için şiddeti önemsemediklerini ifade etmişlerdir (Klimmt vd., 2006).

Oyun Meydan Okuması (Game Challenge): Oyun meydan okuması oyunun gerçek amacı ve sonuçları, oyuncunun ulaşması istenen hedefi ifade etmektedir. Oyun meydan okumasıyla hedeflenen oyuncunun dinî bilgiye ulaşması olacağı gibi dine ve dinî değerlere karşı mücadele etmesi de olabilir. Oyunun nihai amacı oyuncunun dinî bilgilere ulaşması ise oyuncu önüne çıkan zorlukları aşarak nihai hedefe ulaşmaktadır (Ferdig, 2014). Bazı oyunlarda ise dinî bilgiye ulaşmanın zıddı olarak oyunculardan dine karşı bir mücadele vermesi, tanrı rolüne girerek oyunun gerektirdiği hedef ve amaçlara ulaşması istenebilmektedir. Bu tarz oyunlarda oyuncular tanrı rolüne girerek dünyalarını yaratmakta ve yönetebilmektedir. God Games tarzı oyunlarla oyuncu tanrı rolüne geçip kendi dünyasını yaratabilmektedir Benzer oyunlarda oyuncular iyi ya da kötü tanrı olmayı da seçme hakkına sahiptir. Ya da oyunculardan iyi ve kötü arasında bir tercih yapmaları ya da bir Mesih rolüne bürünerek dünyayı kurtarmaları beklenebilir (Godus, 2023; Religion Inc. God Simulator, 2022; Doodle God: Alchemy Simulator, 2022).

Oyuncunun dinî bilgiye ulaşmasını amaçlayan ve oyuncuyu bu amaçla yönlendiren, hedef sunan oyunlar eğitimsel amaçlı kullanılabilir. Bu tarz oyunlarda sunulan dinî bilgilerin nasıl sunulduğu ve doğruluğuyla ilgili çalışmalara ihtiyaç vardır. Dinî bilgiyi oyuncuya sunmayı amaçlayan bu tarz oyunların karşısında ise bireylerin dinî gelişimlerini olumsuz yönde etkileyen ve yönlendiren oyunlar vardır. Dinî gelişimi olumsuz yönde etkileyen oyunları belli temalar altında gruplamak mümkündür:

Temaları bakımından dinî gelişimi olumsuz yönde etkileyebilecek oyun gruplarından ilki oyunculardan *Tanrı Rolüne Girerek Kendi Dinlerini Oluşturma* ve yaymalarının istendiği oyunlardır. Religion Inc. Tanrı Simülatorü bu oyunlardan biridir. Oyun tanıtımında geçen ifadeler açık bir şekilde oyuncuyu tanrı olmaya davet etmektedir:

“Dinleri konu alan en iyi ücretsiz strateji oyunu! Popüler sandbox strateji oyun türünde en gelişmiş Tanrı simülatorü. Bir Tanrı olmaya ne dersiniz? Tüm dünyayı tek bir inanç altında bir araya getirin! Başka eşi benzeri olmayan kendi dininizi yaratın!” (Religion Inc. God Simulator, 2022).

Oyunda kendi dinini yaratan oyuncudan bu dinin yaymak için mücadele etmesi oyunun asıl amacı olarak sunulmaktadır. Oyunda başarı bu mücadelede gösterilen başarıyla bağlanmıştır: “Tanrı'nın yerine geçin. Kendi eşsiz dininizi yaratın. Farklı çağların zorluklarına göğüs gerin ve dininizin bu zorlukların üstesinden gelerek insanlığı bir araya getirip getiremeyeceğine tanıklık edin.” (Religion Inc. God Simulator, 2022). Religion Inc. çoklu dil desteği (Türkçe), çoklu oyuncuyla oynama imkânı ve ücretsiz olduğu için en fazla tercih edilen oyunlar arasına girmiştir.

Dinî gelişimi olumsuz etkileyen diğer oyun grubu da oyuncunun *Başka Dinleri Yok Etmesi* üzerine kurgulanmış oyunlardır. Gençlik ve Spor Bakanlığının yayınlamış olduğu Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi çalışmasında yer alan *Minarett Attack* ve *Bomb Gazze* oyunları bu tarz oyunlara örnek verilebilir. Bu tarz oyunlarda başka bir dinin mensuplarına zarar verme, yok etme, dinî yok etmeye çalışma oyunun ana hedefleri arasında yer almaktadır. İsrail kökenli olan Bomb Gazze oyununda oyuncular Gazze şehrinin üzerine bomba bırakıp sivil halkı öldürdükleri ölçüde puan kazanmaktadır (GSB, 2016). Benzer şekilde İsviçre’de geliştirilen Minarret Attack oyununda minareler üzerinde fesli ve sakallı müezzinler yer almaktadır. Oyunu kazanmak minareleri patlatma ve müezzinleri öldürme üzerine kurgulanmıştır. Vurulamayan müezzinler oyunu kaybetmenin göstergesi olarak sürekli ezan okumaktadır (GSB, 2016).

Bir diğer oyun grubu ise oyuncuların *Tanrı Olup Kendi Dünyalarını Yaratmaları* istenen simülasyon oyunlardır. Oyuncuların tanrı rolüne girmeleri ve kendi dünyalarını yaratmaları beklenmektedir. *Doodle God: Alchemy Simulator* bu tarz oyunlar arasında 190 milyon oyuncuya ulaşan en popüler oyunlardandır: “İçinizdeki Tanrı'yı serbest bırakın, elementler yaratmak ve kendi dünyanızı kurmak için birleşin!” (*Doodle God: Alchemy Simulator*, 2022). Bir dünya, insanlar yaratan, evler ve binalar inşa eden tanrı rolündeki oyuncu sahibi olduğu evreni kendi seçimleriyle dizayn etmekte doğayı ve toplumu istediği gibi şekillendirebilmektedir:

“Evren bir günde yaratılmadı. Bu bağımlılık yapan simya oyununda, yenilerini oluşturmak için farklı element kombinasyonlarını birleştirin. Tanrı'yı oynamak ilginçtir, ancak yeni dünyalar yaratmak kolay bir bulmaca değildir, bu yüzden biraz simyaya alışmak için yaratıcı olmanız gerekecek... Evreni inşa etmek için gerekenlere sahip olmadan önce basit bir mikroorganizmadan hayvanlar, aletler, fırtınalar yaratmaya ve hatta ordular kurmaya kadar çalışmanız gerekecek! Ancak dikkatli olun, yaratma gücünün istenmeyen sonuçları olabilir, tekerleği icat etmek sadece bir zombi salgını tetikleyebilir...” (*Doodle God: Alchemy Simulator*, 2022).

Çalışmada simülasyon oyunları arasından oyuncudan ahirette Tanrı'nın meleği olarak *Tanrı Adına Karar Alması* üzerine kurgulanmış olan *Judgement Day: Tanrı'nın Meleği* oyunu seçilmiştir. Çalışma, *Judgement Day: Tanrı'nın Meleği* oyununda yer alan dinî temaların çocukların ahlaki ve dinî gelişimleri başta olmak üzere temel gelişim alanlarında oluşabilecek olumsuz etkileri ve risklerini analiz etmeyi amaçlamaktadır.

4. Yöntem ve Analiz

Yöntem ve analiz kısmında öncelikle çalışmaya konu olan *Judgement Day: Tanrı'nın Meleği* oyununun yapısı ve özellikleri kısaca tanıtilerek, çalışmada oyunun seçilme nedenlerinden söz edilecektir. Daha sonra araştırmada kullanılan yöntem ve analiz hakkında bilgi verilerek bulgulara yer verilecektir.

Simulasyon oyunları kategorisinde yer alan *Judgement Day: Tanrı'nın Meleği* oyununun geliştiricisi Matchingham Games'tir. Birleşik Krallık merkezli olarak piyasaya çıkan ve dağıtılan bu oyun Android (10.000.000 + indirilme), IOS gibi çeşitli platformlarda oynanabilmektedir. Sözü edilen oyunlar arasından araştırmanın amacına uygun olan *Judgement Day: Tanrı'nın Meleği* oyunu belirlenmiştir. Tanıtımı "Kim Günahkâr? Kim Masum? Aman Tanrım! Kıyamet Günü Simülatörü. Oh my God! OMG" (Judgment Day: Tanrı'nın Meleği, 11 Aralık 2022) ifadeleriyle başlayan *Judgement Day* basit bir ara yüz ve tasarıma sahiptir. Oyuncu oyuna Tanrı'nın meleği rolünde başlamakta ve oyunu ilk açtığı anda cennet-cehennem arasında yargılanmayı bekleyen oyun karakterleri ile karşılaşmaktadır. Temelde insanları yargılama üzerine kurulan oyunda her yargılama sonrasında oyuncu bir üst seviyeye geçmeye hak kazanmaktadır. Yargılama oyunun ilk aşamasında başlamakta ve her aşamasında devam etmektedir. Oyunda yargılananlar için üç öncül gelmekte ve oyuncunun bu öncülleri değerlendirip kişinin cennete mi, cehenneme mi gideceğine karar vermesi istenmektedir. Oyuncu yargılanan karakterlerle alakalı her bir öncülü okuduktan sonra karakteri cennet ya da cehennem yazan okların olduğu yöne doğru sürüklemekte ve öncüller bitince öncüllerle ilgili aldığı kararlara göre karakter cennet ya da cehenneme gönderilmektedir (bk.: Ekler). Oyuncunun aldığı her karar (yargılananların cennete mi cehenneme mi gideceği) doğru kabul edilip sorgulanmamakta ve oyuncu bir üst seviyeye geçme hakkı kazanmaktadır. Yargılananlar arasında ünlüler, tarihi isimler, bilim adamları, çizgi film karakterleri, sıradan insanlar yer almaktadır. Yargılamalar arasında puan kazanmak için oyuncudan zaman zaman ruh ve bedenleri eşleştirmesi yine bazı karakterleri yargılama yapmadan cennete ya da cehenneme göndermesi istenmektedir (bk.: Ekler).

Simulasyon oyunları kategorisinde yer alan oyunlar arasında *Judgement Day: Tanrı'nın Meleği*'in seçilme nedeni oyunun Türkçe versiyonunun Türkiye'de çok fazla indirilme sayısına sahip olması ve ara yüzü, oyunun tasarımı ve oynama kolaylığı açısından yetişkinlerden ziyade çocukların oynamasına uygun şekilde tasarlanmış olmasıdır. Benzer kategoride olan simülasyon oyunları daha kompleks bir arayüz ve tasarıma sahipken *Judgement Day: Tanrı'nın Meleği* hem tasarım hem de oynama kolaylığı açısından çocukların oynayabileceği yalınlıkta hazırlanmıştır. *Judgement Day: Tanrı'nın Meleği* oyunu tasarım ve yapısı gereği el-göz koordinasyonu ya da dikkati toplamayı içeren bir özelliğe sahip olmaması, bir üst seviyeye geçebilmek için tek yapılması gerekenin karar vererek cennete ya da cehenneme gidecek kişinin tek bir tuşla o yöne doğru sürüklenmesi, alınan her kararın doğru-yanlış fark etmeksizin puan kazanarak üst seviyelere geçilebilmesi, oyunda yer alan karakterlerin çiziminin yetişkinlere hitap eden çizimlerden ziyade çocuklara

hitap eden çizimler şeklinde ayarlanması, çocukların oyunu eğlenerek ve belli seviyelere takılmadan oynamalarına uygun bir zemin hazırlamaktadır (Judgment Day: Tanrı'nın Meleği, 11 Aralık 2022)

Çalışma, dijital oyunlarda ahlaki gelişim ve İslam perspektifinden dinî gelişim başta olmak üzere temel gelişim alanlarını olumsuz yönde etkileyen oyunun içeriği, oyun meydan okuması, oyunun amaç ve hedefleri boyutunu analiz etmeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda araştırmanın amacına uygun olan nitel analiz yöntemlerinden *Doküman Analizi* kullanılmıştır. Literatürde belgesel tarama olarak da isimlendirilen doküman analizi var olan belge ve kayıtların incelenerek veri elde edilmesidir. Belli bir amaca yönelik kaynaklara erişme, not alma, okuma ve değerlendirmeyi kapsamaktadır. Araştırılmak istenen olgu ya da olgularla ilgili bilgi içeren materyallerin değerlendirme ve incelenmesi olarak da tanımlanmaktadır (Sak vd., 2021). Doküman analizi araştırma konusu hakkında anlam çıkarma, anlayış oluşturma, ampirik bilgi elde etmek için verilerin incelenmesi ve yorumlanmasında kullanılmaktadır (Kıral, 2020).

Çalışmada kapsamında belirlenen *Judgment Day: Tanrı'nın Meleği* oyunu indirilmiş ve üst seviyelere kadar oynanmıştır. Doküman analizine uygun şekilde oyunun içeriği sistematik bir şekilde titizlikle analiz edilmiştir. Oyun oynanırken elde edilen veri ve gözlemler not edilmiş, gerekli görüldüğü durumlarda ekran görüntüsü alınmıştır. Oyun Türkçe dilinde yayınlanmış olan versiyonu ile ele alındığı ve Türkiye'de toplumun büyük bir çoğunluğu Müslüman olduğu için oyunun dinî gelişimle alakalı boyutu *İslam* özelinde ele alınmıştır. Oyundan elde edilen verilere içerik analizi yapılmıştır. Elde edilen bulgular *Dinî Gelişimi Olumsuz Etkileyebilecek Ögeler, Ahlak Gelişimini Olumsuz Etkileyebilecek Ögeler, Diğer Temel Gelişim Alanlarını Olumsuz Etkileyebilecek Ögeler* olmak üzere 3 başlık altında sunulmuştur.

5. Bulgular

Tanrı'nın meleği oyununda öncelikle İslam perspektifinden dinî gelişim ve dinî gelişimle iç içe olan ahlaki gelişimi olumsuz etkileyebilecek ögeler ele alınmıştır. Gelişim alanlarının birbirinden bağımsız düşünülmemesi için diğer temel gelişim alanlarını da (cinsel gelişim, sosyal gelişim, öz bakım becerileri) olumsuz etkileyen içerikler analiz edilmiştir.

5.1. Dinî Gelişimi Olumsuz Etkileyebilecek Ögeler

Judgment Day: Tanrı'nın Meleği oyunu dinî gelişim yaklaşımlarından bilişsel dinî gelişim yaklaşımları merkeze alınarak analiz edilmiştir. Bununla birlikte İslam özelinde ele alınan oyun analiz edilirken taklit, düşünmeden kabul, benmerkezcilik, antropomorfizm gibi dinî gelişim karakteristikleri dikkate alınmıştır. Dinî gelişimi olumsuz etkileyecek ögeler *İslam Akaidiyle Çelişen Ögeler, İslam'la Çelişen/Aykırı Tanrı-Melek Tasavvuru ve İslam'la Çelişen/Aykırı Mekânsal Özellikler* olmak üzere iki başlık halinde sunulmuştur.

5.1.1. İslam Akaidiyle Çelişen/Aykırı Ögeler

Judgement Day: Tanrı'nın Meleği oyununda oyuncudan ahirette Tanrı'nın meleği olarak kimin cennete kimin cehenneme gideceğine karar vermesi istenmektedir. Oyun tanıtımında yer alan “Kıyamet Günü geldi ve işte buradasın. Tanrı'nın Meleği olarak, hesap gününde hüküm vermekten sorumlusun! Bütün ruhlar, sevapları ve günahları ile huzurunda. Kimin günahkâr veya masum olduğuna sen karar vereceksin.” ifadeleri oyuncunun ulaşması gereken hedefi ve oyunun amacını açık bir şekilde ortaya koymaktadır. İslam'da hesap gününde karar verecek olanın Allah olduğu, hesap gününde bir yanılma olmayacağına dair pek çok ayet ve hadis bulunmaktadır: “Kıyamet günü için adalet terazileri kuracağız. Öyle ki hiçbir kimseye zerre kadar zulmedilmeyecek. (Yapılan iş) bir hardal tanesi ağırlığına da olsa, onu getirip ortaya koyacağız. Hesap görücü olarak biz yeteriz.” (*Kur'ân Yolu*, 23 Eylül 2023, Enbiya 21/47).² Oyuncudan İslam akaidine taban tabana zıt bir şekilde Tanrı'nın hesap günündeki güç ve yetkisini kullanması ve Tanrı adına karar vermesi istenmektedir: “Son bir şans vermek senin elinde, birini yak, birini kurtar, en kötüsünü seç” (bk.: Ekler).

Oyuncunun başarılı olması, puan kazanarak diğer seviyelere geçmesi ancak oyuncu için belirlenen Tanrı adına karar verme hedefini gerçekleştirilmesiyle mümkündür. Oyuncuya sadece öncüller sunulmakta ve oyuncunun neye göre karar vermesi gerektiğine dair herhangi bir kısıtlama ya da yönerge bulunmamaktadır. Oyuncunun aldığı her türlü karar doğru-yanlış yargılanmamakta ve olduğu gibi kabul edilmektedir.

Tanrı'nın meleği oyununda puan kazanmak ve bir sonraki seviyeye geçmek için yapılması gerekenlerden biri de “Ruhları ve bedenleri eşleştir” yönergesiyle birlikte ruh ve bedenleri ayrı olarak resmedilen karakterlerin ruhlarının eşleştirilmesidir. Doğru ruh doğru bedenle birleştirildiğinde oyuncu hem puan hem de bir sonraki seviyeye geçmeye hak kazanmaktadır (bk.: Ekler).

Oyunda sunulan ruh-beden eşleştirmesinin yanı sıra bazı aşamalarda ise herhangi bir yargılama yapmadan belli özelliklere sahip olanların cennete diğerlerinin ise cehenneme gönderilmesi istenmektedir: “Mavi gözlüleri cennete diğerlerini cehenneme gönder, kamu çalışanlarını cennete diğerlerini cehenneme gönder.” (bk. Ekler). Oyunda yer alan bu tarz yönergeler insanın yaratılışı, ruhun bedene üflenmesi, hesap günü ile ilgili yanlış ve olumsuz tasavvurların oluşmasına yol açabilir. Oyunda yer alan oyun meydan okumasının yanı sıra bazı mekânsal özelliklerde dinî gelişimi olumsuz yönde etkileyecek ögeler barındırmaktadır.

² “Allah, bir kimseyi ancak gücünün yettiği şeyle yükümlü kılar. Onun kazandığı iyilik kendi yararına, kötülük de kendi zararındır. Ey Rabbimiz! Unutur, ya da yanılırsak bizi sorumlu tutma! Ey Rabbimiz! Bize, bizden öncekilere yüklediğin gibi ağır yük yükleme. Ey Rabbimiz! Bize gücümüzün yetmediği şeyleri yükleme! Bizi affet, bizi bağışla, bize acı! Sen bizim Mevla'mızısın. Kâfirler topluluğuna karşı bize yardım et.” (el-Bakara 2/286).

“O gün insanlar amellerinin kendilerine gösterilmesi için bölük bölük kabirlerinden çıkacaklardır.” (Zilzal 99/6).

5.1.2. İslam'a Aykırı Tanrı-Melek Tasavvuru

3-7 yaş gelişim özelliklerine bakıldığında çocukların antropomorfik bir Tanrı tasavvuruna sahip oldukları, Allah'ı gökyüzünde oturan sakallı bir dede şeklinde yorumlayabildikleri görülmektedir. 7 yaşından sonra Allah'ı yüce bir varlık olarak tasavvir ederken Allah'ın hala gökte oturduğu düşüncesi görülebilmektedir (Yavuzer, 1993). Oyunda Tanrı beyaz sakalı olan, beyaz bir elbise giyen orta yaş üstü bir erkek olarak tasvir edilmiştir. Oyunda resmedilen Tanrı çocuklarda var olan antropomorfik Tanrı tasavvuruna uygun ve bu tasavvuru pekiştirecek tarzda resmedilmiştir (bk. Ekler). Gelişim özellikleri gereği benzer bir tasavvura meyilli olan çocuğun zihnindeki Tanrı tasavvuru ile örtüşen bir Tanrı figürüyle karşılaşması oyunda yer alan Tanrı figürünü olduğu gibi alıp kabul etmelerinde etkili olacağı düşünülmektedir. Bu durum erken çocukluk döneminde Tanrı tasavvurunun, Tanrı'nın güç ve kudretine dair inancın olumsuz bir şekilde etkilenmesine, İslam akaidiyle örtüşmeyen bir Tanrı tasavvuru ortaya çıkmasına neden olabilir.

Yine oyunun belli seviyelerine geçildiğinde farklı ve tuhaf melek figürleri oyun ekranına gelmektedir. "Yeni melek görünümünü aç" yönergesiyle birlikte ekranda insan, canavar, hayvan karışımı fantastik çizimler melek olarak görünmektedir. Cennette görevli olan melekler daha sevimli tasarlanmışken, cehennemde yer alan melekler kızgın ve ellerinde mızraklar olan sevimsiz varlıklar şeklinde çizilmiştir (bk.: Ekler). İslam'da Allah gibi melekler de herhangi bir surette temsil edilmemekte, resmedilmemektedir. Oyunda ise melekler somut şekiller verilmiş, bununla birlikte cehennemdeki meleklerin kızgın, sevimsiz, cehenneme gidenlere işkence edecek şekilde tasarlanmıştır. Çocukların melekler hakkında tasavvurlarının şekillendiği erken çocukluk döneminde iyi-kötü melek, belli bir sureti olan melek gibi İslam'la bağdaşmayan görüntülere maruz kalmaları yanlış bir tasavvir oluşmasına kapı aralamaktadır.

5.1.3. İslam'a Aykırı Mekânsal Özellikler

Oyunda dikkate alınması gereken bir başka husus oyunun mekânsal özelliklerinde yer alan dinî atıflardır. Oyunda Tanrı, cennet, cehennem, bekleme alanı, cennet-cehennemdeki bölümler ve orada görevli olan melekler vb. pek çok dinî figür yer almaktadır. Oyunda cennet ve cehennem olarak tasarlanan mekânlara girildiğinde kişiye özel cennet ve cehennem odacıklarına ait kapılar görülmektedir. Oyunda cennet ve cehennemdeki doluluk oranına göre oyuncu zaman zaman daha önce cennete göndermiş olduğu bir karakteri cehenneme göndermek ya da tam tersini yapmak durumunda kalmaktadır. Cennet ve cehennemdeki doluluk oranı oyuncunun seçimleriyle birlikte şekillenmektedir.

Oyunda ahiret, cennet, cehennem, kıyamet, hesap gibi soyut kavramların belli somut görsellerle birleştirilerek sunulması çocukların zihinlerinde İslam'la örtüşmeyen bir ahiret, cennet-cehennem algısı oluşturma riskini taşımaktadır. Çocuklar, 7-11 yaş aralığında soyut düşünme becerileri henüz gelişmediği için dünyayı somut olarak algılar ve yorumlarlar (Aral, 2011). Soyut kavramları somut olarak algılayan bir yapıya sahip olan çocuğa cennet, cehennem, ahiretle ilgili sunulan görseller çocuğun zihninde bu kavramlarla direkt eşleşecek ve bu kavramlara dair resim oyunda yer alan görsellerle şekillenecektir.

Erken çocukluk dönemi gelişim özelliklerine bakıldığında çocukların soyut kavramları somut olarak algılamamanın yanı sıra bilişsel olarak kendilerine sunulan bilgiyi sorgulamadan kabul ettikleri göz önünde bulundurulduğunda sunulan bilgilerin sorgulamadan kabul edileceği görülmektedir. Bir başka ifadeyle, çocuğun zihin yapısı kendisine sunulacak böyle bir bilgiye karşı açıktır ve sorgulamadan kabul edeceği bir bilişsel gelişime sahiptir. Sunulan bilgi ve görseller ise dinî gelişimi olumsuz etkileyecek içeriğe sahiptir.

5.2. Ahlak Gelişimini Olumsuz Etkileyebilecek Ögeler

Din ve ahlak gelişimini birbirinden ayrı düşünmek mümkün değildir. Tanrı'nın Meleği oyununun çocukların dinî gelişimi gibi ahlak gelişimini de olumsuz yönde etkileyecek pek çok risk barındırdığı görülmüştür. Çocuklar oyunun amacı gereği sürekli ahlaki ikilemele karşı karşıya bırakılmakta ve bir karara varmaları istenmektedir. Oyunda yargılanan kişinin davranışlarıyla alakalı üç-dört öncül gelmekte ve çocuklardan bu davranışlara bakarak hüküm vermeleri istenmektedir: "Adil ol ve adaleti sağla. Ahirette hüküm vermek, merhametli ama adil olmayı gerektirir!"

Oyunda yargılanan kişiyle alakalı ahlaki ikilem içeren farklı öncüller sunulmaktadır. Örneğin oyunda şeyh olarak resmedilen bir karakter için "Tarikat lideridir", "Müritlerinin başıysıyla kumar oynar", "41 karısı vardır" öncülleri yer almaktadır (bk.: Ekler). Yine yargılanan başka karakterler için "Mezarlıktan çiçek çalar", "Hayvanat bahçesinde çalışan herkesi öldürüp tüm hayvanları serbest bırakır vb." öncülleri vardır. Oyuncu bu tarz ahlaki ikilem oluşturabilecek öncüller arasında kalmakta ve Tanrı'nın meleği olarak yargılanan kişinin cennete mi yoksa cehenneme mi gideceğine karar vermektedir. Oyunun bütün seviyelerinde sürekli bir şekilde benzer yönergeler bulunmaktadır: "Cennete mi cehenneme mi gideceklerine karar ver. Cennete veya cehenneme göndermek için sağa veya sola kaydır. Yalan detektörünü kullanarak onları sorgula. Onları günahlarını itiraf etmeye zorla". Sürekli olarak ahlaki ikilemlere maruz kalan ve karar vermek zorunda olan çocuklar ahlaki karar almaları gereken durumlara karşı duyarsızlaşma riskiyle karşı karşıya kalmaktadır.

Oyuna karşı olan ilgiyi ve bağlılığı/bağımlılığı arttırmak için oyunda pek çok ünlü karaktere (Osmanlı padişahı, Batman, Şirin baba, Einstein, Pamuk Prenses vb.) yer verilmiştir. Oyun tanıtımında oyuncuların ünlüleri yargılayacakları belirtilmiştir:

"Çoğunu zaten tanıyorsun. Ünlü kişiler, tarihte iz bırakan karakterler: komutanlar, imparatorlar, kraliçeler, krallar, ünlüler, aydınlar, müzisyenler, sahtekârlar, bilim adamları, film ve çizgi film karakterleri. Bazıları sıradan hayatları olan sıradan insanlar. Doktorlar, öğretmenler, öğrenciler, aktivistler, ev sahipleri vb."

Toplumsal davranışlar gibi ahlakla ilgili davranışlar da pekiştirme, gözlem ve cezaya dayalı öğrenme ve model alma yoluyla kazanılmaktadır (Pedük - Erdoğan, 2011). Ünlü, tarihe mal olmuş kişiler çoğu kez çocuklar tarafından model alınmaktadır. Oyunda çocukların kahraman olarak algıladığı karakterler hakkında hüküm vermelerinin istenmesi çocukların o kahramanlardan daha güçlü hissetmelerini sağladığı için oyuna olan bağlılık ve eğlenceyi arttırdığı söylenebilir. Bunun yanı sıra karakterlerle alakalı ifadeler çocuklarda ünlülerle/model alınan kişilerle ilgili farklı bir algının olumlu/olumsuz gelişmesine

neden olabilir. Çocukların örnek aldıkları/alacakları kişilerle alakalı sunulan bilgilerin doğru ya da yanlış olduğunu araştırmadan kabul etmeleri yüksek ihtimaldir (Şimşek, 2004).

Hacikeleşoğlu yaptığı çalışmada ahlaki yozlaşma ve sosyal medya bağımlılığı arasında pozitif yönde bir ilişki bulmuştur. Ahlaki kayıtsızlık, ahlaki sorumluluğun bilincinde olmama veya duyarsız hâle gelmeyi nitelendirmektedir. Birey ahlaki olanı tercih etmede bir tutukluk, körlük hâli yaşamaktadır (Hacikeleşoğlu, 2021). Oyunda çocukların sürekli olarak ahlaki ikilemlerle karşı karşıya kalmalarının bir sonucu olarak çocuklarda ahlaki kayıtsızlığın ortaya çıkma riskinin göz ardı edilmemesi gerekir.

Kohlberg'in ahlaki gelişim kuramına göre 9 yaşından önce çocukların ahlaki gelişimi Gelenek Öncesi Döneme denk gelmektedir. Gelenek öncesi dönem, *Ceza ve itaat yönelimi* ve *Bireysellik, Amaç ve Karşılıklılık* olmak üzere iki alt evreden oluşmaktadır. Bu dönemde çocuklar ceza ve itaat eğilimi gösterir. Cezadan kurtulmak için yetişkinlere itaat edilir. Bireyselcilik ve karşılıklılık döneminde ise kendi çıkarını gözetme vardır. Doğru davranış karşılıklı olan davranıştır (Santrock, 2012). Çocukların ahlaki gelişim düzeyi göz önüne alındığında oyun sırasında sürekli olarak maruz kaldıkları ahlaki ikilemlerin içeriği ve sıklığının bilişsel gelişim düzeylerine uygun olmadığı görülmektedir. İkilemler kullanılması, çocukların anlamayacağı soyut, karmaşık ve yaşlarına uygun olmayan ifadelerin (playboy, hayat kadını, komplo kurmak, gay hakları vb.) yer alması, çocukların aldığı her kararın herhangi bir ölçü olmadan doğru kabul edilip ödüllendirilmesi ve üst seviyeye geçişin sağlanması, oyunda çocukların maruz kaldığı ikilemlerin sıklığı ahlaki kayıtsızlık oluşturma ve ahlaki gelişimi olumsuz etkileme riski barındırmaktadır. Oyunda belli bir süre sonra cennet ve cehennemde yer kalmadığı için oyunculardan daha önce aldıkları kararları değiştirmeleri ve cennete ya da cehenneme gönderdikleri karakteri oradan çıkarmaları istenebilmekte ve hangi karakteri niçin cennet ya da cehennemden çıkardıkları sorgulanmamaktadır. Çocuk aldığı kararla ilgili her defasında ödüllendirildiği için ahlaki ikilem karşısında aldığı kararı sorgulamamakta ve iç görü gelişmemektedir.

Oyunda yer alan bir diğer sakıncalı nokta ise karar verilmesi istenen durumlar ve bu durumlarla ilgili kullanılan dildir. Çocuk ve gençlerin *karakter ve değer gelişimini* olumsuz yönde etkileyecek pek çok ifade ve kavram oyunun içinde yer almaktadır:

- Sorumluluklarını yerine getirmeme: “Aldığı kitapları asla iade etmez”
- Hakaret: “Aşı korkusundan doktorlara küfreder”
- Hırsızlık: “İş yerinden tuvalet kâğıdı yürütür”, “Havalimanında tartıda ağır basmasın diye valizini ayağıyla kaldırır”
- Rahatsızlık verme: “Şınav çekenlerin üzerine oturur”, “Boş otobüsteki tek yolcunun yanına oturur”, “Uzun bir tane mesaj göndermek yerine kısa birçok mesaj gönderir”
- Güven vermeme: “Geceleri gizlice partilere kaçar”
- Bencillik: “Yetişmeye çalışan birini gördüğünde asansörün kapısını kapatır”
- Zorbalık: “Yetimleri onunla çalışmaya zorlar (Batman)”

Yukarıda yer alan örneklerde görüldüğü gibi oyunda ahlaki gelişimi olumsuz etkileyecek pek çok davranış ve ifadelere sürekli maruz kalan, hatta bunlar arasından seçim yapmak ve puan almak durumunda olan oyuncuların değerlerle taban tabana zıt olan bu yönergeleri zaman içerisinde normalleştirmeleri olası risklerden biridir. Araştırmalar dijital medya ve dijital oyunlarda başta şiddet olmak üzere olumsuz davranışlara maruz kalmanın kaygı, korku, saldırganlıkta artış, başkalarının acı çekmesine karşı duyarsızlık geliştirdiğini ortaya koymuştur (Gregory, 2013; Lemish - Kolucki, 2013). Duyarsızlaştırma kuramı, medyada şiddet ve olumsuz davranışlara tekrar tekrar maruz kalan çocukların olumsuz davranışlara kademeli olarak alıştığını ve bunun sonucu olarak benzer olaylara karşı duyarsızlaştıklarını ortaya koymuştur. Yine sosyal bilişsel kurama göre çocuklar kendi deneyimleri dışında başkalarının davranışlarını gözleme yoluyla da öğrenmektedir (Piotrowski - Vossen, 2013).

5.3. Diğer Temel Gelişim Alanlarını Olumsuz Etkileyebilecek Ögeler

Oyunun içeriğiyle alakalı son olarak dinî ve ahlaki gelişimle iç içe olan diğer temel gelişim alanlarını olumsuz etkileyebilecek ögeler ele alınmıştır. Alan yazında dijital oyunlara maruz kalmanın oyun bağımlılığı başta olmak üzere fiziksel gelişim, psiko-motor gelişim, dil gelişimi, bilişsel gelişim gibi pek çok alanı olumsuz yönde etkilediğine dair çalışmalar yer almakla birlikte (Mansız - Kolburan, 2022; Mustafaoğlu - Yasacı, 2018; Mustafaoğlu vd., 2018) çalışmanın içeriği nedeniyle oyun bu gelişim alanları açısından ele alınmamıştır. Bu kısımda *Judgement Day: Tanrı'nın Meleği* oyunu temel gelişim alanlarından çalışmanın konusu ile yakından ilgili olan *cinsel gelişim, öz-bakım becerileri ve sosyal-duygusal gelişim* açısından incelenmiştir:

5.3.1. Cinsel Gelişimi Olumsuz Etkileyebilecek Ögeler

Oyunda çocukların gelişim dönemlerine uygun olmayan cinsellikle alakalı pek çok ifade ve öncül yer almaktadır. Cinsel kimlik oluşumunu olumsuz yönde etkileyecek ifadeler “Cinselleştirilmemek için bol kıyafetler giyer, cinsel yönelimi nedeniyle çocuğunu reddeder.” oyunla birlikte çocuğun dünyasına sokulmaktadır (bk.: Ekler). Yine çocuk ve ergenlerin cinsellikle ilgili zihinleri bulandıracak ve gelişim dönemlerine uygun olmayan davranış ve ifadeler vardır: “Çıplak fotoğraflar için ödeme yapar”, “Masöze hassas bölgelerine dokunmasını söyler”, “Baş aşağı öpüşmeyi sever (örümcek adam)” (bk.: Ekler). Pornografik çağrışım ve mesajlar içeren bu tarz ifadelerin çocuk ve gençlerin cinsel gelişimini olumsuz yönde etkilemesi muhtemeldir. Çocukların cinsel konulara merak duyması normaldir. Çocuklar cinsellikle ilgili aralıklı ve ihtiyaç duydukları kadar soru sormaktadır. Merak ettiği konu ve sorduğu soruların çocuğun anlayacağı sadelikte ve ona yetecek şekilde açıklanması gerekmektedir. Çocuğa sormadığı konularda karmaşık ve yaşına uygun olmayan bilgiler vermek aklını karıştıracaktır (Yazgan İnanç vd., 2011). Çocuklar oyunda cinsellikle ilgili yer alan ifadeleri bir anda önlerinde bulmakta ve ihtiyacı olmayan, merak etmediği bir bilgiye maruz kalmaktadır. Çocukların böyle bir durumda zihinsel bir karışıklık yaşama riski bulunmaktadır.

Dikkat edilmesi gereken diğer bir konu ise cinsellikle alakalı çocukların yaşına uygun olmayan görsel, bilgi ve ifadelerin (porno, hayat kadını, gay, lezbiyen vb.) oyunda yer almasıdır. Çocukların cinsellik hakkında edindikleri gelişim dönemlerine uygun olmayan ya da yanlış olan bilgiler yararlı olmaktan ziyade çocukların tüm yaşamlarına zarar verecek sonuçlar doğurabilir (Erdoğan, 2011). Dolayısıyla gelişim dönemleriyle uyumlu olmayan görsel ve bilgilerin çocukların cinsel gelişimlerini olumsuz etkileyeceği, kafa karışıklığına neden olabileceği düşünülmektedir.

Oyundaki “Evine Hayat kadınına çağırıp işi bırakması için ikna etmeye çalışır”, “Bar tuvaletlerine arkadaşlarının numarasını yazar.” öncüllerde yer alan *hayat kadını*, *bar tuvaletleri vb.* kavramların çocuğun dünyasına sokulması cinsellikle alakalı meraklarının sağlıklı bir yöne kaymasına, istimara uzanan bir tehlikeyle karşı karşıya kalmalarına neden olabilir. Oyunda cinsel gelişimle alakalı dikkate alınması gereken bir diğer nokta ise partnerlerle olan ilişkiler için kullanılan ifadelerdir: “Kocasını aldatır”, “Karısını aldatır”, “Hastasına âşık olur”, “Yasak bir ilişki yaşar” (bk.: Ekler). Bu tarz ifadelerin yer aldığı öncüllere sürekli maruz kalan çocuk ve ergenlerin romantik ilişkilerinde sadakat ve güvenle alakalı olumsuz bir algı ve tutum geliştirmeleri söz konusudur. İlişkilerde olması gereken sadakat ve güven yerine aldatma, yasak ilişki, hastaya âşık olma gibi etik olmayan pek çok ifade çocuğun dünyasına oyunla birlikte sokulmaktadır.

5.3.2. Öz-bakım Becerilerini Olumsuz Etkileyebilecek Ögeler

Oyunda çocuk ve ergenlerin öz-bakım becerilerini olumsuz yönde etkileyecek, toplumsal kabuller ve görgü kurallarına aykırı pek çok ifade yer almaktadır: “Düşmanlarının yüzüne osurur”, “Yalnızken gaz çıkarır”, “Klozetin kapağını kaldırmadan işer” (bk.: Ekler) gibi ifadeler çocuğun zihin dünyasına oyun kanalıyla aktarılmaktadır. Öz-bakım becerilerini kazandıkları çocukluk çağında bu becerilerini ketleyecek olumsuz davranış kalıpları ve örneklerin çocuğun dünyasına eğlenceli ve komik bir şekilde sokulması çocukların kazanmış oldukları öz-bakım becerilerinin gerilemesine ya da bu konudaki gelişimin ketlenmesine neden olabilir. Daha da güzel olmak uğruna her şeyin yapılabileceği alt mesajını içeren “Güzellik için yüzüne düzenli olarak martı pisliği sürer.” öncülü oyunda yer almaktadır. Yine uyku ve yemek yeme gibi temel ihtiyaçlar için oyunda yer alan “Çoraplarıyla yatar, Açken agresif olur.” gibi ifadeler uyku ve yeme adabı ile ilgili olumsuz birer davranış kalıbı olarak karşımıza çıkmaktadır.

5.3.3. Sosyal- Duygusal Gelişimi Olumsuz Etkileyebilecek Ögeler

Çocuk ve ergenlerin aile üyeleri başta olmak üzere diğer insanlarla olan ilişkilerini olumsuz etkileyecek pek çok ifade oyunda yer almaktadır: “Üvey annesinin ayakkabısına sıcak demir koyup öldürür (Pamuk Prenses), Sosyal medyada anne-babasının arkadaşlık isteklerini kabul etmez” gibi ifadeler ebeveyn çocuk arasındaki ilişkiye dair olumsuz bir örnek olarak oyunda yer almaktadır. Yine romantik/yakın ilişkilerle ilgili genç bir karakterle ilgili “Parası için yaşlı ve zengin bir adamla evlenir, evliken yeni sevgililer bulur, kocasından kalan mirasla taciz mağdurları adına vakıf kurar” yer alan öncüller hem romantik ilişkilerle alakalı olumsuz bir örnek teşkil etmekte hem de çocuklardan bu kişinin

cennet ya da cehenneme gitmesi ile alakalı ahlaki bir ikilem yaşamasına neden olmaktadır.

Tanrı'nın meleği oyununda kişiler arası ilişkilerle ilgili ahlaki olmayan önermeler de yer almaktadır: “Hayallerini gerçekleştirebilmek için 15 yaşında evden ayrıldı (kaçtı)”, “Kocasını aldatır”, “Daha fazla yemek yiyebilmek için evlenir” Evden ayrılma, aldatma ve kişisel çıkarı için bir başkasıyla evlenme çocukların zihin dünyalarına farkında olmadan giren ve sosyal-duygusal gelişimlerini olumsuz etkileyen diğer ifadelerdir.

Oyunda üzerinde durulması gereken en önemli konulardan biri de çocukların kendilerine ya da başkalarına zarar vermesine neden olabilecek öncüllere yer verilmiş olmasıdır: “Cesur olduğunu kanıtlamak için kendini bıçakladı”, “Karımı öldürdüm, çünkü kan-serdi”, “Gemi kazasının ardından arkadaşlarını yiyerek hayatta kalır” ifadeleri kendine zarar vermeyi cesaretle, başkalarına zarar vermeyi mantıksal açıklamalarla (!) ilişkilendirerek sunmaktadır. Oyunlara bağımlılık geliştiren çocukların bazı oyunlardan etkilenecek kendine ya da bir başkasına zarar veren davranışlar sergilediği (Yücel - Şan, 2018) göz önünde bulundurulduğunda bu tarz ifadelerin ne kadar sakıncalı olduğu açıkça görülmektedir.

Sonuç

Oyun çocuğun hayata hazırlanması ve hayatı öğrenmesinde oldukça etkili bir yoldur. Dijital medyanın hayatımıza girmesiyle birlikte pek çok alanda olduğu gibi çocuk oyunlarının içeriği ve oynanma şeklinde de değişim yaşanmıştır. Çocuklar dijital dünyanın yeni sakinleridir ve yeni oyun arkadaşları dijital oyunlardır. Dijital oyunların başta oyun bağımlılığı olmak üzere pek çok probleme neden olduğunu ortaya koyan çok sayıda araştırma vardır.

Çalışma, *Judgement Day: Tanrı'nın Meleği* oyununun çocukların ahlaki gelişim ve dinî gelişimleri başta olmak üzere temel gelişim alanları üzerindeki olumsuz etkilerine mercek tutmayı amaçlamıştır. Oyunda yer alan yönerge ve öncüllerin, mekânsal özelliklerde yer alan dinî figür ve sembollerin dinî gelişimi olumsuz etkileyebilecek öğeler içerdiği belirlenmiştir. Özellikle erken çocukluk döneminde oyunla tanışan ve oyunun içeriğindeki dinî öğelere maruz kalan çocukların Tanrı tasavvuru başta olmak üzere, yaratıcının gücü ve kudreti, cennet, cehennem, ahiret, melekler vb. dinî temelini oluşturan kavramlarla ilgili yanlış algılara sahip olması kuvvetle muhtemeldir. Dinî gelişimin karakteristik özelliklerinden olan çocukların dinî büyük oranda taklit ederek/model alarak öğrenmesi, kendilerine sunulan bilgiyi sorgulamadan kabul etmesi, sanal dünya ile gerçek dünya arasında ayırım yapamaması göz önünde bulundurulduğunda oyunda sunulan ve İslam'la bağdaşmayan öğelerin yanlış bir din tasavvurunun oluşmasına zemin hazırlayacağı söylenebilir. İslami inançla taban tabana zıt olan oyun meydan okuması özellikle soyut-somut ayrımı yapamayan çocukların dinî gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebilir.

Oyunda Tanrı'nın meleği rolünü üstlenerek Tanrı adına karar alan, oyunda karşısına çıkan karakterleri tek bir tuşla cennet ya da cehenneme gönderen, aldığı kararlar

sorgulanmadan puan kazanarak bir üst seviyede farklı bir yargılama yapması istenen çocukların Tanrısal güç, Tanrı'nın varlığı ve yetkileri, insanların eylemleri ve eylemlerinin sonuçları, melek, ahiret, cennet ve cehennemin nasıl olduğu ile alakalı sağlıklı bir gelişim göstermeleri oldukça zordur. Gelişim özellikleri gereği kendilerine sunulan bilgileri sorgulamadan kabul eden çocukların oyunda karşılaştıkları dinî bilgileri sorgulamadan kabul etmeleri söz konusudur. Bununla birlikte karmaşık ve soyut olarak sunulan dinî bilgiler doğru-yanlış olmasının yanı sıra çocuklarda bir zihin karışıklığına da sebep olabilir. Bununla birlikte ilk çocukluk evresinde çocukların dinî algılayışındaki en öne çıkan kısımlardan biri de antropomorfik bir Tanrı tasavvuruna sahip olmalarıdır. Oyunda çocukların Tanrı tasavvurlarını somutlaştırıp, pekiştirecek Tanrı tasvirinin yer alması yanlış bir Tanrı tasavvuru oluşmasına neden olabilir.

Judgement Day: Tanrı'nın Meleği oyununda dinî gelişimle iç içe olan ahlaki gelişim ve değerler gelişimini de olumsuz yönde etkileyecek pek çok öge olduğu çalışmada tespit edilmiştir. Oyunla tanışan çocuklar oyunun yapısı ve amacı gereği sürekli olarak ahlaki ikilemlerle karşı karşıya kalmakta ve bir karar almaya zorlanmaktadırlar. Sürekli olarak bu tarz ikilemlere maruz kalmak çocuklarda ahlaki kayıtsızlığa neden olabilir. Yine toplumsal değerler, kültür ve toplumsal kabullerle zıt olan pek çok davranış ve ifadeyi oyunun birçok seviyesinde görmek mümkündür. Model alma ve taklit etme yoluyla pek çok olumsuz davranış oyun aracılığıyla çocukların dünyasına girmektedir.

Oyunda temel gelişim alanlarından olan cinsel gelişim, öz bakım becerileri ve sosyal-duygusal gelişimi olumsuz yönde etkileyecek pek çok yönerge, resim ve örnek bulunmaktadır. Gelişim düzeyine uygun olmayan cinsel bilgi, cinsellikle ilgili kavramların ilerleyen zamanda çocukların güçlük yaşamasına neden olabilir. Yine öz-bakım becerilerini sekteye uğratabilecek, gerilemesine neden olacak pek çok örnek oyunda yer almaktadır. Oyuncuların karşılaştığı öncüller arasında sosyal-duygusal gelişimi bozma ihtimali olan pek çok ögenin varlığı da çalışmada ortaya konmuştur. Oyunda sürekli olarak olumsuz davranışlara maruz kalan çocukların dinî, ahlaki, sosyal, öz-bakım, cinsel gelişim alanlarının olumsuz yönde etkileneceği düşünülmektedir.

Gelişim alanlarının birbirinden bağımsız olmadığı göz önüne alındığında başta çalışma konumuz olan ahlaki gelişim ve dinî gelişim olmak üzere birçok gelişim alanını etkileyen bu tarz oyunlara karşı ciddi önlemler alınması, anne-baba ve öğretmenler başta olmak üzere toplumun bu konuda bilinçlendirilmesi gelecek nesilleri korumak için bir tercih değil gerekliliktir. Bu bağlamda çalışmanın, dijital oyunların çocukların dinî-ahlaki gelişimini etkileyen olumsuz öğeleri tespit etme ve bu konuda alınacak önlemler konusunda ebeveynler başta olmak üzere ilgili kurum, kuruluşlar ve araştırmacılara katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Çalışma *Judgement Day: Tanrı'nın Meleği* oyunuyla sınırlı tutulmuştu. Araştırmacılar tarafından bu tarz içeriklere sahip farklı oyunların içeriğinin analiz edilmesi, oyunları oynayan çocuklar ve ebeveynlerin farkındalık ve tutumlarının araştırılması bu tarz oyunların olası zarar ve risklerinin belirlenmesinin ve önlem alınması açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

Kaynaklar | References

- Aral, Neriman. “Bilişsel Gelişim”. *Çocuk Gelişimi*. ed. Neriman Aral - Gülen Baran. 99-158. İstanbul: YA-PA Yayınları, 2011.
- Bakan, Uğur - Salman, Fikri. “Öğrencilerin Popüler Dijital Oyun Karakterlerinin Seçiminde Görsel Unsurların Etkileri”. *Akademik Sanat Dergisi* 5/9 (2020), 110-130. <https://doi.org/10.34189/asd.5.9.007>
- Bandura, Albert. “Origin of the Behavior”. *Social Learning Theory*. ed. Albert Bandura. 15-57. New Jersey: Prentice-Hall, 1977.
- Bekmezci, Hediye - Özkan, Hava. “Oyun ve Oyunağın Çocuk Sağlığına Etkisi”. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hast. Dergisi* 5/2 (2015), 81-87. <https://doi.org/10.5222/buchd.2015.081>
- Cıngı, Mustafa. “Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı”. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi* 1/1 (2018), 49-72.
- Çam, Zekeriya vd. “Ahlak Gelişimine Klasik ve Yeni Kuramsal Yaklaşımlar”. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri* 12/2 (2012), 1211-1225.
- Çankırılı, Ali. *Çocuğun Manevi Eğitimi*. İstanbul: Zafer Yayınları, 2012.
- Çelik, Abbas. “Çocuk, Oyun ve Din Eğitimi”. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* 9 (2004), 188-196.
- Doğan Keskin, Ayten - Aral, Neriman. “Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Gözden Geçirme”. *Bağımlılık Dergisi* 22/3 (2021), 327-339. 27-339. <https://doi.org/10.51982/bagimli.880679>
- Doodle God: Alchemy Simulator. “Doodle God: Alchemy Simulator - Google Play’de Uygulamalar”. 2022. Erişim 11 Aralık 2022. https://play.google.com/store/apps/details?id=joybits.doodlegod_hd_blitz&hl=tr&gl=GB
- DSM-V. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. Washington: American Psychiatric Association, 5th Ed., 2013.
- Erdoğan, Serap. “Cinsel Gelişim”. *Çocuk Gelişimi*. ed. Neriman Aral - Gülen Baran. 285-301. İstanbul: YA-PA Yayınları, 2011.
- Eryiğit, Eda. *Dijital oyunlarda kullanılan sembollerin 12-17 yaş grubundaki bireylerin dini değerlerine yansımaları*. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2023. <https://dspace.ankara.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12575/88978>
- Ferah, Nimet. “Dijital Ebeveynlikte Dini Tutumlar Üzerine Nitel Bir Araştırma”. *Eskiyeni* 49 (2023), 393-416. <https://doi.org/10.37697/eskiyeni.1275504>
- Ferdig, Richard E. “Developing a Framework for Understanding the Relationship Between Religion and Videogames”. *Heidelberg Journal of Religious on the Internet* 5 (2014), 68-85. <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12158>
- Fowler, James W. “I. Toward a Developmental Perspective on Faith 1”. *Religious Education* 69/2 (1974), 207-219. <https://doi.org/10.1080/0034408740690213>

- GSB, Gençlik ve Spor Bakanlığı. *Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi Araştırma Raporu* Ankara: GSB, 2016.
https://yayinlar.gsb.gov.tr/public/online/0071_OyunlardaIslamafobiTR/files/assets/basic-html/page6.html
- Gewirtz, Jacob L. - Pelaez Nogueras. "Proximal Mechanisms Underlying the Acquisition of Moral Behavior Patterns". *Handbook of Moral Behavior and Development*. ed. William M. Kurtines - Jacob L. Gewirtz. 153-183. New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates., 1991.
- Godus. "Godus - Apps on Google Play". 2023. Erişim 22 Mart 2023.
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobage.www.a1912.Godus_Android&hl=en_US
- Gregory, Erik M. "Çocukların Medya Kullanımı: Pozitif Psikoloji Yaklaşımı". çev. Ayşe Aksakal. *I. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı 2*. ed. Hakan Toker. 91-117. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları, 2013.
- Gürses, İbrahim - İrk, Esra. "İnternet Kullanımı Ve Ergenlerin Dini Gelişimleri Üzerine Bir Araştırma". *Uludağ Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi 27/1* (01 Ağustos 2018), 109-135.
- Gürsoy, Sema. "Dijital Oyunlarda İslamofobik Unsurlar". *Bingöl Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi 19* (2022), 107-129. <https://doi.org/10.34085/buifd.1096738>
- Gürsu, Orhan - Özçelik, Murat Faruk. "Ergenlik Döneminde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dindarlık İlişkisi". *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi 22/1* (2022), 199-216. <https://doi.org/10.30627/cuilah.1092685>
- Güvendi, Burcu vd. "Digital Game Addiction And Aggression in Secondary School Students". *Opus International Journal of Society Researches 11/18* (2019), 1194-1217. <https://doi.org/10.26466/opus.547092>
- Haberli, Mehmet. "Dijital Çağda Din ve Dindarlığın Dönüşümü". *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi 2/2* (2019), 307-315.
- Hacıkeleşoğlu, Hızır. "Ergenlerde Sosyal Medya Bağımlılığı, Dindarlık ve Ahlaki Kayıtsızlık İlişkisi Üzerine Bir Araştırma". *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi 21/2* (2021), 877-907. <https://doi.org/10.33415/daad.954334>
- Hoover, Stewart M. "Dijital Çağda Çocuk Medyası (ve Din): Zorluklar ve Koşullar". çev. Pınar Şengözer Şiraz. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi 6/12* (2021), 197-206. <https://doi.org/10.47646/CMD.2021.268>
- Işıkoğlu Erdoğan, Nesrin. "Dijital Oyun Popüler mi? Ebeveynlerin Çocukları İçin Oyun Tercihlerinin İncelenmesi". *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi 46* (2019), 1-17. <https://doi.org/10.9779/pauefd.446654>
- İrk, Esra. *İnternet kullanımının ergenlerin dini gelişimine etkisi*. Bursa: Uludağ Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, 2015.
<http://acikerisim.uludag.edu.tr/jspui/handle/11452/7372>

- Judgment Day: Tanrı'nın Meleği. "Judgment Day: Tanrı'nın Meleği - Google Play'de Uygulamalar". Erişim 11 Aralık 2022.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.matchingham.judgementday&hl=tr&gl=US>
- Karaca, Faruk. *Din Psikolojisi*. Trabzon: Eser Ofset, 2. Basım, 2015.
- Karaca, Faruk. *Dini Gelişim Psikolojisi*. İstanbul: Kitapyurdu Doğrudan Yayıncılık, 2022.
- Karaca, Faruk. *Dini Gelişim Teorileri*. İstanbul: DEM Yayınları, 2007.
- Kavathatzopoulos, Iordanis. "Kohlberg and Piaget: Differences and Similarities". *Journal of Moral Education*, 47-54. <https://doi.org/10.1080/0305724910200104>
- Kaytez, Nazan - Durualp, Ender. "Türkiye'de Okul Öncesinde Oyun İle İlgili Yapılan Lisanüstü Tezlerin İncelenmesi". *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi* 2/2 (2014), 110-122.
- Kıral, Bilgen. "Nitel Bir Veri Analizi Yöntemi Olarak Doküman Analizi". *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 15 (2020), 170-189. ISSN: 2147-8406
- Kiye, Semra - Yalçın, İlhan. "Oyun Terapisi ve Oyun Terapisinin Gruplarda Kullanımı". *Buca Eğitim Fakültesi Dergisi* 51 (2021), 287-303.
<https://doi.org/10.53444/deubefd.836043>
- Klimmt, Christoph vd. "How Players Manage Moral Concerns to Make Video Game Violence Enjoyable". *Communications* 31/3 (2006), 309-328.
<https://doi.org/10.1515/COMMUN.2006.020>
- Kohlberg, Lawrence. "Education for Justice". *Moral Education / Five Lectures*. 57-85. Cambridge: Harvard University Press, 1973.
- Kohlberg, Lawrence - Hersh, Richard H. "Moral Development: A Review of the Theory". *Theory Into Practice* 16/2 (1977), 53-59. <https://doi.org/10.1080/00405847709542675>
- Kur'ân Yolu. Erişim 23 Eylül 2023. <https://kuran.diyaret.gov.tr>
- Lemish, Dafna - Kolucki, Barbara. "Medya ve Erken Dönem Çocukluk Gelişimi". çev. Şeyma Yeğin. *1. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı* 2. ed. Feride Zeynep Güder. 13-35. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları, 2013.
- Mansız, Ali Selim - Kolburan, Güliz. "Dijital Oyunlar ile Şiddet ve Saldırganlık Arasındaki İlişki". *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi* 21/83 (2022), 1389-1407.
<https://doi.org/10.17755/esosder.842442>
- Mehmedoğlu, Ali Ulvi - Aygün, Adem. "James W. Fowler ve İnanç Gelişim Teorisi". *Çukurova Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 6/1 (2006), 118-140.
- Mustafaoğlu, Rüstem vd. "Dijital Teknoloji Kullanımının Çocukların Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri". *The Turkish Journal on Addictions* 5/2 (2018), 1-21.
<https://doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0051>
- Mustafaoğlu, Rüstem - Yasacı, Zeynal. "Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri". *Bağımlılık Dergisi* 19/3 (2018), 51-58.
- Oruç, Cemil. "Erken Çocukluk Dönemi Dini Gelişim Teorileri Bağlamında Din Eğitimi". *Turkish Studies* 8 (2013).

- Özden, Betül. “Dijital Çağ ve Ahlaki Değerler Üzerine Bir İnceleme”. *Sosyal Medya ve Mahremiyet Z kuşağı*. ed. Abdullah Pakoğlu - Rukiye Gögen. 97-109. Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi Yayınları, 2022.
- Özkan, Merve Nur. *Dijital oyunlarda kutsal sembolizmi ve oyuncularına yansımaları*. İbn Haldun Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2022. <http://openaccess.ihu.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12154/2014>
- Özüdoğru Erdoğan, Halide Nur. “Dijital Oyunlarda İslam Karşıtlığı”. *Current Perspectives in Social Sciences* 26/1 (2022), 162-168. DOI: 10.54614/JSSI.2022.1052901
- Pedük, Şenay - Erdoğan, Serap. “Ahlak Gelişimi”. *Çocuk Gelişimi*. ed. Neriman Aral - Meryem Baran. 259-281. İstanbul: YA-PA Yayınları, 2011.
- Piaget, Jean. *Çocuğun Ahlaki Yargısı*. çev. İdil DüNDAR. İstanbul: Pinhan Yayıncılık, 2015.
- Piotrowski, Jessica Taylor - Vossen, Helen G. M. “Medya ve Çocuk Gelişimi”. çev. Ayşe Aksakal. *I. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı*. 49-77. İstanbul: Çocuk Vakfı Yayınları, 2013.
- Religion Inc. God Simulator. “Religion Inc. God Simulator - Apps on Google Play”. 2022. Erişim 11 Aralık 2022. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gamefirst.free.strategy.god.simulator&hl=en&gl=US>
- Sak, Ramazan vd. “Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi”. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 4/1 (2021), 227-256. <https://doi.org/10.33400/kuje.843306>
- Santrock, John W. *Ergenlik-Adolesence*. çev. Diğdem Müge Siyez. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 14. Basım, 2012.
- SB, Sağlık Bakanlığı. *Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu*. Ankara: Sağlık Bakanlığı Sağlık Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü, 2018. <https://sggm.saglik.gov.tr/TR-78285/dijital-oyun-bagimliliği-calistayi-sonuc-raporu.html>
- Straughan, Roger vd. “Ahlaki Gelişim, Dini Düşünce ve Davranışlar”. *Sakarya Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 10/17 (2008), 17-24.
- Şimşek, Eyüp. “Çocukluk Dönemi Dini Gelişim Özellikleri ve Din Eğitimi”. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 4/1 (2004), 207-220.
- TC. Sağlık Bakanlığı. *Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu*. Çalıştay Raporu. T.C. Sağlık Bakanlığı Sağlık Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü: TC. Sağlık Bakanlığı, 2018. TC. Sağlık Bakanlığı.
- Toran, Mehmet vd. “Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi”. *Kastamonu Eğitim Dergisi* 24/5 (2016), 2263-2278.
- Trocholepczy, Bernd. “Dijital Medya ve Din Eğitimi: Ayrı Dünyalar?” çev. Ayşe Aksakal. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi* 6/2 (2021), 183-196. DOI: <https://doi.org/10.47646/CMD.2021.263>
- TÜİK, Türkiye İstatistik Kurumu. *Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması* (Aralık 2021). <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132>

- Yavuzer, Haluk. *Ana-Baba ve Çocuk*. Ankara: Remzi Kitabevi, 5. Basım, 1993.
- Yazgan İnanç, Banu vd. *Gelişim Psikolojisi: Çocuk ve Ergen Gelişimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları, 7. Basım, 2011.
- Yıldız, Zafer. “Sosyal Bilişsel Öğrenme Kuramı ve Din Eğitimi”. *Süleyman Demirel Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 33 (2014), 147-161.
- Yiğit, Emrullah - Günüç, Selim. “Determination Of Children’s Family Profiles According To Their Digital Game Addiction”. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 17/1 (2020), 144-174. <https://doi.org/10.33711/yyuefd.691498>
- Yorulmaz, Bilal. “Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili”. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi* 1/2 (2018), 275-286.
- Yorulmaz, Bilal. “Dijital Oyunlardaki Din ve Din Eğitiminde Dijital Oyunların Kullanılma İmkkanı”. *Dijitalleşen Din*. ed. Mete Çamdereli vd. 365-411. İstanbul: Köprü Yayınları, 2015.
- Yücel, Gülşah - Şan, Şenay. “Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerinde Bir İnceleme”. *Academic Journal of Information Technology* 9/32 (2018), 87-100. <https://doi.org/10.5824/1309-1581.2018.2.006.x>

Ekler



