

Dijital Oyunlarda İslamofobik Unsurlar***Islamophobic Samples in Digital Games****Sema GÜRİSOY**

Yüksek Lisans Mezunu, Hitit Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Master's Degree, Hitit University, Graduate School

Samsun/Türkiye

semagursoy.55@gmail.com

ORCID: 0000-0002-6009-3849

Yakup ÇOŞTU

Prof. Dr., Hitit Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi, Din Sosyolojisi Anabilim Dalı.

Professor Doctor, Hitit University, Theology Faculty, Department of Sociology of Religion

Çorum/Türkiye

yakupcostu@hitit.edu.tr

ORCID: 0000-0002-5672-9226

DOI: 10.34085/buifd.1096738

Öz

Günümüzde, İslamofobinin empoze edilmesinde çeşitli ortamlar kullanılmaktadır. Medya, sosyal medya, gazete, dizi ve filmler gibi birçok ortam üzerinden İslamofobi savunuculuğu yapılabildiği gibi, dijital oyunlar üzerinden de bu durum gerçekleştirilmektedir. Dijital oyunlarda yer alan İslamofobik unsurların belirlenmesini ele alınan bu çalışma, tanımlayıcı araştırma tasarımına dayanmaktadır. Araştırmanın temel amacı, dijital oyunlar içerisinde yer alan, dinî ve ahlaki kurallarla çatışan, İslamofobik algıyı besleyen unsurların tespit edilmesidir. Dijital oyunlarda İslamofobik unsurlar gizli ya da açık bir şekilde yer alabilmektedir. Oyun boyunca yerine getirilmesi gereken kurallarda, bölümü geçmek için yapılması gerekli hareketlerde, İslam dini özelinde bakıldığında İslamofobik unsurları ihtiva eden kareler/görüntüler yer verilebilmektedir. Makalede, dijital oyunlarda yer alan İslamofobik unsurların, kullanıcıların sosyalleşme biçimine etkileri, gerçek dışı algı olup olmadıkları ve bu unsurların İslamofobik algıyı ne şekilde beslediği konuları üzerinden değerlendirme yapılmaya çalışılmıştır. Bu çalışmada, tespit edilen unsurların İslâm hakkında önyargı oluşmasına sebep olduğu ve bunun İslamofobi algısını beslediği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Dijital Oyun, Sosyalleşme, İslamofobi**Abstract**

In the contemporary world, various mediums are employed to impose Islamophobia. Advocating for Islamophobia can be done through mass media, social media, newspapers, TV series and movies, as well as digital games. This paper, which seeks to determine the Islamophobic elements in digital games, is a descriptive study. The main purpose of the research is to identify the elements in digital games that conflict with religious and moral rules and feed the Islamophobic perception. In digital games, Islamophobic elements can take place either secretly or openly. Frames/images containing Islamophobic elements can be included in

* Bu makale, aynı isimle tamamlanan (Hitit Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, 2022) yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

the rules that must be followed throughout the game and in the actions that must be taken to pass a level. In the paper, the possible effects of Islamophobic elements in digital games on the way users socialize, whether they are unrealistic perceptions and how these elements feed Islamophobic perception have been tried to evaluate. It has been concluded that the elements determined in the research cause prejudice about Islam and this feeds the perception of Islamophobia.

Keywords: Game, Digital Game, Socialization, Islamophobia

Giriş

Belirli kuralları olan, iyi vakit geçirme imkânı sunan oyun, çocukluktan gençliğe, gençlikten yaşlılık dönemine kadar gündelik yaşamın birçok alanında var olan bir olgudur. Gelişen ve yenilenen dünyada hayatında varlığını sürdüren birçok şeyde farklılıklar yaşanırken oyunlarda da değişimler olmaktadır. Her alanda dijitalleşmenin yaşandığı günümüzde oyunlarda dijital bir hale bürünmüştür. Oyunlar farklı ortamlara taşınmış, çeşitli kitlelere ulaşılabilme imkânını artırarak dijital platformlarda yerini almıştır. Dijitalleşen oyunlarda bir dinin, ırkın, ideolojinin, söylemin savunuculuğu yapabildiği gibi bunların olumsuzlanması, dışlanması da mümkün olabilmektedir.

Günümüzde Batının İslam'a yönelik ayrımcı, dışlamacı, ön yargılı tutumu, medya ve dijital ortamlar aracılığıyla yoğun bir biçimde kitlelere sunulmaktadır. İslamofobik unsurlar insan yaşamının pek çok yerinde varlığını hissettirmektedir. Dijital oyunlarda da gözlemlenen İslamofobik unsurlar, çoğunlukla kullanıcıların algısının dışında kalabilmekte ve farkına varılamamaktadır.

Dijital oyunların gündelik yaşamdaki yeri gün geçtikçe artmaktadır. Oyun kullanıcısının vaktinin çoğunluğunu oyun ortamlarında geçirmesi ile oyunlardan etkilenme olasılığı da artmaktadır. Oyunda kullanıcı olumlu ve olumsuz durumlarla karşı karşıya kalabilmektedir. Oyun içerisinde yerine getirilmesi gereken bazı görevler ya da durumlar, yerleşik ahlaki ve dinî değerlerle uyum göstermeyen, kasıtlı algı oluşturmaya zemin hazırlayan hususlar olabilmektedir. Bu çerçevede çalışmanın konusu, dijital oyunlarda gizli ya da aşikâr bir biçimde yer alan, ahlaki ve dinî kurallara uyuşmayan, İslamofobi algısını güçlendiren unsurların incelenmesidir. Bu çalışma, nitel araştırma yöntemi kapsamında belge inceleme ve betimsel analiz tekniğine dayalı olarak yürütülmüştür. Konu kapsamında ulaşılan veriler, İslamofobik algıyı nasıl güçlendirdiği, İslam dininin hangi kaideleriyle çeliştiği ve söz konusu oyun kullanıcılarının sosyalleşme süreçleriyle olan ilişkisi bağlamında makro-sosyolojik bir perspektiften hareketle yorumlanmaya çalışılmıştır.

Çalışmanın kapsamını, Gençlik ve Spor Bakanlığının 2016 yılında yapmış olduğu 'Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi'¹ adlı çalışmasında bulunan oyunlar ve internet üzerinde gerçekleştirilen incelemelerde, oyuncular tarafından tercih edilme sayısının fazla olduğu oyunlar oluşturmaktadır. Sınırlılığını ise, erişim sağlanan kopya satış rakamının yüksekliği oluşturmaktadır. Dünya genelinde 175 milyon kopya satmış Call of Duty ve 100 milyon kopya sayısına ulaşmış Resident Evil serilerinde İslamofobik hususların yer aldığı oyunlar sınırlılığımızı teşkil etmektedir. Bu oyunlara ek olarak PUBG oyunu da çalışmaya eklenmiştir. Eklenme sebebi ise, 2020 yılında

¹ T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı. "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi". Erişim 13 Mart 2022.

https://ghkizilcaihoo.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/05/03/763876/dosyalar/2021_01/03225717_Bilgisayar_OyunlarYnda_Yslamofobi.pdf

Türkiye’de mobil oyunlar içerisinde en çok indirilen ve oynanan oyunlar arasında yer almasıdır.² Bu doğrultuda çalışma konusu; PUBG, Call of Duty serisi ve Resident Evil serisi oyunları ile sınırlıdır. Oyunundaki İslamofobik hususları içeren kareler belirlenirken, sosyal medya platformlarında oyunu oynayanların gerçekleştirdikleri canlı yayınlar ile YOUTUBE platformunda yer alan videolar izlenmiştir.

1. Kavramsal Çerçeve

1.1. Oyun ve Dijital Oyunlar

“Bireyin kabiliyet ve zekâsını geliştirici özellikte, belirli kuralları olan, iyi zaman geçirmeye imkân sunan eğlence”³ olarak tanımlanan oyun kavramı, farklı alanlardaki araştırmaların konusu olmuştur. Sosyoloji, psikoloji, antropoloji ve bunun gibi birçok disiplinin ilgi alanına giren oyun, farklı açılardan ele alınarak incelenmektedir. Disiplinler arası çalışan, genellikle de video oyunlarını araştırıp inceleyen disiplin ‘ludoloji’ olarak tanımlanmaktadır.⁴ Bu disiplin, oyun ve oyun alanlarını üzerine odaklanmaktadır. Oyunlar, geleneksel çocuk oyunlarından masa oyunlarına, arkaik bilgisayar oyunlarından internet üzerinden oynanan çevrimiçi oyunlara dek çeşitlilik göstermektedir.⁵

Oyun çocukluk döneminden yetişkinliğe kadar hayatın her bölümünde konumlandırılmaktadır. Hayatın dönemleri içerisinde oyunun yorumlamalarında da değişiklikler olmaktadır. Çocukluk döneminde, çocuk oyunu ciddi bir uğraş olarak yorumlarken,⁶ yetişkinlik dönemindeki birey eğlenme için bir araç olarak görmektedir.⁷ Oyun kavramı anlamsal olarak değişerek ve dönüşerek insan yaşamında varlığını sürdürmektedir. Oyunun farklı tanımlamaları onlardan etkilenme durumlarını da değiştirmektedir. Bir çocuk da ortaya çıkan etki ile yetişkindeki etki aynı özellikte ve boyutta değildir. Çocuk oyunu ciddi bir uğraş olarak gördüğünden sorumluluk olarak, yerine getirmesi gereken bir durum gibi görebilirken,⁸ yetişkin boş zamanını değerlendirmek için kullandığı bir araç olarak görebilmektedir.⁹

Bilgisayar ve internet teknolojilerinin gelişmesiyle beraber günümüzde oyun türleri çeşitlenmiştir. Dijital oyunlar, elektronik tabanlı eğlence yazılımları vasıtasıyla ağ ortamında bir veya birden çok oyuncunun oyuna dâhil olarak oyun eyleminin gerçekleşmesini sağlayan elektronik platformlardır.¹⁰

² Canlı Haber. “PUBG Mobile, 1 Milyar İndirmeyi Geçti”. Erişim 13 Mart 2022.

<https://www.canlihaber.com/haber/6811751/pubg-mobile-1-milyar-indirmeyi-gecti>

³ *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*, “Oyun” (Erişim 13 Mart 2022).

⁴ Hasan Akbulut, “Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü”, *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*, der. Mutlu Binark vd. (İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2009), 25.

⁵ Akbulut, “Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü”, 25.

⁶ Psikosanat, “Çocukların Oyunu Algılayışı” (Erişim 14 Mart 2022).

⁷ *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*, “Oyun”.

⁸ Haluk Yavuzer, *Çocuk Psikolojisi* (İstanbul: Remzi Kitabevi, 2021), 182.

⁹ Sait Gülsoy, “Oyun, Kültür ve Zaman”, *Ankara Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi* 62 (Haziran 2019), 334.

¹⁰ Raffaello Bergonse, “Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach”, *The Computer Games Journal* 6/4 (2017), 246.

Dijital oyun, oyuncunun kurduğu etkileşimle meydana gelen neticenin, görüntü sistemleri araçlarıyla gösterilmesi için kullanılan bir ortamdır.¹¹ Geleneksel oyunların özelliklerini dijital oyunlar içinde geçerlidir. Dijital oyun sisteminin belirlediği kurallar doğrultusunda ilerleme göstermesi, oyuncuların birbirleri ile etkileşim halinde olması, sistemin yapılması gereken görevler hakkında oyuncuyu bilgilendirmesi ve geri bildirim vermesi şeklinde özellikleri bulunmaktadır. Ancak geleneksel ve dijital oyun arasında fark 'yeni medya' unsurudur. Yeni medya, eş zamanlı bilgilendirmeleri hızlı olarak yapabilen oyuncular arasındaki etkileşimi kolay bir biçimde sağlayabilen platformdur.¹²

Dijital oyun terimi, PC oyunları, konsol oyunları, mobil oyunları, sosyal ve çevrimiçi oyunları içerisine alan genel bir kavramdır. PC oyunları, internet aracılığıyla ücretli/ücretsiz biçimlerde bilgisayara yüklenerek oynanabilen oyun türüdür. Konsol oyunları, sabit bir donanımla oynanabilen oyunlardır. Mobil oyunlar, cep telefonu ya da tablet bilgisayarlar gibi araçlar için tasarlanmış olan oyun türüdür. Sosyal oyunlar, sosyal ağlar ile oynanabilecek şekilde geliştirilmiş olan oyun çeşididir. Çevrimiçi oyunlar ise, başlangıç durumu belirli olan fakat sonu belli olmayan, oyuncunun etkileşimine bağlı olarak ilerleme sağlayan oyun türüdür. Zaman sınırlaması olmayan çevrimiçi oyunlar internetten ücretli/ücretsiz olarak indirilip oynanabilmektedir.¹³

Dijital oyunlar farklı ölçütlere göre de sınıflandırılmaktadır. Amacına, oynanış tarzlarına, hedeflediği sektöre, kitleye, oyuncu sayısına, ekonomik beklentiye ve teknolojik altyapıya göre olmak üzere farklı alt boyutları bulunmaktadır. Bu çalışmada, oynanış tarzlarına göre sınıflandırılan dijital oyunlar esas alınmıştır. Dijital oyunlar oynanış tarzlarına göre; aksiyon oyunları, macera oyunları, simülasyon oyunları, spor oyunları, rol yapma oyunları ve strateji oyunları olmak üzere altı kategoride sınıflandırılmaktadır.¹⁴

Aksiyon oyunları, bir olay örgüsü etrafında şekillenen oyunlardır. Bu tarz oyunlarda olay örgüsünü çözmek için çeşitli hareketler yapılması gerekmektedir. Diğer kullanıcılarla etkileşim halinde ilerlenen bir oyun çeşididir. Ulaşılması gereken hedefe ulaşılan kadar kullanıcı önüne çıkan engelleri, yapması gereken görevleri yerine getirmek için eşya ve ganimet toplamalıdır.¹⁵ Topladıkları kullanıcının oyunda ilerleme göstermesi için ona yardımcı olacak eşyalardır. Rakipleriyle mücadele ederek ilerleyen oyuncu onları yenerek galip olmaktadır. Macera oyunlarında da bir olay örgüsü çerçevesinde oyun ilerleme göstermektedir. Gerçek zaman algısı ile biçimlenen bu tarz oyunlarda keşif ve etkileşim öğeleri vardır. Keşif üzerine kurulu olan macera oyunlarında oyuncular, bilinmeyen durumları açığa çıkararak çözüme kavuşturmak için gayret göstermektedirler.¹⁶ Simülasyon oyunları ise, gündelik hayatta gerçekleşmesi mümkün olmayan

¹¹ Oyun Tasarımcıları, Geliştiricileri, Yapım ve Yayımcıları Derneği (OYUNDER), "Ülkemizde ve Dünyada Dijital Oyunlar Sektörü Hakkında Genel Rapor" (Erişim 14 Mart 2022).

¹² Mutlu Binark (der.), *Yeni Medya Çalışmaları* (Ankara: Dipnot Yayınları, 2007), 21.

¹³ Ceyda Ilgaz Büyükbaykal - İnci Abay Cansabuncu, "Türkiye'de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu", *Yeni Medya Elektronik Dergisi* 4/1 (2020), 7.

¹⁴ Kowit Rapeepisarn vd., "The Relationship between Game Genres, Learning Techniques and Learning Styles in Educational Computer Games", *Technologies for E-Learning and Digital Entertainment, Lecture Notes in Computer Science* 5093 (2008), 500.

¹⁵ Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design* (PDF: Osborne/ McGraw-Hill, 2014), 20.

¹⁶ Veli Topbasan, *Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım* (Hatay: Mustafa Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2013), 60.

veya olması muhtemel olan durumların benzerlerinin oyun platformunda kullanıcılara sunulmasıdır. Üç boyutlu ortamlarda araç vasıtasıyla oyuncuya deneyim kazandırmak için hazırlanan oyunlardır.¹⁷

Spor oyunları, gündelik hayatta oynanan sporların, elektronik ortamlara uyarlanmasıdır. Bilgisayar veya konsol platformunda oynama imkânı sunan oyunlardır.¹⁸ Rol yapma oyunları, oyundaki karakterlerin kullanıcılar aracılığıyla yönlendirilerek ilerleyen oyunlardır. Oyunda oluşturulmuş sanal gerçeklik ile kullanıcıların kendilerine karakter tasarladıkları oyunlardır.¹⁹ Strateji oyunları ise, oyuncuya düşünme ve planlı davranma becerisi kazandıran oyunlardır. Oyuncunun oyunda ilerleme gösterebilmesi için attığı her hamleyi derinlemesine düşünerek planlaması gereken oyun çeşididir.²⁰

1.2. Dijital Oyunlar ve Sosyalleşme

Sosyalleşme, kişinin belirli bir toplumsal çevre ile bütünleşmesi ve kimlik geliştirme sürecidir.²¹ Sosyal bir varlık olan insanın olduğu her yerde sosyalleşme kendine yer bulmaktadır. Farklı karakterdeki insanların bir arada yaşadığı toplum içerisinde birbirlerinden etkilenmeleri de normal bir durumdur. Sosyalleşme ilk adımları ailede atılan uzun ve kapsamlı bir süreçtir. Ailede temellendirilen sosyalleşme okul süreci ile farklı boyutlara taşınmaktadır. Okul ile birey için farklı bir sosyal ortam oluşurken yaşamları içerisine farklı bireyler de girmektedir. Farklı aileler ve çevrelerde yetişen bireylerin fikirleri farklı, geçirdikleri vakitler de fazla olacağından dolayı birbirlerinden etkilenme olasılıkları normal bir durumdur.²² Aile, okul, çevre ile etkileşim halinde sosyalleşen birey sorumluluklarının farkına vararak üzerine düşen görevleri öğrenir.²³

Oyunlar, çocukluk döneminde sosyalleşme imkânı sunan önemli ortamlar arasında yer almaktadır. Bu ortamlarda, farklı ailelerin çocuklarıyla, farklı yaş gruplarıyla çevre edinen çocuklar sosyalleşme için etkileşim kurarlar. Bu nedenle oyun, katılımcılar için sosyal etkileşimin yoğun olduğu bir ortam oluşturur.²⁴

Oyun oynamak sosyal becerileri ortaya koyabilmek için bireye sunulmuş fırsattır. Sosyal ilişkileri olumlu yönde etkileyen fikir, tutum ve eylemler sosyal beceri olarak tanımlanmaktadır.²⁵ Bireye sosyal bir ortam sunan oyun aracılığıyla birey topluma uyum sağlayarak sosyal becerilerini ortaya koyabilmek için imkân elde etmiş olur. Belirli kurallara sahip olan oyunu oynayan

¹⁷ Arda Uysal, *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı* (Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2005), 21.

¹⁸ Murad Karaduman - Elif Pınar Acıyan, "Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Dijital Oyunlar ve Bağımlılık Üzerine Bir Değerlendirme", *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 22/ 1 (2020), 461.

¹⁹ Karaduman - Acıyan, "Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Dijital Oyunlar ve Bağımlılık Üzerine Bir Değerlendirme", 461.

²⁰ Murat Çalış, *Bilgisayar Oyunlarında Yer Alan Tarihi-Kültürel Öğelerin İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması* (Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2016), 145.

²¹ Yakup Çoştu, "Toplumsallaşma Kavramı Üzerine Sosyolojik Bir Değerlendirme", *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 9/2 (Nisan 2009), 118.

²² Adnan Kulaksızoğlu, *Ergenlik Psikolojisi* (İstanbul: Remzi Kitabevi, 2018), 86.

²³ Yakup Çoştu, *Toplumsallaşma ve Dindarlık (Samsun Örneği)* (Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı, 2011), 55.

²⁴ Engin Çelebi, "Oyun Bağımlılığının Sosyalleşme Sürecine Yönelik Motivasyon Üzerindeki Rolü", *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi* 8/1 (2020), 643.

²⁵ Osman Samancı - Ziya Uçan, "Çocuklarda Sosyal Beceri Eğitimi", *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 21/1 (2017), 283.

bireylerde kurallara uyma bilinci gelişir.²⁶ Çocukluk devrinde kurallara uyum göstermeyi öğrenen birey ilerleyen gelişim evrelerinde de içinde var olduğu topluma da uyum göstererek kurallara uymaya gayret gösterir.

Öte yandan oyunların, bireyin gelişiminde bazı açılardan olumsuz yönleri de bulunmaktadır. Vaktinin çoğunu oyun başında geçirenler aile içi veya sosyal çevreyle geçirilen vakitlerinden feragat etmektedir. Aileyle/sosyal çevreyle geçirilen vakit azaldıkça aileden/sosyal çevreden uzaklaşma ya da kopma gibi durumlar oluşabilmektedir. Bu da bireyde yalnızlık duygusunun gelişimine neden olabilmektedir. Bireyler, istedikleri gibi bir ortam aradıkları vakitlerde isteklerine uygun bir ortama veya kişilere sahip değillerse yalnızlık duygusu hissederler. Yalnız hisseden kişinin davranışlarında saldırganlık tutumu kendini göstermeye başlar.²⁷ Dolayısıyla, sosyalleşme için ortam sunan oyunların bireylerin davranışlarında olumlu ve olumsuz etkileri olabilmektedir.

Dijital oyunların da bireylerin sosyalleşmeleri üzerinde olumlu ve olumsuz etkileri vardır. Dijital oyunlar çevrimiçi olarak oynandığı için oyunun erişim sağlayabildiği kitle geniştir. Ülke içi/dışı oynama imkânı sunan bu oyunların bireylerin sosyalleşmeleri üzerindeki etkileri kendini gösterecektir. Dijital oyunların dillerinin çoğunlukla İngilizce, Almanca, Fransızca ve İtalyanca olduğu belirlenmiştir. Oyun dillerinin çoğunlukla Türkçe dışında yabancı bir dilde olması oyuncuların dil öğrenmesi için imkân sunmaktadır. Oyunu oynamak isteyen oyuncunun yapması gereken görevleri anlamlandırabilmesi, diğer oyuncularla iletişim kurabilmesi için oyunun dilini bilmesi gerekmektedir. Kullanıcının herhangi bir bilgisi olmasa dahi oyunu oynadıkça, o dillere maruz kaldıkça, oyunun dili hakkında az ya da çok bilgi sahibi olacaktır.

Dijital oyunlarda kullanıcılar arasında iletişim sağlanabilmesi için sohbet odaları oluşturulmuştur. Sohbet odalarında yazılı iletişim sağlanabildiği gibi sesli olarak da sohbet edilebilmektedir. Farklı ülkelerdeki insanların bir arada oynayabildiği oyunlarda yaptıkları konuşmalar ya da sohbetler etkileşime geçtiği kullanıcının kültürü, örfü ve adeti hakkında bireylere çeşitli bilgilere ulaşabilme imkânı sunmaktadır. Ülke içi/dışı iletişim kurma imkânı sağlayan bu oyunlar aracılığıyla farklı kitlelere ulaşılabilir. Dünyanın birçok yerinden olan bireyleri bir ortamda toplayan oyun kullanıcılarına sosyalleşme fırsatı sunmaktadır. Takım halinde de oynanabilen dijital oyunlar bireylere bir olma ve grup bilinci kazanma hususlarını kazandırabilmektedir. Oyunda grupla hareket etmeyi pekiştiren kullanıcılar, gündelik yaşamlarına bu durumu yansıtarak birlikte hareket etme bilinçlerini güçlendirebilmektedirler. Bireyin sosyalleşmesi için imkân sunan dijital oyunlarla kullanıcılar çeşitli kültürler ve değerlerle etkileşim haline geçerler.

Vaktini dijital oyun ortamlarında geçiren bireyler hayattaki sorumluluklarını aksatabilmektedir. Sürekli olarak oyun oynayan kullanıcılar oyuna bağımlı hale gelebilir. Oyuna bağımlı olan birey oyunsuz yapamayarak her vaktini oyun başında geçirmek isteyebilir. Bağımlı olan bireylerde kaygı, saldırganlık, depresyon, asosyallik, yalnızlık, şiddet ve benzer psikolojik sorunlar gelişebilmektedir.²⁸ Bir başka olumsuzluk ise, bireylerde var olan zaman kavramı ortadan kalkabilmektedir. Ülke dışında yaşayan bir arkadaş grubuyla oyun oynamak isteyen kullanıcı

²⁶ Johan Huizinga, *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2013), 29.

²⁷ Kulaksızoğlu, *Ergenlik Psikolojisi*, 90-91.

²⁸ Yavuzer, *Çocuk Psikolojisi*, 220.

zaman ayarlaması yapması gerekmektedir. Bir örnekle açıklanacak olursa; Amerika saat olarak Türkiye'den (7 saat) geri olan bir ülkedir. Amerika'daki bir arkadaşıyla oyun oynamak isteyen Türkiye'de yaşayan bir oyuncunun zaman algısını değiştirmesi gerekmektedir. Oyun erken saatlerde oynanabildiği gibi geç saatlerde de oynanabilmektedir. Bu durumda kullanıcıların zaman kavramını değiştirecektir.

Oyunu gerçek yaşam olarak tanımlayan çocuk oyunda olan durumları da yaşamın bir parçası olarak görebilmektedir.²⁹ Oyunu hayatın kendisi olarak tanımlayan çocuk oyunda olan durumları gündelik yaşama da uyarlamak isteyebilmektedir.³⁰ Örneğin, oyunda vurulduğu zaman ölmemesi, vurulan ve ölen karakterlerin kısa bir süre sonra tekrar oyun alanında var olması, kullanıcıları ölüm ve fanilik gerçeğinden uzaklaştırabilmektedir. Bu durumlara maruz kalan kullanıcıların zihinlerinde ölümsüzlük algısı oluşabilmektedir. Dijital oyunlar kullanıcılara sosyalleşme, kabul görülme ve benzeri öğelerin oluşması için imkân sunan ortamlar olmakla beraber bireyde şiddet, saldırganlık, asosyallik gibi durumların oluşmasına da sebep olabilmektedir.

1.3. Dijital Oyunlar ve İslamofobi

İslam/Müslümanlara yönelik korku olan İslamofobi zamanla derin bir hal alarak nefret ve düşmanlık duygusuna dönüşmüştür.³¹ Bu duygular İslam düşmanlığını beslemektedir. Batı tarafından üretilmiş bir kavram olan İslamofobi, İslam dinine yönelik olumsuzlama yapmaktadır. Olumsuz olan durumlara insan haklarının ihlal edilmesi, ırkçılık ve İslam düşmanlığı örnek olarak gösterilebilir.³²

Dijital oyunlar, dinlerin, ırkların, ideolojilerin, söylemlerin, fikirlerin bireylere sunulduğu ortamlar arasındadır. Dijital oyun aracılığıyla bu hususlar kullanıcılara ulaştırılarak yaygınlaştırılabilmektedir. Bu oyunlarda aktarılan mesajlarda ırkçılığa yönelik durumlar gözlemlenebilmektedir. Bu çerçevede, İslamofobik unsurların topluma sunulduğu ortamlardan biri de dijital oyunlardır. En çok tercih edilip oynanan ve satan oyunlarda İslamofobi algısının sıklıkla yer aldığı gözlemlenmektedir.³³ Oyunlarda İslamofobik unsurlar gizli ya da aşikâr bir biçimde oyunculara sunulabilmektedir. Dijital oyunlarda yer verilen İslamofobik hususlar eleştiriye açık olan durumlardır. Kullanıcılara oyun içerisinde lanse edilen unsurlar İslam diniyle uyumsuz, uygulamalarıyla ters düşen durumlar olabilmektedir. Oyunların içerisinde İslamofobik unsurlara yer verilerek dolaylı ve doğrudan olumsuz İslam algısı oluşturulmaya çalışılabilmektedir. Dijital oyunlara yerleştirilen içeriklerle kullanıcılara korku, şüphe ve ön yargı gibi duyguların verilmesi hedeflenebilmektedir.³⁴

Dijital oyunlardaki İslamofobik algıyı besleyen hususlar, bireyin kavramsal dünyasını etkileyerek değiştirebilmektedir. Kullanıcılardaki yerleşik dinî ve ahlaki değerler oyunda bir başka duruma benzetilerek küçük düşürülebilmekte veya olumsuzlanabilmektedir. Oyunda kitlelere

²⁹ Aysel Arslan, "Geçmişten Günümüze Uzanan Süreçte Oyun ve Oyuncaklardaki Farklılaşmanın İncelenmesi (Sivas İli Örnekleme)", *International e-Journal of Educational Studies* 1/2 (2017), 70.

³⁰ Battal Göldağ, "Dijital Oyunlar: Olumlu ve Olumsuz Etkileri", *III. Uluslararası Battalgazi Bilimsel Çalışmalar Kongresi*, ed. Mustafa Talas (Malatya: İspec Yayınevi, 2019), 127.

³¹ Nathan Lean, *İslamofobi Endüstrisi*, çev. İbrahim Yılmaz (Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, 2019), 46.

³² Batuhan Kalaycı - Dilek Ulusal, "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi", *Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi* 1/2 (2018), 38.

³³ Mustafa Cıngı, "Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı", *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi* 1/1 (2018), 56.

³⁴ Fatma Kurt Sarıaslan, *İslamofobi Batı Literatüründe İslam Algısı ve İslamofobi* (İstanbul: Onto Yayınları, 2018), 183.

verilmek istenen mesajlar bir nesnenin veya işitsel unsurun içine saklanarak kullanıcılara sunulabilmektedir. Çoğu zaman kullanıcılar bu durumları fark edememektedir.³⁵ Bilinçaltı, farkında olmadığımız duygu, düşünce ve davranışlarımızın birçoğunu yapmamızda etkili olan dürtü, güdü ve istekleri barındırmaktadır. Ruhsal yapının en derin katmanı olan bilinçaltı bastırılmış düşünce ve anılara yer verdiğinden birey için tehdit edici olabilmektedir.³⁶ Bu durum günlük hayatta karşılaşılan olaylarda gün yüzüne çıkarak kullanıcıyı şekillendirmektedir.

Dijital oyunlarda yer alan İslamofobik unsurlar İslam dininin ahlaki ilkeleriyle uyuşmayan hususlardır. Bu hususlar oyunu oynayacak kullanıcılarda ahlaki ilkelerin olağan formunu kaybetmesine veyahut da bozulmasına yol açabilmektedir.

2. Dijital Oyunlarda İslamofobik Unsurlar

2.1. *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Oyununun İncelenmesi*

PlayerUnknown's Battlegrounds oyununun geliştiricileri PUBG Corporation ve Bluehole şirketleridir. Güney Kore merkezli bu oyunun dağıtımını Bluehole şirketi üstlenmektedir.³⁷ PUBG; Windows işletim sistemli bilgisayarlar, Xbox One³⁸, PlayStation 4³⁹, Android⁴⁰ ve IOS⁴¹ gibi çeşitli platformlarda oynanabilen bir oyundur. Bu oyun dijital oyun türleri sınıflandırılmasından aksiyon, macera kategorisine ait olan bir oyundur.⁴² Çeşitli platformlarda oynanma imkânı olan bu oyunun en çok tercih edilen mobil versiyonudur. Mobil oyunlar arasında en çok indirilmeye sahip oyundur. Bu oyun, çıktığı 2018 yılından 2021 yılına kadar toplamda 1 milyar indirme sayısını geçmiştir.⁴³ Son verilere göre bilgisayar, PlayStation 4 ve Xbox One platformları toplam 70 milyonun üzerinde kopya satış rakamına ulaşmıştır.⁴⁴

PUBG oyununda, İslami kaidelere aykırı unsurların varlığı tespit edilmiştir. Oyunda mücadelenin geçtiği asıl alana geçmeden önce bekleme alanı isimli bir yer bulunmaktadır. Bu bölümde oyuncuların yapmaları gereken herhangi bir görevleri yoktur. Bekleme alanında kullanıcıların birbirlerine saldırdıkları, vurdukları, ellerine geçen farklı nesnelere birbirlerine attıkları gözlemlenmektedir (Bk. Ek-1).

Oyun alanına geçmeden önce oyuncuların birbirlerine vurma eylemlerine izin veren oyun yazılımcılarıdır. Bu duruma izin verilmesi kullanıcıya saldırganlığı, şiddeti empoze edebilmektedir. Oyunun içerisinde henüz hiçbir görev verilmemişken oyuncuların birbirlerine saldıracak bir zeminin var olması, şiddet ve saldırganlık gibi eylemlerin sıradanlaşmasına neden olabilmektedir.

Oyunculara saldırıda bulunma, kavga etme imkânı sunulması sosyalleşmelerini olumsuz açıdan etkileyebilmektedir. Fiziki saldırıda bulunmaları aralarında kuracak oldukları iletişimin önünde engel olabilmektedir. Bu tarz davranışlar oyuncularda olumsuz duygular

³⁵ Kalaycı – Ulusal, "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi", 38.

³⁶ Banu Yazgan İnanç - Eşef Ercüment Yerlikaya, *Kişilik Kuramları* (Ankara: Pegem Akademi Yayınları, 2014), 19.

³⁷ Bu Bir Oyun, "PUBG Hangi Ülkenin Oyunu" (Erişim 14 Mart 2022).

³⁸ Xbox One, Microsoft'un 21 Mart 2013'te tanıttığı yeni, sekizinci nesil video oyunu konsoludur.

³⁹ 20 Şubat 2013 tarihinde tanıtılan Sony'nin PlayStation oyun konsolu ürününün dördüncü versiyonudur.

⁴⁰ Google tarafından geliştirilen işletim sistemidir.

⁴¹ Apple tarafından geliştirilen işletim sistemidir.

⁴² Steam, "Pubg: Battlegrounds" (Erişim 14 Mart 2022).

⁴³ Canlı Haber, "Pubg Mobile, 1 Milyar İndirmeyi Geçti" .

⁴⁴ Hürriyet, "Pubg Kendi Rekorunu Kırdı, 70 Milyondan Fazla Sattı" (Erişim 14 Mart 2022).

hissettirebilmektedir. Oluşan olumsuz duygular iletişimde bulunduğumuz kaynağa yönelik ondan gelen mesajı önemsememe halinde dışa vurum gösterebilir.⁴⁵ Oyunu oynayan bireylerde saldırganlık, vurma, kavga etme davranışları normal olarak algılanabilir. Ancak bu durum İslam dininin ahlaki değerlerine uygun olmayan bir husustur. Kavga, kargaşa, şiddet gibi davranışlar oyun platformlarında sıradanlaştırılabilmekte ve gündelik hayatın doğal bir unsuru olarak algılanmasına neden olabilmektedir. Bu yolları tercih eden bireylerin sayısının artışıyla bu tarz oyunların etkisi bulunmaktadır. İslam şiddet yolu ile bir başkasına fiziki saldırıda bulunmayı yasaklamıştır.⁴⁶ Din tarafından uygun görülmeyen bu eylemlerin, gündelik hayatta yapılabilir algısı oyunculara verilmektedir.

Karşılaşılan bir başka durum ise, kıyafet seçimi ile alakalı bir husustur. Oyun alanına girilmeden önce karakterin giyinmesi için kıyafet seçimi yapılması zorunlu olmamakla beraber kıyafet seçimi kişinin isteğine bırakılmaktadır. Kıyafet seçimi yapılmaması durumunda karakterlerin tam giyinik olmadığı yani iç çamaşırı ile olduğu görülmektedir (Bk. Ek-2).

Oyun içerisinde kıyafet seçimi olmadığı durumlarda böyle bir durumla karşılaşan oyuncuların fikirlerinde farklılıklar yaşanabilecektir. Karşılaşın bu görüntülerin oyuncular tarafından normal bir durum gibi algılanmasına neden olabilir. Cinsiyet sosyalleşmesi kapsamında bu durumun olumsuz yansıması söz konusu olabilir. Bir örnek üzerinden bu durumu açıklamak gerekirse, tesettürlü bir oyuncuyu ele alalım. Tesettürlü bir oyuncu, oyunda kendini tanımlamak isteyebilir. Karakter tasarlama işlemi yaptığı sırada giyiniş tarzına uygun bir kıyafeti bulamadığı zaman dışlanmışlık duygusu hissedebilir. Kendi seçimine uygun kıyafet bulamayan oyuncu kendini oraya ait hissedemeyebilir. Bir yandan oyun oynamak isterken bir yandan da kendini oyunda konumlandıramadığı için oynamak istemeyebilir. Kendi içerisinde çelişki durumu yaşayabilir.

Oyunda karşılaşılan bu durumun tam olarak bilincinde olmayan bir çocuk üzerinde ise farklı etkiler doğurabilir. Çocuğun tam giyinik olmayan kıyafetlerle karşılaşması psikolojik açıdan onu olumsuz olarak etkileyebilir. Cinsellik algıları üzerinde etkiler oluşturabilir. Cinsellik, doğumla başlayıp ergenlik çağına kadar devam eden hatta yaşam boyunca devam eden bilgilendirme sürecidir.⁴⁷ Bu süreçte önemli rolü üstelenen anne-babalardır. Anne ve babalar, ilk cinsel bilgileri veren ve çocuğa model olan kişilerdir.⁴⁸ Bu konuların bilgilendirilmesinde ciddi rolü olan ebeveynlerin tutumları son derece önemlidir. Çocukluk döneminde yeni verilmeye başlayan bir kavram olarak cinsellik eğitimi tamamlanmadığından dolayı, çocuk cinsel organları hakkında yeterli bilgilere sahip olmayabilir. Oyun içerisinde de karşı karşıya kalınan bu görüntülerin, oyuncu üzerinde olumsuz etki bırakması ihtimal dâhilindedir.

Oyunda bireylerin maruz kaldığı bu durum vücudun belirli yerlerinin örtülmesi ile alakalı sınırları olan İslam dininin ilkeleriyle uyuşmayan bir husustur.⁴⁹ Oyun sanal ortam olmasına rağmen gerçek kişiler tarafından oynandığı için gündelik yaşamda da bu giyiniş şeklinin normal olduğu algısını besleyebilir. Oyuncunun zihninde böyle giyinişler olabilir algısı oluşabilir. Bu

⁴⁵ Hüseyin Certel, "Din-İletişim İlişkisi ve Dinî İletişim Engelleri", *Süleyman Demirel Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 2/21 (2008), 150.

⁴⁶ Fahri Kayadibi, "İslâm Dini Terör ve Şiddete Karşıdır", *İstanbul Journal of Sociological Studies* 36 (Eylül 2011), 17.

⁴⁷ Ekip Norma Razon, "Okul Öncesi Çocuk ve Cinsel Eğitim" (Erişim 15 Mart 2022).

⁴⁸ Fatma Çalışandemir vd., "Çocukların Cinsel Eğitimi: Geçmişten Günümüze Bir Bakış", *Eğitim ve Bilim* 33/150 (2008), 26.

⁴⁹ H. Yunus Apaydın, "Tesettür", *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi* (İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 2011), 40/538.

durum İslam'ın tesettür öğretisine ters düşmektedir. Dini inanca sahip olan bireyler tarafından benimsenme ihtimali olan bu durum dini öğretilere bakış açısını değiştirebilir. Dinin emrettiği ile oyun içerisinde var olan durumun tezatlığı oyuncuda ikilem yaratabilir. Bu ikilem gündelik yaşamdaki bireyin davranışlarına da etkisini gösterebilir. Oyun içerisinde kendini bu şekilde konumlandıran birey gündelik hayatta daha farklı şekillerde gösterebilir. Oyunda gerçek kimlik açıkça bilinmediği için açık bir kıyafet seçimi yapılabilirken, gündelik yaşamda bu tarz giyiniş biçimi uygun görülmebilir.

Bir başka unsur ise; oyunda yer alan sağlık ekipmanları ile alakalı husustur. Sağlık ekipmanlarından kasıt, ilk yardım çantası, ağrı kesici, enerji içeceği, sağlık çantası ve bandajdır. Sağlık ekipmanları, oyuncunun yaralanma ya da ölmek üzere olduğu durumlarda ekstra sağlık ve can hakkı elde etmesine yardımcı olur. Oyundaki sağlık çantası, ölmek üzere olan oyuncuyu oyunun ilk anındaki can seviyesine ulaştırır. Saniyelerle yarışılan bu oyunda sağlık çantası kısa sürede tam can yaparak oyuncuyu yeniden oyun içerisine dahil eder (Bk. Ek-3).

Bu durum oyuncu da gerçek dışı bir algının oluşmasına neden olabilir. Oyuncular günlük yaşamda yaşadığı hastalıklar, yaralanmalar, ölüm ve benzer durumlarda da aynı sonucu elde etmek isteyebilirler. Oyunda saniyeler içerisinde oyuncu sağlığına yeniden kavuştuğundan dolayı gerçek hayatta da bu tarz olaylarla karşı karşıya kalındığında süreç uzun olacağı için birey sabırsızlık ve tahammül edememe gibi tepkiler gösterebilir. Bu duruma sürekli oyun oynanan bir kullanıcının karnı ağrıdığı zaman 'benim bu ağrımı birkaç dakika içerisinde geçirerek bir ilaç yok mu' şeklinde şahit olunabilen tepki örnek olarak verilebilir. Bu tepkide oyuncunun isteği oyundaki gibi kısa bir zaman dilimi içinde rahatsızlığının geçmesidir. Oyunda yaşadığı ve her defasında maruz kaldığı bu durumlar gündelik yaşamda da hastalıkların iyileşmesine karşı aceleci davranışlar sergilemesini beraberinde getirebilmektedir.⁵⁰ Bu durumun kişi üzerinde bırakabileceği bir başka husus ise, gerçek yaşamda hastalık ve ölüm gibi olaylarda oyunun etkisiyle zihnin ölümsüzlük arayışı içerisine girmesidir. Zihni bu arayışta olan herhangi bir oyuncunun aile bireylerinden biri yaralandığında 'onun kaç canı kaldı' şeklinde soru sorması ihtimal dâhilinde olan bir durumdur. Oyundaki ölümsüzlük algısı, oyuncuyu ölüm gerçeğinden uzaklaştırarak insan yaşamının sonsuz olduğu zannına kapılmasına sebebiyet verebilir. Bu durum da bireyde var olan ölüm algısını zedeleyebilmektedir.

Oyunlarda insanlar öldükten sonra dakikalar içinde geri oyun alanına dönebildiği için oyunculara sonsuzluk fikri oluşabilmektedir. Oyunlarla oluşan bu algı İslam dininin âhiret hayatıyla örtüşmemektedir. İslam dininde anlatılan ebedi, ölümsüz bir hayat ise bir hayatın bitişi sonucunda ona benzer ancak daha farklı olan yeni bir hayatın varlığından ibarettir.⁵¹ Aslında burada bahsedilen bir yaşamın devamı niteliğinde olan hayat değildir, bir son buluşun ardından oluşan farklı bir yaşamın varlığıdır. Ahiret hayatının varlığına inanan bir kişi için bu durum olumsuz etki oluşturabilir. Oyuncunun bilgilerinde bozulmalar yaşanabilir. Oyunu sürekli olarak oynayan bir oyuncunun zihninde 'ben ölmüyorum, ölsem de geri canlanabiliyorum' fikri gelişebilir. İnançlı bir kullanıcı oyunda maruz kaldığı ölümsüzlük algısıyla ölüm ve öldürme eylemini değersizleştirir. Bir başkasının ya da kendisinin ölümüne sebep olabilir. Bu durumlarda

⁵⁰ Aba Psikoloji, "Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri", *Youtube* (26 Aralık 2019), 00:02:14-00:02:25.

⁵¹ Bekir Topaloğlu, "Âhiret", *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi* (İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 1988), 1/543.

benzer olarak, izlediği çizgi filmde etkilenerek kendini yedinci kattan aşağı atan çocuk örneği verilebilir. İzlediği çizgi filmde uçabilen bir varlığı gören çocuğa neden bu davranışı yaptığı sorulduğunda çizgi filmdeki karakteri söyleyerek 'ben de onun gibi uçtum' diyerek soruyu cevaplamıştır.⁵² Sosyalleşme süreci henüz tamamlanmamış çocuklar oyunu yaşamın parçası olarak gördüklerinden ötürü oyun içerisinde gerçekleşen bir olayı ya da durumu yaşam içerisinde de böyle bir şey olabilir fikrine kapılarak gerçekleştirmek isteyebilir. Kendi ya da bir başkasının canına zarar verme yolunu tercih eden bireylerin bu davranışları, İslam dininde var olan ölüm algısını alt üst etmektedir.

Başka bir unsur ise, oyunların içerisinde yer alan sohbet odalarında gerçekleşen konuşmalarda gözlemlenmektedir. Oyunlarda oyuncular arasında iletişim sağlanması için sohbet odaları oluşturulmuştur. Bu odalarda oyuncular iletişim kurarak oyunu sürdürmektedirler. Bazı oyunlarda bu iletişim sesli olarak kurulurken, bazılarında da mesajlar aracılığıyla kurulmaktadır. Sohbet odaları aracılığıyla oyuncular milyonlarca kişinin bulunduğu sanal bir dünyaya ücretsiz erişim sağlamaktadır. Günümüzde pek çok oyunda çevrimiçi sohbet özelliği vardır. Yapılan sohbetlerde kullanıcılar arasında küfürleşme, tanımadığı kullanıcılarla çevrimiçi iletişim ve hatta cinsel içerikli mesajlaşmalar görülebilmektedir.⁵³ BBC'de⁵⁴ yer verilen bir haberde üç aylık bir araştırma yapıldığı ve sonucunda oyunlardaki mesajlaşma kutularında anti-Semitizm⁵⁵, ırkçılık⁵⁶, cinsiyetçilik gibi durumların yayıldığı ifade edilmiştir.⁵⁷ Çalışmamıza konu olan oyunda da ayrımcılık ve dışlanma gibi hususların varlığı gözlemlenmiştir. Sohbet kısmına 'Tanrı' kelimesini yazıldığında karşılık olarak Tanrı ifadesi çıkarken, 'Allah' kelimesini yazdığımızda herhangi bir sonuç çıkmadığını gözlemlenmiştir (Bk. Ek-4/1 ve Ek-4/2).

Oyunda sohbet bölümüne Allah kelimesi yazıldığı zaman herhangi bir karşılığı olmamakta bunun yerine nokta işareti oyuncunun karşısına çıkmaktadır. Bu durum oyunda Allah lafzına yer verilmediğini gösterir. Diğer kullanıcılarla iletişim kurarken Allah lafzını kullanmak isteyen bir oyuncu bu kelimeyi yazıldığında karşı taraf bu yazıyı görememektedir. Lafzı kullanmak isteyen taraf kendini dışlanmış, kendisine ayrımcılık yapılmış şeklinde düşüncelere kapılabilir.

PUBG oyunundaki değineceğimiz son husus ise putların yer aldığı karelerdir. PUBG oyunda puta tapma ritüeli⁵⁸ yer almaktadır. Oyunda bazı noktalarda bulunan putların içerisinde silahlar yer almaktadır. Kullanıcılar bu silahları alabilmek için putların önüne geçerek normalde silah almak için bastıkları tuşa basınca tapınıyor ifadesi ekranda çıkmakta ve tapınma hareketi sergilenmektedir (Bk. Ek-5). Oyuncular puta karşı tapınma hareketini yaptıkça oyun, çeşitli silahlar ve zırh malzemesi vermektedir. Oyunda avantaj sağlayan bu malzemeleri oyunu kazanmak

⁵² CNN Türk, "Ben Pokemon'um Deyip Camdan Atlamıştı: İşte Son Hali" (Erişim 15 Mart 2022).

⁵³ Dijital Oyunlar Bilgi Platformu, "Dijital Oyunlarda Mesajlaşmaya Dikkat" (Erişim 15 Mart 2022).

⁵⁴ British Broadcasting Corporation, Birleşik Krallık merkezli olarak Britanya Kraliyeti himaye ve finansal desteğiyle faaliyet gösteren uluslararası yayın kuruluşudur.

⁵⁵ Anti-Semitizm; Yahudilere karşı önyargılı olma, onlara karşı düşmanlık besleme anlamına gelir.

⁵⁶ Irkçılık, insanların toplumsal özelliklerini ırksal özelliklerine indirgeyen ve bir ırkın öteki ırklara üstün olduğunu öne süren öğretilerdir.

⁵⁷ Nergis Televizyonu (NTV), "Oyunlardaki Büyük Tehlike: Sohbetler Nefret Yarmak İçin Kullanılıyor" (Erişim 15 Mart 2022).

⁵⁸ Webhakim, "Skandal Puta Tapma Ritüeli Getirildi! Pubg 'ye Büyük Tepki!" (Erişim 15 Mart 2022).

isteyen oyuncuların alması gerekmektedir. Bunun için bir nevi puta tapınma hareketinin yapılması zorunlu bir hal almaktadır.⁵⁹

İslam'da puta tapınma olmadığı için bu durum oyunu oynayan Müslüman bireyleri rahatsız edebilir veya dini hassasiyetlerini zedeleyebilir. Oyun içerisinde puta tapınma gibi ritüelleri oyunculara görev olarak veren oyun yazılımcılarının amacı bu nesnelere ön plana çıkararak bu yapıların olabilecek bir durum olduğuna alıştırmak olabilir. Oyun içerisinde bu davranışı gerçekleştiren Müslüman oyuncular gündelik hayatta da gerçekleştirme isteği içerisine girebilir. Çeşitli nesnelere karşı gündelik hayatta bu şekilde hareketlerin sergilenmesi, İslam'ın genel ilkeleriyle çelişkili bir uygulamanın normalleşmesine neden olabilmektedir.

PUBG oyununda değinilen bu hususlar İslamofobi algısını dolaylı yoldan güçlendiren durumlardır. Oyun içerisindeki İslam dininin ilkeleriyle ters düşen görsel ve mesajlarla yoğun bir şekilde karşı karşıya kalan kullanıcılarda, zamanla dini değerlerin ve kaidelerin sıradanlaşması veya önemsizleşmesi yönünde bir algının oluşması söz konusu olabilir.

2.2. *Call of Duty Oyun Serisinin İncelenmesi*

Seride yer alan oyunlar Infinity Ward, Treyarch ve Sledgehammer firmaları tarafından farklı zamanlarda geliştirilen oyunlardır.⁶⁰ Activision ve Aspyr Media yapımcıları aracılığıyla piyasaya sürülmüştür. Call of Duty serisinin ilk oyunu Call of Duty 29 Ekim 2003'de çıkarken, son oyunu olan Call of Duty: Mobile 1 Ekim 2019'da çıkışını gerçekleştirmiştir.⁶¹ Seri şeklinde ilerleyen oyun, toplamda 175 milyon orijinal kopya satış yapmıştır.⁶² Burada, çalışma konusuyla ilgili içerisinde İslamofobik hususların bulunduğu serinin üç oyunu incelenmiştir.

Bu oyunların birincisi Call of Duty 2'dir. Call of Duty serisinin ikinci oyunu olan bu oyun, Infinity Ward ve Aspyr Media tarafından geliştirilmiştir. Activision yayımcılığın yayınladığı ABD kökenli bu oyun 25 Ekim 2005'de piyasaya sürülmüştür.⁶³ Microsoft Windows, Mac OS X ve Xbox 360⁶⁴ konsol gibi çeşitli platformlarda oynama imkânı sunan bir oyundur. Dijital oyun türleri kategorisinden aksiyon türüne ait bir oyundur.⁶⁵

Oyundaki İslamofobik unsur cami minaresine yapılan saldırıdır. Oyunun İngiliz cephesi bölümündeki John Davis isimli karakter Mısır'da verilen görevleri gerçekleştirmektedir. Bu bölümde kente girmeye çalışan Alman uçakları bir minareye saldırı yaparak minareyi yok etmektedir (Bk. Ek-6). Oyunda mescit görünümünde olan bir yerin kenarında minare yer almaktadır. Oyuncu minareyi hedef alarak bombardıman yapmaktadır.

Oyunda ilerleyebilmek için bu saldırının oyuncu tarafından yerine getirilmesi gerekmektedir. Ancak bu görev oyunculara İslam dini için olumsuz bir tutum oluşturabilmektedir. İslam da kutsal yeri olan câmi ve mescitler bu oyunda saldırıya uğramaktadır. İslam dininin simgesi olan bu mekânların mimari bir yapısı olan minarenin sembolik bir önemi bulunmaktadır. Minarenin hedef alınması bu mekânın insanlardaki algısını değiştirmek amacıyla yapılmış olabilir. Zihinlere

⁵⁹ Webhakim, "Skandal Puta Tapma Ritüeli Getirildi! Pubg 'ye Büyük Tepki!".

⁶⁰ IGN Türkiye, "Activision Yeni Bir Call of Duty Oyununu Duyurdu" (Erişim 15 Mart 2022).

⁶¹ Shift Delete.Net, "Geçmişten Günümüze Call of Duty!" (Erişim 15 Mart 2022).

⁶² Webtekno, "Call of Duty Serisi Toplamda 175 Milyon'dan Fazla Kopya Sattı!" (Erişim 15 Mart 2022).

⁶³ Steam, "Call of Duty 2" (Erişim 15 Mart 2022).

⁶⁴ Microsoft'un ürettiği yedinci jenerasyon oyun konsoludur.

⁶⁵ Steam, "Call of Duty 2".

camilerin bombalanacağı, yok edileceği düşüncesi yerleştirilmek istenmektedir. Câmi ve mescitlerin oyunlarda hedef alınması kullanıcıların bu mekânlara ilgili algısının değişmesine neden olabilmektedir.

Bir diğer oyun Call of Duty: Black ops 2'dir. Serinin dokuzuncu oyunu olan Black OPS 2, Treyarch tarafından geliştirilen, Activision tarafından yayımlanan bir oyundur. ABD kökenli oyun 12 Kasım 2012'de çıkışını yapmıştır.⁶⁶ Microsoft Windows, Wii U⁶⁷, Xbox 360, PlayStation 3⁶⁸, PS Vita⁶⁹ gibi birçok platformlarda oyun oynanabilmektedir. Aksiyon türünde olan bir oyundur.⁷⁰

Müslüman halkın terörist olarak lanse ediliyor olması oyunda yer alan İslamofobik husustur. Oyun içerisinde Müslümanlar ellerindeki teknolojiyi dünyanın geleceği için tehdit unsuru olarak kullanmaktadır.⁷¹ Oyunda birçok yerde Arapça Allah ve Muhammed lafızları yer almaktadır. Ek-7'de de görüldüğü üzere, yuvarlak bir çerçevenin içinde tezhip sanatıyla yapılmış bir eser bulunmaktadır. Bu resimde oyuncu tarafından Allah lafzına nişan alınmaktadır.

Oyun içerisinde Allah lafzına nişan alınması, İslam dinine karşı ön yargı ve olumsuz fikirlerin oluşmasına yol açabilir. Ayrıca, oyunda Müslümanların elindeki teknolojiyi dünyanın geleceği için tehdit olarak kullandığı lanse edilmektedir. Oyundaki bu hususla, Müslümanların dünyayı tehdit edebileceği mesajı verilmek isteniyor olabilir. Oyun içerisinde kullanıcıya Allah ve Peygamber isimlerine nişan aldırılmasının, İslam'ın temel unsurlarına yönelik olumsuz bir algı oluşturma amacını taşıdığı düşüncesini zihinlere getirmektedir. Yer verilen bu hususlar, İslam'a yönelik ön yargılı bir bakış açısına neden olabilir. Oyunda tehdit unsuru olarak sunulan İslam'a karşı kullanıcılarda farklı düşünceler ortaya çıkarak, İslam'ın olduğundan başka anlaşılmasına, yorumlanmasına sebep olabilir. İslam dinine karşı ön yargılı, ayrımcı bir bakış açısını besleyen bu unsurlar, İslamofobik algıyı güçlendirmektedir.

İslamofobik unsur bulunan serinin bir başka oyunu, Call of Duty: Modern Warfare 2'dir. Infinity Ward yapıcılığında çıkmış bir oyundur. ABD kökenli oyun 12 Kasım 2009'da çıkmıştır. Infinity Ward tarafından geliştirilen aksiyon türündeki bu oyun Activision tarafından yayımlanarak piyasaya sürülmüştür.⁷² Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo DS⁷³ ve BlackBerry⁷⁴ platformlarında oynanabilen bir oyun türüdür.

Oyun içerisinde bulunan İslamofobik unsur ise, oyunda oyuncu evin odalarını gezerken evin banyosunda kirler içerisindeki bir klozetin üzerinde yer alan resim çerçevesinde 'Allah güzeldir. Güzel olanı sever' mealindeki hadis Arapça olarak yazmaktadır (Bk. Ek-8) Ek-8'deki resimde de görüldüğü gibi oyuncu elinde tüfekte banyoya girmektedir. Karşılaştığı durum ise klozetin üzerinde yer alan hadis-i şerif yazılı resim çerçevesidir.

⁶⁶ Steam, "Call of Duty: Black Ops II" (Erişim 15 Mart 2022).

⁶⁷ Nintendo'nun Wii'nin ardılı olarak piyasaya sürdüğü ev konsoludur.

⁶⁸ Sony tarafından 2006 yılında üretilen PlayStation serisinin üçüncü video oyunu konsoludur.

⁶⁹ Sony firmasının 17 Aralık 2011 Japonya ve bazı Asya ülkelerinde çıkardığı taşınabilir, çok amaçlı oyun konsoludur.

⁷⁰ Steam, "Call of Duty: Black Ops II".

⁷¹ T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı, "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi" (Erişim 13 Mart 2022).

⁷² Steam, "Call of Duty: Modern Warfare 2" (Erişim 15 Mart 2022).

⁷³ Nintendo'nun 2004'te çıkardığı bir dokunmatik ekrana ve Wi-Fi bağlantısı sahip olan portatif el konsoludur.

⁷⁴ Kanadalı bir telekomünikasyon ve kablosuz cihaz üreticisidir.

Oyunun içindeki bir bölümde karakterin girdiği evin banyosunda karşı karşıya kaldığı hadîs-i şerif yazılı resim çerçevesi, Hz. Muhammed (s.a.v.)'in sözlerinin banyo, tuvalet gibi yerlerde bulunabileceği düşüncesini akıllara getirmektedir. Ayrıca oyun içerisinde hadisin yazılı olduğu çerçeve banyoda yer almakla beraber kirli bir duvarın üzerine yerleştirilmiştir. Bu da oyunu oynayan kullanıcılarda hadise karşı ön yargı oluşmasına veya hadisin değersizleştirilmesine sebep olabilir. İslam'da önemli bir yeri olan hadislerin, oyun içerisinde böyle bir muamele görmesi onların değerini azaltmak için yapılabileceği fikrini zihinlere getirmektedir. Kullanıcılarda hadise karşı ön yargılı tavır, dışlamacı bir hadis tasavvuru oluşmasına sebep olabilir.

Call of Duty serisinin üç oyununda tespit edilen İslam dininin kutsal mekânı olan cami minaresine yapılan saldırı, Müslümanların terörist olarak gösterilmesi, yaratıcının isimlerinden biri olan Allah lafzına ve din içerisinde önemli bir yeri olan hadislere karşı yapılan hakaret ve değersizleştirmeye yönelik hususlar İslamofobik algıyı güçlendirmektedir. Oyun içerisinde bu karelere maruz kalan kullanıcıların dini algılayış biçimlerinde farklılıklar yaşanabilecektir. Kullanıcıların zihinlerinde İslam'a karşı bir ön yargı oluşabilecektir.

2.3. Resident Evil Oyun Serisinin İncelenmesi

Resident Evil, Capcom tarafından geliştirilen ve yayımlanan bir oyun serisidir. Oyun, Japonya kökenlidir.⁷⁵ Seri; Android, iOS, Windows, Sony firması tarafından üretilen PlayStation konsollarında, Xbox One, Xbox 360 konsolları ve Nintendo tarafından üretilen konsollarda oynanabilmektedir.⁷⁶ Capcom yayımcılığının en beğenilen oyunları arasında olan ve en çok satan serisi Resident Evil dünya çapında 100 milyon kopya satış rakamına ulaşmıştır.⁷⁷ Serinin iki adet oyununda İslamofobik unsurlar belirlenmiştir.

Bu oyunların ilki Resident Evil 4'dür. Capcom tarafından geliştirilip dağıtımı yapılan bir oyundur.⁷⁸ Serinin dördüncü oyunu olan bu oyun ilk olarak ABD'de 11 Ocak 2005'te GameCube⁷⁹ platformu için çıkmıştır. GameCube, PlayStation 2⁸⁰, PlayStation 3, Wii ve Windows gibi çeşitli platformlarında oynama imkânı sağlayan bir oyundur. Aksiyon türüne ait olan oyunlar arasındadır.⁸¹

Oyunda tespit edilen İslamofobik unsur, Hz. Muhammed (s.a.v.)'in kabrinin olduğu mescidin kapısına benzeyen kapı, zombilerin bulunduğu yerin giriş kapısı olarak tasvir edilmiştir (Bk. Ek-9). Oyunun bir bölümünde oyuncu bir kapıdan geçtikten sonra birçok zombinin saldırısına uğramaktadır. Bu kapı oyunda kötülöklere açılan kapı olarak betimlenmiştir. Bu kapının işlemeleri de Mescid-i Nebevî'nin kapısının işlemesine benzer işlemlerdir. Kapının orta kısmında bafomet⁸² figürü yer almaktadır. Bu kapıya bafomet figürü oyunda eklenmiştir. Ek-9'da yer alan görselin sağ

⁷⁵ T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı, "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi".

⁷⁶ Oyun Gezer, "Dünden Bugüne Resident Evil Serisi" (Erişim 15 Mart 2022).

⁷⁷ Merlin'in Kazanı, "Resident Evil Serisi Dünya Çapında 100 Milyon Adet Sattı" (Erişim 15 Mart 2022).

⁷⁸ Steam, "Resident Evil 4" (Erişim 15 Mart 2022).

⁷⁹ Nintendo tarafından 2001 yılında Japonya ve Kuzey Amerika'da ve 2002'de Avrupa ve Avustralya'da yayınlanan bir ev tipi video oyun konsoludur.

⁸⁰ Sony'nin 2000 yılında ürettiği ikinci video oyunu konsoludur.

⁸¹ Strategyturk, "Dünden Bugüne Resident Evil" (Erişim 15 Mart 2022).

⁸² Bafomet, 14. yüzyıl başlarında Katolik Kilisesi tarafından aforoz edilen tapınak şövalyelerinin taptığı iddia edilen şeytanî figürdür.

tarafındaki kapı Mescid-i Nebevî'nin kapısı iken sol taraftaki kapı oyun içerisindeki kapıdır. Kapıların birbirlerine birçok açıdan benzer oluşu dikkatleri çekmektedir.

İslam'da sembolik bir unsur olan Mescid-i Nebevî'nin kapısı oyunda kötülöklere, zombilere açılan bir kapı olarak betimlenmiştir. Bu tutum oyuncularında Mescid-i Nebevî ve Hz. Muhammed (s.a.v.) hakkında olumsuz algının oluşmasına yol açabilir. Mescidin kapısı ile oyunda yer alan kapının işlemlerinin benzer olması oyuncu da mescide girince kötü yaratıklarla, olumsuz durumlarla karşılaşacağı fikrini düşündürebilir. Bu fikir, sonrasında farklı hüllere bürünerek davranışlarda da kendini gösterebilir. Kötü olan şeylerin kapının arkasında var olduğunu düşünen oyuncu, onlarla mücadele etmek için o mekâna yönelik saldırı gerçekleştirebilir. Orayı yok ederek kötü, olumsuz durumlardan kurtulmak isteyebilir.

Oyun içerisindeki kapının üstünde yer alan bafomet figürü ise değinilecek bir başka olumsuz durumdur. Tapınılan bir şeytani figür olan bafomet figürünün oyunda bulunması, kullanıcıların oynadığı zaman fark etmediği ya da edemediği bir unsur olsa da subliminal mesaj içeren bir husustur. Bilinçaltına yerleşen olaylar, karşılaşılan herhangi bir durumda gün yüzüne çıkarak bireyi etkileyebilmektedir. Oyun oynarken bilinçaltına yerleşen bu kareler oyuncuyu etkileyerek onun İslam'a karşı olumsuz düşünceler, davranışlar ve tutumlar sergilemesine yol açabilir.

Diğer oyun ise Resident Evil 5'tir. Resident Evil 5, Capcom şirketinin geliştirip dağıtımını yaptığı oyunlardan biridir. Hayatta kalma mücadelesi verilen ve aksiyon, macera türüne ait olan bir oyundur.⁸³ Serinin yedinci oyunu olan Resident Evil 5, 5 Mart 2009'da çıkmış Japonya kökenli oyunlardan biridir. PlayStation 3, Xbox 360 ve Windows platformlarında oynanabilen bir oyundur.⁸⁴ Amerika ve Avrupa'da 13 Mart 2009'da PlayStation 3 ve Xbox 360 sürümleri çıkarken Windows sürümü Eylül 2009'da oyuncuların kullanımına sunulmuştur.

Oyunun kütüphanede geçen bir sahnesinde birçok kitap rafta yer almaktadır. Göze çarpan husus ise bütün kitaplar kitaplığın rafında bulunurken Kur'an-ı Kerim'in yerde olmasıdır (Bk. Ek-10).

Oyunda bütün kitaplar kitaplıkta yer alırken Kur'an-ı Kerim'in yerde olması ona verilen değeri yok etme amacıyla yapılmış bir hareket olabilir. Müslümanlar tarafından kılavuz, rehber olarak görülen kitabın oyun içerisinde yere konularak böyle bir muamele görmesi, Kur'an'ın değersizleştirilmesine yönelik bir amacın hedeflendiğini akla getirmektedir. Sahnede birçok kitap bulunmasına rağmen yerde bulunan tek kitap Kur'an-ı Kerim'dir. Bu kitap değerli değil, önemli değil algısı oyuncuya verilmek isteniyor olması ihtimal dâhilindedir. İslam'a karşı oyunda sergilenen bu tavır, bir değersizleştirme olarak yorumlanabilir. Kur'an'a karşı gösterilen bu tutum İslam'ı benimsemiş bir oyuncunun düşüncelerini etkileyebilir. İslamofobinin farklı tezahürleri olan ayrımcılık, dışlayıcılık algılarını oyunda yer verilen bu unsur desteklemektedir.

Resident Evil serisinin iki tane oyununda İslamofobik unsur ihtiva eden kareler tespit edilmiştir. Bu karelerde İslam'da önemli ve çok amaçlı işlevi olan mescidin kapısına benzer bir kapının yer alması, kutsal kitaba yapılan muamele İslamofobik algıyı beslemektedir. Bu unsurlar, İslam dini hakkında bireylerde ön yargılı düşüncelerin oluşmasına zemin hazırlayabilir.

Sonuç

⁸³ Steam, "Resident Evil 5" (Erişim 15 Mart 2022).

⁸⁴ T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı, "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi".

Değişen ve dönüşen bir hayatın içerisinde oyunlarda da değişim gerçekleşmektedir. Günümüzde oyunlar değişerek dijital bir hale gelmiştir. Geleneksel oyunlarla benzer yönleri olan dijital oyunlar aynı anda birden fazla oyuncuyla oynama fırsatı sunduğu için ağ ortamında oynanmaktadır. Dijital ortamlarda oynanan bu oyunlarda, bir dinin, ırkın, ideolojinin, söylemin savunuculuğu yapılabildiği gibi ve değersizleştirme, karalama gibi algıların yaygınlaştırılması da sağlanabilmektedir. En çok satan oyunlarda, şiddet, kavga gibi olumsuz durumlar varlığını göstermektedir. Bu durumlar korku, nefret, düşmanlık gibi hususların oluşmasına ve yayılmasına neden olabilmektedir.

Dijital oyunlar bireylere sosyalleşme fırsatı sunan ortamlar arasındadır. Oyunda kimlik tanımlaması işlemi yapılmadığı için birey oyun içerisinde istediği şekilde kendini gösterebilmektedir. Toplum beni ayıplar, kınar diye gündelik yaşamda yapamadığı durumları oyunda sergileyebilmektedir. Oyunlarda bulunan kavga, saldırma, vurma eylemlerini gerçekleştiren kullanıcılar için bu durumlar normal bir hal alabilmektedir. Birey karşısına çıkan sorunları bu yollara başvurarak çözmek isteyebilir. Saldırgan, şiddet eğilimi olan bireyler ortaya çıkabilir. Bu durumların bir başka olumsuz yansıması ise, bazı bireylerin içinde potansiyel olarak var olan bu durumlar oyunlardan etkilenerek kendini gösterebilir. Farklı ülkeler arasında zaman değişim gösterdiğinden dolayı bu ülkelerde yaşayan kullanıcılarla oyun oynamak isteyenler için zaman kavramı değişim gösterecektir. Aradaki zaman farkından dolayı oyun erken ya da geç saatte oynanabilmektedir. Zaman farkının artması kullanıcıda var olan gece gündüz olgusunun değişmesine neden olabilmektedir.

Dijital oyunlarda İslamofobi konusunun yoğun bir biçimde işlendiği görülmüştür. Kullanıcılara çeşitli biçimlerde sunulan İslamofobik unsurlar, onlarda İslam dinine karşı ön yargı, nefret gibi olumsuz düşüncelerin gelişmesine neden olabilmektedir.

Bu çerçevede, PUBG oyununda beş tane İslam dininin genel kaidelerine aykırı ve İslamofobiyi destekleyici husus ile Call of Duty de üç tane ve Resident Evil de iki tane İslamofobik husus belirlenmiştir. Buna göre, dijital oyunlarda İslamofobik unsurların işlendiği görülmektedir. Dijital oyunlardaki İslamofobik hususlar, İslam'ın kutsallık atfettiği nesnelere, mekânlar, dinî ve ahlaki değerler ve dinin temel esasları üzerinden işlenmektedir. Bu hususlar, İslam dini hakkında ön yargıların oluşmasında neden olmakta ve İslamofobik algıyı doğrudan ve dolaylı olarak etkileyebilmektedir. Oyunlarda, İslami ilkelerle bağdaşmayan bu unsurlara (ölüm, tesettür, şiddet ve tapma/tapınma eylemi gibi) yer verilmesi, dini sembollere yönelik saldırı, Müslümanların terörist olarak gösterilmesi, Allah lafzının ve hadislerin değersizleştirilmesine yönelik muameleler İslamofobik algıyı besleyen hususlardır. İslam dininde önemli yeri olan mescidin kapısına benzer kapının kötülöklere açılan bir kapı olarak betimlenmesi ve Kur'an-ı Kerim'in gördüğü muamele de bir değersizleştirme ve içeriğin boşaltılması düşüncesi kapsamında İslamofobik algıyı besleyen bir başka husustur.

KATKI ORANLARI	
Etik Beyan/Ethical Statement	Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur. / It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.
Yazarlar/Author(s)	Sema GÜRSOY-Yakup ÇOŞTU
Finansman/Funding	Yazarlar bu araştırmayı desteklemek için herhangi bir dış fon almadıklarını kabul ederler/The Authors acknowledge that they received no external funding in support of this research.
Yazar Katkıları/Authors Contributions	Çalışmanın Tasarlanması/Conceiving the Study: SG (%60), YÇ (%40) Veri Toplanması/Data Collection: SG (%80), YÇ (%20) Veri Analizi/Data Analysis: SG (%70), YÇ (%30) Makalenin Yazımı/Writing Up: SG (%90), YÇ (%10) Makale Gönderimi ve Revizyonu/Submission and Revision: SG (%90), YÇ (%10)
Çıkar Çatışması	Yazarlar çıkar çatışması olmadığını beyan ederler/ The that they have no competing interests.

Kaynakça

Aba Psikoloji. "Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri". *Youtube*. Yayın Tarihi 26 Aralık 2019. <https://youtu.be/BEACNm7-M5c>

Akbulut, Hasan. "Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü". *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*. der. Mutlu Binark vd. 25-81. İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2009.

Apaydın, H. Yunus. "Tesettür". *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi*. 40/538-543. İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 2011.

Arslan, Aysel. "Geçmişten Günümüze Uzanan Süreçte Oyun ve Oyuncaklardaki Farklılaşmanın İncelenmesi (Sivas İli Örnekleme)". *International e-Journal of Educational Studies* 1/2 (2017), 69-87.

Bergonse, Raffaello. "Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Defnitional Approach". *The Computer Games Journal* 6/4 (2017), 239-255.

Binark, Mutlu (der.). *Yeni Medya Çalışmaları*. Ankara: Dipnot Yayınları, 2007.

Bu Bir Oyun. "PUBG Hangi Ülkenin Oyunu". Erişim 14 Mart 2022. <https://bubiroyun.com/pubg-hangi-ulkenin-oyunu/>

Büyükbaykal, Ceyda Ilgaz – Cansabuncu, İnci Abay. "Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu". *Yeni Medya Elektronik Dergisi* 4/1 (2020), 1-9.

Canlı Haber. "Pubg Mobile, 1 Milyar İndirmeyi Geçti". Erişim 13 Mart 2022. <https://www.canlihaber.com/haber/6811751/pubg-mobile-1-milyar-indirmeyi-gecti>

Certel, Hüseyin. "Din-İletişim İlişkisi ve Dinî İletişim Engelleri". *Süleyman Demirel Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 2/21 (2008), 127-158.

Cıngı, Mustafa. "Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı". *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi* 1/1 (2018), 49-72.

CNN Türk. "Ben Pokemon'um Deyip Camdan Atlamıştı: İşte Son Hali". Erişim 15 Mart 2022. <https://www.cnnturk.com/yasam/ben-pokemonum-deyip-camdan-atlamisti-iste-son-hali?page=1>

Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. PDF: Osborne/ McGraw-Hill, 2014. <https://archive.org/details/artofcomputergam00chri/page/n3/mode/2up>

Çalış, Murat. *Bilgisayar Oyunlarında Yer Alan Tarihi-Kültürel Öğelerin İncelenmesi ve Bir Uygulama Çalışması*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2016.

Çalışandemir, Fatma vd. "Çocukların Cinsel Eğitimi: Geçmişten Günümüze Bir Bakış". *Eğitim ve Bilim* 33/150 (2008), 14-27.

Çelebi, Engin. "Oyun Bağımlılığının Sosyalleşme Sürecine Yönelik Motivasyon Üzerindeki Rolü". *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi* 8/1 (2020), 643-668.

Çoştı, Yakup. *Toplumsallaşma ve Dindarlık (Samsun Örneği)*. Ankara: Türkiye Diyanet Vakfı, 2011.

Çoştı, Yakup. "Toplumsallaşma Kavramı Üzerine Sosyolojik Bir Değerlendirme". *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 9 / 2 (Nisan 2009), 117-140.

Dijital Oyunlar Bilgi Platformu. "Dijital Oyunlarda Mesajlaşmaya Dikkat". Erişim 15 Mart 2022. <https://guvenlioyna.org.tr/haber-detay/dijital-oyunlarda-mesajlasmaya-dikkat>

Ekip Norma Razon. "Okul Öncesi Çocuk ve Cinsel Eğitim". Erişim 15 Mart 2022. <https://www.ekipnormarazon.com/makalelerimiz/egitim/okul-oncesi-cocuk-ve-cinsel-egitim/#:~:text=Cinsel%20e%C4%9Fitime%20ne%20zaman%20ba%C5%9Flanmal%C4%B1d%C4%B1r,ve%20olgunluk%20d%C3%BCzeyine%20uygun%20olsun>

Göldağ, Battal. "Dijital Oyunlar: Olumlu ve Olumsuz Etkileri". III. Uluslararası Battalgazi Bilimsel Çalışmalar Kongresi. ed. Mustafa Talas. 121-133. Malatya: İspec Yayınevi, 2019.

Gülsoy, Sait. "Oyun, Kültür ve Zaman". *Ankara Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi* 62 (Haziran 2019), 317-337.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 4. Basım, 2013.

Hürriyet. "Pubg Kendi Rekorunu Kırdı, 70 Milyondan Fazla Sattı". Erişim 14 Mart 2022. <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/pubg-kendi-rekorunu-kirdi-70-milyondan-fazla-satti-41564935>

IGN Türkiye. "Activion Yeni Bir Call of Duty Oyununu Duyurdu". Erişim 15 Mart 2022. <https://tr.ign.com/call-of-duty-modern-warfare/112473/news/activion-yeni-bir-call-of-duty-oyununu-duyurdu>

İnanç, Banu Yazgan - Yerlikaya, Eşef Ercüment. *Kişilik Kuramları*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları, 8. Baskı, 2014.

Kalaycı, Batuhan - Ulusal, Dilek. "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi". *Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi* 1/2 (2018), 36-42.

Karaduman, Murad - Acıyan, Elif Pınar. "Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Dijital Oyunlar ve Bağımlılık Üzerine Bir Değerlendirme". *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 22/ 1 (2020), 453-472.

Kayadibi, Fahri. "İslâm Dini Terör ve Şiddete Karşıdır". *İstanbul Journal of Sociological Studies* 36 (Eylül 2011), 15-25.

Kulaksızoğlu, Adnan. *Ergenlik Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 20. Basım, 2018.

Lean, Nathan. *İslamofobi Endüstrisi*. çev. İbrahim Yılmaz. Ankara: Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları, 3. Baskı, 2019.

Merlin'in Kazanı. "Resident Evil Serisi Dünya Çapında 100 Milyon Adet Sattı". Erişim 15 Mart 2022. <https://www.merlininkazani.com/resident-evil-serisi-dunya-capinda-100-milyon-adet-satti-haber-110684>

Nergis Televizyonu (NTV). "Oyunlardaki Büyük Tehlike: Sohbetler Nefret Yaymak İçin Kullanılıyor". Erişim 15 Mart 2022. https://www.ntv.com.tr/galeri/teknoloji/oyunlardaki-buyuk-tehlike-sohbetler-nefret-yaymak-icin-kullaniliyor,njKf_q58wkKGO7Eej42fMA/vCZgVNrlB0yE0IGnjryoSw

Oyun Gezer. "Dünden Bugüne Resident Evil Serisi". Erişim 15 Mart 2022. <https://oyungezer.com.tr/haber/dunden-bugune-resident-evil-serisi/detay>

Oyun Tasarımcıları, Geliştiricileri, Yapım ve Yayımcıları Derneği (OYUNDER). "Ülkemizde ve Dünyada Dijital Oyunlar Sektörü Hakkında Genel Rapor". Erişim 14 Mart 2022. <https://www.slideshare.net/OYUNDER/turkiyede-ve-dunyadadijitaloyunlarsektoruhakkindagenelrapor>

Psikosanat. "Çocukların Oyunu Algılayışı". Erişim 14 Mart 2022. <https://www.psimosanat.com.tr/cocuklarin-oyunu-algilayisi/>

Rapeepisarn, Kowit vd. "The Relationship between Game Genres, Learning Techniques and Learning Styles in Educational Computer Games". *Technologies for E-Learning and Digital Entertainment, Lecture Notes in Computer Science* 5093 (2008), 497-508.

Samancı, Osman - Uçan, Ziya. "Çocuklarda Sosyal Beceri Eğitimi". *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 21/1 (2017), 281-288.

Sarıaslan, Fatma Kurt. *İslamofobi Batı Literatüründe İslam Algısı ve İslamofobi*. İstanbul: Onto Yayınları, 2018.

Shift Delete.Net. "Geçmişten Günümüze Call of Duty!". Erişim 15 Mart 2022. <https://shiftdelete.net/call-of-duty-tarihcesi>

Steam. "Call of Duty 2". Erişim 15 Mart 2022. https://store.steampowered.com/app/2630/Call_of_Duty_2/?l=turkish

Steam. "Call of Duty: Black Ops II". Erişim 15 Mart 2022. https://store.steampowered.com/app/202970/Call_of_Duty_Black_Ops_II/

Steam. "Call of Duty: Modern Warfare 2". Erişim 15 Mart 2022. https://store.steampowered.com/app/10180/Call_of_Duty_Modern_Warfare_2/?l=turkish

Steam. "PUBG: Battlegrounds". Erişim 14 Mart 2022. https://store.steampowered.com/app/578080/PUBG_BATTLEGROUNDS/

- Steam. "Resident Evil 4". Erişim 15 Mart 2022. https://store.steampowered.com/app/254700/Resident_Evil_4/?l=turkish
- Steam. "Resident Evil 5". Erişim 15 Mart 2022. https://store.steampowered.com/app/21690/Resident_Evil_5/
- Strategyturk. "Dünden Bugüne Resident Evil". Erişim 15 Mart 2022. <https://forum.strategyturk.com/konu-konu-dizisi-dunden-bugune-resident-evil-serisi>
- T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı. "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi". Erişim 13 Mart 2022. https://ghkkizilcaihoo.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/05/03/763876/dosyalar/2021_01/03225717_Bilgi_sayar_OyunlarYnda_Yslamofobi.pdf
- Topaloğlu, Bekir. "Âhiret". *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi*. 1/543-548. İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 1988.
- Topbasan, Veli. *Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım*. Hatay: Mustafa Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2013.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. Erişim 13 Mart 2022. <https://sozluk.gov.tr/>
- Uysal, Arda. *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2005.
- Webhakim. "Skandal Puta Tapma Ritüeli Getirildi! Pubg 'ye Büyük Tepki!". Erişim 15 Mart 2022. <https://webhakim.com/skandal-puta-tapma-ritueli-getirildi-pubgye-buyuk-tepki.html>
- Webtekno. "Call of Duty Serisi Toplamda 175 Milyon'dan Fazla Kopya Sattı!". Erişim 15 Mart 2022. <https://www.webtekno.com/oyun/call-of-duty-serisi-toplamda-175-milyon-dan-fazla-kopya-satti-h6222.html>
- Webtekno. "PUBG, Oyuna Giriş Ekranında Radikal Değişiklikler Yapıyor". Erişim 15 Mart 2022. <https://www.webtekno.com/pubg-oyuna-giris-ekraninda-radikal-degisiklikler-yapiyor-h39876.html#!>
- Yavuzer, Haluk. *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 45. Basım, 2021.

EKLER

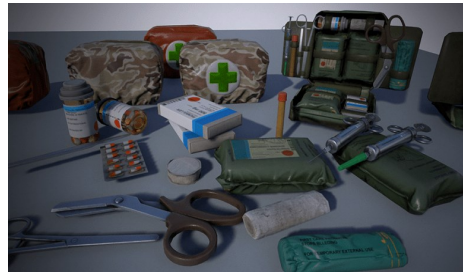
EK-1. Pubg Oyunundaki Bekleme Alanından Anlık Ekran Görüntüsü



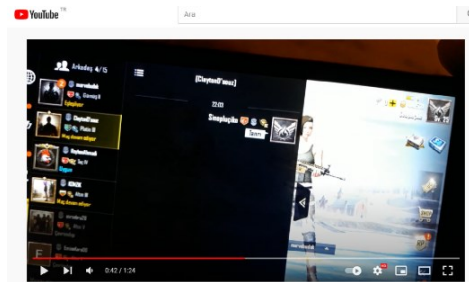
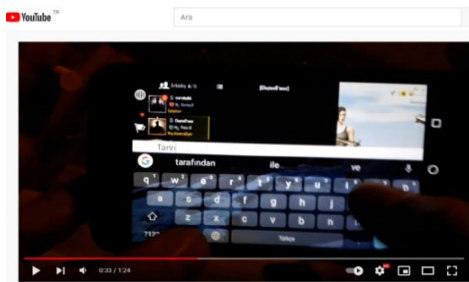
EK-2. Pubg Oyunundaki Karakterlerin Kıyafet Ekran Görüntüleri



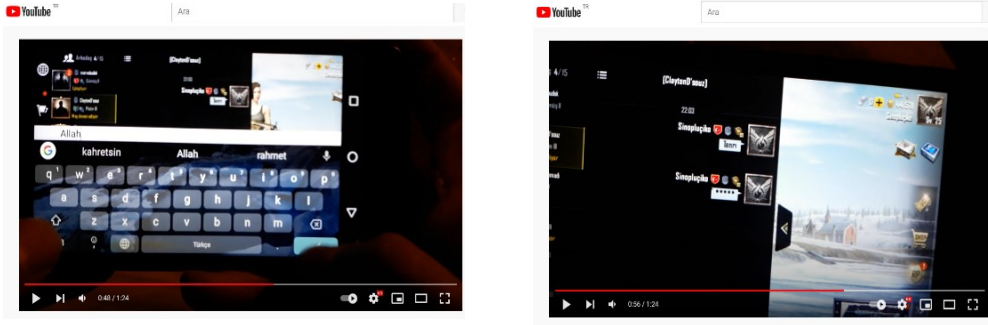
EK-3. Pubg Oyunundaki Sağlık Ekipmanlarından Ekran Görüntüleri



EK-4/1. Pubg Oyununda Tanrı Yazıldığında Çıkan Ekran Görüntüleri



EK-4/2. Pubg Oyununda Allah Yazıldığında Çıkan Ekran Görüntüleri



EK-5. Pubg Oyunundaki Puta Tapma Ritüelinin Ekran Görüntüsü



EK-6. Call Of Duty 2 Oyununda Minarenin Hedef Alındığı ve Vurulduğu Anların Ekran Görüntüleri



EK-7. Call Of Duty: Black Ops 2 Allah Lafzının Nişan Alındığının Ekran Görüntüsü



EK-8. Call Of Duty: Modern Warfare 2 Oyunundaki Hadîs-i Şerif'in Yer Aldığı Resmin Ekran Görüntüleri



EK-9. Resident Evil 4 Oyunundaki Mescid-i Nebevî'nin Kapısının Benzerinin Ekran Görüntüsü



EK-10. Resident Evil 5 Oyununda Kitapların Rafta Kur'ân-ı Kerîm'in Yerde Bulunduğu Karelerin Ekran Görüntüleri

