



**T.C.**

**HİTİT ÜNİVERSİTESİ**

**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**

**DİJİTAL OYUNLARDA YER ALAN İSLAMOFOBİK  
UNSURLARIN İNCELENMESİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Sema GÜRSOY**

**Çorum - 2022**



**DİJİTAL OYUNLARDA YER ALAN İSLAMOFOBİK UNSURLARIN  
İNCELENMESİ**

**Sema GÜRSOY**

**Lisansüstü Eğitim Enstitüsü  
Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı**

**Yüksek Lisans Tezi**

**TEZ DANIŞMANI**

**Prof. Dr. Yakup ÇOŞTU**

**Çorum 2022**

Sema GÜRSOY tarafından hazırlanan “Dijital Oyunlarda Yer Alan İslamofobik Unsurların İncelenmesi” adlı tez çalışması 06 / 04 / 2022 tarihinde aşağıdaki jüri üyeleri tarafından oy birliği ile Hitit Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Macid YILMAZ (Başkan)

.....

Prof. Dr. Yakup ÇOŞTU (Danışman)

.....

Dr. Öğr. Üyesi Abdulhamit BUDAK

.....

Hitit Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulunun 06 / 04 / 2022 tarih ve 2200026952 sayılı kararı ile Sema GÜRSOY’un Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalında Yüksek Lisans derecesi alması onanmıştır.

Prof. Dr. Muhammed Asif YOLDAŞ

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

## TEZ BİLDİRİMİ

Tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yaptığımı beyan ederim.

(İmza)

Sema GÜRSOY



# DİJİTAL OYUNLARDA YER ALAN İSLAMOFOBİK UNSURLARIN İNCELENMESİ

Sema GÜRSOY

ORCID:0000-0002-6009-3849

HİTİT ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Yüksek Lisans Tezi

Mart 2022

## ÖZET

İslam dini ve Müslümanlara yönelik olumsuz davranış ve duygular olarak ifade edilen İslamofobi, Müslümanların din özgürlüğünü, sivil özgürlüklerini ve insan haklarını ihlal eden uygulamalardır. Ayrımcılığa, önyargılara, dışlamalara, nefret suçlarına neden olan ya da bu durumların oluşmasını tetikleyen söz ve davranışlardır. İslamofobi kavramı, İslâm dinine yönelik olumsuz bakış açısı oluşturmaktadır. İslamofobi kavramının oluşmasının arka planında kültürel, tarihî, ekonomik ve siyasi birçok sebep bulunmaktadır.

İslamofobinin topluma 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 belirlenmesi açısından ele alınan bu çalışma tanımlayıcı bir çalışmadır. Araştırmanın temel amacı, dijital oyunlar içerisinde yer alan, dinî ve ahlaki kurallarla çatışan, İslamofobik algıyı besleyen unsurların tespit edilmesidir. Bu amaç doğrultusunda oyunlarda bulunan hususlar, nitel araştırma yöntemi kapsamında, veri analiz sürecinde kullanılan betimsel analiz yöntemi kullanılarak incelenmiştir.

Dijital oyunlar incelendiğinde birçok İslamofobik unsurun var olduğu tespit edilmiştir. Oyunlarda bu unsurların gizli ya da açık bir şekilde ortaya konulduğu görülmüştür. Oyun boyunca yerine getirilmesi gereken kuralların, bölümü geçmek için yapılması gerekli hareketlerin, İslam dini özelinde bakıldığında İslamofobik unsurları ihtiva eden hususlar olduğu belirlenmiştir.

Arařtırmada oyunlarda yer alan İřlamofobik unsurların, kullanıcıların sosyalleřme biçimine etkileri, gerçek dıřı algı olup olmadıkları ve bu unsurların İřlamofobik algıyı ne řekilde beslediđi konuları üzerinden deđerlendirme yapılmaya çalıřılmıřtır. İfade edilen İřlamofobik unsurların, bireylerin sosyalleřmeleri üzerinde etkiler bıraktıđı, bu etkilerin bireylerin yařamlarını etkilediđi ve davranıř olarak dıřa vurulduđu bilgilerine ulařılmıřtır. Çalıřmada belirlenen unsurların İřlâm hakkında önyargı oluřmasına sebep olduđu ve bunun İřlamofobi algısını beslediđi sonucuna varılmıřtır.

**Anahtar Kavramlar:** Oyun, Dijital Oyun, İřlamofobi, İřlamofobik Unsur.

**Bilim Kodu:** 60204



# **ANALYZING OF ISLAMOPHOBIC ELEMENTS IN DIGITAL GAMES**

Sema GÜRSOY

ORCID:0000-0002-6009-3849

HİTİT UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL

Master of Science Thesis

March 2022

## **ABSTRACT**

Islamophobia which is explained as negative behaviours and feelings towards the religion of Islam and Muslims is a practice that violates Muslims' freedom of religion, civil liberty, and human rights. It is a behaviour and a statement that causes discrimination, prejudice, exclusion, and hate crimes or triggers them. The concept of Islamophobia creates a negative point of view towards the religion of Islam. There are many cultural, historical, economic, and political reasons in the background of the formation of the concept of Islamophobia.

Various platforms are used to impose Islamophobia on society. Islamophobia can be advocated not only through media, social media, newspapers, TV series, and movies but also through digital games. This study which is addressed to determine the Islamophobic elements in digital games is descriptive. The main purpose of the research is to determine the elements which conflict with the religious and moral rules and feed Islamophobic perception in digital games. In accordance with this purpose, the issues in games are analyzed using the descriptive analysis method used in the data analysis process within the scope of the qualitative research method.

When digital games are analyzed, many Islamophobic elements are determined. It has been seen that these elements are secretly or openly revealed in games. When viewed specifically in the religion of Islam, it has been determined that the conditions that need to be completed, and the actions that must be done to pass the section during games are the issues that contain Islamophobic elements.



In the research, it has been tried to evaluate the effects of the Islamophobic elements in games on the socialization of the users, whether they are unrealistic perceptions, and how these elements feed the Islamophobic perception. It has been learned that Islamophobic elements have effects on the socialization of individuals, these effects their lives and they are observed in the behaviour of the individuals. It has been concluded that the elements determined in the research cause prejudice about Islam and they feed the perception of Islamophobia.

**Key Words:** Game, Digital Game, Islamophobia, Islamophobic Element.

**Science Code:** 60204



## TEŐEKKÜR

Yüksek lisans tezi olarak yapılan bu çalışmanın hazırlanmasında bana destek veren herkese teşekkür ederim. Çalışma konusunun belirlenmesinden itibaren çalışmanın planlanması, yürütülmesi ve tüm aşamalarında emeđi geçen ve yapıcı deđerlendirmeleri ile yol gösteren danışman hocam Prof. Dr. Yakup Çoştu 'ya teşekkür ederim. Aynı zamanda hayatım boyunca desteklerini her daim hissettiđim aileme, tez çalışmam sürecince fikirleri ile yanımda olan arkadaşlarıma teşekkür ederim.



Sema GÜRSOY

## İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	vi
TEŞEKKÜR.....	viii
İÇİNDEKİLER.....	ix
RESİMLER DİZİNİ.....	x
KISALTMALAR.....	xi
GİRİŞ.....	1

### 1.BÖLÜM

#### KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Oyun Kavramının Tanımı.....	9
1.2. Dijital Oyun Kavramının Tanımı.....	11
1.2.1. Dijital Oyun Türleri.....	14
1.3. İslamofobi Kavramının Tanımı.....	19
1.3.1. İslamofobi Kavramının Kaynağı ve Tarihsel Kökenleri.....	20

### 2.BÖLÜM

#### DİJİTAL OYUNLAR VE İSLAMOFOBİ

2.1. Dijital Oyunlar ve Sosyalleşme İlişkisi.....	29
2.2. Dijital Oyunlar ve İslamofobi İlişkisi.....	36
2.3. Dijital Oyunlarda Yer Alan İslamofobik Unsurlar.....	38
2.3.1. PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Oyununun İncelenmesi.....	38
2.3.2. Call of Duty Oyun Serisinin İncelenmesi.....	48
2.3.3. Resident Evil Oyun Serisinin İncelenmesi.....	57
SONUÇ.....	63
KAYNAKÇA.....	66

## RESİMLER DİZİNİ

Resim	Sayfa
<b>Resim 2.1.</b> Pubg oyunundaki bekleme alanından anlık ekran görüntüsü .....	<b>40</b>
<b>Resim 2.2.</b> Pubg oyunundaki karakterlerin kıyafet ekran görüntüleri .....	<b>41</b>
<b>Resim 2.3.</b> Pubg oyunundaki sağlık ekipmanlarından ekran görüntüleri .....	<b>43</b>
<b>Resim 2.4.</b> Pubg oyununda Tanrı yazıldığında çıkan ekran görüntüleri .....	<b>45</b>
<b>Resim 2.5.</b> Pubg oyununda Allah yazıldığında çıkan ekran görüntüleri .....	<b>46</b>
<b>Resim 2.6.</b> Pubg oyunundaki puta tapma ritüelinin ekran görüntüsü.....	<b>47</b>
<b>Resim 2.7.</b> Call of duty 2 oyununda minarenin hedef alındığı ve vurulduğu anların ekran görüntüleri.....	<b>50</b>
<b>Resim 2.8.</b> Call of duty: Black ops 2 Allah Lafzının Nişan Alındığının Ekran Görüntüsü .....	<b>53</b>
<b>Resim 2.9.</b> Call of duty: Modern warfare 2 oyunundaki hadîs-i şerif' in yer aldığı resmin ekran görüntüleri.....	<b>55</b>
<b>Resim 2.10.</b> Resident evil 4 oyunundaki Mescid-i Nebevî'nin kapısının benzerinin ekran görüntüsü.....	<b>58</b>
<b>Resim 2.11.</b> Resident Evil 5 oyununda kitapların rafta Kur'ân-ı Kerîm'in yerde bulunduğu karelerin ekran görüntüleri .....	<b>60</b>

## KISALTMALAR

<b>ABD</b>	: Amerika Birleşik Devletleri
<b>Akt</b>	: Aktaran
<b>BBC</b>	: British Broadcasting Corporation
<b>Bk</b>	: Bakınız
<b>BSC</b>	: Bölüm Sonu Canavarı
<b>CD</b>	: Compact Disc
<b>CIA</b>	: Central Intelligence Agency
<b>CoD</b>	: Call of Duty
<b>Çev</b>	: Çeviren
<b>Der</b>	: Derleyen
<b>DİB</b>	: Diyanet İşleri Başkanlığı
<b>DS</b>	: Dual Screen
<b>Ed</b>	: Editör
<b>Eds</b>	: Editörler
<b>FAIR</b>	: İslamofobi ve Irkçılığa Karşı Forum
<b>IOS</b>	: Iphone Operating System
<b>MAC</b>	: Media Access Control
<b>NND</b>	: Nedir Ne Demek
<b>NTV</b>	: Nergis Televizyonu
<b>Oyunder</b>	: Oyun Tasarımcıları, Geliştiricileri, Yapım ve Yayıncıları Derneği
<b>PC</b>	: Personal Computer
<b>PDF</b>	: Portable Document Format
<b>PS</b>	: Play Station
<b>Pubg</b>	: PlayerUnknown's Battlegrounds

<b>SETA</b>	: Foundation for Political, Economic and Social Research
<b>T.C</b>	: Türkiye Cumhuriyeti
<b>TDV</b>	: Türkiye Diyanet Vakfı
<b>Trans</b>	: Translator
<b>vb.</b>	: Ve benzeri
<b>vd.</b>	: Ve diğerleri



# GİRİŞ

## ARAŞTIRMANIN KONUSU

“Bireyin kabiliyet ve zekâsını geliştirici özellikte, belirli kuralları olan, iyi zaman geçirmeye imkân sunan eğlence”<sup>1</sup> olarak tanımlanan oyun kavramı, farklı alanlardaki araştırmaların konusu olmuştur. Psikoloji, antropoloji ve bunun gibi birçok disiplinin ilgi alanına giren oyun, farklı açılardan ele alınarak incelenmiştir. Bu disiplinler arası çalışan, genellikle de video oyunlarını araştırıp inceleyen disiplin ludoloji olarak tanımlanmaktadır. Bu disiplin, oyun çalışma alanlarını şekillendirmektedir. Oyunlar, geleneksel çocuk oyunlarından masa oyunlarına; arkaik bilgisayar oyunlarından internet üzerinden oynanan çevrimiçi oyunlara dek çeşitlilik göstermektedir.<sup>2</sup> Bilgisayar ve internet teknolojilerinin gelişmesiyle beraber dijital bir nesil ortaya çıkmıştır. Dijital neslin eğlenmek, boş zamanlarını değerlendirmek için kullandıkları vasitalardan biri de dijital oyunlardır. Dijital oyunlar, herhangi bir elektronik tabanlı eğlence yazılım biçimi ile internet ortamında çok sayıda oyuncunun aynı anda oyun eylemini gerçekleştirmesidir.<sup>3</sup> Ağ ortamında bir veya birden çok oyuncunun oyuna dâhil edilerek oyun eyleminin gerçekleşmesini sağlayan elektronik platformlardır.

Dijital oyun; atari, PC, konsol ve mobil oyunların bütün çeşitlerini altında toplayan<sup>4</sup> şemsiye bir kavramdır. Bu ifade ettiğimiz araçlar dijital oyunların oynanabildiği çeşitli platformlardır. Atari oyunları, ilk dijital oyunlar olarak bilinmektedir. Basit görselleri olan, birkaç tuş, yönetim kolu gibi araçlar aracılığıyla oynama imkânı sunan oyunlardır.<sup>5</sup> PC oyunları, internet vasıtası ile ücretli/ücretsiz biçimde bilgisayara indirilerek oynanabilen oyun türleridir. Konsol oyunları, özel kontrol düzenekleri ya da vücut hareketleri ile yönetilerek oynanabilen oyunlardır. Dijital oyun endüstrisindeki gelişmelerin katkılarıyla beraber oyunun kontrol mekanizmalarında değişiklikler kendini göstermektedir. Yönetim kolu, fare, klavye gibi sabit donanımlar yerine özel kontrol mekanizmaları ya da bireyin vücut hareketleri kullanılmaktadır. Mobil oyunlar ise, cep telefonu ve tablet gibi platformlarda oynanabilecek şekilde geliştirilmiş olan oyun yazılımlarıdır.<sup>6</sup> Geçmiş zaman içinde konsol, bilgisayar, video oyunları ve elektronik oyunlar olarak isimlendirilen dijital oyunlar, 1970 yılından itibaren teknolojinin gelişmesi ile beraber alanını ve tanımını genişletmiştir. Rose'nın tanımlamasına göre dijital oyunlar; yeni iletişim

---

<sup>1</sup> *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*, “Oyun” (Erişim 3 Aralık 2020).

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> Raffaello Bergonse, “Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach”, *The Computer Games Journal* 6/4 (2017), 246.

<sup>4</sup> Aphra Kerr, *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay* (PDF: Sage Publications, 2006), 3.

<sup>5</sup> Hülya Öztekin – Ahmet Öztekin, “Dijital Oyunlarda Nefret Söylemi ve Ayrımcı Dil: Agar.io Örneği”, *Turkish Studies-Social Sciences Magazine* 15/1 (2020), 536.

<sup>6</sup> Tüba Karahisar, “Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu”, *Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyum Bildiri Kitabı* (Sakarya: Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, 2013), 109.

ortamı olup fizik, yapay zekâ, ses, grafik ve animasyonlar gibi bazı temel işlevleri sunan bir oyun motor yazılımı çerçevesinde inşa edilmektedir.<sup>7</sup>

Dijital oyun, özellikleri bakımından geleneksel oyun ile benzerlik gösterse de aralarında bariz bir fark vardır. Bu durumu yeni medya terimi ile ifade edebiliriz. Zaman ilerledikçe değişen ve gelişen teknoloji ile beraber medya koşulları da yenilenmektedir. Yenilenen koşulların oyunlara da yansması ile oyunlarda da değişim yaşanmaktadır. Yeni medya terimi ile; dijital bir kod sistemi üzerine oluşturulan, kullanıcılar arasında hızlı ve yoğun etkileşim, iletişim sağlayabilen araçlar kastedilmektedir.<sup>8</sup> Yeni medya çok fazla sayıda bilgilendirmeyi eş zamanlı olarak yapabilen ve kullanıcıların geri bildirim imkânını hızlı bir hale getiren ortamdır.<sup>9</sup>

Dijital ortamda yeni medyanın özellikleri ile çeşitli platformlarda oynanabilen dijital oyunların farklı türleri de mevcuttur. Dijital oyun türleri birçok araştırmacı tarafından farklı sınıflandırılmaları tabi tutulmaktadır. Ancak biz çalışmamız içerisinde oynanış tarzlarına göre yapılmış sınıflandırmayı ele alacağız. Dijital oyunlar oynanış tarzlarına göre aksiyon, macera, simülasyon (benzetim), spor, rol yapma ve strateji oyunları olmak üzere altı kategoride sınıflandırılmaktadır.<sup>10</sup> Oynanış tarzlarına göre yapılmış sınıflandırmayı değerlendirmeye almamızın nedeni, oyunların bu kategorik kapsam içinde yer almasıdır. Kurgu hikâye anlatısı çerçevesinde ilerleme gösteren bu oyunlar hakkında detaylı bilgilere çalışma içerisinde yer verilmektedir.<sup>11</sup>

İslam ön yargısı, ayrımcılığı, dışlayıcılığı çok eski zamanlara dayansa bile İslamofobi kavramı ile ifade edilmesinin geçmişi çok eski değildir. Bu kavramın ilk defa kullanılması Runnymede Trust tarafından 1997 yılında yayınlanan “İslamofobi Hepimiz İçin Bir Meydan Okuma” isimli raporda görülmektedir.<sup>12</sup> İslamofobi, İslam dinine ve Müslümanlara karşı hissedilen korku, nefret, düşmanlık gibi tutum ve davranışları içerisinde barındıran bir kavramdır. Bilimsel yayınlarda ayrımcılık, dışlanma, ön yargı, şiddet ve buna benzer kavramlarla İslamofobi ifade edilmektedir. Müslümanların karşı karşıya kaldıkları zorluk ve sıkıntılar, maruz kaldıkları uygulamalar ayrımcılık olarak dile getirilmektedir. Ön yargı kavramı ile Batı dünyasının Müslümanlar aleyhine yaptıkları tutum ve davranışlar kast edilmektedir. Müslümanların demokratik ve siyasi haklardan mahrum kalmaları, dışlanma olarak değerlendirilmektedir. Şiddet kavramı ile de onlara yapılan her türlü sözlü sataşmalar ve fiziki saldırılar ifade

---

<sup>7</sup> Frank Rose, *The Art of Immersion: How The Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue and the Way We Tell the Stories* (Newyork: Norton, 2012), 41 akt. Aslı İğit, *Dijital Oyunlar Aracılığıyla Empatik İletişim İnşası* (Sakarya: Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2019), 32.

<sup>8</sup> Mutlu Binark (der.), *Yeni Medya Çalışmaları* (Ankara: Dipnot Yayınları, 2007), 5.

<sup>9</sup> Binark, *Yeni Medya Çalışmaları*, 21.

<sup>10</sup> 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.

<sup>11</sup> Bu konuda bk. Dijital Oyun Türleri Başlığı.

<sup>12</sup> The Runnymede Trust, *Islamophobia: A Challenge for Us All: Report of the Runnymede Trust Commission on British Muslims and Islamophobia* (London: Runnymede Trust, 1997), 4.



edilmektedir.<sup>13</sup> Bu ifade ettiğimiz tanımlamalar Müslümanların başına gelen durumlardır. Müslümanlar sağlık ve eğitim gibi alanlarda; siyasi, ekonomik birçok platformda bu durumlarla karşı karşıya kalmıştır.

İslamofobi kavram olarak, Batı 'da İslam ve Müslümanlar için hissedilen irrasyonel (akıl dışı) korku olarak ifade edilmektedir. İrrasyonel kelimesinin burada kullanılması nedeni normal koşullar altında, mantık çerçevesinde anlaşılabilen korkunun; İslam ve Müslümanlardan korkma, çekinme haline bürünmesidir. Korku zaman içerisinde değişerek akıl ve mantık ilkeleri ile açıklanamayan farklı tutumlar bütününden meydana gelen bir olgu olmuştur. Bu bağlamda İslamofobi de İslam korkusuna bağlı olarak oluşan Müslüman ayrımcılığını, düşmanlığını ifade eden bir anlama gelmektedir. Kirman, İslam korkusu tanımlamasının yerinde olmadığını söylemektedir. Bu şekilde söylemek yerine daha doğru bir ifade ile belirtmek için anti-İslamizm kavramının kullanılması gerektiği üzerinde durmuştur. Anti-İslamizm; İslam karşıtlığı, düşmanlığı anlamlarına gelmektedir.<sup>14</sup> İslamofobi ile anti-İslamizm eş anlamlı terimler olarak bilinmektedir ancak birbirlerinden anlam olarak farklıdır. İslamofobi; İslam dini ve Müslümanlara karşı yöneltilen nefret, korku, aşağılama olarak ifade edilmektedir. Anti-İslamizm kavramı ise; medya ve siyaset vasıtası ile İslam dinine bilinçli olarak yapılan düşmanlık şeklinde belirtilmektedir.<sup>15</sup> Üretilen bir kavram olan İslamofobinin bilinçli, örgütlü bir şekilde yapıldığı ifade edilmektedir. İslam dini ve Müslümanlar için oluşturulmuş bu kavram, tarihsel kökenler açısından eski zamanlara dayansa bile İslamofobi şeklinde ifade edilmesi yakın zamandır. İlk defa 1997 yılında kavram olarak kullanılan İslamofobinin oluşmasında, ekonomik, siyasi, tarihî, kültürel birçok sebep bulunmaktadır.<sup>16</sup>

İslamofobi kavramının kaynağı ve tarihsel kökenlerine baktığımızda bu kavramın yoğun olarak kullanımı 11 Eylül 2001 tarihinde gerçekleşen saldırılar akabinde artmıştır. Bu saldırılardan sonra Müslümanlara yapılan olumsuz tutumlar daha da artarak büyük bir sorun haline dönüşmüştür. İslamofobi bu tarihten önce de varlığını sürdürüyordu ancak bu tarihle beraber İslam hakkındaki olumsuz algılarda artış yaşanmıştır. Hristiyan olan Batı dünyası, İslam ile korku kelimelerini birbirleri ile özdeşleştirmiştir. 11 Eylül saldırılarından sonra, İslam ile terörü özdeş duruma getiren ve Müslümanlara yönelik ön yargılı bir yaklaşım içeren fikirler artış göstererek baskın bir hal almıştır. Önyargılı bu yaklaşım, medya ve siyaset ayağıyla topluma dayatılarak İslam'ın teröre, şiddete destek verdiği söylemiyle İslamofobi kavramını pekiştirmiştir.<sup>17</sup>

---

<sup>13</sup> Mehmet Ali Kirman, "İslamofobinin Kökenleri: Batılı mı Doğulu mu?", *Journal of Islamic Research* 21/1 (2010), 22.

<sup>14</sup> Mehmet Ali Kirman - Erol Erkan, "İslamofobi Üzerine Söyleşi", *İlahiyat Akademi Dergisi* 6 (2017), 197.

<sup>15</sup> Kadir Canatan, "İslamofobi ve Anti-İslamizm: Kavramsal ve Tarihsel Yaklaşım", *Batı Dünyasında İslamofobi ve Anti-İslamizm*, ed. Kadir Canatan - Özcan Hıdır (Ankara: Eskiye Yayınları, 2007), 42.

<sup>16</sup> Bu konuda bk. İslamofobi Kavramının Kaynağı ve Tarihsel Kökenleri Başlığı.

<sup>17</sup> Seyfettin Aslan vd., "İslamofobi ve Batı Dünyasındaki Yansımaları", *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 16 (Nisan 2016), 454.

Batı dünyası tarafından rakip olarak görülen İslam dinine karşı yapılan ön yargılı, dışlamacı, ayrımcı tutum; medya, dijital platformlar gibi ortamlar aracılığıyla bireylere gösterilmeye çalışılmaktadır. İslam'ı şiddet yanlısı bir dinmiş gibi göstermeye çalışan Batılılar, sağlık, eğitim gibi birçok alanda olduğu gibi dijital oyunlarda da bu temayı işlemektedirler.

Batı ve batı dışı toplumlar tarafından kullanılan İslamofobi kavramı insan hayatının birçok yerinde kendini göstermektedir. Dijital oyunlar içerisinde de varlığını gösteren bu kavram, oyuncular tarafından çoğu zaman fark edilememektedir. Araştırmanın temel konusu, dijital oyunlarda gizli ya da aşikâr olarak yer alan İslamofobik unsurların tespit edilmesidir. Bu çerçevede araştırmanın temel problemi ise; dijital oyunlar içerisinde İslamofobik unsurlar nasıl ele alınmakta ve işlenmektedir?

Araştırmanın alt problemleri ise şöyledir:

1. Dijital oyunlarda İslamofobik unsurlar nasıl işlenmektedir?
2. Dijital oyunlarda İslamofobik unsurların yer alma sıklığı nedir?
3. Dijital oyunlarda İslamofobik unsurların İslami ön yargıların oluşmasında etkisi var mıdır?
4. Dijital oyunlarda yer alan İslamofobik unsurlar hangi İslami kaidelere aykırı düşmektedir?

## **ARAŞTIRMANIN AMACI VE ÖNEMİ**

Günümüzde teknolojinin ilerlemesi ve imkânların gelişmesi ile yaşam tarzımızda, ilgilendiğimiz hususlarda değişimler yaşanmıştır. Teknolojinin henüz olmadığı ya da yeni yeni gelişmeye başladığı zamanlarda geleneksel oyunlar oynanırken teknolojinin var olması, gelişim göstermesi ile beraber tercihlerde de değişiklikler yaşanmıştır. Oyun oynamak için geleneksel oyunlar pek seçilmeyerek onun yerine bilgisayar, tablet, telefon gibi elektronik cihazlar tercih edilmiştir. Dijital oyunlar, günümüzde bireylerin boş zaman ve eğlence arayışlarını doldurmaya ve onun davranışlarını ve düşüncelerini etkilemeye başlamıştır.<sup>18</sup> Tercih edilen ve edilmeye devam eden bu oyunların hayatımız içerisinde yeri derinleşerek artmaktadır. Oyuncunun zamanının pek çoğunun oyun ortamlarında geçmesi onlardan etkilenme olasılığını da arttırmıştır. Oyundaki ortamlarda yaşanan olayların, gerçekleşen davranışların kullanıcının yaşamında etkisi bir süre sonra kendini gösterecektir. Oyun içerisinde kullanıcı birçok duruma maruz kalmaktadır. Bu durumlar bazen olumlu olurken bazen de olumsuz olmaktadır. Oyunda yer alan bazı görevler ya da bir bölümü tamamlamak için yapılması gerekenler, yerleşik dinî ve ahlaki değerlere ters düşen, kasıtlı algı oluşturmaya hizmet edebilen durumlar olabilmektedir. Bu durumlar zihinleri karıştırabilmektedir. Bu sebepler temelinde araştırmamızın amacı; gündelik hayat içerisinde yoğun olarak yer alan

---

<sup>18</sup> Bergonse, "Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach", 246.

dijital oyunların içerisinde gizli ya da aşikâr olarak işlenen, dinî ve ahlaki kurallara çatışan, İslamofobik algıyı besleyen hususların tespit edilmesidir.

Literatür taramalarında “dijital oyun” konusu<sup>19</sup> ve “İslamofobi” konusunun<sup>20</sup> ayrı ayrı ele alınıp değerlendirildiği, bu konularda pek çok çalışma yapıldığı tespit edilmiştir. Bu çalışmalar dijital oyunların farklı boyutlarını İslamofobinin ise çeşitli bağlamlarını ele alarak yansıtmaktadır. Yapılan araştırmalarda bu konu hakkında yapılmış İngilizce tez, kitap ve makalelere ulaşılmıştır. Makalelerin içerisinde Türkçe olanlar da vardır.<sup>21</sup> Ancak bu iki konunun bir arada ele alınıp incelendiği Türkçe bir tez çalışmasına erişilememiştir. Dijital oyun ve İslamofobi konularının bir arada ele alınıp incelendiği tez araştırmalarının var olmaması bu konu üzerinde çalışılması gerektiği fikrini bize düşündürmektedir. Bu alanda yapılacak çalışmaların artmasının, konuların farklı boyutlarda ortaya konulmasının konunun kapsamlı olarak değerlendirmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu nedenle yaptığımız çalışma literatüre katkısı sağlaması yönüyle de önem arz etmektedir.

## ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Araştırmanın tasarımını sorunsal, kavramsal çerçeve belirlendikten sonra bu sorunsalın hangi yöntem ve tekniklerle çözümleneceği konuları oluşturur. Yani çözümlenmek istenen problemin nasıl çözümleneceğini ifade eder. Bu tasarım süreci, araştırma için kullanılacak yöntemin seçilmesi ile başlar. Bu yöntemine uygun örneklem tekniğinin belirlenmesi, veri toplama tekniklerinin, veri analizinde kullanılacak araçların, tekniklerin tespiti ve belirlenmesi ile de devam eder.<sup>22</sup>

Bu araştırmada dijital oyunlardaki İslamofobik unsurlar incelenmiştir. Çalışma, tespit edilen karelerin kullanıcılara ne şekilde sunulduğu, sosyalleşmelerini hangi açılardan etkilediği, İslamofobik algıyı nasıl beslediği ve İslam'ın hangi kaidelerine uygun olmadığını belirlemeyi amaçlayan tanımlayıcı bir araştırmadır. Bu hususları ortaya koyabilmek için nitel araştırma tasarımı kullanılmıştır. Araştırmanın desenini nitel araştırma desenleri içerisinde yer alan durum çalışması araştırmaları oluşturmaktadır. Nitel durum çalışmasının esas özelliği bir ya da birden fazla durumun detaylı bir şekilde araştırılmasıdır. Bir duruma ilişkin etkenler (bireyler, ortam, süreçler, olaylar vb.) bütünsel bir biçimde ele alınır. Bu etkenlerin ilgili durum üzerindeki etkilerine odaklanılarak oluşturulan çalışmalar durum çalışması olarak ifade edilmektedir.<sup>23</sup>

<sup>19</sup> Bu konuda bk. Alp Eren Erbay, “İletişim Biliminde Dijital Oyunlar Üzerine Yapılan Çalışmaların Betimsel Analizi”, *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi* 5 (Nisan 2021), 519-556.

<sup>20</sup> Bu konuda bk. Mustafa Derviş Dereli – Metin Eken, “Medya ve İslamofobi Araştırmalarına Yönelik Seçilmiş Bir Bibliyografya Denemesi”, *Medya ve İslamofobi*, ed. Hakan Aydın vd. (Ankara: Nobel Yayınları, 2019), 323-361.

<sup>21</sup> Bu konuda bk. Dereli - Eken, “Medya ve İslamofobi Araştırmalarına Yönelik Seçilmiş Bir Bibliyografya Denemesi”, 353.

<sup>22</sup> Sait Gürbüz – Faruk Şahin, *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri* (Ankara: Seçkin, 2018), 97.

<sup>23</sup> Ali Yıldırım – Hasan Şimşek, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2008), 70.

Birçok dijital oyunda yer almış İslamofobik unsurlar ilk bakıldığında fark edilecek/edilemeyecek tarzda oyuncuya sunulmuştur. Oyun oynanırken rakiplerini yenme, galip olma isteği ve arzusuyla oynayan oyuncu, bu kareleri çoğu zaman fark edememektedir. Bu çalışma genel anlamda içerisinde İslamofobik unsur bulunan dijital oyunların tespit edilmesi için ele alınmıştır. Çalışmada ele aldığımız konuyla ilgili olan kitap, makale ve tezler incelemeye alınarak ilgili olan bölümlerden alıntılar yapılmıştır. Kütüphane ve internet ortamında ulaşılan kitaplar taranarak elde edilen bilgiler çalışmanın içeriğine dâhil edilmiştir. Ayrıca seçtiğimiz oyunların yer aldığı güncel web sitelerinden de faydalanılmıştır.

Bu araştırmanın birinci bölümünde araştırmamızla alakalı olan oyun, dijital oyun, İslamofobi kavramları ve İslamofobinin tarihsel kökenleri ile ilgili literatür taraması yapılarak bu hususlar açıklanmıştır. Çalışmamızın ikinci bölümünde, belirlenen oyunlar kapsamında veri toplamak için veri toplama araçlarından belge incelemesi kullanılmıştır. Belgeler yazılı, görsel ve işitsel her türlü materyalleri ifade etmektedir. Belge incelemesinde araştırma konusu ile alakalı olan çeşitli materyaller çözümlenmektedir. Konu ile ilgili yazı, resim, ses kayıtları, rapor gibi materyaller incelenerek dikkate alınmaktadır.<sup>24</sup> Belirlenen oyunların hikâyelerinin geçtiği sahneler incelenerek İslamofobik unsurlar içeren resimler çeşitli web sitelerinden indirilmiştir. İndirilen resimler oyun klasörlerine ayrılarak toplanmıştır. Araştırma içerisinde dijital oyunlarda yer alan İslamofobik unsurların incelenmesi bölümünde oyunlar ayrı başlıklar şeklinde ele alınarak oyunlara ait İslamofobik resimlere ekler bölümünde yer verilmiştir. Resimler içerisindeki İslamofobik unsurlar tanımlanmıştır.

Araştırmamız nitel araştırma yöntemi kapsamında betimsel analiz tekniği ile oluşturulmuştur. Betimsel analiz tekniğinde, ulaşılan veriler elde edildiği gibi değiştirilmeden aktarılır. Betimsel analiz; genellikle araştırmanın kavramsal çerçevesinin önceden belirlendiği çalışmalarda kullanılır. Analiz için çerçevenin belirlenmesi, tematik çerçeveye göre verilerin kodlanıp işlenmesi, elde edilen bulguların tanımlanması ve yorumlanması olmak üzere dört aşamada betimsel analiz süreci gerçekleşmektedir. Kısaca ifade edersek, betimsel analizde elde edilen veriler, daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır.<sup>25</sup> Araştırma içerisinde kavramsal çerçeve belirlendikten sonra araştırma konusuyla ilgili bulgulara ulaşılmıştır. Elde edilen bulgular tanımlanıp bireylerin sosyalleşmeleri üzerindeki etkileri, bu karelerin İslamofobi algısını ne şekilde güçlendirdiği ve bu İslamofobik unsurların İslam dininin hangi kaidelerine uygun olmadığı konuları açısından yorumlanmaya çalışılmıştır.

## **ARAŞTIRMANIN KAPSAM VE SINIRLILIKLARI**

Araştırmalar belli bir kapsam ve sınırlılığa sahip olan çalışmalardır. Araştırmanın kapsamını ölçmek veya incelemek istediği durum meydana getirirken sınırlılıklarını araştırmada değerlendirilecek konunun hangi etmenler ile sınırlı olduğu, araştırmanın içeriğinde dikkate

<sup>24</sup> Gürbüz – Şahin, *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*, 187.

<sup>25</sup> Yıldırım – Şimşek, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, 243-249.

alınacak ve alınmayacak hususların neler olduğunu gösteren sınırlamalar oluşturmaktadır.<sup>26</sup> Araştırmanın kapsamını 2016 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığının yapmış olduğu “Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi” isimli içerikte yer alan oyunlar ve internet platformu üzerinden yapılan taramalarda en çok tercih edilen oyunlar oluşturmaktadır. Dijital oyunların seçimi yapılırken İslamofobik unsurları ihtiva eden karelerin yer aldığı oyunlar göz önünde bulundurulmaktadır. Ancak araştırmanın içerisinde İslamofobik unsurların yer aldığı bütün oyunlar ele alınmamıştır. Bunun sebebi ise, ele almadığımız oyunların kopya satış rakamlarının düşük olması ve bazılarının satış rakamlarına dahi ulaşamamasıdır. Araştırmamızın sınırlılığını ulaşılan kopya satış rakamının yüksekliği oluşturmaktadır. Dünya çapında 175 milyon kopya satış rakamına ulaşmış Call of duty serisi ve 100 milyon kopya satmış Resident evil serisi içerisinde İslamofobik unsurların bulunduğu oyunlar sınırlılığımızı oluşturmaktadır. Buna ek olarak Pubg oyunu da çalışma içerisine dâhil edilmiştir. Pubg oyununu dâhil etmemizin sebeplerinden biri, Türkiye’de 2020 yılının mobil platformda en çok oynanan ve indirilen oyun olmasıdır. Pubg oyununun mobil sürümü hariç kopya satış rakamının 75 milyon olması da çalışmanın içerisine dâhil etmemize olanak sağlamıştır. Mobil sürümünün 2018 yılında çıkmasına rağmen günümüze kadar indirilme sayısının 1 milyarı aşmış olması da bir başka sebep olarak gösterilebilir.<sup>27</sup>

Araştırmada “Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi”<sup>28</sup> adlı içerikte yer alan oyunlar ve internet siteleri üzerinden yapılan taramalar sonucunda içerisinde İslamofobik unsur bulunan oyunlar tespit edilmiştir. “Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi” isimli çalışmada yer alan bilgisayar oyunları, oyunlarda yer alan İslamofobik kareleri belirlemek için kılavuzumuz olmuştur. Ancak araştırmamız bu çalışma ile sınırlı kalmamıştır. Konumuz dijital oyunlar kapsamında olduğundan dolayı çerçeveyi genişleterek konsol, mobil platformda oynanan oyunlar da incelenmiştir. İnternet sitelerinde yer alan oyunlar içerisinde en çok oynanan, tercih edilen oyunlar da belirlenmiştir. Belirlenen oyunlar içerisinde sınırlılığımıza uygun olan 6 tane oyun belirlenmiştir. Belirlenen oyunlarda İslamofobik unsurları ihtiva eden kareleri tespit ederken yukarıda belirttiğimiz çalışmada yer alan fotoğraflardan yararlanmakla beraber youtube platformunda seçilen oyunlarla ilgili videolar da izlenmiştir. Ancak Call of duty ve Resident evil serileri ile alakalı belirtilen durumlardan başka İslamofobik unsurlara ulaşamamıştır. Pubg oyunu içerisindeki kareleri de tespit ederken Facebook platformu üzerinden oyunu oynayan kullanıcıların yaptıkları canlı yayınlar ile youtube platformunda olan videolar izlenerek incelenmiştir. Pubg oyunu çıkış tarihi olarak yeni tarihli olduğundan ve günümüzde de tercih edilen, oynanan bir oyun olduğundan dolayı onunla ilgili canlı yayınlara ulaşılabilmiştir. Ancak yer verdiğimiz diğer oyunlarla ilgili videolar ve resimlerden başka içeriklere ulaşamamıştır.

---

<sup>26</sup> Özcan Güngör – Şeyma Yılmaz, “Bilimsel Araştırma Aşamaları”, *Bilimsel Araştırma Süreçleri*, ed. Özcan Güngör (Ankara: Grafiker Yayınları, 2018), 107.

<sup>27</sup> Bu konuda bk. PlayerUnknown’s Battlegrounds (PUBG) Oyununun İncelenmesi Başlığı.

<sup>28</sup> ghkizilcai.hoo.meb.k12.tr (Erişim 3 Aralık 2020).

Araştırma konumuz; Pubg, Call of duty 2, Call of duty: Black ops 2, Call of duty: Modern warfare 2, Resident evil 4 ve Resident evil 5 oyunları ile sınırlıdır. İnternet üzerinden yapılan araştırmalarda değindiğimiz oyunların anlatıldığı, satış verilerinin yer aldığı siteler tercih edilmiştir. Oyunlara ve satış rakamlarına güncel web siteleri üzerinden ulaşılmıştır fakat ulaşılan bütün veriler güncel olmamakla beraber yayınlanan verilerin en son ki hallerine çalışma içerisinde yer verilmiştir.



## 1. BÖLÜM

### KAVRAMSAL ÇERÇEVE

#### 1.1. Oyun Kavramının Tanımı

Oyun; çocuğun dünyasını aksettiren, gerçek yaşamındaki beklentilerini ifade eden, yaşadıklarına tepki olarak meydana gelen bir eğlence aracı olarak<sup>29</sup> tanımlanmaktadır. Oyun, zevk almak amacıyla, herhangi bir amaç güdülmekten ziyade eğlence için oynanan, kayda değer bir pratik sonucu olmayan faaliyettir.<sup>30</sup> Genel bir ifade ile oyun ortaya ne çıkacağı düşünülmeden hareket edilen, eğlence amacı ile gerçekleştirilen etkinlik olarak ifade edilmektedir.

Johan Huizinga ise, oyun kavramını; özgür bir şekilde kabul edilen, ama belirlenen kurallara uyarak belli zaman ve mekân içerisinde yerine getirilen, bir amacı olan faaliyet olarak tanımlamaktadır. Gerilim ve neşe duygusunu içerisinde barındıran, alışılmış olan yaşamdan başka türlü olmak düşüncesinin takip ettiği, iradeye dayalı bir etkinliktir ifadeleri ile tanımlamayı genişletmektedir.<sup>31</sup> Oyun; bir amaç doğrultusunda, verilen kurallara uyarak oynanan faaliyettir. Oyunun içerisinde orada belirlenmiş olan kurallara uyulmaktadır. Bundan hareketle gündelik hayattan farklı olarak hareket edilerek başka türlü olma bilinci ortaya çıkmaktadır.

Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre ise oyun kavramı şöyle ifade edilmektedir. “Kabilyet ve zekâ geliştirici, belirli kaideleri olan, iyi ve güzel zaman geçirmeye olanak sağlayan eğlence.”<sup>32</sup> Bu eğlenceli sistem içerisinde; kullanıcılar, rekabet içerisinde, verilen kurallara uyarak, etkileşim içinde olarak, geri bildirim alarak görülebilir bir ilerleme kaydedebilirler. Gadamer; oyunu, “oyunların değişmeyen belli kuralları vardır ve oyunun işleyişini bu kurallar yönlendirir” şeklinde ifade etmektedir. Oyunun kendisi bu kuralların içerisinde kendini yeniden gerçekleştirmektedir.<sup>33</sup>

Huizinga da “oyunların kendine özgü kuralları vardır” düşüncesini ifade etmektedir. Bunlar, oyun tarafından belirlenmektedir. Bir oyunun kuralları tartışmaya açık değildir ve oyuncular bu kurallara uymak zorundadır. Oyuncular kurallara uymaz, belirlenen kuralları ihlal ederse, oyun diye bir şey ortada kalmaz, oyun evreni çöker. Huizinga, kurallara uyum sağlamayan ve karşı gelenleri oyunbozan olarak nitelendirmektedir. Oyunbozan, görünürde oyunun

<sup>29</sup> Mehmet Güllü vd., “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi”, *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 9 (Haziran 2012), 90.

<sup>30</sup> Nermin Çelen, “Ana-Babaların Çocuğun ‘Oyun Hakkı’na İlişkin Tutumları”, *Cumhuriyet ve Çocuk*, 2. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi, ed. Bekir Onur (Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 1999), 123.

<sup>31</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2013), 50.

<sup>32</sup> *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*, “Oyun”.

<sup>33</sup> Hans-Georg Gadamer, *Truth And Method*, Trans. Joel Weinsheimer - Donald G. Marshall (PDF: Continuum, 2004), 107.

kurallarını kabul etmiş gibi davranarak, oyunu oynuyormuş gibi gözükmektedir. Ancak kurallara uymayarak, oyuna hile karıştırarak ikiyüzlülük yapmaktadır. Oyunun kurallarına uymadığı için oyundan atılması gerekmektedir.<sup>34</sup>

Sosyolojik olarak oyun kavramının tanımına baktığımızda karşımıza oyun kuramı çıkmaktadır. Oyun kuramı, iki veya daha çok insanın, çıkarlarının çatıştığı şartlarda akılcı bir şekilde davrandıklarını göz önünde tutan genel bir kuramdır. Bu doğrultuda bir oyun, etkileşimin, oyuncunun hiç olmazsa bazı vakitler birbiri ile rekabet halinde olduğu ve sayı olarak en az iki oyuncu arasında gerçekleşen bir toplumsal ortam olarak tanımlanmaktadır.<sup>35</sup> Yapılan tanımlamalar incelendiğinde oyun kelimesinin birçok tanımlamasının yapıldığını görülmektedir. Buradan hareketle de bu kavramın tanımlanmasının güç olduğu iddia edilebilmektedir. Oyun kavramı üzerinde araştırma yapanların, oyunu kendi bilimsel bakış açılarıyla tanımlamalarından hareketle ve oyunların çeşitliliğinden dolayı çeşitli tanımlamalar yapılmaktadır.

Juul, bir oyunun kuralları tarafından kurulan sistemlerin çeşidini, oyun ile oyuncunun arasındaki ilişkiyi, oyun ile dünyanın geri kalanı arasındaki ilişkiyi oyun kavramının açıklaması gerektiğini vurgulamaktadır. Juul bu ifadelerden yola çıkarak bir tanımlama önermektedir. Bu önerdiği tanımlamanın içinde oyunu oyun yapan altı tane özelliğin yer alması gerektiğini dile getirmektedir.<sup>36</sup> Bu özellikler oyunların kurallara dayandığı, oyunlardan değişken, ölçülebilir sonuçlar elde edilebildiği, olası farklı sonuçlara ulaşılabilirdiği, oyuncu gayreti ile oyunun sonucunun etkilendiği, oyuncunun sonuçla ilişki kurduğu ve sonuçların önemini tartışılabilir olduğudur. Bu özellikleri bir tanımlamada toplayarak, “oyunu; değişken ve ölçülebilir sonuçları olan, farklı sonuçlara farklı değerler atanan, oyunu kullanan oyuncunun bu farklı sonuçları etkilemeye çalıştığı ve bu sonuçlar ile bağlantı kurduğu, oyunda yaptıklarının sonuçlarının yaşamı isteğe bağlı olarak etkilediği kural tabanlı bir sistem olarak” ifade etmektedir.<sup>37</sup>

Yılmaz; oyun kavramı içerisinde var olması gereken bazı öğeler vardır, diyerek bu öğeleri şöyle ifade etmektedir: Sistem, kullanıcılar, rekabet, kurallar, etkileşim, geri bildirim, ilerleme durumu ve motivasyondur. Bu öğeler birbirleriyle ilintilidir. Belirlenen kurallar doğrultusunda hareket eden oyuncu verilen görevlerini yerine getirmekle sorumlu iken sistem de oyuncuya, yaptığı görevler ile ilgili bilgilendirici geri bildirim vermektedir. Kullanıcının oynadığı kişiler onun rakibi olmakta kim daha iyi oynayacak, en çok puanı kim alacak sorularına cevap bulmak adına aralarında rekabet oluşmaktadır. Birbirileri ile etkileşim halinde gerçekleştirdikleri oyun

---

<sup>34</sup> Huizinga, *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, 29-30.

<sup>35</sup> Gordon Marshall, *Sosyoloji Sözlüğü*, çev. Osman Akınhay - Derya Kömürcü (Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1999), “Oyun Kuramı”, 554.

<sup>36</sup> Jesper Juul, “The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness”, In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, ed. Marinka Copier - Joost Raessens (Utrecht: Utrecht University, 2003), 35.

<sup>37</sup> Jesper Juul, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds* (PDF: The MIT Press Cambridge, 2005), 36.



durumu ilerleyerek devam etmektedir. Seviyeleri geçerek verilen görevleri tamamlamak oyuncudan istenmektedir. Görevler tamamlandıktan sonra oyun da sona ermektedir.<sup>38</sup>

Oyunu çocuklara ait bir faaliyet gibi düşünmemek gerekir. Çünkü oyunu sadece çocuklar oynamaz. Çocukluktan yetişkinliğe hayatın her döneminde bireyler oyun oynamaktadır. Bundan dolayı oyun, yaşamın her aşamasında şekil değiştirerek varlığını sürdürmektedir. Her aşamada farklı şekillerde kendini gösteren oyuna bireyler tarafından yüklenen anlamlar da farklılık göstermektedir. Çocukluk döneminde olanlar oyunları önemli bir uğraş olarak görmektedir. “Çocuklar için oyun; oyun değildir, ciddi bir uğraştır.” Eğlence kaynağı ve öğrenme aracı olarak çocuk oyunu görmektedir. Oyun yalnızca eğlence kaynağı değildir. Eğlendirirken eş zamanlı olarak çocuğun kendi başına bir şeyler öğrenmesine imkân sunan, var olan yeteneklerini ortaya çıkarma fırsatını sağlayan eğitim sürecini de kapsamaktadır.<sup>39</sup> Çocuk tarafından oyun; eğlenirken öğreten, öğrenirken eğlendiren bir uğraş olarak ifade edilmektedir. Yaş ilerledikçe oyun daha çok eğlence, boş zaman geçirme aracı<sup>40</sup> olarak görülmeye başlanmıştır.

Akbulut; oyunun kendine özgü dünyası ve belirli bir mantığı vardır, diyerek bu durumun geleneksel oyunlardan bilgisayar oyunlarına kadar her oyunda mevcut olup değişmediğini ifade etmektedir. Oyuncu oynadığı oyunun içinde onun istekleri ve kurallarına göre davranır. Oyunun kurallarına göre hareket etmek günlük hayattan soyutlanmak anlamına gelmemektedir. Aksine günlük hayatla bağlantılı olarak oyunda günlük hayatın işleyiş şekillerinden rollerine kadar her şey ele alınarak insan yaşamıyla bağdaştırılmaktadır.<sup>41</sup>

Buraya kadar ifade ettiğimiz tanımlamalar geleneksel oyun tanımlamalarıdır. Oyun kavramı için ifade ettiğimiz bu tanımlamalar ve değerlendirmeler doğrultusunda, bu konu hakkında daha önceden açıklama yapan Binark ve Bayraktutan’ın sözlerine değinerek “geleneksel oyunların bu özelliklerini dijital oyunlara da taşımak ihtimal dâhilinde görünmektedir”<sup>42</sup> düşüncesini destekleyebiliriz.

## 1.2. Dijital Oyun Kavramının Tanımı

Dijital kelimesi Türk Dil Kurumu sözlüğünde şu şekillerde tanımlanmaktadır.

1. Sayısal.
2. Verileri bir ekran aracılığı ile elektronik olarak gösteren.

<sup>38</sup> Ercan Altuğ Yılmaz, *Oyunlaştırma* (İstanbul: Abaküs Yayınları, 2020), 5-6.

<sup>39</sup> Psikosanat, “Çocukların Oyunu Algılayışı” (Erişim 3 Aralık 2020).

<sup>40</sup> *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*, “Oyun”.

<sup>41</sup> Akbulut, “Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü”, 39.

<sup>42</sup> Mutlu Binark - Günseli Bayraktutan Sütçü, *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun* (İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2008), 45.

3. Verilerin bir ekranda elektronik olarak gösterilmesi.<sup>43</sup>

“Dijital” kelimesi ile “oyun” kelimesi bir arada ifade edildiğinde, oyunu bir araya getiren mantıksal örüntüleri içerisinde barındıran, görsel verilerini çeşitli gösterim yöntemleri ile yani bilgisayar, televizyon ve cep telefonu ekranları gibi çeşitli platformlar aracılığıyla kullanıcılara ulaştırılan ve kullanıcıların da bu materyalleri ekrana yansıtarak etkileşim elde ettiği oyunlar, dijital oyun kavramı ile ifade edilmektedir.<sup>44</sup>

Dijital oyun, kültür endüstrisi ürünlerinden biri olarak ifade edilmektedir. Dijital oyunların meta değeri için üretildiğini söyleyebiliriz. Meta; her şeyden önce, insanda meydana gelebilecek herhangi bir ihtiyacı gideren şeydir; ikinci olarak, satış yapmak için, değişim amacı ile üretilen bir şeydir. Bir nesneyi kendi tüketimi için üreten insan, meta üretmiş sayılmaz, ancak bir ürün üretmiş olur.<sup>45</sup> Toplumun üyelerinin herhangi bir toplumsal ihtiyacını karşılayan ürün meta’dır. Satışa, pazarda değişime ayrılan ürünlerin üretimine meta üretimi denir. Haug’a göre de meta üretimi, satış için üretim yapmayı amaç edinmektedir.<sup>46</sup> Dijital oyun endüstrisi alanında, oyunun kullanıcıya vereceği haz için üretim yapılmış gibi gözükmektedir. Ancak bu endüstrinin amacı satış için üretim yapmaktır. Bu söylemlerden hareketle dijital oyun üretimi için, meta üretimidir, demek hatalı bir ifade olmayacaktır.

Binark ve Bayraktutan’ın ifadelerine göre; dijital oyunlar; video oyunları, elektronik oyunlar ve bilgisayar oyunlarını içerisinde barındırmasına rağmen Türkiye’de yaygın olarak kullanılan bilgisayar oyunları tanımlamasıdır. 2000’li yıllardan itibaren oyunun elektronik alanlarda kendini göstermesiyle beraber dijital oyun kavramı da kullanılmaya başlanmıştır.<sup>47</sup> Dijital oyun terimi atari, PC oyunları, konsol ve mobil oyunların farklı ve bütün çeşitlerini ifade etmek için kullanılmaktadır.<sup>48</sup>

Dijital oyun; oyuncunun elektronik bir sistem veya bilgisayar ile kurduğu etkileşim neticesinde ortaya çıkan sonucun, ekran veya buna benzer görüntü sistemi vasıtasıyla gösterilmesidir. Bu sebeple ilk dönemlerde dijital oyunlar bilgisayar veya video oyunu olarak da isimlendirilmiştir.<sup>49</sup> Bilgisayar oyunları özelinde bu tür dijital oyunlar teknolojinin eğlence alanındaki en çok kullanım gösteren alanlarından biridir. Bu tür oyunlar bilgisayarları kullanım açısından başka bir fonksiyona dönüştürse de aslı itibari ile bir bilgisayar yazılımıdır.<sup>50</sup>

<sup>43</sup> *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*, “Dijital” (Erişim 22 Aralık 2020).

<sup>44</sup> Serdar Özhan, “Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler”, *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi* 25/25 (2011), 22.

<sup>45</sup> CircassianCenter, “Meta Üretimi, Meta ve Para” (Erişim 6 Ocak 2021).

<sup>46</sup> Wolfgang Fritz Haug, *Meta Estetiğinin Eleştirisi*, çev. Metin Toprak (İstanbul: Felsefe/Logos Yayınları, 2008), 26.

<sup>47</sup> Binark – Sütcü, *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*, 42.

<sup>48</sup> Kerr, *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*, 3.

<sup>49</sup> Oyun Tasarımcıları, Geliştiricileri, Yapım ve Yayımcıları Derneği (OYUNDER), “Ülkemizde ve Dünyada Dijital Oyunlar Sektörü Hakkında Genel Rapor” (Erişim 25 Aralık 2020).

<sup>50</sup> Türkçe Bilgi, “Bilgisayar Oyunları” (Erişim 27 Aralık 2020).

Teknolojinin ilerlemesi ve gelişmesi bireysel ve toplumsal tüm alanları etkilediği gibi oyun oynama pratiklerini de etkileyerek beraberinde değişiklikleri getirmektedir. Bu ilerleme, kullanıcıların teknolojiyi kullanma oranını önemli anlamda hızlandırmakta ve zorunlu kılmaktadır. Yapılan araştırmalara göre geniş kitlelerin bilgisayar karşısında vakitlerinin çoğunu geçirdikleri tespit edilmiştir. Gençler üzerinde etkisi olan bu durum farklı şekillerde kendini göstermektedir. Bilgisayarın çocuk için bilgiye ulaşmayı kolaylaştırmak gibi faydalı yönleri olmasına rağmen bunun denetiminin sağlanması oldukça zordur. Bilgisayar karşısında oyun oynayarak vakit geçiren çocuğun sosyal yaşamında etkileri kendi yaş grupları ile paylaşımının azalması biçiminde gözükmemektedir.<sup>51</sup>

Dijital oyunların gençlerin öz-kavram gelişimini etkileyebileceği de söylenebilir. Elektronik ortamda oynanan oyunlar çocuğun kullanım mekânının daralmasına, arkadaşlarından uzaklaşmasına neden olur. Çevreden uzaklaşan bireyin sosyal gelişimi de olumsuz yönde etkilendiği iddia edilmektedir. Alman eğitimci, anaokullarının kurucusu Frobel, okulunu kurduktan sonra “bu okul çocukların özgür bir biçimde büyüyecekleri bir bahçe olmalı” diyerek çocuk bahçesi olarak burayı isimlendirmiştir. “Her canlı oyun oynar, oyun her yaşta oynanır.”<sup>52</sup> Fikirlerinden hareketle oyunun herkes tarafından oynandığı ve yaşamımızda her zaman var olduğu düşünceleri desteklenmektedir. Oyun bireye kendini özgür bir şekilde ifade edebilme olanağını sunmaktadır. Çocukluktan itibaren oyun oynamaya başlayan birey oyunla yetişip büyümektedir.

Hayatımızın her döneminde olan oyun ilk günkü gibi varlığını devam ettirmemektedir. Değişen yaşam koşulları, ilerleyen teknoloji ile beraber oyunlar ve oyun alanlarında da değişim gerçekleşmektedir. Teknolojinin hızlıca gelişmesi oyunun değişimini, ilerleyişini zorunlu bir hale getirmektedir. Kitle iletişim araçlarının yaşamımız içerisine dâhil olmasıyla birlikte yerel olan oyunlar uluslararası bir hal almıştır.<sup>53</sup>

Geleneksel oyun anlayışından dönüşerek dijital oyun haline gelen oyun kavramı günümüzde yeni oyun kültürü olarak ifade edilmektedir. Yeni oyun kültürü yeni oyun alanlarına olanak sağlamaktadır. Yeni oyun alanları da dijital oyun konusu altında incelenmeye tabi tutulmaktadır. Yeni medya özelliklerinin dijital oyun oynama eylemine dâhil edilmesi, dijital oyunların en belirgin özelliğidir.<sup>54</sup> Yeni medya terimiyle, dijital kodlama düzenine vurgu yapan, oyuncular arasında iletişim sürecinin eş zamanlı olarak ve yoğun bir kapasitede olduğu, yüksek hızda karşılıklı etkileşimin meydana geldiği, multimedya biçimselliği olan iletişim araçları ifade edilmektedir.<sup>55</sup> Yeni medyanın en belirgin özellikleri etkileşimsellik ve

---

<sup>51</sup> Cem S. Sütçü vd., “İnternette Çocuklarla İlgili Türkçe Web Sitelerinin İçerik Açısından Karşılaştırmalı Analizi”, 2. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi, 2. Uluslararası Çocuk Filmleri Festivali & Kongresi (İstanbul: İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi, 2005), 673.

<sup>52</sup> Erken Çocukluk Eğitimi, “Frobel Eğitim Yaklaşımı” (Erişim 7 Şubat 2021).

<sup>53</sup> Deniz Yenğin, *Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet* (İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2010), 107.

<sup>54</sup> Binark - Sütçü, *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*, 45.

<sup>55</sup> Binark, *Yeni Medya Çalışmaları*, 5.

multimedya'dır. Yeni medya, dijital kodlama düzeni üzerine temellendirildiği için, fazla sayıda bilgilendirmeyi aynı zamanda aktarabilme ve oyuncunun geri dönüşte bulunabilme imkânına sahiptir.<sup>56</sup> Dijital oyun ve geleneksel oyun özellikleri bakımından benzerlik göstermektedir. Ancak aralarındaki fark, yeni medyanın niteliklerinin oyun oynama işleminin içerisine dâhil edilmesidir. Buradan hareketle yukarıda da belirttiğimiz gibi geleneksel oyunun özelliklerini dijital oyunlara taşımak imkân dâhilindedir.

Teknolojik gelişmeler, dijital sistemlerin zamanla değişmesi ve yeni ortamların ortaya çıkması, dijital oyun terimi tanımlamasının genişlemesine neden olmaktadır. Geleneksel oyun anlayışında var olan özellikleri de içerisinde barındıran yeni oyun anlayışı, dijital oyun olarak ifade edilmektedir. Tanımlamadan sonra değinilmesi gereken husus bu oyunların türleridir. Bir diğer başlıkta dijital oyunların türleri ele alınıp açıklanmaktadır.

### **1.2.1. Dijital oyun türleri**

Dijital oyunlar, oyuncunun arayüz vasıtasıyla etkileşim kurdukları elektronik oyunlardır. Bu oyunlar çevrimiçi/çevrimdışı, tekli yapay zekaya karşı, çoklu birbirlerine veya yapay zekaya karşı oynanabilir biçimdedir. Dijital oyunlar birçok sınıflama ölçütüne göre farklı şekillerde ele alınabilmektedir.

Dijital oyunlarda oyuncu sayısı, ekonomik beklenti ve teknolojik altyapı esas alınarak yapılan sınıflandırmaya göre dijital oyunlar pc oyunları, konsol oyunları, çevrimiçi oyunlar, mobil ve sosyal oyunlar olarak sınıflandırılmaktadır.<sup>57</sup> Kısaca tanımlamalarına değinecek olursak pc oyunları; internet üzerinden ücretli veya ücretsiz şekillerde PC/Mac kullanıcılarının bilgisayara yükleyerek oynayabildiği oyunlardır. Konsol oyunları; sabit bir donanım aracılığıyla oynanabilen, maliyetli bir oyun geliştirim süreci olan kartuş ya da CD'de satılan oyun türüdür. Oyunu kontrol etmek için kullanılan oyun kolu, fare, klavye vb. aletler yerine gelişen teknoloji ile beraber konsola özel kontrol mekanizması veya sadece vücut hareketleriyle etkileşim sağlayabildiği oyun yazılımları ile oyunu kontrol etmek mümkün hale gelmektedir.<sup>58</sup> Çevrimiçi oyunlar; başlangıcı belli olan ancak sonu belirli olmayan, oyuncunun etkileşimi ile ilerleme gösteren, zaman sınırlaması olmayan oyunlardır. Bu oyunların maliyeti yüksek olmakla beraber yapım süreci de uzun zaman almaktadır. İnternet üzerinden ücretli ya da ücretsiz olarak indirilebilmektedir. Mobil oyunlar; cep telefonu veya tablet bilgisayarlar gibi taşınabilme imkânı olan araçlar için geliştirilmiş biçimde oyunlardır. Sosyal oyunlar ise; sosyal ağlar üzerinde oynanabilecek biçimde tasarlanan oyunlardır. Sosyal ağlardaki kullanım artışı

<sup>56</sup> Binark, *Yeni Medya Çalışmaları*, 21.

<sup>57</sup> Ceyda Ilgaz Büyükbaykal - İnci Abay Cansabuncu, "Türkiye'de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu", *Yeni Medya Elektronik Dergisi* 4/1 (2020), 7.

<sup>58</sup> Karahisar, "Türkiye'de Dijital Oyun Sektörünün Durumu", 109.

ile beraber oyun üretici firmaları yalnızca sosyal ağ aracılığı ile oynanabilecek biçimde olan oyunlara yönelim göstermiştir.<sup>59</sup>

Dijital oyunların sınıflandırılması yapılırken çoğunlukla oynanış tarzları temel alınmaktadır. Buna ek olarak oyunun amacına göre, oyunun hedef aldığı sektöre göre, oyunun hedeflediği kitleye göre yapılan sınıflandırmalar da mevcuttur. Amacından eğitim, spor; hedef alınan sektörden sağlık, eğlence; hedeflediği kitleden ise yaş grupları, cinsiyet ve eğitim durumları gibi ölçütler kast edilmektedir.<sup>60</sup>

Griffiths, birçok farklı dijital oyun türü olduğunu belirtmektedir. Her bir oyunun kendine has özelliklere sahip olduğunu söyleyerek dokuz kategoriye ayırmaktadır. Bunların simülasyon oyunları, macera, aksiyon oyunları, mantıksal oyunlar, platform oyunları, dövüş oyunları, bilgi oyunları, alıştırmaya ve pratik yapma oyunları, matematik oyunları<sup>61</sup> olduğunu ifade etmektedir. Herz'in yaptığı sınıflandırmaya göre; aksiyon, spor, dövüş, macera, simülasyon (benzetim) oyunları, bilmece, strateji, rol yapma şeklinde dijital oyunların türleri vardır.<sup>62</sup> Poole'nin sınıflandırmasına göre dijital oyunların türleri yarış, galip gelme, vurma, bilmece, platform, spor, Tanrı oyunları, rol yapma ve gerçek zamanlı strateji oyunlarıdır.<sup>63</sup> Juul ise soyut, ikonik, anlamlı, anlamsız ve aşamalı oyun olarak dijital oyunları sınıflandırmaktadır.<sup>64</sup>

Dijital oyunlar birçok sınıflama ölçütüne göre farklı türlere ayrılabilir. Bu çalışmada ele alınan sınıflandırma oynanış tarzlarına göre olmaktadır. Ancak burada incelediğimiz türlerin kapsamı sınırlıdır. Bunun nedeni ise gün geçtikçe farklı oyunların üretilmesi ve oyun çeşitliliğinin artmasıdır. Dijital oyunlar çok boyutlu bir yapıya sahip olsa da oynanış tarzlarına göre sınıflandırıldığında altı kategoriye ayrılarak ele alınabilir. Bunlar; aksiyon oyunları, macera oyunları, simülasyon oyunları, spor oyunları, rol yapma oyunları, strateji oyunlarıdır.<sup>65</sup>

#### 1.2.1.1. Aksiyon Oyunları

Aksiyon türü oyunlar genellikle bir anlatı çerçevesinde ilerleme gösteren ve bu anlatıları ortaya çıkarma noktasından hareket ve etkileşim gerçekleştiren bir oyun çeşididir. Bu oyunda daha çok aksiyon öğeleri bir araya gelmektedir. Kullanıcı hedefe ulaşana kadar karmaşık bir oyun dünyasında hareket etmeli, her engeli aşabilmek için yeterli alet ve ganimetleri biriktirmelidir.<sup>66</sup> Oyun içerisinde çeşitli yerlerdeki malzemeler kullanıcının oyunu

<sup>59</sup> Büyükbaykal - Cansabuncu, "Türkiye'de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu", 7.

<sup>60</sup> Mira Elif Demirhan Sayın, *Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti ile Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması* (İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2016), 81.

<sup>61</sup> Mark D. Griffiths, "Are Computer Games Bad for Children?", *The Psychologist: Bulletin of the British Psychological Society* 6 (September 1993), 405.

<sup>62</sup> Kerr, *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*, 40.

<sup>63</sup> Kerr, *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*, 40.

<sup>64</sup> Yenğin, *Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet*, 114.

<sup>65</sup> Rapeepisarn vd., "The Relationship between Game Genres, Learning Techniques and Learning Styles in Educational Computer Games", 500.

<sup>66</sup> Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design* (PDF: Osborne/ McGraw-Hill, 2014), 20.

kazanmasında etkili olmaktadır. Oyuncu tarafından malzemeler toplanarak ve kullanılarak rakiplerine karşı mücadele gerçekleştirilmektedir. Mücadele sonucunda rakiplerini yenen oyuncu galibiyeti elde etmektedir.

Aksiyon oyunları içerisinde hareket olduğundan dolayı bu oyunları eylem oyunları arasında kategorize edebiliriz. Eylem oyunları harekete dayalı oyunlardır. Bunun yanında temel özellikleri, oyuncuyu oyunun her zamanında aktif ve oyunun içinde tutmasıdır. Bu tip oyunlarda el-göz koordinasyonunun sağlanması ve hızlı bir şekilde refleks gösterebilmek önemli olan hususlardır. Bazı oyunlar hızlı taktiksel düşünmeyi gerektirir ancak oyun sırasında genellikle derinlemesine düşünmeye ihtiyaç yoktur.<sup>67</sup> Oyunda olabilecek ve olması muhtemel durumlara karşı oyuncunun anında müdahale ederek bu durumu engellemesi gerekmektedir. Müdahaleler ve hızlı refleksler ile ilerleyen oyun içerisinde oyuncuya derinleme düşünme yapabilecek zamanı oyun tanımaz.

#### 1.2.1.2. Macera Oyunları

Macera oyunları 1970'lerde başlayan en eski oyun çeşitlerinden birisidir. Bu oyun çeşidi araştırma, bulmaca çözmeye, keşif gibi unsurlar üzerine kurulu, hikâyeye odaklı bir çeşit video oyundur.<sup>68</sup> Karmaşık bir hikâyeye örgüsü içinde olan oyuncu bu örgüyü takip ederek ilerlemektedir. Macera oyunları gerçek zaman anlayışı üzerinde şekillenen, keşif ve etkileşimin gerçekleştiği, çoğunlukla grafik ve ses öğelerini ön plana çıkartan oyunlardır. Oyun akışı fare veya joystick ile kontrol edilerek sağlanır. Joystick, yönetim kolu, oyun kolu anlamına gelmektedir. Bu araç vasıtasıyla yönetim sağlanarak oyun kontrol altına alınabilmektedir. Oyunlarda tamamlanması gereken görevler gerçekleştirilirken kullanıcının yapması gereken durumlar da yerine getirilerek hedefe ulaşılmaktadır.<sup>69</sup>

Oyunlarda keşif üzerinde olan karakterler, bilgi sahibi olmadıkları olaylara müdahil olarak bilinmeyen durumları çözmeye çalışmaktadırlar. Oyun sürecinde farklı eşya, araç ve gereçler toplanarak onların yardımı ile bilinmeyenler çözüme ulaştırılmaktadır.<sup>70</sup> Oyunu hareketli hale getiren araştırma ve keşfetme duygusu oyuncuyu motivasyon açısından olumlu anlamda etkilemektedir. Bir şeyleri keşfetme hali, bölümlere yönelme ve onları geçme hissini güçlendirmektedir. Bölümleri geçerek ilerleyen oyuncu oyunu tamamlamak için mücadele ederek tamamlamaya odaklanacak ve bunun için gayret gösterecektir.

---

<sup>67</sup> Veli Topbasan, *Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım* (Hatay: Mustafa Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2013), 60.

<sup>68</sup> Sayın, *Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti ile Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması*, 83.

<sup>69</sup> Mehmet Mert Ayanoglu, *Mimarlık Eğitiminde Üç Boyutlu Bilgisayar Oyun Motorlarının Kullanımı* (İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2006), 23.

<sup>70</sup> Topbasan, *Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım*, 60-61.

### 1.2.1.3. Simülasyon Oyunları

“Simülasyon bir araç, makine, sistem ve olguya özgü işleyiş biçiminin incelenme, gösterilme veya açıklanması amacıyla bir maket ya da bir bilgisayar programı aracılığı ile yapay bir biçimde yeniden üretilmesidir.”<sup>71</sup> Türk Dil Kurumu sözlüğünde simülasyon benzetim, öğrenci olarak tanımlanmaktadır. Benzetim kavramı ise benzerini yapma, taklit etme olarak ifade edilmektedir.<sup>72</sup> Bu tarz oyunlara bazı kaynaklar simülasyon oyunları bazı kaynaklar da benzetim oyunları olarak değinmektedir.

Simülasyon oyunları tamamen gerçekçiliğe dayanarak gündelik yaşamda gerçekleşemeyen ya da gerçek hayatta olması muhtemel benzer bir duruma şahit olma imkânı sunmaktadır. Bu oyunlar üç boyutlu ortamlarda bir araç aracılığıyla oyunu tecrübe edebilmeye olanak sağlamaktadır. Askerlerin, pilotların eğitiminde ve buna benzer alanlarda simülasyon kullanılmaktadır. Simülasyonun kullanılma nedeni eğitim aşamasında ortaya çıkacak problemlerin ve yapılabilecek hataların verebileceği zararların önüne geçebilmektir. Hayatta karşı karşıya kalılabilecek her türlü durum simülasyon aracılığıyla yansıtılarak kullanıcının hata yapma olasılığı azaltılmaya çalışılmaktadır.<sup>73</sup>

### 1.2.1.4. Spor Oyunları

Gerçek yaşamda olan sporların, bilgisayar veya konsol aracılığıyla oyuna uyarlanmasıdır.<sup>74</sup> Bu tür oyunlar geleneksel spor dallarını temel almaktadırlar. Geleneksel spor oyunlarından kasıt güreş, cirit atma gibi oyunlardır. Spor oyunları iki farklı özelliğe göre gruplanmaktadır. Birinci gruplama, oyunun temel alındığı spor dalına göre yapılmakta yani futbol, voleybol gibi tüm spor oyunları türlerine göre yapılır. İkinci gruplama ise oyuncunun gerçekten sporu yapan karakteri mi yoksa sporun arka planındaki stratejiyi mi yönettiğine göre yapılmaktadır. Bu tür oyunlar rekabete dayalı çoğunlukla da rekabeti yüksek olan oyunlardır.<sup>75</sup>

Spor oyunları genellikle reflekse ve zamanlamaya dayalı oyunlardır. Güçlü refleksler ve zamanı etkili kullanmaya dayanan bu tarz oyunlar gerçek hayatta oynanmamış bile olsa sanal ortamda oynanarak öğrenilebilmektedir. Gerçek yaşamda hiç spor oyunları oynamamış biri bu oyunlar aracılığıyla turnuvalar kazanabilmektedir. Bunun nedeni gerçek hayattaki spor türlerinin kurallarını, oynanışını ve taktiklerini yansıtan simülasyon özellikli bu tarz oyunlardır. Bu

<sup>71</sup> Jean Baudrillard, *Simülakrlar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır (PDF: Doğu Batı Yayınları, 2005).

<sup>72</sup> *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*, “Benzetim” (Erişim 6 Ekim 2021).

<sup>73</sup> Arda Uysal, *Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Görsel Tasarımı* (Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2005), 21.

<sup>74</sup> 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.

<sup>75</sup> Sayın, *Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti ile Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması*, 88.

oyunlar oyun hakkında bir bilgi sahibi olmayan ve bu oyunları hiç oynamayan kullanıcıları oyun hakkında bilgi sahibi yaparak nasıl oynanacağı hakkında yönlendirme yapmaktadır.<sup>76</sup>

#### 1.2.1.5. Rol Yapma Oyunları

Rol yapma oyunları; kullanıcıların karakterlerini yönlendirerek, yöneterek ilerleme gösteren oyunlardır. Tasarlanmış sanal gerçeklik ile kendi karakterlerini oluşturdukları, belirli roller üstlendikleri oyun türüdür.<sup>77</sup> Oyuncunun, oyunu tamamlayabilmesi için verilen görevleri yerine getirmesi gerekmektedir. Oyunda ana görevler ve yan görevler vardır. Ana görevler bitirilmeden oyun bitirilemez, yan görevlerin tamamlanması isteğe bağlıdır. Yan görevler isteğe bağlı olmasına rağmen bu görevleri yerine getirmek oyuncuya artı deneyim puanı kazandırmaktadır.<sup>78</sup>

Oyun içerisinde verilen istatistikler, kabiliyet ve özellikleri bulunan karakterlerle ilgili araştırma yapma imkânı sunar. Tekli ya da çoklu kullanıcı desteği verilerek kullanıcı oyunu gerçekleştirmektedir.<sup>79</sup> Bu oyun türündeki amaç, film veya romanlarda olan macerayı oyuncuya deneyimleme imkânını vermektir. Gerçekte zor şartlar altında gerçekleşmesi mümkün olan veya olma ihtimali düşük olan durumlar, oyun sayesinde gerçekleştirilerek kullanıcıya tecrübe kazandırmaktadır.

#### 1.2.1.6. Strateji Oyunları

Strateji oyunları, oynayan kişiyi detaylı düşünmeye ve planlı hareket etmeye sevk eden bir oyun çeşididir. Oynayan kişinin yaptığı her hareketi dikkatlice düşünmesi, planlama yapması ve ona göre ilerlemesi gereken oyun türüdür. Strateji oyunlarına, tarihi ya da kültürel altyapıya sahip savaş oyunlarını örnek verebiliriz. Keşfetme-genişleme- saptama- yok etme gibi aşamalardan oluşan oyunlar da bu grup içerisinde. Bu tarz oyunlar, oyuncuların aşamalı düşünme ve planlı hareket etme özelliklerini ortaya koyabildiği oyunlardır.<sup>80</sup> Kurallara uygun hareket ederek aşamaları yerine getiren, doğru stratejiler kuran oyuncular oyunu kazanmak için uğraş göstermektedir. Her oyuncu kendi taktikleri ile stratejisini oluşturmakta ve bu şekilde ilerleme göstermektedir. Bu oyunlarda zaman, yönetim, kararlılık büyük öneme

---

<sup>76</sup> Topbasan, *Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım*, 61.

<sup>77</sup> Karaduman - Acıyan, "Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Dijital Oyunlar ve Bağımlılık Üzerine Bir Değerlendirme", 461.

<sup>78</sup> Topbasan, *Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım*, 64.

<sup>79</sup> Ayanoğlu, *Mimarlık Eğitiminde Üç Boyutlu Bilgisayar Oyun Motorlarının Kullanımı*, 24.

<sup>80</sup> 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.



sahiptir.<sup>81</sup> Oyunu kazanmak; zamanı verimli kullanma, doğru yönetim ve kararlılıkla mümkün olmaktadır. Oyuncu tarafından gayret gösterilmeli ve dikkatli davranılması gerekmektedir.

### 1.3. İslamofobi Kavramının Tanımı

İslamofobi kavramının, kökensel olarak incelendiğinde “İslam” ve “phobia” kelimelerinin birleşimiyle oluştuğu ortaya çıkmaktadır. Sözlük anlamı “kurtuluşa ermek, teslim olmak, boyun eğmek; barış yapmak” anlamlarına gelen silm (selm) kökünden türemiş İslam kelimesi terim anlamı olarak ise “son peygamber Hz. Muhammed (s.a.v.)’in temel esas ve öğretilerini vahiy ile Allah’tan aldığı ve kendisinin yaşayıp uygulayarak tebliğ ettiği din” şeklinde tanımlanmaktadır.<sup>82</sup> Sosyolojik bir tanımlama yapacak olarak İslam, dünyanın tek tanrı dinlerinden birisidir. “İslamiyet yedinci yüzyılda Arabistan’da Hz. Muhammed (s.a.v.) tarafından kurulan, Allah’a bağlılık ilkesine dayanan, kutsal metinleri Kur’ân’dan ve peygamberin hadîslerinden oluşan bir din” dir.<sup>83</sup> Fobi ise “Yunan mitolojisinde korku ve dehşet tanrısı olarak bilinen “phobos” kelimesinden türetilerek ortaya çıkan, korkuyu belirten ve eklendiği kelimelere korku anlamı katan bir kelimedir.”<sup>84</sup> Normal şartlar altında korkulmayacak belirli durum veya nesne karşısında meydana gelen olağanüstü korku halini fobi veya fobia kelimeleri anlatmaktadır. Bu kelimeler eklendiği kelimelere kelimenin ifade ettiği olgu, nesne ya da duruma karşı nefret, kin besleme anlamı da katmaktadır. İslamofobi; daha çok önyargı, ayrımcılık, dışlanma, şiddet ve buna benzer kavramlarla tanımlanmaktadır.<sup>85</sup> Bu ifadelerden hareketle İslamofobi “İslam ve Müslümanlara karşı nefret, kin veya düşmanlık duyguları besleme veya Müslümanlara güvenmeme, onlara karşı şüphe duyma, İslam’dan korkma” şeklinde tanımlanmaktadır.<sup>86</sup> Bir başka tanımlamaya göre İslamofobi, İslâm ve Müslümanlara karşı yapılan olumsuz tutum, davranış ve duygular olarak ifade edilmektedir.<sup>87</sup> Müslümanların din özgürlüğünü, sivil hürriyetlerini, insan haklarını ihlal eden genellikle de ayrımcılığa, nefret suçlarına, ön yargılara sebep olan ya da bunların oluşmasını tetikleyen söz ve davranışlar şeklinde tanımlanmaktadır.<sup>88</sup>

Batı literatüründe İslamofobi hakkında çeşitli tanımlamalarla karşılaşmaktadır. 1997 yılında Runnymede Trust isimli düşünce kuruluşunca hazırlanan “Islamophobia: A Challenge for Us

---

<sup>81</sup> Karaduman - Aciyan, “Baudrillard’ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Dijital Oyunlar ve Bağımlılık Üzerine Bir Değerlendirme”, 461.

<sup>82</sup> Mustafa Sinanoğlu, “İslâm”, *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 2001), 23/1-2.

<sup>83</sup> Gordon Marshall, *Sosyoloji Sözlüğü*, çev: Osman Akinhay - Derya Kömürcü (Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1999), “İslamiyet”, 350.

<sup>84</sup> Vildan Şafak Oktay, *Hristiyan Coğrafyasında İslamofobi* (Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019), 17.

<sup>85</sup> Kirman, “İslamofobinin Kökenleri: Batılı mı Doğulu mu?”, 22.

<sup>86</sup> Murat Aktaş, “Avrupa’da Yükselen İslamofobi ve Medeniyetler Çatışması Tezi”, *Ankara Avrupa Çalışmaları Dergisi* 13/ 1 (2014), 35-36.

<sup>87</sup> Fatma Kurt Sariaslan, *İslamofobi Batı Literatüründe İslam Algısı ve İslamofobi* (İstanbul: Onto Yayınları, 2018), 183.

<sup>88</sup> Sariaslan, *İslamofobi Batı Literatüründe İslam Algısı ve İslamofobi*, 183.

All yani İslamofobi: Hepimiz İçin Bir Meydan Okuma” isimli raporda ilk defa kavram olarak ifade edilen İslamofobi, İslam ve Müslümanlara yönelik olumsuz, aşağılayıcı fikir ve inançları işaret eden düşmanlık, nefret şeklinde ifade edilmektedir. Raporda İslamofobinin Müslümanlara yönelik ayrımcılık ve dışlamayla sonuçlanan temeli olmayan bir hoşlanmamayı içerisinde barındıran dünya fikri olduğu ifadeleri yer almaktadır.<sup>89</sup>

Avrupa Birliği Temel Haklar Ajansı ise, İslamofobi’yi İslam dünyasında olan bireylerin maruz kaldıkları ayrımcı bir muamele, kişilik haklarının ihlali ve sosyal uyum için bir tehdit olarak tanımlamaktadır. Ayrımcı muamele 11 Eylül 2001 tarihinde meydana gelen olaylardan sonra terörle mücadele kapsamında, aralarında Arapların, Musevilerin, Müslümanların, bazı mülteci grupların, kimi azınlıkların da bulunduğu gruplara bağlı kişi veya kişilerin ırkçı ayrımcılığa maruz kalmaları şeklinde ifade edilmektedir.<sup>90</sup>

İslamofobi ve Irkçılığa Karşı Forum (FAIR) isimli Londra merkezli bir grup tarafından İslamofobi, İslam’a yönelik korku, kin veya düşmanlık olarak ifade edilmektedir. Bu grup, İslamofobinin Müslüman yaşamının bütün yönlerini etkilediği belirtilerek buna Müslümanlara karşı yapılan saldırılar, şiddet ve tacizi örnek göstermektedir. Camilere ve İslam merkezlerine yapılan saldırıları; eğitimde, barınmada, istihdamda yapılan ayrımcılığı, kamu kurumlarında Müslümanlara karşı olan saygı eksikliğinin Müslümanların tüm hayatını etkilediğine örnek olarak gösterilmektedir.<sup>91</sup> Müslümanlara karşı takınılan bu tutumlar, bireylerde, İslam dinine girerseniz sizde ikinci sınıf olup aşağılanırsınız, algısı oluşturabilir.

Anlatılanlardan hareketle söyleyebiliriz ki, İslamofobi kavramının birbirinden farklı tanımlamaları bulunmaktadır. Basit bir tanımlama yapmak gerekirse İslamofobi, İslam ve Müslümanlara duyulan korkudur. Bu korku zamanla yerini nefret ve düşmanlığa bırakmaktadır. İslâm ve Müslümanlara yapılan olumsuz davranışlar, insan hakları ihlali, ırkçılık, yabancı düşmanlığı, İslam düşmanlığı ifadeleri, İslamofobi kapsamında kullanılmaktadır. İslam’a yönelik olumsuz bakış açısı oluşturan bu kavram Müslümanları eğitim, istihdam, barınma vb. birçok açıdan etkilemektedir. Bu etkinin olumsuz anlamda olduğu verilen örnekler üzerinde de aşikârdır. Bu önümüzdeki kısımda İslamofobi kavramının kaynağına ve tarihsel kökenlerine değinerek bu kavramın nasıl oluştuğuna değinilmiştir.

### **1.3.1. İslamofobi Kavramının Kaynağı ve Tarihsel Kökenleri**

İslamofobi terimi birçok kökenden beslenen ve çeşitli sosyal hususları içerisinde barındıran geniş kapsamlı bir kavramdır. Din, ırk, sınıf, cinsiyet ve buna benzer kavramlar İslamofobinin

---

<sup>89</sup> The Runnymede Trust, *Islamophobia: A Challenge for Us All: Report of the Runnymede Trust Commission on British Muslims and Islamophobia*, 4.

<sup>90</sup> Beate Winkler, *Muslims in the European Union: Discrimination and Islamophobia* (European Monitoring Centre, 2006), 61.

<sup>91</sup> Chris Allen, “An Overview of Key Islamophobia Research”, *National Association of Muslim Police* (2010), 5.

tekrardan gün yüzüne çıkmasında etken olmaktadır. İslamofobinin yaygınlık kazanmasında ırkın yanında bu faktörler de etkili olmaktadır. Köken olarak, İslamofobinin Müslüman ve Hristiyanlar arasındaki belirli tarihi etkileşimlerle ortaya çıktığı iddia edilmesine rağmen günümüze gelindiğinde, İslamofobi bu iki dini geçerek konuyu Müslüman-gayrimüslim perspektifinde konumlandırmaktadır.<sup>92</sup>

Tarihten bu yana İslamofobi varlığını sürdürmüştür. Batı dünyasının İslam ve Müslümanlar ile ilgili yüzyıllardan beri oluşturduğu olumsuz düşünce, onlara karşı bir ön yargı oluşmasına sebep olmuştur. İslamofobi kavram olarak oldukça yeni bir kökene sahiptir.<sup>93</sup> Kavram olarak oluşumu yeni olsa dahi İslamofobi adı altında olmadan Müslümanlara duyulan nefret, düşmanlık tavırları, İslam'ın tehdit olarak görülmesi dinin ortaya çıktığı zamanlarda da kendini göstermiştir. Batı'da oluşan İslamofobi kavramının tarihi, kültürel, ekonomik ve siyasi birçok sebebi bulunmaktadır. Avrupa'nın İslam dinini tehdit unsuru olarak görmeye başlamasının, Hristiyanlara ait toprakların fethi ile başladığı görülmüştür. Bu duruma örnek olarak Müslümanların İspanya'ya yerleşerek Endülüs Emevî Devletini kurmasını verebiliriz. VIII. yüzyılın ilk zamanlarında İspanya'nın büyük bir kısmı İslam hâkimiyeti altına girmiştir. Aynı yüzyıl içerisinde İspanya'nın kuzeyinde Asturias-Leon Krallığı ortaya çıkmış, IX. yüzyılda bu krallığın yanına Katalonya Kontluğu ile Navarra Krallığı da dahil edilmiştir. Bunların oluşmasından sonra İspanya ikiye bölünmüştür. İspanya'nın kuzeyi Hristiyanların, güneyi ise Müslümanların hâkimiyetinde olarak ayrılmıştır. IX. yüzyılına kadar savaş esirlerinden başka Müslüman nüfusa sahip olmayan Hristiyan topraklarında verilen güvenceler ile Müslüman toplumu yaşamaya başlamıştır. XII. ve XIII. yüzyılda Endülüs topraklarının çoğunluğunun ele geçirilmesi ile Müslüman nüfusu artış göstermiştir. Özellikle belirtmek gerekir ki bu zamanda yaşayan Müslümanlar, Hristiyan hâkimiyeti altında yaşamlarını sürdürüyorlardı.<sup>94</sup>

Uzun yıllar hayatlarını İspanya'da idame ettirdikten sonra burada yaşam süren Müslümanlar ile Hristiyanlar arasında çatışmalar yaşanmaya başlamıştır. Ortaçağda Avrupa'daki Hristiyanlar da Haçlı seferleri düzenlemeye başlayarak İslam'a karşı önlem almaya çalışmışlardır. Haçlı seferleri Doğu'da olan zenginlikleri ele geçirmek, Kudüs gibi kutsal görülen mekânları Müslümanların elinden alarak bu bölgedeki Hristiyanları İslam'dan kurtarmak amaçlarıyla düzenlenmiştir.<sup>95</sup> Müslümanların yaşadığı Doğu ülkelerine birçok Haçlı seferi düzenlenmiş ve Osmanlı'nın İstanbul'u alarak Bizans'ın yıkılması ve Balkanlardaki fetihler ile sahneye çıkışı Hristiyanlıkta İslam'ın önemli bir korku nedeni olmasına sebep

---

<sup>92</sup> Suha Sbouh, *Çerçeveleme Kuramı Bağlamında Yabancı Televizyon Dizilerinde İslamofobi: Homeland, Caliphate ve Bard of Blood* (Ankara: Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2021), 12.

<sup>93</sup> Aktaş, "Avrupa'da Yükselen İslamofobi ve Medeniyetler Çatışması Tezi", 36.

<sup>94</sup> Mehmet Özdemir, "İspanya (Ülkede İslâmiyet)", *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 2001), 23/170.

<sup>95</sup> Aktaş, "Avrupa'da Yükselen İslamofobi ve Medeniyetler Çatışması Tezi", 40.

olmuştur.<sup>96</sup> Tarihsel süreçte Müslümanların Avrupalıları sürekli bir biçimde yenmesinin neticesi olarak Müslümanlara<sup>97</sup> karşı bir tepki Batılarda meydana gelmiştir.

Emeviler döneminde İslam en geniş sınırlara sahiptir ve Avrupalı devletler tarafından daha yakından tanınmıştır. İspanya'da hızlı bir şekilde yayılım gösteren Müslüman egemenliği, Hristiyan topraklarında Müslümanların var olmaya başlaması, İslam'ın siyasi bağlamda rakip olarak görülmesine sebep olmuştur.<sup>98</sup> Bu durum Hristiyanlarda tedirginlik meydana getirmiştir. Tedirginlik ilerleyerek Avrupalıların gözünde İslam, düşman olarak nitelendirilmeye başlanmıştır.<sup>99</sup> Topraklarında ilerlemelerini istemeyen Avrupalılar İslam'ın yayılmasını engellemek, aralarında çıkan çatışmalarda mağlup olmamak için tedbirli davranmışlardır. Kendi topraklarında hâkimiyetlerini zedeletmemek adına temkinli hareket etmişlerdir.

İspanya'da yaşayan Müslümanlar ve Hristiyanlar arasında uzun bir süreden sonra çatışmalar kendini tekrardan göstermeye başlamıştır. Hristiyanlar, Müslümanların İspanya ve Portekiz'den atılması için "Reconquista (Yeniden Fetih)" hareketi yapmayı planlamışlardır. Yeniden fetih politikası Müslümanların İspanya'dan uzaklaştırılması için yapılan hareket olmakla birlikte onlara duyulan kinin, düşmanlığın da bir neticesidir. Yeniden fetih hareketini yaşama geçirenlerden biri İzabel'dir. Onun emri ile Haçlı Seferleri'ne asker toplamak isteyen Kilise mensuplarının yaptığı propagandalar, İslamofobinin temelini oluşturmaktadır. Bu propagandalarda "Hristiyanlığa karşı Müslümanlık tehdittir, tehlikedir." mesajı verilmek istenmiştir. İzabel gibi birçok Avrupalı, Müslümanlara olumsuz ifadeler atfetmektedir. Onları ülkelerinden uzaklaştırmaya çalışarak varlıklarına son vermek istemektedirler. Müslümanlar için olumsuz söylemler kullanan bir başka kişi de Martin Luther'dir.<sup>100</sup> Martin Luther'e göre Türk (Müslüman) bir şeytandır, fakat Papa biraz daha büyük bir şeytandır. Luther, Batı dünyasını İslam tehlikesinden korumak için Türklere karşı savaşmanın her Hristiyan'ın üzerinde sorumluluk olduğunu dile getirmektedir.<sup>101</sup> Avrupalılar gözünde İslam hoş karşılanmamaktadır. Batılılar, İslam dinini savaşçı, kadına düşman ve şiddet yanlısı olarak göstermeye çalışmaktadır.<sup>102</sup> Tehdit olarak görülen İslam dini için takınılan tavırlar, ifade edilen söylemler olumsuzluk içeren yargılardır.

Hristiyan ve Müslümanlar arasında yaşanan çatışmaların etkisiyle Avrupalı topluluklar, kendi kimliklerini tanımlarken kendi sınırları dışarısında yer alan toplulukları dışlamıştır. Kültürel

---

<sup>96</sup> Serpil Bardakçı Tosun, *Avrupa'da İslamofobi Üzerine Tartışmalar ve Polonya Örneği* (İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2016), 65.

<sup>97</sup> Müslümanlardan kasıt Türklerdir. Bk. Tosun, *Avrupa'da İslamofobi Üzerine Tartışmalar ve Polonya Örneği*, 65.

<sup>98</sup> Mustafa Koçer – Fikret Yazıcı, "İslamofobinin Charlie Hebdo Dergisi Twitter Hesabında Paylaşılan Karikatürler Örneğinde İncelenmesi", *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi* 1/2 (2018), 196.

<sup>99</sup> Oktay, *Hristiyan Coğrafyasında İslamofobi*, 21.

<sup>100</sup> Rüştü Kam, "Biraz Da Empati Yapmak Gerekmez Mi?", *Kamu'da Sosyal Politika* 34 (Ocak-Şubat-Mart 2016), 75.

<sup>101</sup> Kam, "Biraz Da Empati Yapmak Gerekmez Mi?", 75.

<sup>102</sup> Hüsnü Ezber Bodur, "Batı'da İslam Karşıtlığının İcat Edilmiş Dili Olarak İslamofobi (Çatışmacı Sosyolojik Perspektif)", *İlahiyat Akademi Dergisi* 6 (2017), 77.

olarak tanımlamalarını kendi sınırları dışında kalan topluluklar üzerinden yaparken diğer topluluklara her türlü olumsuzluğu yükleyerek ötekileştirmişlerdir.<sup>103</sup> Sınırları içerisinde olmayanları, “öteki” olarak ifade ederek bu konuma Müslümanları koymuşlardır. Ötekileştirme hususunda İslam dininin etkin bir unsur olarak kullanıldığını ifade etmek gerekir. Avrupalılar her zaman İslam’ı ötekileştirmiş ve bunun üzerinden kimlik oluşturmaya gayret göstermişlerdir. İslam toplulukları hep “Batının ötekisi” olarak görülmüştür.<sup>104</sup>

Kendilerini “öteki” üzerinden tanımlamaya çalışmak, kendinden olmayana dışlama ifadelerinden biridir. Kendinden olmayana dışlamak ırkçılık olarak dile getirilebilir. Bu hususta İslamofobi de ırkçılığın yeni biçimi “kültürel ırkçılık” olarak tanımlanabilmektedir. İslamofobiyi bu şekilde tanımlayanlar bulunmaktadır. “Kültürel ırkçılık” olarak tanımlayanların gözünde İslamofobi, İslam dinine mensup olanlara karşı duyulan korku ve ayrımcılıktır.<sup>105</sup> Dönüşen şekli ile İslamofobi, Avrupa’da olan Müslüman göçmenlere karşı ırkçı zeminin meydana gelmesine sebep olmaktadır. Müslümanların etnik, kültürel, siyasi çeşitliliklerini tek bir dine indirgeyerek farklılıkların etken olduğu bütün durumlar, İslam dini bağlamında ele alınmıştır.<sup>106</sup> Burada ifade edilen tek bir dinden kasıt İslam’dır.

Ötekileştirme üzerinden tanımlamaların etkileri ekonomik meselelerde de kendini göstermektedir. Dünyada var olan değerli madenler, petrol, üretim için kullanılan ekipman gibi çok bulunmayan kaynakların kimde bulunduğu, üretimin kim tarafından ve ne şekilde yapıldığı, elde edilen kazancın nasıl pay edildiği gibi durumlar ekonomik açıdan önemlidir.<sup>107</sup> Batılılar bu anlamda kıt enerji kaynakları üzerinde hâkimiyet kurma girişimleri içerisinde yaptıkları kötülükleri meşru kılmak için İslamofobik söylemi ortaya atmışlardır. Kilise ile beraber hareket ederek Hristiyanlığın diğer dinlere karşı avantajlı olduğunu gösterip bu yolla da kıt kaynakları ele geçirmeyi meşrulaştırmayı amaç edinmişlerdir.<sup>108</sup> Batı, çoğunluğu Müslüman olan ülkelerdeki petrol gibi hammaddeleri ele geçirmek adına Müslümanları çatışılacak bir öteki konumuna getirmektedir. Dile getireceğimiz üç husus İslam hakkındaki ön yargıların artmasında önemli olan konulardır. Birincisi, Batı dünyasının Orta Doğu petrollerinde egemenlik kurma isteğini, Müslümanlar hakkında olumsuz bir algı ile engelleme girişiminde bulunmasıdır. 1970’li yıllarda başlayan enerji krizi ve sonrasında gerçekleşen petrol savaşları anti-Arap ve anti-İslam önyargılarının artmasına neden olmaktadır. İkincisi, Müslümanların Batı sosyal yaşamı içerisinde başarı göstermeleri, bu durumun kiskanılması ve bu durumdan Batılıların endişe hissetmesidir. Müslümanların iş ve eğitim yaşamlarında rol almaya başlaması ile beraber ekonomik açıdan payını artıran Müslümanlara karşı Batılılar

<sup>103</sup> Aktaş, “Avrupa’da Yükselen İslamofobi ve Medeniyetler Çatışması Tezi”, 39.

<sup>104</sup> Safi, “İslamofobinin Tarihsel Kökenleri ve Nedenleri Üzerine Düşünceler”, 738.

<sup>105</sup> Özcan Hıdır, “İslamofobi- İrkçılık- “Kültürel İrkçılık” İlişkisi”, *Ombudsman Akademik* 7 (Aralık 2017), 24.

<sup>106</sup> Fatma Yılmaz, *Avrupa’da İrkçılık ve Yabancı Düşmanlığı* (Ankara: Uluslararası Stratejik Araştırmalar Kurumu Yayınları, 2008), 86.

<sup>107</sup> Koçer – Yazıcı, “İslamofobinin Charlie Hebdo Dergisi Twitter Hesabında Paylaşılan Karikatürler Örneğinde İncelenmesi”, 196.

<sup>108</sup> Bodur, “Batı’da İslam Karşıtlığının İcat Edilmiş Dili Olarak İslamofobi (Çatışmacı Sosyolojik Perspektif)”, 77.

İslamofobik hareketlere başvurmışlardır. Üçüncüsü husus ise, küreselleşen ayrımcılıktır. Az ve değerli olan kaynakların kontrolünü ellerinde bulundurmak isteyenler zor kullanarak önyargı ve ayrımcılığı küreselleştirmek isteği içerisindedirler. Müslümanlara karşı olumsuz fikirlerin artmasına neden olan bu ekonomik sebepler ile İslam/Müslümanlara karşı ön yargıların ya da İslamofobinin oluştuğunu dile getirebiliriz.<sup>109</sup>

1970'li tarihlerde İslamofobi kelimesi, yeni anlam katılarak ortaya çıkmıştır. 1979 İran Devrimi'nden sonra hızını artıran İslamofobi Soğuk Savaş'ın son bulması ile oluşan ortamda giderek daha fazla yaygınlık kazanmıştır. Başka bir ifadeyle Sovyetler Birliği'nin çökmesi ile Batı'nın kendi kimliğini ötekine karşıtlık esasında meşru hale getirmesi süreci içerisinde önemli bir kırılma yapmış, İslam "yeni öteki" şeklinde ifade edilerek konumlandırılmış ve yeni bir küresel tehdit olarak ortaya atılmıştır.<sup>110</sup> Bu terim 1980'li ve 1990'lı tarihlerde Avrupalı ırkçılık karşıtları için popüler bir hal almıştır. 11 Eylül 2001 tarihinde yaşanan olaydan sonra Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'nde İslamofobi teriminin kullanımı kesin bir dönüm noktası olmuştur.<sup>111</sup> Bu terimin tekrardan ciddi bir oranda hız kazanması 2001 yılının 11 Eylül ayında yaşanan ABD'deki ikiz kulelere karşı düzenlenen terörist saldırıları ile olmuştur. Yapılan saldırılardan sonra İslamofobi yeniden gündeme gelmiştir. Bu tarihten sonra ABD ve Avrupa'da İslam ve Müslümanlara karşı yapılan ön yargılar ve ayrımcılık görülebilir şekilde artış göstermiştir. Saldırıları küresel açıdan ciddi sonuçlara sebep olarak İslam ile mücadele devrinin başlamasında etkin rol oynamıştır. İslam dininin tehdit unsuru şeklinde algılanması süreci ortaya çıkmıştır.<sup>112</sup> İslam dinine şüphe ile bakılmasına neden olan bu olayla, Müslümanlara yönelik ön yargı beraberinde nefret ve korku duygularını getirmiştir. İslam'a karşı beslenen bu duygular dinin olumsuz algılanmasına sebep olmuş, yanı sıra İslam/Müslüman düşmanlığını getirmiştir.

Bu takınılan tavır dinler arasında çatışmacı bir durum ortaya koymaktadır. Basit bir tabirle ifade etmek gerekirse İslam dini ve Batı dünyası yani Hristiyanlık arasında hep bir çatışma görülmektedir. Bu çatışmaların önüne geçebilmek için uzlaşmacı bir tavır sergilenebilir. Gelecekte de bu çatışmaların devam etmesi istenmiyorsa Batılıların, Müslümanlara olan olumsuz tavırlarından vazgeçmesi gerekmektedir. Tek taraflı değerlendirilmiş gibi görünüyor olabilir ancak genelde Batı dünyasından İslam dünyasına karşı bir atak, bir olumsuzlama olduğu için bu tabirleri kullanmayı tercih ettik. İslamofobi Batı dünyası tarafından üretilmiş bir kavramdır.<sup>113</sup> Batı dünyası tarafından yoğunlukla kullanılan İslamofobi Batı dışı toplumlar tarafından da kullanılmaktadır. İslamofobi, demokrasiyi ve temel insan haklarının varlığını kabul eden bütün toplumlar için kabul edilebilir bir olgu değildir. Nedeni ise insan haklarının

<sup>109</sup> Bodur, "Batı'da İslam Karşıtlığının İcat Edilmiş Dili Olarak İslamofobi (Çatışmacı Sosyolojik Perspektif)", 81-82.

<sup>110</sup> Sariaslan, *İslamofobi Batı Literatüründe İslam Algısı ve İslamofobi*, 185.

<sup>111</sup> Junaid Rana, "The Story of Islamophobia", *Souls: A Critical Journal of Black Politics, Culture and Society* 9/2 (2007), 148.

<sup>112</sup> Sariaslan, *İslamofobi Batı Literatüründe İslam Algısı ve İslamofobi*, 185.

<sup>113</sup> Ejder Okumuş, "İslamofobi: Bir Kötülük Problemi", *Yeni Şafak* (13 Şubat 2015).

savunulduğu demokratik bir yerde, bir dine olumsuz tavır takınılması ve bir dinin alt, aşağı bir seviyeye indirgenmesinin düşünülemez olmasıdır.

Tarih süresince Batı dünyasının çıkarlarını tehdit eden bir unsur olarak görülen İslam dinine karşı olumsuz tavır günümüzde de yaygın ve güçlü bir şekilde kendini göstermeye devam etmektedir. Kısaca İslamofobi kavramının varlığını koruduğunu dile getirebiliriz. Avrupa'da İslamofobik olaylar fiziksel ve sözlü saldırı, iş, eğitim, siyaset, medya, adalet sistemi ve internet üzerinde etkisini göstermektedir. Bu alanlardan birkaçını açıklamak gerekirse; Müslümanlar özellikle yerel halk ve yaşlılar tarafından sokakta, toplu taşıma araçlarında ve alışveriş yaptıkları mekânlarda fiziksel ve sözlü saldırılara maruz kalmaktadır. 14 yaşındaki başörtülü bir genç kızın, metroya bindiği zaman, onun ülkesine iade edilmesi gerektiği şeklinde söylemler ile sözlü saldırıya maruz kaldığı dile getirilmektedir.<sup>114</sup>

İslamofobinin topluma aktarıldığı yerlerden biri medyadır. İslamofobinin yaygın bir şekilde kendini gösterebilmesinin nedeni medyaya egemen olanların faaliyetleridir. Medyada algı yönetimi sayesinde bir düşünce ya da amaç, hedeflenen kitleyi etkileyebilmektedir. Algı yönetimi, etkilemek istenilen kitleyi bir fikir ya da hedef doğrultusunda bir ikna süreci içerisine sokmaktır. Kitleleri; duygu, fikir, hedef doğrultusunda etkileyerek seçilen bilgilerin yayılması ya da ortadan kaldırılması olarak da tanımlanabilen algı yönetimi her bir ülkede görülen belirlenen kanallar aracılığıyla gerçekleştirilen olgulardır.<sup>115</sup>

Fikirlerin, kültürlerin alış veriş ile hızlı bir şekilde yayıldığı bir dünyadan medya da etkilenmektedir. Endüstri haline gelen medyada İslamofobi, endüstri haline getirilerek pazarlanmaktadır. Bu İslamofobi endüstrisi olarak ifade edilen endüstri, Müslüman korkusu mesajını topluma yaymak için çaba göstermekte elinden geleni yapmaktadır.<sup>116</sup> Günümüzde de etkin bir ortam olarak kullanılan medyada aynı söylemler devam etmektedir. Medya, anti-Müslim ırkçılığın çoğaltılması ve normalleşmesinde önemli bir role sahiptir. Avrupa'da İslamofobi; haber kanallarında, gazetelerde İslam/Müslüman algısı ile ilgili çıkan olumsuz haberlerle medya organları üzerinden kendini göstermektedir. Bunlara onların eğitim, kültür, istihdam alanlarında maruz kaldıkları ırkçı söylemleri; sosyal medya üzerinden yapılan baskı; onlara duyulan nefret içeriğinin yaygınlaştırılması durumlarını da ekleyebiliriz.<sup>117</sup>

Avrupa'daki İslamofobik durumu birkaç örnek üzerinden açıklamak gerekirse ilk örneğimiz İngiltere özelindedir. İngiltere'deki İslamofobik duruma baktığımızda karşımıza gazete haberleri çıkmaktadır. Haberleri din ve kültürel çeşitlilik, aşırı İslamcılık, Müslümanların terörizmle bağlantılı olduğu ve bundan dolayı da bir tehdit unsuru olarak görüldüğü konuları oluşturmuştur. İngiltere'de hayatlarını devam ettiren İngiliz Müslümanlarına yönelik yaygın bir şekilde kullanılan fanatik, aşırılıkçı, köktenci, radikal ve militan ifadelerinin varlığı yapılan

<sup>114</sup> Enes Bayraklı – Farid Hafez (Eds), *European Islamophobia Report 2019* (SETA, 2020), 776.

<sup>115</sup> Özgür Gönenç, *Medyada Algı Yönetimi* (İstanbul: Der Kitabevi, 2018), 16.

<sup>116</sup> Nathan Lean, *İslamofobi Endüstrisi*, çev. İbrahim Yılmaz (Ankara: DİB Yayınları, 2019), 123.

<sup>117</sup> Bayraklı – Hafez (Eds), *European Islamophobia Report 2019*, 824-825.

çalışmalarla ortaya konulmuştur.<sup>118</sup> Bir diğer örneğimiz de Fransa'da çıkan Charlie Hebdo Dergisi'dir. Bu derginin resmi Twitter hesabında yapılan paylaşımlar dikkatleri çekmektedir. Dergi, İslamofobik unsurları barındıran karikatürlere yer vermiştir. Karikatürlerde sakallı, takkeli, başörtülü, entarili insanların çevresinde sineklerin yer aldığı, konuştuğunda ağzından salyalar akan biri olarak karikatüre edilen Müslüman, bunların temsil ettiği de İslam dini olarak kullanıcılara sunulmuştur. Dergi yaptığı bu paylaşımlarla doğrudan Müslümanları hedef almaktadır. Müslüman kesimin dini hayat pratiklerinin Batının yaşam tarzı üzerinde olumsuz etki bıraktığı mesajını veren karikatürler de dergi içinde yer almaktadır.<sup>119</sup> Dergi tarafından takınılan bu tutum İslamofobi algısını beslemektedir.

Türkiye'deki İslamofobi'nin yansımalarına baktığımız zaman iki önemli duruma dikkatleri çekmek gerekmektedir. Biri; Türkiye içerisinde kültürel iktidarın Batı'nın elinde olmasıdır. Eğitim, edebiyat, sinema, spor gibi birçok alanda Batı'nın kontrolü kendini hissettirmektedir. Bu durum da İslam'ın varlığından uzak veya dinin problemlili görüldüğü, olumsuz temsillere sebep olmuştur. Diğer husus da, Amerikan kültürünün hâkimiyetindeki küresel medyanın Türkiye'de var olan egemenliğidir. Haberlerde, dizilerde, medya organlarının kontrolü altında olan diğer kuruluşlardaki tutum, tavır çoğunlukla sorunlu olmuştur.<sup>120</sup> Medya, sosyal medya, gazeteler, dergiler, haber kanalları ve çeşitli filmler ve dizilerde yer verilen İslamofobik hususlar İslâm hakkında olumsuz düşüncelerin oluşmasında etkin rol almaktadır. Dergilerde yer verilen İslamofobik unsurlara baktığımızda karşımıza mizah dergilerinde yer alan karikatürler çıkmıştır. 2014 yılı içerisinde Türkiye'de en çok tercih edilen mizah dergilerindeki karikatürlerde dini hususlar olumsuz bir şekilde ele alınmıştır. Dini hususlar alay konusu olarak işlenmekte, Müslümanlar çirkin olarak atfedilmekte ve saldırgan olduklarını ifade eden durumlara karikatürlerde yer verilmektedir.<sup>121</sup> Sosyal medya özelinde konuya baktığımızda ise bu ortamda da İslamofobinin varlığı kendini göstermektedir. İnsanlar inançlarını sanal bir şekilde yaşadıkları platformlardan biri olan sosyal medyayı kullanırken kendi inançlarına uzaklaşmaktadırlar. Sosyal medya platformlarından olan Facebook üzerinde yapılan bir çalışmada bu platformu kullananların yaptığı dini paylaşımların platformu kullanan diğer pek çok kullanıcı tarafından ikiyüzlülük olarak algılandığı ifade edilmiştir. Çalışmada edinilen sonuç ise Facebook platformunun bireylerin gerçekte olan dini kimliklerini yansıtmayacağı yönündedir. Bu ortamlarda gerçekliği olmayan ya da tartışmalı olan paylaşımlar da yapılabilmektedir. Sosyal medya aracılığıyla oluşan karmaşık tutumlarla birey karşı karşıya kalabilmektedir.<sup>122</sup> Bu durumlarda bireyin yanlış bilgiler edinmesine yol açabilir. Maruz kaldığı

---

<sup>118</sup> Kerry Moore vd., *Images of Islam in the UK-The Representation of British Muslims in the National Print News Media 2000-2008* (Cardiff School of Journalism, Media and Cultural Studies, 2008), 3.

<sup>119</sup> Koçer – Yazıcı, "İslamofobinin Charlie Hebdo Dergisi Twitter Hesabında Paylaşılan Karikatürler Örneğinde İncelenmesi", 205.

<sup>120</sup> Mustafa Sami Mencet, "Medyadaki Yansımalarıyla Türkiye'de İslamofobi", *Medya ve İslamofobi*, ed. Hakan Aydın vd. (Ankara: Nobel Yayınları, 2019), 260.

<sup>121</sup> Mencet, "Medyadaki Yansımalarıyla Türkiye'de İslamofobi", 263.

<sup>122</sup> Gamze Gezgin - Şevki Işıklı, "Dindar Facebook Etkisi: Türk Kullanıcılar Üzerine Bir Analiz", *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi* 1/1 (2018), 127.



olumsuz durumlarla bireylerde İslam hakkında olumsuz tutumlar oluşabilir. Türkiye'deki İslamofobik algılar medya organları aracılığı ile topluma dayatılmaktadır. Bu durumlar da İslamofobi algısını beslemektedir.

İslamofobi bu alanların yanında oyunlar içerisinde de varlığını sürdürmektedir. 2019 yılında bir futbol maçında karşı karşıya kalınan durum İslamofobinin varlığını devam ettirdiğini göstermektedir. 2019 yılının 4 Şubat günü oynanan West Ham United - Liverpool maçında Liverpool takımının Mısırlı futbolcusu Muhammed Salah'a karşı İslamofobik unsurlar içeren tezahürat yapılmıştır. Tezahüratın içinde futbolcunun Müslüman kimliğine yönelik hakaret yer almaktadır.<sup>123</sup> Futbolcunun Müslüman olduğundan dolayı maruz kaldığı bu tavır yakın bir zamanda kendini göstermiştir.

İslamofobinin kendini gösterdiği alanlardan bir diğeri dijital oyunlardır. Dijital oyunlar, İslamofobik algının yayılması için kullanılan mecralardan biridir.<sup>124</sup> Verilen görevler, yapılması gereken durumlar İslamofobik unsurları içerisinde barındırabilmektedir. Dijital oyunlar içerisinde yer verilen bu unsurlar bireylerde olumsuz fikirler uyandırmaktadır. İslam hakkında yer verilen hususlar İslam'ın kaidelerine uygun olmayan durumlardır. Gizli ya da aşikâr olarak verilen bu unsurlar bireyin kavramsal dünyasına saldırı gerçekleştirmektedir. Kullanıcıların zihninde var olan durumlar farklı şekillerde oyun içerisinde verilerek yok edilmeye çalışılmaktadır.<sup>125</sup>

Değinilen bu hususlardan hareketle İslam'a karşı önyargıların oluştuğunu ve bu ön yargıların toplumsal sonuçlarının bazı platformlarda kendini gösterdiğini ifade edebiliriz. Medya vasıtaları, sosyal medya platformları, gazeteler, dergiler, oyun ve dijital oyunlar içerisinde İslamofobinin varlığı gözükmektedir. Çeşitli açılardan bireylere sunulan bu hususlar, maruz kalan kitlenin düşüncelerini, algılarını etkileyip değiştirebilmektedir. Yapılan çalışmalarla dijital oyunlarda yer alan İslamofobik unsurları ihtiva eden karelerin kullanıcılar tarafından gerçeğin yansıması şeklinde görülüp içsel hale getirildiği bilgilerine ulaşılmıştır. Müslüman olmayan kullanıcılar da Müslümanları şiddet taraftarı ve terörist ifadeleriyle isimlendirmektedir.<sup>126</sup> Ortaya konulan durumlardan hareketle oyunlarda yer verilen bu karelerin İslam dini hakkında ön yargıların oluşmasında etken olduklarını söyleyebiliriz. Oluşan İslami önyargılar İslamofobi algısını güçlendirmektedir.

Freud bireyin ruhsal yapısının bilinç, bilinç öncesi ve bilinçaltı olmak üzere üç bölümden meydana geldiğini ifade etmektedir. An içerisinde bireyin farkında oldukları zihnin bilinç bölümünde yer alırken o anda farkına varamadıkları ancak ufak bir gayret neticesinde bilince

<sup>123</sup> CNN Türk, "Salah'a İslamofobik Tezahürata İnceleme" (Erişim 26 Şubat 2022).

<sup>124</sup> Mustafa Cıngı, "Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı", *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi* 1/1 (2018), 66.

<sup>125</sup> Batuhan Kalaycı - Dilek Ulusal, "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi", *Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi* 1/2 (2018), 38.

<sup>126</sup> Cıngı, "Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı", 65.

gelen hususlarda bilinç öncesinde yer almaktadır.<sup>127</sup> Bilinçaltı ise, bilincin dışında yer alan ve özel yöntemlerle bilince getirilebilen bireyin yaşantılarının bulunduğu bir yerdir. Bireyin eylemlerinin tümü bilinçli yapılan mantıksal düşüncenin sonucunda ortaya çıkan ürünler değildir. Çeşitli sebeplerle bilinç dışında tutulan, bilince çıkmayan durumlar korku, kaygı gibi hususlar bireyin hayatını etkilemektedir. Birey bu durumu ayırt edememekte dolayısıyla bilinçaltının farkına varamamaktadır.<sup>128</sup> Bilincin dışında farkına varmadığımız duygu, düşünce ve davranışlarımızın pek çoğunu gerçekleştirmemizde etkili olan güdü ve istekleri bilinçaltı barındırmaktadır. Bireyin ruhsal yapısının en derin katmanı olan bilinçaltı bastırılmış düşünce ve hatırlara yer verdiğinden tehdit edici olabilmektedir.<sup>129</sup>

Dijital oyunlar içerisinde doğrudan ve dolaylı olarak İslamofobik unsurlar işlenmektedir. Dolaylı yoldan işlenen bu unsurlar bireyin bilinçaltına hitap etmektedir. İslamofobik hususlar bireylerin algılarını, kavramsal dünyalarını etkileyecek şekilde lanse edilmektedir. Zihinlerinde olan önemli gördüğü nesnelere, görsellerde başka bir nesne veya görselle ilişkilendirilerek yok edilmeye çalışılmaktadır.<sup>130</sup> Kullanıcıların ilk baktığında fark edemeyecekleri bu unsurlar çeşitli yerlere ve nesnelere içine saklanarak kullanıcıya sunulmaktadır. Bilinçaltında yer eden ahlaki değerlerle uyum olmayan bu unsurlar bireyleri ve toplumu olumsuz yönde etkileyerek hayatlarında tesirlerini gösterebilmektedir.

---

<sup>127</sup> Banu Yazgan İnanç - Eşef Ercüment Yerlikaya, *Kişilik Kuramları* (Ankara: Pegem Akademi Yayınları, 2014), 19.

<sup>128</sup> Mehmet E. Sardoğan - Tevfik Fikret Karahan, "Kişilik Gelişimi", *Eğitim Psikolojisi*, ed. Alim Kaya (Ankara: Pegem Akademi Yayınları, 2014), 121.

<sup>129</sup> İnanç - Yerlikaya, *Kişilik Kuramları*, 19.

<sup>130</sup> Kalaycı - Ulusal, "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi", 38.

## 2. BÖLÜM

### DİJİTAL OYUNLAR VE İSLAMOFOBİ

#### 2.1. Dijital Oyunlar ve Sosyalleşme İlişkisi

Türk Dil Kurumu sözlüğünde sosyalleşme kavramı, toplumsallaşma olarak ifade edilmektedir. Toplumsallaşma ise, “bireyin kişilik kazanarak belli bir toplumsal çevreye hazırlanması, toplumla bütünleşme süreci, sosyalleşme”, biçiminde tanımlanmaktadır.<sup>131</sup> İnsanın var olması ile ortaya çıkmış bir olgu olarak sosyalleşme, geçmişten günümüze bütün toplumalarda varlığını korumaktadır. İnsan sosyal bir varlık olduğu için insanın olduğu her yerde sosyalleşme vardır. Dünyaya gelen insan, sosyalleşme süreci ile toplumun değerlerini, bilgi birikimini öğrenerek, benimseyerek toplumun bir üyesi haline gelmektedir. Toplumun üyesi haline gelebilmesi için insanın yapması gerekenler vardır. Bunlar; toplumda kendisinden önce var olan kuralları öğrenmesi, değer ve inançları benimsemesi ve bu kurallara uygun olarak kendisine verilen rolleri yerine getirmesidir.<sup>132</sup> Toplum içerisinde insanın öğrendiği davranışlar vardır. Buna sosyal davranışları örnek verebiliriz. Sosyal davranışlar dolaylı öğrenme ile gerçekleşmektedir. Dolaylı öğrenmeden kasıt diğer insanların yaptıklarını gözlemleyerek hangi davranışlarda pekiştirildiklerini hangi davranışlarda cezalandırıldıklarını gözlemleyerek öğrenmedir.<sup>133</sup> Bireyin geçirdiği bu süreç sosyalleşme olarak ifade edilmektedir. Bir toplumda yaşayan insanlarda bireysel farklılıklar vardır. Birey bu farklılıklara rağmen toplum ile uyumlu yaşamayı ve toplumun belirlediği davranış ve düşüncelere göre uygun davranmayı öğrenerek bir kimlik kazanmaktadır.

Sosyalleşme kavramı; çocuk açısından ele alındığında insan organizmasının bebeklik zamanından başlayarak yetişkinlik zamanında da devam eden bir öğrenme ve öğretme işidir. Öğrenme ve öğretme süreci içerisinde olan çocuk aile, okul, çevre ve kitle iletişim araçları vasıtasıyla yerine getirmesi gereken sorumlulukları ve toplum içerisindeki rollerini öğrenmektedir. Dile getirdiğimiz bu ifadeler sosyalleşme sürecinde etkili olan faktörlerdir. Birey büyüdükçe, yeni çevreler edindikçe ve bulunduğu konum değiştikçe farklı ilişkiler geliştirmektedir. Aile içerisinde başlayan sosyalleşme süreci, okul sosyal ortamı ile devam etmektedir.<sup>134</sup> Ancak ilk olarak çocuk-anne-baba etkileşimi çocuğun yaşam boyunca kuracağı ilişkilerinin temelini oluşturmaktadır. Ailede atılan temellerle sosyalleşme süreci içerisine giren çocuk, aile içi tutuma göre ilişki kurma biçimini belirler. Anne-babanın tutumu, tavrı sosyalleşme konusunda önemli bir yer tutar. Çocuğuna ilişkilerde güven, sorumluluk veren ebeveynlerin çocukları daha sağlıklı ilişki kurabilirken; güvensiz, baskıcı ve otoriter bir

<sup>131</sup> *Türk Dil Kurumu Sözlükleri*, “Toplumsallaşma” (Erişim 29 Aralık 2021).

<sup>132</sup> Yakup Çoştu, *Toplumsallaşma ve Dindarlık (Samsun Örneği)* (Ankara: TDV Yayınları, 2011), 31.

<sup>133</sup> Belgin Bahar, “Sosyal Öğrenme Kuramı ve Sosyal Değişim Kuramı Perspektifinden Etik Liderlik”, *Balkan Sosyal Bilimler Dergisi* 8/16 (2019), 239.

<sup>134</sup> Melek Coşgun, “Gençlerin Kimlik Gelişimi ve Sosyalleşme Sürecine Televizyon Dizilerinin Etkisi”, *Akademik Bakış Dergisi* 28 (Ocak-Şubat 2012), 5.

ortamda yetişen bir çocuğun ilişkisi o kadar sağlıklı olmaz. Güvensiz, baskıcı bir ortamda yetişen çocuklar daha farklı sosyal tavırlar geliştirebilirler. Kendini ifade etmekte zorlanabilir, toplum içerisinde uyum sağlamada, toplumla bütünleşmede zorluk yaşayabilirler. Kısaca ifade etmek gerekirse çocuk edilgen bir konuma düşebilir.<sup>135</sup>

Bireyin davranışlarının şekillenmesi ile ilgilenen ilk kurum aile olsa da okul onun devamı niteliğindedir. Aile içerisinde temelleri atılan sosyalleşme süreci okulla devam etmektedir. Okul ile birey için farklı sosyal ortam alanı oluşmaktadır. Oluşan bu ortamda bireyler de farklılık göstermektedir. Bu sosyal ortamın başrolü gençlerdir. Gençler için arkadaşlık ilişkileri oldukça önemlidir. Gençlik döneminde gençlerin birbiriyle geçirdiği vakit fazla olduğu için birbirlerinden etkilenmeleri de bu durumun olağan bir sonucudur. Arkadaşlarıyla daha fazla zaman geçiren gençlerin birbirlerinin etkisinde kalmaları çocukluk dönemine kıyasla daha fazladır.<sup>136</sup> Dünyaya gelişinden ölüme kadar yani beşikten mezara kadar insanın var olduğu her ortamda sosyalleşme varlığını koruyacaktır. Aile içerisinde başlayan sosyalleşme süreci okul, çevre ve kitle iletişim araçları gibi etkenlerin etkisi altında kalmaktadır. Birey sorumluklarını da yapmaması gerekenleri de bu etkenler üzerinden öğrenme imkânı sağlayabilmektedir. Birey sosyalleşme ile bir kimlik kazanarak toplum ile bütünleşme, ona uyum sağlama çabası içerisindeydir. Bireyin sosyalleşme süreci insanın bu dünyadan ayrılışıyla son bulacaktır.

Bizim bu bölümde değineceğimiz konu oyunların ve dijital oyunların kişinin sosyalleşmesindeki yeridir. Her ortamda etkisini gösteren ilişkiler oyun içerisinde de kendini göstermektedir. Oyun, dijital oyun ortamları kişinin sosyalleşmesinde etkili olan alanlardandır. Burada bahsedilen oyundan kasıt saklambaç, körebe, yakan top gibi geleneksel oyunlardır. Dijital oyunlar ise bilgisayar, konsol, mobil ve atari oyunlarıdır. Aktif olarak bu ortamlar içerisinde var olan birey, çeşitli açılardan kendini geliştirmektedir. Geleneksel ve dijital oyunların bireyin sosyalleşmesine olumlu ve olumsuz katkıları vardır. İlk olarak geleneksel oyunları ele alalım.

Geleneksel oyunların kişinin sosyalleşmesindeki yerine bakacak olursak; oyunlar genellikle çocukluk döneminde oynandığı için kişinin sosyalleşmesinin ilk adımları bu dönemde atılmaktadır. Sosyalleşme üzerinde oyunun önemli bir yeri vardır. Farklı arkadaş çevreleri ile bir arada olan birey farklı yaş grupları ve birçok arkadaş çevresiyle iletişim kurabilir. Farklı özelliklere sahip insanlar bir arada bulunacağından dolayı kişiler arası iletişim muhakkak olacaktır. Aynı ortam içerisinde bulunan kişiler birbirlerinden etkilenecek aralarında bir etkileşim kendini gösterecektir. Buradan hareketle oyunun sosyal etkileşimlere fırsat sağladığını dile getirebiliriz.<sup>137</sup> Sosyal becerilerin ortaya konması için de oyun oynamak bir fırsattır. Sosyal beceriler bireylerin buldukları sosyal ortamda kabul görmelerini ve sosyal

---

<sup>135</sup> Adnan Kulaksızoğlu, *Ergenlik Psikolojisi* (İstanbul: Remzi Kitabevi, 2018), 83-84.

<sup>136</sup> Kulaksızoğlu, *Ergenlik Psikolojisi*, 86.

<sup>137</sup> Engin Çelebi, "Oyun Bağımlılığının Sosyalleşme Sürecine Yönelik Motivasyon Üzerindeki Rolü", *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi* 8/1 (2020), 643.

ilişkilerinin olumlu yönde olmasını sağlayan duygu, düşünce, tutum ve davranışlardır.<sup>138</sup> Birey, içinde bulunduğu sosyal ortama oyun sayesinde uyum sağlar ve oyunda sosyal becerilerini ortaya koyar. Oyun arkadaşları ile uyumlu olması ona göre hareket edip oyunun kazanılması oyundan elde edilmesi gereken sonuçtur. Yakan top oyunu üzerinden örnekleyecek olursak; iki grup şeklinde oynanan bu oyunda ortada olan oyuncuların top aracılığı ile vurulması gerekmektedir. Vurulan oyuncu oyundan çıkacaktır ki, sıra bir diğer gruba geçmiş olsun. Grup içerisinde bir bütünlüğün, uyumun olması gerekir ki diğer oyuncular mağlup edilebilsin. Bu döngü şeklinde devam eden yakan top oyunu bir grup oyunu olduğu için sosyalleşmenin varlığını gösterdiği bir oyun türüdür.

Oyun içerisinde bireyin oynadığı oyunun kurallarını yerine getirmesi gerekmektedir. Bireyler oyun oynayarak kurallara uymayı öğrenir.<sup>139</sup> Çocukluk döneminde kurallara uymayı öğrenen kişiler ileriki yaşamlarında toplumun kurallarına uyarlar, toplum ile uyumlu hale gelip yaşamlarını sürdürürler. Oyunlarda verilen görevleri tamamlayıp oyunu sona erdirmeye, bireylerin gerçek hayatta sorumluluk alma ve üzerine düşen görevleri disiplinli bir şekilde yerine getirme bilincine katkı sağlayabilir. Buraya kadar değinilen hususlar geleneksel oyunların olumlu yönleriydi. Ancak, bu oyunların sosyalleşme üzerinde olumsuz yönleri de vardır:

Çocukluk döneminde zamanın pek çoğu oyunla geçmektedir. Oyunla zamanının birçoğunu geçiren çocuklar aile ile geçirdikleri vakitleri azaltmaktadırlar. Azalan vakit ile beraber bireyin aileden uzaklaşması kaçınılmaz olmaktadır. Aileden uzaklaşma yaşandıktan bir süre sonra kişi kendini yalnız hissetmeye başlar. Samimi bir ortam aradıkları zaman bu isteklerine uygun bir ortama veya kişilere sahip değillerse yalnızlık duygusu hissederler. Yalnız hisseden bireyin davranışlarında saldırganlık kendini göstermeye başlar.<sup>140</sup> Oyun kavramının tanımlamasını yaparken yaşadıklarına tepki olarak ortaya çıkan bir eğlence aracı olarak ifade etmiştik. Yalnızlık duygusunu yaşayan bireyin yaşadıklarına tepki olarak saldırgan davranışlar göstermesini bu duruma örnek olarak gösterebiliriz. Birey yalnızlığa karşı verdiği tepkiyi saldırganlıkla ortaya koyar. Yalnızlık duygusu bir süre sonra bireyi tamamen içine kapatır. Çevresinden, arkadaş grubundan beklediği desteği göremediği zaman kişi kendine yönelerek sosyal olmamayı tercih eder yani asosyal olur. Aileden uzaklaşma ile başlayan bu süreç daha da büyüyerek çevreden de uzaklaşmayı beraberinde getirir. Gittikçe büyümeye elverişli olan bu durum önüne geçilmezse daha ciddi sorunlar haline dönüşebilir.

Dijital oyunların bireyin sosyalleşmesindeki yerine gelecek olursak; geleneksel oyunlarda dile getirdiğimiz ifadelerin benzerlerini burada da söyleyebiliriz. Ancak dijital oyunlar çevrimiçi (online) olarak oynanan oyunlar olduğu için ulaşılabilen kitle daha fazla olacaktır. Ülke içi ve

---

<sup>138</sup> Osman Samancı - Ziya Uçan, "Çocuklarda Sosyal Beceri Eğitimi", *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 21/1 (2017), 283.

<sup>139</sup> Huizinga, *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, 29.

<sup>140</sup> Kulaksızoğlu, *Ergenlik Psikolojisi*, 90-91.

dışı oynanabilen bu oyunlarda iletişim ve etkileşim de farklı olacaktır. Dijital oyunları incelediğimizde genellikle oyun dillerinin Türkçe dışı diller İngilizce, Almanca, İtalyanca ve Fransızca olduğu tespit edilmiştir. Türkçe destekli oyunlar da vardır ancak bütün oyunlar Türkçeyi desteklememektedir. Bu durumda oyun oynayan kullanıcıların dil öğrenimine olanak sağlamaktadır. Kullanıcı verilen görevleri anlamak, bölümleri geçebilmek ve oynadığı oyuncularla iletişim sağlayabilmek için oyunun dilini anlamaya ihtiyaç duymaktadır. Başta oyun dili hakkında bir bilgiye sahip olmasa da oyunu oynamaya devam ettiği süre boyunca o dil hakkında bir bilgi birikimine sahip olmaktadır. Sahip olacağı bilgiler kişinin yeteneğine göre farklılık gösterir. Gelişimde bireysel farklılıklar var olduğu için her çocuk aynı seviyede öğrenim sağlayamaz.<sup>141</sup> Oynadığı oyun kullanıcının farklı bir dil hakkında bazı bilgilere ulaşmasına olanak sağlamaktadır.

Uluslararası oynanan oyunlarda, çeşitli ülkelerde yaşayan kullanıcılar oyun içerisinde var olduğu için sohbet odalarında yapılan konuşmalar ve yapılan sesli sohbetler ile başka ülkelerin kültürleri, örf ve adetleri hakkında bilgilere ulaşılabilir. Ülkelerin ahlaki, dinî ve kültür değerleri hatta dinleri hakkında da bilgiler edinilebilmektedir. Konuşma esnasında dile getirilen söylemler, ifade edilen kelimeler o ülkeler hakkında bir şeyler öğrenilmesine katkı sağlamaktadır. Oyun içerisinde sohbet odaları ve sesli sohbetler aracılığıyla iletişim kurulduğu için oyundaki farklı yerlerde yaşam süren kullanıcılarla irtibat sağlanır ve bu durum yeni, farklı arkadaş çevresi kurulmasına olanak sağlar. Oyun vasıtasıyla dünyanın farklı yerlerinden bir araya gelen kullanıcılar bir sanal ortam imkânı ile kendilerine sosyalleşme için fırsat bulurlar. Dijital oyunlar bireyin sosyalleşmesi için ona çeşitli platformlar aracılığıyla imkânlar sunar. Bu imkânları değerlendirenler sanal olarak farklı, çeşitli kültürler ve değerler ile tanışma fırsatı elde ederler. Dijital oyunlar takım halinde oynanmaktadır. Bu durumda birey üzerindeki etkisi kendini gösterecektir. Birey çalışma hayatında çalışıyor ise ekip ruhu kazanabilmesi, grup çalışması yapabilmesi ve toplulukları koordine yeteneğini kazanabilmesi adına oyunlar aracı görev görmüş olacaktır. Oyun içerisinde grupsal bir şekilde hareket etmeyi pekiştiren birey, gerçek hayata da bunu aksettirerek işini kolay hale getirecektir.

Dijital oyunların sosyalleşme üzerindeki olumsuz etkileri ise en başta bireyin zamanının birçoğunu oyun başında geçirerek hayattan uzaklaşması ve yapması gereken sorumlulukları yerine getirememesidir. Dijital oyunlara fazla vakit ayıran bireyler hayatlarını dar bir mekâna sıkıştırıp gerçek yaşamla bağlantılarını azaltırlar. Bir süre sonra oyunla sürekli vakit geçiren bireyin oyun olmadan yapamayacak hale gelme ihtimali yüksektir. Hatta ileriki boyutları bağımlılığa kadar gidebilmektedir. Gerçek yaşam ile bağlantılarını tamamen kopararak dijital oyun bağımlısı haline gelen bireylerde çeşitli psikolojik sorunlar kendini göstermektedir.<sup>142</sup> Bu psikolojik sorunları kaygı, depresyon, şiddet eğilimi, saldırganlık, asosyallik, yalnızlık ve

---

<sup>141</sup> Can Güler, "Açık ve Uzaktan Öğrenmede Bireysel Farklılık Olarak Yaş", *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi* 3/3 (2017), 131.

<sup>142</sup> Haluk Yavuzer, *Çocuk Psikolojisi* (İstanbul: Remzi Kitabevi, 2021), 220.

benzeri durumlar olarak ifade edebiliriz.<sup>143</sup> Örneklendirmek gerekirse; sürekli dijital ortamda savaş oyunları oynayan bir kullanıcının normal hayatta da vurmaya, şiddete karşı eğilim göstermesi kaçınılmaz bir durum olacaktır. Takım halinde oynanan oyunlarda bir kullanıcı lider görevi üstlenebilmektedir. Oyun içerisinde lider konumunda olduğundan dolayı günlük hayatta da kendilerini lider konumunda algılayıp, sözleri dinlenmediği zaman saldırgan tutum sergileyebilmektedirler. Vaktinin büyük bir kısmı oyunla geçen kişinin sosyal hayatı da kısıtlanmaktadır. Aileyle, arkadaşlarla geçirilecek olan zaman, oyun başında geçtiği için ilişkilerde kopukluklar yaşanmaktadır.<sup>144</sup> Kullanıcının sanal ortam üzerinden yeni arkadaşlıklar kurması olumlu etki olarak gözükse bile hayatında olan insanların zamanından aldığı için kişiler bu durumdan olumsuz etkilenmektedir.

Bir başka olumsuz durum ise, çeşitli ülkelerden insanlarla bir arada oynanan dijital oyun içinde zaman kavramı yok olacaktır. Belli bir arkadaş çevresi kurmuş olan birey onlarla oynamak için zamanını onlara göre ayarlamaktadır. Bu birey için gece gündüz kavramı yok olacaktır. Oyun bazen erken bazen de geç bir saatte oynanabilmektedir. Zaman farkının artması birey için gece gündüz olgusunun tamamen değişmesine neden olabilmektedir. Amerika özelinde ele alırsak; Türkiye'den 8 saat geri olan<sup>145</sup> Amerika'daki biriyle oyun oynamak isteyen Türk kullanıcının oynama zamanını ayarlayabilmek için kendi zaman olgusunu değiştirmesi gerekmektedir. Bundan dolayı kullanıcılar için zaman kavramı ortadan kalkmaktadır. Bu oyunları oynanan pek çok insan ortaya çıkan olumsuzlukların farkında değildir. Yapılan araştırmalar tarafından bireylerin kendilerini bağımlı olarak görmedikleri, oyun oynamanın iş, eğitim veya sosyal yaşamın ihmali olmadığı, öz yeterlilik, asosyallik, depresyon, kaygı, şiddet, saldırgan tutumlar gibi herhangi bir olumsuz sonucu olduğunu hissetmedikleri ortaya konmuştur. Kullanıcıların bunun farkında olmadıkları şeklinde ifadeleri başlarına gelen bu olumsuz durumları fark etmediklerinin göstergesidir.<sup>146</sup>

Oyun çocuğun en etkili iletişim dili olup çocuğun dünyasını yansıtmaktadır. Çocuğa göre oyun gerçek hayattır ve oyun içerisinde var olan her şey onun dünyasında gerçekliği olan durumlardır.<sup>147</sup> Çocuğun oyunu gerçek hayat olarak nitelendirmesi zamanla çocuğun oyun içerisinde gerçekleşen bazı olayları hayata uyarlamaya çalışması haline dönüşebilmektedir. Bu durum yadırganmamalıdır.<sup>148</sup> Oyunda canı bittiği ya da öldüğü zaman canlanıp yeniden oyun alanına dönen karakterleri gördükçe, silah ile vurulan ya da vefat eden bir aile bireyi için çocuğun "kaç canı kaldı" şeklinde ifadeler kullanması, bu şekilde düşünmesi ihtimal dahilinde olan durumlardır. Oyun tanımlamasını yaparken "alışılmış hayattan başka türlü olmak" olarak

---

<sup>143</sup> Battal Göldağ, "Dijital Oyunlar: Olumlu ve Olumsuz Etkileri", *III. Uluslararası Battalgazi Bilimsel Çalışmalar Kongresi*, ed. Mustafa Talas (Malatya: İspec Yayınevi, 2019), 127.

<sup>144</sup> Çelebi, "Oyun Bağımlılığının Sosyalleşme Sürecine Yönelik Motivasyon Üzerindeki Rolü", 645.

<sup>145</sup> Hürriyet, "Türkiye ile ABD arasındaki Saat Farkı Açılıyor" (Erişim 6 Ocak 2022).

<sup>146</sup> Çelebi, "Oyun Bağımlılığının Sosyalleşme Sürecine Yönelik Motivasyon Üzerindeki Rolü", 643.

<sup>147</sup> Aysel Arslan, "Geçmişten Günümüze Uzanan Süreçte Oyun ve Oyuncaklardaki Farklılaşmanın İncelenmesi (Sivas İli Örnekleme)", *International e-Journal of Educational Studies* 1/2 (2017), 70.

<sup>148</sup> Göldağ, "Dijital Oyunlar: Olumlu ve Olumsuz Etkileri", 127.

kullandığımız ifadeyi bu örnek üzerinden kullanıcıların gerçeklikten kopması olgusuna dayandırabiliriz. Oyun içerisinde vurulduğu zaman karakterin ölmemesi, gerçek hayatta ölen insanların arkasından “kaç canı kaldı” şeklinde düşünülmesi, vurulan ve ölen karakterlerin birkaç dakika sonra tekrar oyunda olması, bireyleri ölüm ve fanilik gerçeğinden uzaklaştırarak zihinlerde ölümsüzlük algısı oluşturabilmektedir. Sürekli oynanan oyunlarla, gerçek hayattan kopma olgusu kendisi gösterebilmektedir. Alışılmış yani rutin olan hayattan başka türlü olmak ifadesini bir başka örnek üzerinden açıklayacak olursak; günlük hayat içerisinde hakkını savunamayan sessiz olan bireyleri ele alalım. Bireyler sinirlerini, öfkelerini, kızgınlıklarını hayat içerisinde dışa vurmaktan çekindikleri için oyunda sanal karakterleri ile sanal düşmanlarına saldırarak, ateş ederek duygularını ortaya koymaya çalışırlar. Oyun ortamlarını, duygularını yaşamak için bir araç olarak kullanabilirler.

Her oyunun kendi kuralları olur. Oyun tarafından belirlenen kurallara uyulmak zorunludur. Oyun içerisinde kurallara uyanlar olduğu gibi uymayanlar da vardır. Bazı oyuncular kurallara uymayıp oyunlara hile karıştırmaktadırlar. Pubg üzerinden örnek verirsek; bu oyun hile yapılmaması konusunda çok titiz davranmasına rağmen telefona ya da bilgisayara bu oyunlar yüklenip hilelerinden faydalanılabilmektedir. Bilgisayara crackli yazılım yükler gibi yüklenerek düşmanı görünür hale getiriyor. Duvar arkasında saklansa bile dikdörtgen içerisinde düşmanı kullanıcıya gösteriyor. Buna ‘wallhack’ (duvar arkası görme hilesi) deniliyor. Bir diğer özellik ise ‘aimhack’ (nişan alma hilesi) tır. Bu hile ile düşman otomatik mouse yani fare ile seçiliyor. Bu sayede nişan almak kolay bir hale geliyor.<sup>149</sup> Bu durumun kullanıcı üzerindeki olumsuz etkisi ise, oyun içerisinde oyunu kazanmak için hilelere başvuran kullanıcılar, kolay yoldan hayatı sürdürebilmek için hayatın da hilelerini arama yoluna girmektedirler. Bu durum da toplum hayatını olumsuz etkileyerek birlik ve beraberlik duygusunu zedelemektedir.

Oyunlar ve dijital oyunlar kişilerin sosyalleşmelerine olumlu katkı sağladıkları gibi olumsuzluklara da yol açabilmektedir. Oyunlar bireylere kendilerini geliştirebilmeleri, farklı ortamlara girebilmeleri, farklı toplumsal çevre edinebilmeleri için fırsat sağlarken; gerçek yaşamdan kopma, saldırgan tutum ve şiddet eğilimi sergileme gibi olumsuz durumlara kapı aralayabilmektedir. Sosyalleşmeye katkı sağladıkları açıkça ifade edilecek bir durumdur. Bireyi ne kadar gerçek hayattan uzaklaştırırsa da gerek gerçek gerek de sanal olarak pek çok değişik ortama sokmaktadır. Farklı insanlarla iletişim halinde olan bireyler çeşitli kültür ve değerlerle tanışmaktadırlar. Genel bir ifade ile belirtmek gerekir ise, oyun ve dijital oyunların sosyalleşme için bir ortam sunduklarını ifade edebiliriz.

Oyunlar ve dijital oyunlar kullanıcıların sosyallik, kabul görme ve benzeri öğelerin oluşması için fırsat buldukları ortamlardır. Çocuklar oyunu ciddi bir iş olarak gördükleri için üzerlerindeki etkisi de önemlidir. Hayatın bir parçası olarak oyunu tanımladıkları için yerine

---

<sup>149</sup> CEOtudent, “Pubg Mobile Hile 2021 Güncel” (Erişim 6 Ocak 2022).



getirilmesi gereken bir durum olarak görmektedirler. Gençlerin gözünden ise oyun, ciddi bir iş olmaktan ziyade vakit geçirmek için oynanan bir eğlence aracı olarak görülmektedir. Bireyin kişiliğini kazanması ve karakterinin oluşmasında oyunun yeri vardır. Oyunun bireyin kimlik ve karakter kazanmasına yönelik etkileri çocukluk ve ergenlik döneminde aynı olmayacaktır. Çocukluk döneminde olan birey oyunda kendini olduğu gibi ifade ederken ergenlik döneminde toplumun istediği şekilde kendini göstermektedir. Çünkü bireyin hayatı, çevresindekilere uyum sağlama gayreti içinde devam etmektedir. Çocukluk döneminde olan birey bu durumu tam olarak algılayamadığı için davranışlarında pek farklılık gözükmemektedir. Ancak gençler bu durumun farkına varmaya başladıkları için davranışlarında uyum sağlama çabası kendisini göstermektedir.<sup>150</sup>

Dijital oyun yazılımcıları mesajı gönderen kaynak olarak oyuncuların algılarını etkileyip onları yönlendirebilmektedir. Kullanıcılar maruz kaldıkları durumları fark edememekte, aleyhine olan şeylere karşı tepki gösteremeyebilmektedir. Oyunlarda bulunan şiddet bireyi şiddet eğilimine yönlendirebilmektedir. Sıklıkla bu duruma maruz kalan kullanıcı bir süre sonra şiddeti normal görebilmektedir.<sup>151</sup> Oyun içerisinde birbirlerini rakip olarak gören kullanıcılar arasında rekabet oluşabilmektedir. Rekabet olan ortamda oyuncular arasında gerilimli bir ilişki yaşanmaktadır. Oyunda yaşanan bu gerilim gerçek yaşamda vurma, yaralama, öldürme gibi sonuçlanabilmektedir.<sup>152</sup> Gerilimli bir ortamla sürekli karşı karşıya kalan kullanıcının karakterinde bu durum yer edip kalabilmektedir. Oyunda kendi olduğu kimlikten farklı olarak kullanıcı kendini yansıtabilir. Bu durumu sosyal çekinme olarak ifade edebiliriz.<sup>153</sup> Gerçek yaşamda yapması yasaklanan, ayıplanan davranışları kullanıcı oyun içinde sergileyebilmektedir. Bunun sebebi kullanıcının kimliğinin oyun içerisinde belirli olmaması olabilir. Oynadığı kişiler kim olduğunu anlamayacağı için gündelik hayatta yapmadıklarını oyun içerisinde gerçekleştirebilir. Bu durum da bireyin kendini olduğu gibi yansıtmadığını gösterir. Kullanıcı “bana insanlar ne der” diye düşünmeden, sorgulamadan ve “ayıp bir şey mi” diye utanç duymadan oyunlarda rahat bir şekilde istediklerini yapma ortamı bulmuşlardır.<sup>154</sup> Bakıldığında kullanıcının kendisini ifade edebileceği bir ortam bulmuş gibi gözükse de yaptığı bu durumlar onun içinde kalan tutumların dışa vuruluş biçimidir.

Dijital oyunlar vasıtası ile oyuncuya en çok aktarılan mesajların içerisinde ırkçılığa yönlendiren hususlar yer almaktadır. Dijital oyunlar ırkçı söylemlerin, imgelerin yer aldığı ve yaygınlaştığı yerler olarak bireyin karşısına çıkmaktadır. Bir oyun üzerinden belli bir ideolojiyi yaymayı hedefleyenler her türlü inanç ve değerler sisteminin oluşturduğu fikir akımlarını kullanmaktadırlar.<sup>155</sup> Dijital oyunlar İslamofobinin yapıldığı, topluma sunulduğu ortamlardan

---

<sup>150</sup> Yavuzer, *Çocuk Psikolojisi*, 44.

<sup>151</sup> Göldağ, “Dijital Oyunlar: Olumlu ve Olumsuz Etkileri”, 127.

<sup>152</sup> Fatma Yiğit Açıkgöz – Aysen Yalman, “Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği”, *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* 29 (Kasım 2018), 168.

<sup>153</sup> Göldağ, “Dijital Oyunlar: Olumlu ve Olumsuz Etkileri”, 126.

<sup>154</sup> Açıkgöz – Yalman, “Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği”, 177.

<sup>155</sup> Açıkgöz – Yalman, “Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği”, 168.

biridir. Gizli ya da açık bir şekilde kullanıcıya sunulan İslamofobik kareler değindiğimiz bu açılardan onları olumsuz olarak etkilemektedir.

Kendilerine oyun içerisinde yer bulan İslamofobik unsurlar oyuncular üzerinde etkiler bırakmaktadır. Kendi bildiği bir konu ile alakalı olan hususu oyun içerisinde farklı bir şekilde gördüğü zaman kullanıcı da sorgulama süreci başlamaktadır. Bu durumlara sürekli olarak maruz kaldığı zaman algıları, tutumları değişime uğrayabilir. Oyunların uzun süre veya sürekli bir biçimde oynanması kullanıcının gerçeği ve hayali birbirine karıştırmasına neden olabilir.<sup>156</sup> Genel bir ifadeyle belirtmek gerekirse; dijital oyunlarda bulunan İslamofobik unsurlar kullanıcıların algılarını, tutumlarını, yaşam şartlarını etkileyebilmekte hatta değiştirebilmektedir.

## 2.2. Dijital Oyunlar ve İslamofobi İlişkisi

Dijital oyun; kullanıcının elektronik sistem veya bilgisayarla kurduğu etkileşim neticesinde meydana gelen sonucun, ekran veya benzer görüntü sistemi aracılığı ile gösterilmesidir.<sup>157</sup> Dijital oyun bilgisayar, konsol, atari ya da cep telefonu gibi çeşitli cihazlar üzerinden oynanan oyunlardır. Dünyanın her bir tarafından bireylerin aynı anda aynı oyun içerisinde birbiriyle oynamasına imkân sunan, hatta arttırılmış teknolojilerin etkisiyle bireyin içinde bulunduğu ortamda bizzat oyuna katılmasını da sağlayan, kısaca dijital araç veya ortamlarda oynanan tüm oyunları ifade etmektedir. İlk dönemlerde bilgisayar, video, elektronik oyun olarak tanımlanan bu tarz oyunlar sonraki zamanlarda dijital oyun olarak ifade edilmektedir.<sup>158</sup> Teknolojinin değişmesi beraberinde oyunun değişimini de getirmektedir. Geleneksel olarak hayatımız içerisinde yer alan oyunlar teknolojinin gelişmesi ile değişerek dijital oyun olarak hayatımızda varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Kitle iletişim vasıtalarının hayatımıza müdahil olması ile beraber oyunlar da sanal ortama taşınmıştır. Dijital oyunların ülke içi ve dışı olarak oynanma fırsatı sunması her kesimden ve toplumdan insana ulaşılmasına imkân sağlamaktadır. Teknoloji ile sosyalleşen bireyler sanal ortamlarda kendilerini konumlandırır.

İslamofobi ise; basit bir tanımlama ile İslam ve Müslümanlara duyulan korku olarak tanımlanmaktadır. Bu duyulan korku zamanla derinleşerek yerini nefret ve düşmanlık duygusuna bırakmıştır.<sup>159</sup> Sonuç olarak ortaya İslam düşmanlığı çıkmaktadır. Batı ve Batı dışı ülkeler tarafından kullanılan bu kavram İslam dinine karşı yapılmış bir tutum olmakla beraber İslamofobi dine karşı bir olumsuzlama yapmaktadır. İslam/Müslümanlara karşı yapılan insan hakları ihlali, ırkçılık ve İslam düşmanlığını bu olumsuz davranışlara örnek verebiliriz. İslam dinine karşı ön yargı ve karşıt söylem oluşturulmaya çalışırken kullanılan geleneksel medya ve

<sup>156</sup> Göldağ, "Dijital Oyunlar: Olumlu ve Olumsuz Etkileri", 127.

<sup>157</sup> OYUNDER, "Ülkemizde ve Dünyada Dijital Oyunlar Sektörü Hakkında Genel Rapor".

<sup>158</sup> Binark - Sütçü, *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*, 42.

<sup>159</sup> Lean, *İslamofobi Endüstrisi*, 46.

dijital oyunlar önemli ortamlardır.<sup>160</sup> Medya ve dijital oyunlar içerisine yerleştirilen gizli ya da aşikâr algı içerikleri yoluyla bireylere ön yargı, korku ve şüphe gibi duygular verilmeye çalışılmaktadır. Batı dünyasında İslamofobinin yaygınlaştırılmasında kullanılan önemli ve güçlü araç medyadır. Televizyon kanalı, radyo, internet sitesi ve benzeri kitle iletişim araçları İslamofobiyi anlatmakta, reklamlarını yapmakta önemli role sahiptir.<sup>161</sup> Bir diğer önemli araç da dijital oyunlardır. Oyunlar içerisinde kullanıcıya sunulan görseller vasıtası ile İslam'a uymayan, aykırı hususlar verilebilmektedir. Dijital oyunlarda İslam dini hakkında yer alan bilgiler tartışmaya açık hususlardır. Çeşitli dijital oyunlar üzerinden lanse edilmeye çalışılan İslam dinini zedeleyici durumlar bireylerde olumsuz fikirler ve duygular uyandırabilmektedir. İslamofobinin etkisi ağırlıklı olarak Batı Amerikan dünyasında görülse de Batı dışı toplumlarda da etkileri kendini göstermektedir. Batı dışı ülkelerin tasarlamış olduğu dijital oyunların içerisinde de İslamofobi kendine yer edinmektedir.<sup>162</sup>

Dünyada en çok satan oyunlara bakıldığında bu oyunların her saniyesinde akan kanın, kırılan kemiklerin, kopan uzuvların, deşilen vücutların, koparılan kafaların, birbirinden korkunç uzaylıların, kavganın, silahın, hırsızların, büyücülerin ve sayma ile bitmeyecek pek çok olumsuz içeriklerin, nefret içerikli söylem ve ötekileştirme gibi dolaylı olarak verilen mesajların tehlike arz ettiği görülür. Dijital oyunlar aracılığıyla bir kültürün, dinin, ırkın, ideolojinin benimsenmesine yönelik propaganda yapılması imkân dâhilinde iken bu durumun tam tersi yani karalama hareketleri de yapmak mümkündür. İslamofobi, bu durumun vücut bulmuş halidir. En çok oynanan ve satan oyunlarda İslamofobik unsurlara sıklıkla yer verildiği gözlemlenmektedir.<sup>163</sup> Genellikle oyun kullanıcıları çocuk ve genç kitlelerden oluştuğu için onların fikir dünyalarını oluşturdukları en aktif dönemlerinde dijital oyunlar vasıtası ile birer İslam düşmanı ya da en azından İslam dininden çekinen, korkan birer birey olarak yetişmelerinin hedeflendiği düşünülmektedir. Çeşitli oyunlar içerisine İslam'a uygun olmayan yani İslamofobik unsurlar yerleştirilerek alttan alta ve dolaylı olarak kullanıcılara olumsuz İslam bilgileri vermeye çalışılmaktadır.

Küresel pazarda geniş kitleye sahip olan dijital oyunlar İslam karşıtı söylemlerin gizli ya da aşikâr yapıldığı ortamlar haline gelmektedir. Dolaylı yoldan verilen, açıkça belli etmeden hazırlanan içerikler, bireyin bilinçaltına seslenerek bireyin kavramsal dünyasına saldırı yapmaktadır. Kullanıcının zihninde var olan ve kendi için önemli saydığı her görsel, oyun içinde başka bir görsel ile benzerlik kurularak yok edilmektedir. Bu durum kullanıcı farkında olmadan gerçekleştirilmektedir.<sup>164</sup> Oyunların içerisine; İslam dininin kutsal öğeleri kullanıcıların ilk baktıkları zaman fark edemeyecekleri şekillerde yerleştirilmektedir.

<sup>160</sup> Kalaycı - Ulusal, "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi", 38.

<sup>161</sup> Ejder Okumuş, "İslamofobik Oyunda Müslümanlar", *Uluslararası İslamofobi ve Terör Sempozyumu*, ed. Azize Toper Kaygın - Cüneyd Aydın (Bartın: Bartın Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi Yayınları, 2017), 39.

<sup>162</sup> Kalaycı - Ulusal, "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi", 36.

<sup>163</sup> Cıngı, "Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı", 56.

<sup>164</sup> Kalaycı - Ulusal, "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi", 38.

Herhangi bir nesnenin veya işitsel unsurun içine saklanarak dolaylı yoldan verilmek istenen mesaj verilmektedir. Sadece bilinçaltının farkına varabileceği şekiller, yazılar, sesler ve mesajlar aracılığı ile ileti verilerek doğrudan bilinçaltına gönderilmektedir. Bilinçaltına yerleşen etik değerlerle bağdaşmayan bu mesajlar bireyleri ve toplumu olumsuz yönde etkileyebilmektedir.

### 2.3. Dijital Oyunlarda Yer Alan İslamofobik Unsurlar

İslam dinine karşıt söylem oluşturulmaya çalışılırken kullanılan ortamlardan biri dijital oyunlardır. Dijital oyunlar bu söylemlerin insanlara ulaşmasını sağlayan önemli araçlardan biridir.<sup>165</sup> Oyunlar içerisinde İslam'a aykırı İslamofobik unsurlara yer verilerek olumsuz İslam algısı oluşturulmaya çalışılmaktadır. Yer verilen İslamofobik unsurlar çeşitli nesnelere ve öğeler üzerinde yer almaktadır. Oyunlar içerisinde yer vermek istedikleri İslamofobik durumlar nesnelere veya işitsel unsurlar aracılığıyla verilmektedir. Bazı dijital oyunlarda İslamofobik unsurlar yer alırken bazılarında da genel ahlaki ilkelere ters görüntüler veya mesajlar ağırlıktadır.

Oyunlarda yer verilen çalma, şiddet, saldırganlık ve benzeri tutumlar ahlaki ilkelere uygun olmayan davranışlardır. Hem İslamofobik unsurları içerisinde barındıran hem de toplumun ahlaki ilkelerine ters düşen unsurlara bu oyunlarda yer verilmesi, bu oyunları oynayacak kişilerde bu ahlaki ilkelerin doğal formunu kaybetmesine ya da bozulmasına yol açma ihtimalini taşır.

#### 2.3.1. PlayerUnknown's battlegrounds (PUBG) oyununun incelenmesi

PlayerUnknown's Battlegrounds, Brendan Greene isimli yönetmen tarafından PUBG Corporation ve Bluehole şirketleri tarafından çalışılarak geliştirilen bir oyundur. Güney Kore merkezli bu iki şirketten Bluehole şirketi dağıtımını üstlenmektedir. İfade edilebilir ki PUBG Güney Kore ülkesinin oyunudur.<sup>166</sup> Oyun Microsoft Windows işletim sistemli bilgisayarlar, Xbox One<sup>167</sup>, PlayStation 4<sup>168</sup>, Android<sup>169</sup> ve IOS<sup>170</sup> gibi çeşitli platformlarda oynanabilmektedir. Oyunun ilk ana sürümü Microsoft Windows platformu için 2017 tarihinde yayınlanmıştır ve kısa zaman içerisinde popüler bir oyun haline gelmiştir.<sup>171</sup> Xbox One platformu da 2017 de

<sup>165</sup> Cıngı, "Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı", 56.

<sup>166</sup> Bu Bir Oyun, "PUBG Hangi Ülkenin Oyunu" (Erişim 7 Ocak 2022).

<sup>167</sup> Xbox One, Microsoft'un 21 Mart 2013'te tanıttığı yeni, sekizinci nesil video oyunu konsoludur.

<sup>168</sup> 20 Şubat 2013 tarihinde tanıtılan Sony'nin PlayStation oyun konsolu ürününün dördüncü versiyonudur.

<sup>169</sup> Google tarafından geliştirilen işletim sistemidir.

<sup>170</sup> Apple tarafından geliştirilen işletim sistemidir.

<sup>171</sup> Mehmet Emre Gül, "Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Oyunu Örneği", *International Journal of Cultural and Social Studies* 5/2 (2019), 450.

çıkarken Android ve IOS platformları 2018 yılında yayınlanmıştır.<sup>172</sup> Oyunların çeşitli platformlar için hazırlanması ve kullanıcılara sunulması bilgisayar oyunu kapsamını genişletmektedir. Kapsam genişletilerek dijital oyun adını almaktadır. Bu durum da tezimin adının yani dijital oyunlar başlığının konmasının sebebi olmuştur.

Oyunun ismi içerisinde yer alıp oyunla bütünleşen battleground kelimesi bir tartışmanın veya rekabetin gerçekleştiği yer<sup>173</sup>, savaş bölgesi, savaş alanı<sup>174</sup> anlamlarına gelmektedir. Bu tanımlamalardan hareketle rekabetin gerçekleştiği savaş alanına battleground diyebiliriz. Bu oyun ve buna benzer bazı oyunlar için battleground kelimesi kullanılmaktadır.

PlayerUnknown's Battlegrounds, oyunun sonunda hayatta kalmayı başarabilen tek bir oyuncunun kazanabildiği ve oyuncu topluluklarının görüşlerinin toplanarak ortaya çıkardığı çok oyunculu oyundur. Birinci şahıs nişancı<sup>175</sup>, üçüncü şahıs nişancı<sup>176</sup> ve hayatta kalma<sup>177</sup> türleri olan bir video oyundur. Pubg oyunu dijital oyun türleri içerisinde aksiyon, macera türüne ait bir oyundur.<sup>178</sup> Bu oyun ifade ettiğimiz gibi farklı platformlarda oynanma imkânı sunan bir oyundur. Verilere baktığımız zaman oyunun en çok oynananı mobile versiyonudur. Mobile oyun çeşitleri içinde en çok indirilmeye sahip oyun Pubg 'dir. Pubg mobile, çıktığı 2018 yılından 2021 yılına kadar toplamda 1 milyar indirme sayısını geçmiştir.<sup>179</sup> Elde edilen son verilere göre bilgisayar, PlayStation 4 ve Xbox One platformları toplam 70 milyon üzerinde kopya satmıştır.<sup>180</sup> Mobile versiyonunun sayısının yüksek olmasının sebebi olarak; telefona indirilmesinin ve oynanmasının kolay olması, bilgisayar ve konsol gibi platformlardan daha kolay ulaşılabilir olması ve ücretsiz olması gibi nedenleri söyleyebiliriz.<sup>181</sup> Mobile versiyonda oyunu kontrol etmek daha kolaydır. Konsolda, bilgisayarda oyunu kontrol etmek için ek bir alete mouse ya da yürütme koluna ihtiyaç vardır. Ancak mobile sürümü için ek bir cihaza gerek yoktur. Yapılması gereken her şey cep telefonun ekranından yapılabilmektedir. Bu durum da oyunun mobile versiyonunun tercih edilme sayısını artırmaktadır.

Farklı platformlarda oynanan bu oyunun içeriğinde, ilerleyiş şeklinde değişiklik yoktur. Oyunun içeriği ise şu şekilde ifade edilmektedir. Oyun, oyuncu sayısı 100 civarı olacak şekilde rotası belirli olan uçağın içinde başlar. Her bir oyun birden fazla bölüme ayrılmıştır. Oyuncular istedikleri zaman uçaktan atlayarak paraşütleri yardımıyla adanın herhangi bir konumuna iniş yaparlar. Oyuncular oyuna bir şeyleri olmadan başlarlar; haritanın farklı yerlerinde bulunan

<sup>172</sup> Gamegar, "PUBG Mobile ne zaman çıktı? PUBG Mobile İlk Ne Zaman Çıktı, 2 Ne Zaman Çıkacak?" (Erişim 24 Şubat 2022).

<sup>173</sup> Cambridge Dictionary, "Battleground" (Erişim 6 Ocak 2022).

<sup>174</sup> Nedir Ne Demek (NND), "Battleground" (Erişim 6 Ocak 2022).

<sup>175</sup> Oyuncu karakterinin kendi gözünden oynandığı oyun türüdür ve nişancı video oyunlarının yan türüdür.

<sup>176</sup> Değişik şekillerde oyuncu karakterini gösteren üç boyutlu bilgisayar ve video oyunu türüdür. Bu oyunlarda genellikle oyuncu karakterinin arkasından oyun görülür.

<sup>177</sup> Aksiyon oyunlarının alt dalı olan, oyuncuların açık bir dünyada kendilerine kaynak toplayıp silah, alet yapıp, barınak inşa edip kalabildikleri kadar uzun süre hayatta kalmalarının amaç olduğu oyun türüdür.

<sup>178</sup> Steam, "Pubg: Battlegrounds" (Erişim 24 Şubat 2022).

<sup>179</sup> Canlı Haber, "Pubg Mobile, 1 Milyar İndirmeyi Geçti" (Erişim 7 Ocak 2022).

<sup>180</sup> Hürriyet, "Pubg Kendi Rekorunu Kırdı, 70 Milyondan Fazla Sattı" (Erişim 18 Şubat 2022).

<sup>181</sup> Bu Oyun GG, "Pubg Oyuncu Sayısı 2020 Güncel - Pubg Mobile" (Erişim 7 Ocak 2022).

silah, ekipman, araç ve gereçleri toplayarak hayatta kalma mücadelesi verirler. Çeşitli yerlerden buldukları farklı silahlar ile diğer oyuncuları öldürüp en sona kalan oyuncu olmaya çalışırlar. Oyun süreci boyunca ada haritasındaki güvenli bölge zaman geçtikçe daralmaktadır. Oyuncu kendisine güvenli bölge aramaya devam eder. Harita daraldıkça oyuncuların kullanım alanı da küçülmektedir ve dikkatleri küçük bir alana yoğunlaşmaktadır. Bu durum da birbirlerini fark edip saf dışı edebilme ihtimallerini kolaylaştırmaktadır. En son hayatta kalan bir kişi veya bir grup oyunu galibiyetle tamamlar.<sup>182</sup> Hayatta kalma mücadelesi şeklinde oynanan bu oyunda oyuncu kendini koruyarak rakiplerini eleyerek galibiyete ulaşır.

Oyunun hikâyesi bölümünden sonra değineceğimiz asıl konu Pubg oyunu içerisinde yer alan İslamofobik unsurlardır. Betimsel analiz yöntemi ile oyunun karelerini inceleyerek oyunların içerisinde yer alan İslamofobik durumları açıklamaya gayret gösterdik. Pubg oyununu incelediğimizde oyun içerisinde farklı İslamofobik hususların olduğunu fark ettik. Pubg oyununda henüz oyun başlamadan önce bekleme alanı denilen kısımda tüm oyuncular toplanmaktadır. Bu kısımda hiçbir görev verilmemişken oyuncuların birbirlerine saldırarak yumruk vurduklarını, ellerindeki çeşitli nesnelere fırlatarak birbirlerine zarar verme eğiliminde olduklarını gözlemledik.



**Resim 2.1.** Pubg oyunundaki bekleme alanından anlık ekran görüntüsü

Bu duruma zemin hazırlayan, bekleme alanı bölümünde oyuncuların bu davranışlarına izin veren oyun yazılımcıdır. Oyun başlamadan, görevler verilmeden önce görev olmayan saldırıların olması kavgaların, vuruşmaların başlaması şiddetin, saldırganlığın verilmesi amacıyla bu oyunun tasarlandığı fikrini zihinlere getirmektedir. İslamofobi'nin tarihsel kökenlerinden bahsederken Batıların İslam dinini savaşçı, şiddet yanlısı olarak göstermeye çalıştıklarını ifade etmiştik. İslam'ı savaşçı ve şiddet yanlısı olarak gösterirlerken kendi yaptıkları oyunun başında henüz görev verilmemesine rağmen oyuncuların birbirlerine

<sup>182</sup> Yong Ding, "Research on Operational Model of PUBG", In *MATEC Web of Conferences*, EDP Sciences 173/03062 (2018), 1.

saldıracak bir zeminin hazırlanmış olması, savunulan düşüncenin asılsız olduğunu, İslamofobi fikrinin de altının boş olduğunu göstermektedir.

Kullanıcılara birbirlerine saldırıda bulunma, kavga etme imkânı sunulması sosyalleşmelerini olumsuz olarak etkilemektedir. Aralarında bu şekilde ilişki kuran kullanıcılar birbirlerine fiziki saldırıda bulunarak iletişimlerini engelleyebilmektedir. Kavga, saldırı halinde olan kullanıcıların aralarında oluşan olumsuz duygular davranışları etkilemektedir. Oluşan olumsuz duygular iletişimde bulunduğumuz kaynağa yönelik ondan gelen mesajı önemsememe halinde dışa vurum gösterebilir.<sup>183</sup> Bu tarz davranışlara izin verilmesi bu durumların gündelik yaşamda da olağan bir eylemiş gibi düşünülmesine sebep olabilir. Kullanıcıların birbirlerine saldırması, kavga, kargaşa ve benzeri durumların meydana gelmesi İslam dininin ahlaki değerlerine uygun olmayan bir durumdur. Oyunda gerçekleştirdiği davranışı, birey, gündelik hayatta da sergilemek istediği zaman ahlaki değerlere uygun olmayan davranışlar ortaya çıkmaktadır. Yaşam içerisinde karşılaşılan sorunları çözmek için kaba kuvvete başvuran bireylerin sayısının artmasında bu tarz oyunların da etkisi olduğunu ifade edebiliriz. İslam dini şiddet yolu ile fiziki saldırıda bulunmayı yasaklamıştır.<sup>184</sup> Dinin uygun görmediği bu davranışları sergileyenler onun ortaya koyduğu değerleri de yok saydığı fikrini düşündürebilmektedir. Oyunda bu tarz karelere yer verilmesi değerleri yok etme amaçlı olabilmektedir. Yer verilen hususlar kavga, saldırı, şiddet yapılabilir algısını oyunculara verebilmektedir. Fiziki saldırıda bulunmak, kavga İslam'da yeri olmayan bir davranış olduğundan, oyundaki bu durumun İslamofobik algıyı beslediğini dile getirebiliriz.

Oyun içerisinde yer alan başka İslamofobik unsurlar da vardır. Oyuna başlamadan önce oyun karakterinin giyinmesi için kıyafet seçimi yapılması zorunlu olmamakla beraber isteyen kıyafet seçerken istemeyen bu seçimi yapmamaktadır. Kıyafet seçimi yapılmaması durumunda karakterlerin tam giyinik olmadığı yani iç çamaşırı ile olduğu tespit edilmiştir.



**Resim 2.2.** Pubg oyunundaki karakterlerin kıyafet ekran görüntüleri

<sup>183</sup> Hüseyin Certel, "Din-İletişim İlişkisi ve Dinî İletişim Engelleri", *Süleyman Demirel Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 2/21 (2008), 150.

<sup>184</sup> Fahri Kayadibi, "İslâm Dini Terör ve Şiddete Karşıdır", *İstanbul Journal of Sociological Studies* 36 (Eylül 2011), 17.

Oyunda kıyafet seçimi olmadığı zamanlarda böyle bir durumla karşılaşan kullanıcıların düşüncelerinde değişiklikler olabilmektedir. Bu durumun kullanıcılar tarafından olağan bir halmiş gibi algılanmasına sebebiyet verebilir. Sosyalleşme ilişkilerinde de olumsuzluklar yaşanabilmektedir. Tesettürlü bir kullanıcı gözünden bir değerlendirme yapacak olursak; oyun içerisinde kullanıcı kendini tanımlamak isteyebilir. Karakter tasarlama işlemi yapılırken kendi giyiniş tarzına uygun bir kıyafeti oyunda bulamadığı zaman dışlanmışlık duygusu hissedebilir. “Benim dış görünüşüme uygun neden kıyafet yok, bu tarzım onlar için bir sorun mu” şeklinde düşüncelere kapılabilir. Kendini oyun içinde konumlandırabilmek için kendi kıyafet seçimine uygun kıyafet bulamayan kullanıcının hissedebileceği dışlanmışlık İslamofobi algısını beslemektedir. İslamofobi kavramının içerisinde dışlanmışlık duygusu ve dışlayıcı tavırlar yer almaktadır. Dışlanmışlık, İslamofobinin bireydeki yansımalarından biri olarak da ifade edilebilir.<sup>185</sup> Oyunda kendine yer bulamayan kullanıcı kendini oraya ait hissedemeyebilir. Bir yandan oyun oynamak isterken bir yandan da kendini oyunda konumlandıramadığı için oynamak istemeyebilir.

Oyunda karşılaşılan bu durumun tam olarak bilincinde olmayan bir çocuk üzerinde ise farklı etkiler olabilmektedir. Çocuğun tam giyinik olmayan kıyafetlerle karşılaşması psikolojik açıdan onu olumsuz olarak etkileyebilmektedir. Cinsellik algıları üzerinde etkiler oluşabilmektedir. Cinsellik; doğumla başlayıp ergenlik çağına kadar devam eden hatta hayat boyu devam edegelen bilgilendirilme sürecidir.<sup>186</sup> Bu süreçte etkin rol oynayan ebeveynlerdir. Anne ve babalar, ilk cinsel bilgileri veren ve model olanlardır.<sup>187</sup> Bu konuların bilgilendirilmesinde büyük rol oynayan ebeveynlerin tutumları son derece önemlidir. Çocukluk döneminde yeni verilmeye başlayan bir kavram olarak cinsellik eğitimi tamamlanmadığından dolayı, çocuk cinsel organları hakkında yeterli bilgilere sahip değildir. Oyunda da maruz kaldığı bu görüntülerin etkisinde kalması konuya tam olarak hâkim olmadığı için normal bir durumdur. Bu durumların kullanıcıyı olumsuz etkileyebilmesi ihtimal dâhilindedir.

Oyun içerisinde karşılaşılan bu durum belirli bölgelerin kapatılması ile ilgili sınırları olan İslam dininin kaidelerine uygun olmayan bir durumdur.<sup>188</sup> Oyunun bu uygulaması İslam’ın uygun görmediği böyle bir giyiniş şeklinin oyunun kullanıcıları tarafından normal algılanmasına sebebiyet verebilir. Çünkü sanal ortam olmasına rağmen oyun gerçek kişiler tarafından oynandığı için dışardaki hayatta da bu giyiniş şeklinin normal olduğu düşünebilir. Kullanıcının zihninde böyle giyinişler olabilir algısı bırakabilmektedir. Bu da İslam dininin emrettiği giyinişe karşı olumsuz bir algı oluşturabilir. Dini inanca sahip olan bireyler tarafından benimsenme ihtimali olan bu durum dine bakış açısını değiştirebilir. Dinin emrettiği ve oyun

---

<sup>185</sup> Aslan vd., “İslamofobi ve Batı Dünyasındaki Yansımaları”, 453.

<sup>186</sup> Ekip Norma Razon, “Okul Öncesi Çocuk ve Cinsel Eğitim” (Erişim 24 Şubat 2022).

<sup>187</sup> Fatma Çalışandemir vd., “Çocukların Cinsel Eğitimi: Geçmişten Günümüze Bir Bakış”, *Eğitim ve Bilim* 33/150 (2008), 26.

<sup>188</sup> H. Yunus Apaydın, “Tesettür”, *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 2011), 40/538.



içerisinde var olan kare birbiri ile uyuşmadığı için kullanıcı “hangisi doğru neyi yapmalıyım” tarzında ikilem yaşayabilir. Yaşanılan ikilem gündelik hayattaki kişinin davranışlarına da yansiyabilir. Oyunda kendini bu şekilde konumlandıran birey yaşam içerisinde daha farklı şekillerde gösterebilir. Oyunda gerçek kimliğin kim olduğu bilinmediği için açık bir kıyafet seçimi yapabilirken gündelik hayatta “toplum bana ne der, ayıplanır mıyım” gibi düşüncelerle hareket edebilir. Bu durum bireyi olduğundan farklı bir şekilde gösterir.

Ele alacağımız bir diğer karedeki unsur ise; oyunda yer alan sağlık ekipmanları ile alakalı gözümüze çarpan hususlardır. Sağlık ekipmanlarından kasıt; ilk yardım çantası, ağrı kesici, enerji içeceği, sağlık çantası ve bandajdır. Sağlık ekipmanları, hayatta kalmak için silah teçhizatlarını bulmaya çalışırken karşılına çıkan sağlık çantalarını toplayarak karakterin yaralanma ya da ölmek üzere olduğu durumlarda ekstra sağlık ve can hakkı elde etmesine yardımcı olur. Pubg sağlık çantasının, oyunda büyük bir önemi vardır. Bunun sebebi diğer sağlık ekipmanlarından daha çok fayda sağlamasıdır. Oyuncu ölmek üzere iken sağlık çantasını kullandığında oyunun ilk anındaki can seviyesine ulaşır. Saniyelerle yarışılan bu oyunda sağlık çantası kısa sürede tam can yaparak kullanıcıyı tekrardan oyuna dâhil etmektedir.



**Resim 2.3.** Pubg oyunundaki sağlık ekipmanlarından ekran görüntüleri

Bu sağlık ekipmanlarının az bir zaman dilimi içinde karakteri iyileştirmesi, ölmek üzereyken canını başlangıç seviyesine geri getirmesi kullanıcı da gerçek dışı bir algının oluşmasına sebep olabilir. Kullanıcılar günlük hayatta yaşanan yaralanmalar, hastalıklar ve ölüm gibi durumlarda da aynı sonucu elde etmek isteyebilirler. Oyunda saniyeler içerisinde oyuncu sağlığına yeniden kavuştuğundan dolayı gerçek hayatta da bu tip vakalarla karşılaştığında süreç uzun olacağı için sabırsızlık ve tahammül edememe gibi tepkiler verebilir. Bu duruma sürekli oyun oynanan bir kullanıcının karnı ağrıdığı zaman “benim bu ağrımı birkaç dakika içerisinde geçirerek bir ilaç yok mu” şeklinde şahit olduğumuz tepkisini örnek olarak verebiliriz. Bu tepkisinde oyuncunun arzusu oyundaki gibi kısa bir sürede rahatsızlığının

geçmesidir. Oyunda yaşadığı ve her defasında maruz kaldığı bu durumlar gerçek hayatta da hastalıkların iyileşmesine karşı aceleci davranışlar sergilemesini beraberinde getirebilmektedir.<sup>189</sup>

Sağlık ekipmanları kullanıcıya sürekli yeni can sağlar. Bununla beraber ekipmanları kullanmadığında karakter ölür. Aynı zamanda oyunun sonunda bir kişi/bir takım haricinde herkes ölür. Fakat, ölen her oyuncu birkaç dakika içinde kendisini yeni bir maça bulur ve oyuncu oyunu oynamayı bırakana kadar bu döngü devam eder. Oyun içerisinde geçirilen vakit arttıkça oyuncuların zihninde bazı düşünceler oluşabilir. Gerçek hayatta da hastalık ve ölüm gibi vakalarda oyunun etkisiyle zihin ölümsüzlük arayışına girebilir. Zihni bu arayışta olan herhangi bir kullanıcının aile bireylerinden biri yaralandığında “onun kaç canı kaldı” şeklinde soru sorması ihtimal dahilinde olan bir durumdur. Oyun içindeki ölümsüzlük algısı, oyuncuyu ölüm gerçeğinden uzaklaştırarak insan hayatının sonsuz olduğu zannına kapılmasına neden olabilir. Bu durum da var olan algıyı zedeleyebilmektedir.

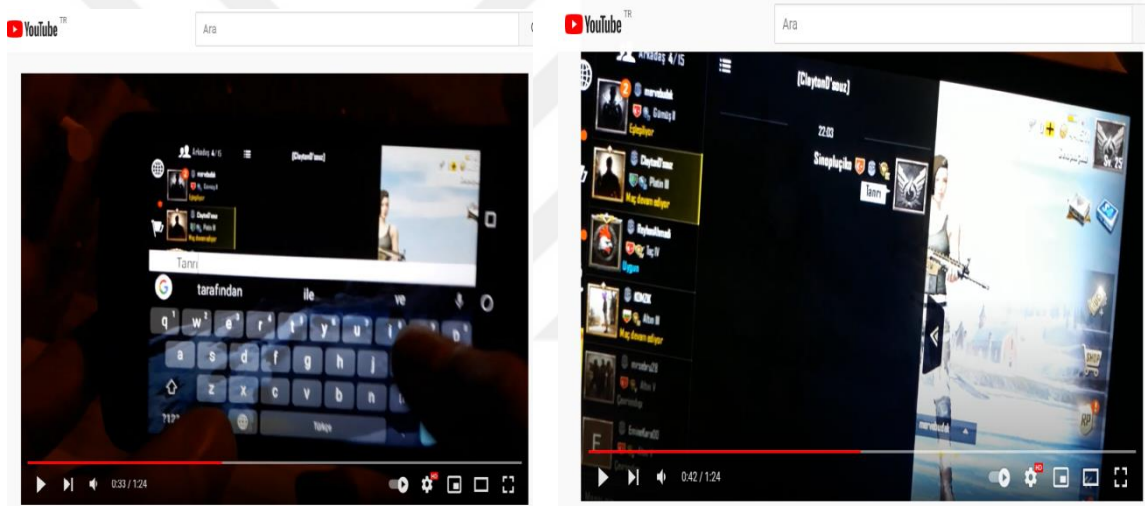
Oyunlarda insan öldükten sonra dakikalar içinde geri alana dönülebildiği için sonsuzluk algısı zihinlerde oluşabilmektedir. Oyunlarla oluşan bu algı İslam dininin âhiret hayatıyla çelişmektedir. İslam dininde anlatılan ebedi, ölümsüz bir hayat ise bir hayatın bitişi sonucunda ona benzer ancak daha farklı olan yeni bir hayatın varlığından ibarettir.<sup>190</sup> Aslında burada bahsedilen bir hayatın devamı şeklinde olan yaşam değildir, bir son buluşun ardından oluşan farklı bir hayatın varlığıdır. Oyun içerisinde yer verilen husus İslam’ın uygulamaları ile bağdaşmayan bir durumdur. Bir âhiret hayatının varlığına inanan İslam dininin uygulamasını bu durum olumsuz olarak etkilemektedir. Oyunu oynayan kullanıcıların bilgilerinde bozulmalar yaşanabilmektedir. Oyunu sürekli olarak oynayan bir kullanıcının zihnine “ben ölmüyorum, ölsem de geri canlanabiliyorum” düşünceleri gelebilmektedir. İslam inancını benimsemiş olan bir kullanıcı oyunda maruz kaldığı ölümsüzlük algısı ile ölüm ve öldürme eylemini gerçekleştirebilir. Bir başkasının ya da kendisinin ölümüne sebep olabilir. Oyunda vurulsam da ölmüyorum, algısı kullanıcıda yerleşirse zaten ölmüyorum, diyerek bu eylemi yaşamda da gerçekleştirme isteği içerisinde girebilir. Bu durumun benzer örneğini izlediği çizgi filmde etkilenerek kendini yedinci kattan aşağı atan bir çocuk üzerinde görmüştük. İzlediği çizgi filmde uçabilen bir varlığı gören çocuğa neden bu davranışı yaptığı sorulduğunda çizgi filmdeki karakteri söyleyerek “ben de onun gibi uçtum” diyerek yanıt vermiştir.<sup>191</sup> Yaş olarak belli bir seviyeye ulaşmayan çocuklar oyunu hayatın bir parçası olarak gördüklerinden dolayı oyunda yaşanan bir olayı ya da durumu hayat içerisinde de böyle bir şey olabilir düşüncesine kapılarak gerçekleştirmek isteyebilir. Kendi ya da bir başkasının canına zarar verme yolunu tercih eden bireylerin bu davranışları, İslam’da yer alan ölüm algısını alt üst etmektedir.

<sup>189</sup> Aba Psikoloji, “Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri”, *Youtube* (26 Aralık 2019), 00:02:14-00:02:25.

<sup>190</sup> Bekir Topaloğlu, “Âhiret”, *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 1988), 1/543.

<sup>191</sup> CNN Türk, “Ben Pokemon'um Deyip Camdan Atlamıştı: İşte Son Hali” (Erişim 7 Mart 2022).

Başka bir kareye baktığımızda, oyunların içerisinde yer alan sohbet odalarında karşımıza bazı hususlar çıkmıştır. Oyunlarda kullanıcılar arasında iletişim sağlanması amacıyla sohbet odaları oluşturulmuştur. Bu odalarda kullanıcılar birbirleri ile 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 olarak erişebilmektedir. Günümüzde birçok oyun içerisinde çevrimiçi sohbet özelliği bulunmaktadır. Yapılan sohbetlerde kullanıcılar arasında küfürleşme, tanımadığı kullanıcılarla çevrimiçi iletişim ve hatta cinsel içerikli mesajlaşmalar görülebilmektedir.<sup>192</sup> BBC’de<sup>193</sup> yer verilen bir haberde üç aylık bir araştırma yapıldığı ve sonucunda oyunlardaki mesajlaşma kutularında anti-Semitizm<sup>194</sup>, ırkçılık<sup>195</sup>, cinsiyetçilik gibi durumların yayıldığı ifade edilmiştir.<sup>196</sup> Bizde bu oyunu incelediğimizde oyunda ayrımcılık yapıldığını tespit ettik. Sohbet kısmına Tanrı kelimesini yazdığımızda karşılık olarak Tanrı diye ifade çıkarken Allah kelimesini yazdığımızda bir sonuç çıkmadığını gözlemledik.



**Resim 2.4.** Pubg oyununda Tanrı yazıldığında çıkan ekran görüntüleri

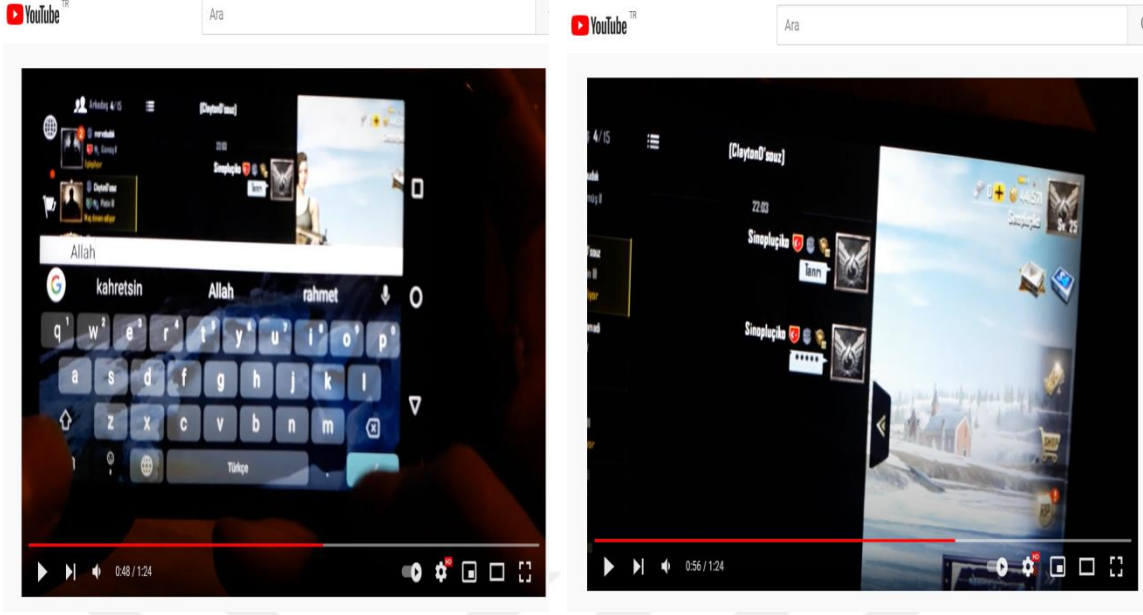
<sup>192</sup> Dijital Oyunlar Bilgi Platformu, “Dijital Oyunlarda Mesajlaşmaya Dikkat” (Erişim 12 Ocak 2022).

<sup>193</sup> British Broadcasting Corporation, Birleşik Krallık merkezli olarak Britanya Kraliyeti himaye ve finansal desteğiyle faaliyet gösteren uluslararası yayın kuruluşudur.

<sup>194</sup> Anti-Semitizm; Yahudilere karşı önyargılı olma, onlara karşı düşmanlık besleme anlamına gelir.

<sup>195</sup> Irkçılık, insanların toplumsal özelliklerini ırksal özelliklerine indirgeyen ve bir ırkın öteki ırklara üstün olduğunu öne süren öğretilerdir.

<sup>196</sup> Nergis Televizyonu (NTV), “Oyunlardaki Büyük Tehlike: Sohbetler Nefret Yaymak İçin Kullanılıyor” (Erişim 12 Ocak 2022).



**Resim 2.5.** Pubg oyununda Allah yazıldığında çıkan ekran görüntüleri

Oyun içerisinde sohbet kutusuna Allah kelimesi yazıldığı zaman karşılığı olmamaktadır. Bu durum oyunda Allah lafzına yer verilmediğini gösterir. Diğer kullanıcılarla konuşurken Allah lafzını kullanmak isteyen bir oyuncu bu kelimeyi yazdığı anda karşı taraf bu yazıyı görememektedir. Lafzı kullanmak isteyen taraf kendini dışlanmış, kendisine ayrımcılık yapılmış şeklinde düşünebilir. Çünkü kendisinin kullandığı bir kelimeye oyun içerisinde erişim sağlayamamıştır. Yaşanan durum bireylerin sosyalleşmelerini olumsuz olarak etkilemektedir. Kendini istediği gibi ifade edemeyen kullanıcı sosyalleşme süreci içerisindeki iletişimde kendini eksik anlatmış gibi hissedebilir.

İslam dini içerisinde Allah lafzı sürekli kullanılan bir kelimedir. Sürekli kullanılan bir kelimeye bireyler tarafından sıklıkla oynanan bir oyunda yer verilmemesi bu lafzın unutturulmaya çalışılması fikrini düşündürmektedir. Allah isminin unutturulup bunun yerine farklı isimler kullanmak istenilmiş olması ihtimal dâhilinde olan bir durumdur. Allah'a özel bir isim olarak Allah ismi var iken oyun içerisinde bu ismin geçmemesi ismin farklılaştırılması amacıyla da yapılmış olabilir. Yapımcıların amacı şu anda bu olmasa bile Tanrı kelimesine maruz kalan kullanıcıların zihninde bu kelime yer ederek zamanla normal karşılanmasına sebep olabilir. Oyunda İslam'ın kullandığı Allah lafzına yer verilmemesi Batı dünyasının İslam'ı ikinci sınıf olarak görmesi yorumunu destekler niteliktedir. Oyunda başka dinlerin kullandığı Tanrı kelimesine yer verilmesi ve Allah lafzına yer verilmemesi İslam dinine karşı yapılmış ayrımcılığın bir yansımasıdır. Ayrımcı bir uygulamaya maruz kalan İslam'ın oyun içerisinde karşılaştığı bu durumda İslamofobik algıyı güçlendirmektedir.

Pubg oyunundaki değineceğimiz son İslamofobik unsur putların yer aldığı karelerdir. Bu oyunda puta tapma ritüeli<sup>197</sup> yer almaktadır. Oyunda bazı noktalarda putlar bulunmaktadır. Bulunan putların içerisinde silahlar vardır. Kullanıcılar bu silahları alabilmek için putların önüne geçerek normalde silah almak için bastıkları tuşa basınca tapınıyor ifadesi ekranda çıkmakta ve tapınma hareketi sergilenmektedir.



**Resim 2.6.** Pubg oyunundaki puta tapma ritüelinin ekran görüntüsü

Oyuncular puta karşı tapınma hareketini yaptıkça oyun, çeşitli silahlar ve zırh malzemesi vermektedir. Oyunda avantaj sağlayan bu malzemeleri oyunu kazanmak isteyen oyuncuların alması gerekmektedir. Bunun için bir nevi puta tapınma hareketinin yapılması zorunlu bir hal almaktadır.<sup>198</sup>

Oyun içerisinde ilerleme gösterebilmek için puta tapınma hareketinin yapılması gerekmektedir. Tüm peygamberler geldikleri topluluklara Allah dışında tapınılacak bir ilâh olmadığını anlatmışlardır.<sup>199</sup> Buradan hareketle İslam'da puta tapınma diye bir husus olmadığını ifade edebiliriz. İslam dininde puta tapınma olmadığı için oyunu oynayan Müslüman kesimi bu durum rahatsız edebilir. "Benim dinimde puta tapınma diye bir şey yok ancak bu oyunda bu durum bana dayatılıyor. Oyunda galip gelebilmem için malzeme toplamam bunun içinde bu hareketi gerçekleştirmem gerekiyor" şeklinde düşünceler ortaya çıkabilir. Bu durum Müslümanların dini hassasiyetlerini zedeleyebilir. Oyun içerisinde puta tapınma gibi ritüelleri oyunculara görev olarak veren oyun yazılımcılarının amacı bu nesnelere ön plana çıkararak bu yapılanın olabilecek bir durum olduğuna alıştırmak olabilir. Oyunda bu eylemi gerçekleştiren kullanıcılar gündelik yaşamda da gerçekleştirmek isteyebilir. Çeşitli nesnelere karşı bu şekilde hareketler sergileyerek İslam'da yeri olmayan bir uygulamayı yerine

<sup>197</sup> Webhakim, "Skandal Puta Tapma Ritüeli Getirildi! Pubg 'ye Büyük Tepki!" (Erişim 12 Ocak 2022).

<sup>198</sup> Webhakim, "Skandal Puta Tapma Ritüeli Getirildi! Pubg 'ye Büyük Tepki!".

<sup>199</sup> Ahmet Güç, "Putperestlik", *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi* (İstanbul: TDV Yayınları, 2007), 34/368.

getirebilirler. Zamanla davranışlarda yer ederek sürekli yapılması gereken bir durummuş gibi kullanıcılara düşündürebilir.

İslam dini gelmeden önce yaşanan Cahiliye Devri'nde putlara tapınma işlemi vardır. Ancak İslam'ın gelmesi ile beraber putlar yıkılarak bu tapınma işlemine son verilmiştir. İslam dininin kitabı olan Kur'ân-ı Kerîm'de bir puta tapınma işlemi putperestlik, şirk olarak ifade edilmektedir. İslam dini Allah'a inanılmasını ve ona ortak koşacak herhangi bir nesneyi aracı kılınmaması gerektiğini söylemektedir.<sup>200</sup> İslam'da yeri olmayan böyle bir hususa oyun içinde yer verilmesi bu algıyı yeniden gündeme getirme amaçlı olabilir. Geçmişte kalan uzun zamandır gerçekleştirilmeyen bu uygulamaya oyunda yer verilmesi İslam'a bakış açısını değiştirmek için yapılmış bir hareket olabileceği düşüncesi zihinlere gelebilir. Oyunda yer verilen bu husus İslamofobi algısını beslemektedir.

Pubg oyununda yer verdiğimiz unsurlar İslamofobik algıyı doğrudan besleyen hususlar değildir. Oyun içerisinde tespit edilen unsurlar, kullanıcılarda algı oluşturmada etkili olduğu ve onlarda oluşabilecek bu algının İslam dini ve ahlakına uygun olmadığı görülmektedir. Bu oyunda dolaylı olarak İslamofobik unsurları ihtiva eden kareler ve mesajlar kullanıcılara sunularak bu durumların İslam dini ve ahlakı hakkındaki bilgilerde değişimlere ve davranışlarda etkilenmelere sebep olduğu ortaya konmaktadır. Pubg oyununda yer alan İslamofobik algıyı besleyen beş tane kare tespit edilmiştir. Oyun içerisinde yer verilen bu tarz durumlar İslami önyargıların oluşmasında rol oynamaktadır.

### 2.3.2. Call of duty oyun serisinin incelenmesi

Call of duty önce Microsoft Windows platformunda başlamış ve üretilen diğer oyunlarla beraber konsollara da taşınmıştır. Windows, PlayStation, konsol, Android ve IOS gibi birçok platformda oynanan bu oyunun mobile versiyonu kullanıcılardan fazla rağbet görmüştür. Mobile sürümünün indirilme sayısı 2021 yılında 500 milyon kullanıcıyı aşmıştır.<sup>201</sup> Seride yer alan oyunlar Infinity Ward, Treyarch ve Sledgehammer isimli firmalar tarafından farklı zamanlarda geliştirilmiştir.<sup>202</sup> Activision ve Aspyr Media aracılığıyla da piyasaya sürülmüştür. Serinin ilk çıkan oyunu Call of duty 29 Ekim 2003'de çıkarken son oyunu olan Call of duty: Mobile 1 Ekim 2019 tarihinde çıkmıştır.<sup>203</sup> Call of duty seri şeklinde olan bir oyundur. Seri toplamda 175 milyon orijinal kopya satmıştır.<sup>204</sup> Serinin içerisinde birçok oyun vardır. Ancak biz burada konumuzla alakalı olan içerisinde İslamofobik unsurların yer aldığı serinin üç oyununu ele alacağız.

<sup>200</sup> Güç, "Putperestlik", *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi*, 34/367.

<sup>201</sup> Esportimes, "Call of Duty: Mobile İndirme Sayısı Açıklandı!" (Erişim 14 Ocak 2022).

<sup>202</sup> IGN Türkiye, "Activision Yeni Bir Call of Duty Oyununu Duyurdu" (Erişim 24 Şubat 2022).

<sup>203</sup> Shift Delete.Net, "Geçmişten Günümüze Call of Duty!", (Erişim 20 Şubat 2022).

<sup>204</sup> Webtekno, "Call of Duty Serisi Toplamda 175 Milyon'dan Fazla Kopya Sattı!" (Erişim 13 Ocak 2022).

### 2.3.2.1. Call Of Duty 2 Oyununun İncelenmesi

Bu oyun Call of duty serisinin ikinci oyunudur. Infinity Ward ve Aspyr Media tarafından geliştirilen ve Activision yayıncılık tarafından yayınlanan ABD kökenli bu oyun 25 Ekim 2005 tarihinde piyasaya sürülmüştür.<sup>205</sup> Microsoft Windows, Mac OS X ve Xbox 360<sup>206</sup> konsol platformlarında oynanabilen bir oyundur. Oyunun 2005 yılının 25 Ekim tarihinde Microsoft Windows sürümü, yılın 15 Kasım tarihinde Xbox 360 konsol sürümü, 2006 yılının 13 Haziran tarihinde de Mac OS X sürümü çıkmıştır.<sup>207</sup>

Bu oyun birinci şahıs nişancı türünde olan tek oyunculu<sup>208</sup> ve çok oyunculu<sup>209</sup> oyun modunda oynanabilen bir oyundur. Dijital oyun türleri içerisinde aksiyon türüne ait olan oyun, kullanıcılar tarafından serinin en çok beğenilen oyunlarından biridir. Beğenilen özellikleri ise dinamik oynanış yapısı ve gerçekçi olmasıdır.<sup>210</sup> Çeşitli platformlarda oynanan Call of duty'nin Xbox 360 sürümü ilk haftasında 250.000'den fazla kopya satmıştır bu sayı Ocak 2008'de 2 milyonu aşmıştır. 2013 yılının Kasım ayına kadar yaklaşık 6 milyon kopya satmıştır.<sup>211</sup> Oyunun oynanabildiği diğer platformların sattığı kopya sayısı hakkında bir bilgiye ulaşılamamıştır.

Call of duty 2 oyununun hikâyesi II. Dünya Savaşı'nı konu almaktadır. 1941-1945 yılları arasında gerçekleşen savaşın işlendiği bu oyun yirmi yedi bölümden meydana gelmektedir. Bu bölümlerde oyuncular Alman birliklerine karşı Amerika, Rus ve İngiliz cephelerinde savaşarak mücadele ederler. Bu üç cephede ilerleyen oyunun cephelerindeki karakterler farklılık göstermektedir. Amerika cephesinde Bill Taylor gözünden yaşanan olay örgüsü, Rus cephesinde Vasili Ivanoviç Koslov gözünden yaşanır. İngiliz cephesinde ise iki karakterin gözünden olaylar yaşanmaktadır. Bunlar John Davis ve David Welsh'dir. Cepheler içerisinde karakterlerin çeşitliliği ile beraber oyunculara verilen görevler de farklıdır. Rus cephesinde savaşan karakter 1941 yılında Moskova şehrini Almanlara karşı mücadele ederek savunur. 1942 ve 1943 yıllarında Stalingrad'ı Almanlara karşı savunur. Rus cephesindeki oyuncu Ruslara ait olan yerleri Almanlara karşı savunmak için mücadele eder. İngiliz cephesinde de Almanlara karşı bir savaş varlığını sürdürmektedir. Bu cephede savaşan karakterlerden biri John Davis şehri Almanlardan temizlemek için çalışmaktadır. Bundan sonra görevi devralan David Welsh Libya'da savaş içerisinde girmiştir. İlk karaktere bürünen oyuncu Tunus ve Doğu Fransa'da görev yaparak İngiliz cephesindeki görevlerini yerine getirmektedir. Ardından Amerikan cephesine geçilmiştir. Amerikan cephesindeki Bill Taylor isimli karakter Normandiya'yı temizleme çalışması içerisindeydi. Görevini yerine getirdikten sonra Bergstein şehrinde Almanların yaptığı son direniş bastırılmıştır. 1945 yılında bir Alman şehrinde girilen

---

<sup>205</sup> Steam, "Call of Duty 2" (Erişim 13 Ocak 2022).

<sup>206</sup> Microsoft'un ürettiği yedinci jenerasyon oyun konsoludur.

<sup>207</sup> Call of Duty Türkçe Wiki, "Call of Duty 2" (Erişim 21 Şubat 2022).

<sup>208</sup> Oturuma yalnızca bir oyuncunun giriş yapabildiği ve oynanışın daha fazlasına müsaade etmediği video oyunudur.

<sup>209</sup> Aynı oyun ortamında aynı anda birden fazla kişinin yerel olarak oynayabildiği bir video oyunu türüdür.

<sup>210</sup> Webtekno, "Efsane Oyunlar 3: Koca Bir Nesle Patates ile El Bombası Atmayı Öğreten Call of Duty 2'yi Bu Kadar Özel Yapan Neydi?" (Erişim 20 Şubat 2022).

<sup>211</sup> Stringfixer, "Call of Duty 2" (Erişim 14 Ocak 2022).

çatışma ve görevlerin ardından diğer oyuncularla ve bir Amerikalı komutan ile kent meydanında toplanılmakta ve oyun böylelikle tamamlanmaktadır.<sup>212</sup> II. Dünya Savaşı temalı bu oyun üç cephede geçmektedir. Cephelerde verilen görevler yerine getirilince oyun sona erip kazanan belli olmaktadır.

Oyunda yer alan İslamofobik hususlara baktığımızda karşımıza cami minaresine yapılan saldırı çıkmaktadır. II. Dünya Savaşı'nın konu alındığı serinin bu oyununun Rus, İngiliz ve Amerikan cephesi olmak üzere üç cephede geçtiğine değinmiştik. Oyunun İngiliz cephesi bölümünde çavuş John Davis karakterinde olan oyuncu Mısır'da verilen görevleri yerine getirmektedir. Bu bölüm içerisinde şehre girmeye çalışan Alman uçakları bir minareye saldırı yaparak ve vurarak minareyi yok etmektedir.



**Resim 2.7.** Call of duty 2 oyununda minarenin hedef alındığı ve vurulduğu anların ekran görüntüleri

Oyunda mescit görünümünde olan bir yerin kenar kısmında minare yer alıyor. Oyuncu yer verdiğimiz resimde de görüldüğü gibi minareyi hedef alıyor. Uçak içinde olan oyuncu minareye bombardıman yaparak yaklaşıyor. Minareyi vuruyor ve parçalıyor. Yapılan saldırı neticesinde minare yok oluyor.

Oyun içerisinde ilerleme gösterebilmek için bu saldırıları oyuncunun yapması gerekmektedir. Ancak bu görev kullanıcılarda İslam için olumsuz bir tutum oluşturabilmektedir. İslam dininde önemli bir konumda olan câmi ve mescidler bu oyunda saldırıya uğramaktadır. Câmi ve mescidler birlik ve beraberliğin simgesi olarak bireye ait olma duygusunun kazandırıldığı, kaynaşma imkânının sunulduğu ve toplumsal dayanışmanın temellerinin inşa edildiği mekânlardır.<sup>213</sup> Müslümanların bir arada toplandıkları mekânlar olan bu yerlerde Müslüman bir birey kendini konumlandırarak kendini oraya ait hissetmektedir. Din hizmetlerinin yapıldığı mekânlar olan câmi ve mescidlerin İslam'daki önemi büyüktür. Câmi ve

<sup>212</sup> Bilgi Keşif, "Call of Duty 2 İncelemesi - Nostaljik Oyunlar 5" (Erişim 20 Şubat 2022).

<sup>213</sup> Mehmet Kubat, "İslâm Toplumunun Birlik ve Beraberliğini Sağlama Merkezleri Olarak Câmi ve Mescidler", *Birey ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi* 10/2 (2020), 25.



mescidlerdeki din hizmetlerinde öncelik olarak ibadet yer olsa dahi bununla beraber çok geniş hizmetler de yapılmaktadır.<sup>214</sup> Buna Mescid-i Nebevî'yi örnek verebiliriz. İslam'ın ilk müessesesi diyebileceğimiz Mescid-i Nebevî ibadet yapılan bir yer olmakla beraber Hz. Muhammed (s.a.v.)'in sahabelerle, diğer insanlarla sohbet ettiği; dinin esaslarını ve gereklerini anlattığı ve İslam toplumunu alaka eden konuların görüşüldüğü bir yerdi. Ayrıca elçilerin kabul edildiği, yaralıların tedavisinin yapıldığı geniş hizmetlerin yer aldığı bir mekândı.<sup>215</sup> Birçok faaliyetin yapıldığı câmi ve mescidler bireylerin sosyalleşmesinde de önemli rol oynamaktadır. İnsanların birbirleri ile iletişime geçtiği, farklı insanlarla etkileşim yaşadığı bu ortamların sosyalleşme için katkı sağladığını söyleyebiliriz. İslam'ın dini bir simgesi olan ve geniş bir fonksiyona sahip bu mekânların mimari bir yapısı olan minarenin de insan için önemi büyüktür. Bu oyun içerisinde minarenin hedef alınması, oyuncuya yok etme görevinin verilmesi bu mekânın insanlardaki algısını değiştirmek amaçlı olabilir. Zihinlere camilerin bombalanacağı, yok edileceği düşüncesi gelmektedir. Bu durum da oyuncuları İslam'dan uzaklaştırma yönünde yapılmış bir uygulama olabilir. Çeşitli açılardan faaliyetler yapılan câmi ve mescidlerin oyunlarda hedef alınması kullanıcıların bu mekânlara gitmesinin önünde engel bir rol oynayabilmektedir. "Camiye ya da mescide gidersem orada başıma bir hal gelebilir" diye birey düşünerek bu mekânlara gitmekten kendini geri çekebilir. Bu tarz düşünceler ilerleyen boyutlarda İslam'dan korkma haline bürünerek birey ile din arasında mesafe koyabilir. Araya giren mesafe bireyi dinden uzaklaştırabilir.

### 2.3.2.2. Call Of Duty: Black Ops II Oyununun İncelenmesi

Call of duty serisinin dokuzuncu oyunudur. Treyarch tarafından geliştirilen bu oyun Activision tarafından yayımlanmıştır. ABD kökenli oyun 12 Kasım 2012 tarihinde çıkmıştır.<sup>216</sup> Microsoft Windows, Wii U<sup>217</sup>, Xbox 360, PlayStation 3<sup>218</sup>, PS Vita<sup>219</sup> gibi çeşitli platformlarında oyun oynanabilmektedir. Birinci şahıs nişancı türünde, tek ve çok oyunculu modunda oynanabilen aksiyon türünde olan bir oyundur.<sup>220</sup> Wii U sürümü hariç Call of duty: Black ops II oyunu ilk haftasında toplamda 11.22 milyonluk satış rakamına ulaştı. Bu rakama Wii U versiyonunun dâhil edilmemesinin nedeni daha geç çıkmış olmasıdır. Xbox 360 versiyonu 6.21 milyon satarken, PlayStation 3 versiyonu 4.61 milyonluk satış elde etmiştir. PC sürümünün ise 400.859 adet sattığı ifade ediliyor.<sup>221</sup> Oyunun satış rakamları ile ilgili bilgiler 2012 yılına aittir.

<sup>214</sup> Nesimi Yazıcı, "Din Hizmetleri Açısından Caminin Yeri ve Önemi", *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 48/2 (2007), 7.

<sup>215</sup> Yazıcı, "Din Hizmetleri Açısından Caminin Yeri ve Önemi", 8.

<sup>216</sup> Steam, "Call of Duty: Black Ops II" (Erişim 20 Şubat 2022).

<sup>217</sup> Nintendo'nun Wii'nin ardılı olarak piyasaya sürdüğü ev konsoludur.

<sup>218</sup> Sony tarafından 2006 yılında üretilen PlayStation serisinin üçüncü video oyunu konsoludur.

<sup>219</sup> Sony firmasının 17 Aralık 2011 Japonya ve bazı Asya ülkelerinde çıkardığı taşınabilir, çok amaçlı oyun konsoludur.

<sup>220</sup> Steam, "Call of Duty: Black Ops II".

<sup>221</sup> Bölüm Sonu Canavarı (BSC), "CoD: Black Ops 2 İlk Haftasında 11.22 Milyon Sattı" (Erişim 15 Ocak 2022).

Call of duty: Black ops II oyununun hikâyesini ele alalım. Oyun içerisinde karakterlerden biri olan Raul Menendez, Nikaragualı bir uyuşturucu üyesidir. Menendez, Amerika'nın askeriyeye ait olan bilgisayar ağını ele geçirmek istemektedir. Bunun için Çin ve ABD arasındaki insansız hava araçlarının kontrolünü ele geçirmeyi planlamaktadır. Çin ve ABD'nin soğuk savaşında geçen olaylar ve oyunun hikâyesi, bu insansız teknolojiyi korumak için üretilir. Ancak düşman teknolojik bütün makineleri kontrol altına alarak ABD ve Çin'e karşı kullanım gösterirler.<sup>222</sup> Oyun 2025 yılında ayarlanmasına rağmen, köken hikâyesine odaklanmak amacı ile 1980'lerin Soğuk Savaş döneminde başlamaktadır. Oyunun asıl karakterinin muhalif düşmanı Menendez'in çocukluk döneminde başına gelen kaza, Amerika'ya karşı nefret duymasına sebep olmuştur. Yaşadığı kazada kız kardeşi Josephina felç olmuştur. Frank Woods, Alex Mason ve Jason Hudson karakterleri ile Menendez'in yolu kesişir. Woods isimli karakter bir çatışma esnasında esir düşer o dönem Amerikan sempatizanı olan Sawimbi'nin desteği ile bulunur. Woods esir düştüğü süreçte birliğinin Menendez tarafından katledildiğini izler. Katledilen cesetler ile iki hafta boyunca aynı yerde kaldığından dolayı Menendez'e karşı kin duygusu besler. Bu olaylardan sonra Mason ve Woods, Menendez'in peşine düşer. Menendez'in yerini bulmak için giderler ancak gittikleri yerde onu bulamazlar. Ancak kız kardeşi evdedir ve bu baskın sonucunda Menendez'in kız kardeşi Josephina öldürülmüştür. Bu olaydan sonra konu 2025 senesine atlar. Geçen zaman içerisinde Menendez silah yatırımı yapmış, iyi bir plan oluşturmuştur. Yaptığı planı yürürlüğe koymak için Cordis Die isimli hareketi düzenlemiştir. Bu süreçte David Mason, bir ABD askeri görevini yerine getirir. Kod adı ise Section'dur. Amaçları Menendez'i yakalamaktır. Menendez'in yakalanması üzerine kurulu olan bu oyun içerisinde onu yakalamak ve öldürebilmek için oyuncular çaba gösterir. Menendez'in yeri tespit edilir. Section ve arkadaşları onun saklandığı mekâna baskın düzenler. Yaşanan çarpışmalardan sonra Menendez'in saklandığı yere ulaşırlar. Bölgeden kaçma planları yaptığı anlaşılınca onun peşine düşerler ve onu yakalamayı başarırlar. Section tarafından Menendez kafasından vurularak öldürülür. Onun ölmesi ile konulan hedef tamamlandığı için oyun sona ermektedir.<sup>223</sup> Amerika'ya karşı nefret duygusu besleyen karakterin bulunması yönünde ilerleyen bu oyun, karakterin ele geçirilip öldürülmesi ile tamamlanmaktadır.

Oyun içerisinde yer alan İslamofobik husus, Müslüman halkın terörist olarak lanse ediliyor olmasıdır. Oyunda, Müslümanlar ellerindeki teknolojiyi dünyanın geleceğine tehdit için kullanmaktadır.<sup>224</sup> Oyunun birçok yerinde Arapça Allah ve Muhammed lafızları bulunmaktadır. Değindiğimiz karede yuvarlak bir çerçevenin içinde tezhip sanatıyla yapılmış bir eser yer almaktadır. Bu karede oyuncu tarafından Allah lafzına nişan alındığı görülmektedir.

---

<sup>222</sup> Carrie Andersen, "Games of Drones: The Uneasy Future of the Soldier-Hero in Call of Duty: Black Ops II", *Surveillance & Society* 12/3 (2014), 360.

<sup>223</sup> Wikiwand, "Call of Duty: Black Ops II" (Erişim 21 Şubat 2022).

<sup>224</sup> T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı, "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi" (Erişim 17 Ocak 2022).



**Resim 2.8.** Call of duty: Black ops 2 Allah Lafzının Nişan Alındığının Ekran Görüntüsü

Din yapısı gereği sosyalleşmeye etki eden bir kavramdır. Din ve sosyalleşme kavramları arasında karşılıklı bir etkileşim vardır sosyalleşme dini, din de onu etkilemektedir. Din ile sosyalleşme ilişkisi dinsel sosyalleşme kavramını oluşturmaktadır. Din, sosyalleşme süreci içinde bireyler üzerinde etki bırakırken sosyalleşme de bireylere dinlerini öğrenebilme ve yaşayabilme imkânı sunmaktadır.<sup>225</sup> Bireyin dini değer, kural ve pratikleri öğrenmesinde dinin etkisi vardır. Dinsel sosyalleşme; bireyin, yaşadığı toplumun dini değer, inanç ve pratiklerini öğrenip içsel bir hale getirilmesi olarak ifade edilebilir. Bireyin toplumun dini hakkında bilgileri öğrendiği zaman dilimine dinsel sosyalleşme süreci denir. Bu süreç boyunca birey toplumun dini açıdan kültürünü öğrenir ve bu kültürü kişiliğine yansıtır. Bu şekilde yaparak dini yaşamında toplumsal çevreyle uyumlu bir hale gelir.<sup>226</sup> Bir dinin emir ve yasaklarını belirleyen Allah'ın, bunları topluluğa yayan peygamberin de bu sosyalleşme süreci içinde etkisini göz ardı edemeyiz. Yaratıcı olan Allah ve İslam dininin son peygamberi olan Hz. Muhammed (s.a.v.)'in bireylerin sosyalleşme ilişkilerinde yeri büyüktür. Allah'ın Hz. Muhammed (s.a.v.)'e vahiy aracılığıyla indirdiği kitapta yazılı olan konular dinin sınırlarını oluşturmaktadır. Hz. Muhammed (s.a.v.) de indirilen bu emir ve yasakları insanlara yaymakla görevlendirilmiştir. Burada sözü edilen din İslam'dır. İslam dininin ibadet, inanç ilkeleri ve ahlaki değerleri, Müslümanların sosyal hayatını etkilemektedir.<sup>227</sup>

Sınırları belirli olan dinin çerçevesi içinde birey kendini şekillendirmektedir. Dinin gereklerini yerine getiren Müslüman bireylerin gözünde Allah ve Hz. Muhammed (s.a.v.)'in yeri de büyüktür. Oyunda Allah lafzına nişan alınması, İslam'a karşı ön yargı ve olumsuz fikirlerin oluşmasına sebep olabilir. Oyun içerisinde Müslümanların ellerindeki teknolojiyi dünyanın geleceği için tehdit olarak kullandığı lanse ediliyor. Oyundaki bu durum ile, Allah ve Hz.

<sup>225</sup> Ejder Okumuş, "Din ve Sosyalleşme", *Electronic Turkish Studies* 9/11 (2014), 434.

<sup>226</sup> Okumuş, "Din ve Sosyalleşme", 443.

<sup>227</sup> Hüseyin Yılmaz, "Yaygın Din Eğitimi Kurumları ve Toplumsal Barış", *Cumhuriyet Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 5/2 (2001), 331.

Muhammed (s.a.v.)'in isimlerinin yayılması ve Müslüman nüfusun artıp dünyayı tehdit edebileceği mesajı verilmek isteniyor olabilir. Oyunda kullanıcıya bu isimleri nişan aldırarak bu isimlerin unutturulmak için çabaladığı, yok edilmesi için çalışıldığı fikirlerini akıllara getirmektedir. Yer verilen bu hususlar İslam dinine karşı önyargılı bir bakış açısına sebep olabilir. Oyunda tehdit unsuru olarak sunulan İslam'a karşı kullanıcılar arasında farklı fikirler oluşarak dinin farklı anlaşılmasına, yorumlanmasına neden olabilir. İslam'a karşı ön yargılı, ayrımcı bir yol izleyen İslamofobi algısını bu durum beslemektedir.

### 2.3.2.3. Call Of Duty: Modern Warfare 2 Oyununun İncelenmesi

Call of duty: Modern warfare 2 ya da resmi olmayan adı ile Call of duty 6, Infinity Ward yapımında olan bir oyundur. Birinci şahıs nişancı tarzında bir video oyunudur. ABD kökenli oyunun çıkış tarihi 12 Kasım 2009'dur. Infinity Ward tarafından geliştirilen oyun Activision tarafından yayımlanmıştır.<sup>228</sup> Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo DS<sup>229</sup> ve BlackBerry<sup>230</sup> platformlarında oynanabilen bir oyundur. Oyunun platformlarının çıkış tarihi 2009'dur. Diğer Call of duty oyunları gibi Modern warfare 2'de tek ve çok oyunculu modunda oynanabilen ve dijital oyun türleri arasında aksiyon türüne ait olan bir oyundur.<sup>231</sup> Oyun sadece ABD ve İngiltere'de 24 saatte 4.7 milyon satış yaparak eğlence dünyasının tarihinde en kısa sürede en büyük başarıya ulaşan ürün unvanını kazandı.<sup>232</sup> Oyun, tarihteki en çok oynanan çevrimiçi video oyunu olarak 2009 Guinness Rekorlar Kitabına girmiştir.<sup>233</sup>

Modern warfare 2, Call of duty 4: Modern warfare oyununun devamı niteliğinde olup aynı olay seyrinde devam eder. Oyunun karakterlerinden olan Joseph Allen, 2016 yılında Afganistan'a yerleşmiş Birleşik Devletlere ait olan ordu ile beraber bir kenti isyancıların elinden almalarına yardım eden askeri operasyona katılır. General Shepherd, Allen'ın kabiliyetlerinden etkilenerek seçkin birlik olan Görev Gücü 141'e onu dâhil eder. Allen yakın zamanda gerçekleşecek bir göreve hazırlık yaparken, Kaptan John Soap MacTavish ve Çavuş Gary Roach Sanderson Ruslara ait olan bir hava üssüne girer. Buraya girilmesinin amacı Amerikan uydusundan düşen bir Saldırı Karakterizasyon Sistemi parçasını almaktır. CIA için gizli göreve gönderilen Allen, Moskova şehrinde yer alan bir havaalanındaki silahlı saldırıda Vladimir Makarov'un yanına katılır. Makarov, Allen'ı öldürür ve Rusya ile ABD arasında bir savaşı fitillemek için vücudunu orada bırakır.<sup>234</sup> Rusya, ABD'nin doğusunda beklenmedik bir istila başlatarak misilleme yapar. Ancak sonra Shepherd ve kendi özel askeri gücü tarafından ihanete uğrayarak öldürülür. Price ve Soap, Shepherd'ın ihanetini öğrenerek onu aramaya başlar. Ondan intikam almak için peşine düşen karakterler Shepherd'ın olduğu yeri bularak oraya baskın düzenlerler. Shepherd helikopter yardımıyla kaçmaya çalışır iken Price ve Soap peşine

<sup>228</sup> Steam, "Call of Duty: Modern Warfare 2" (Erişim 22 Şubat 2022).

<sup>229</sup> Nintendo'nun 2004'te çıkardığı bir dokunmatik ekrana ve Wi-Fi bağlantısı sahip olan portatif el konsoludur.

<sup>230</sup> Kanadalı bir telekomünikasyon ve kablosuz cihaz üreticisidir.

<sup>231</sup> Steam, "Call of Duty: Modern Warfare 2".

<sup>232</sup> Gerald A. Voorhees vd., *Guns, Grenades and Grunts: First-Person Shooter Games* (PDF: Continuum, 2012), 389.

<sup>233</sup> Steam, "Call Of Duty: Modern Warfare 2".

<sup>234</sup> Ronnie Whaley, "Through A Scope, Darkly: A Marxist Interpretation of Call of Duty: Modern Warfare 2", *The Drew Review* 5 (April 2012), 77.

düŖer. Price helikopteri düŖürür ve o sırada Soap, kaza yerine dođru ilerleyerek Shepherd'ı öldürmeye çalıŖır. Ancak Soap göđsünden yaralanır. Price gelip Shepherd ile kavga ederken Soap bıçađını çekerek onu öldürür. Daha sonra kendine gelen Price, helikoptere bindirmek için kaldırılır ve oyun böylelikle sona erer.<sup>235</sup>

Oyunda olan İslamofobik unsur ise, oyun içerisinde oyuncu evin odalarını gezerken girdiđi evin banyosunda bir resim ile karŖılaŖır. Kirler içerisindeki bir klozetin üzerinde yer alan resmin çerçevesinde “Allah güzeldir. Güzel olanı sever” mealindeki hadıs-i Ŗerif Arapça olarak yazmaktadır.



**Resim 2. 9.** Call of duty: Modern warfare 2 oyunundaki hadıs-i Ŗerif' in yer aldıđı resmin ekran görüntüleri

Resimde de görüldüđü gibi oyuncu elinde tüfekle banyoya girmektedir. KarŖılaŖtıđı durum ise klozetin üzerinde yer alan hadıs-i Ŗerif yazılı resim çerçevesidir.

Hadıslerin kaynađı Hz. Muhammed (s.a.v.)'dir. Hz. Muhammed (s.a.v.) Allah tarafından ona gönderilen vahyi insanlara açıklamıŖ, bunun bireysel ve toplumsal olarak yaŖama nasıl aktarılacađını kendi hayatında bizzat yaŖayarak göstermiŖtir. Hadısler, Müslümanların gündelik hayatta karŖılaŖtıkları sorunlar ve çeliŖkili durumlarda baŖvurdukları bir kaynaktır. Hadıs; Kur'an'ın daha iyi anlaşılması için yorumlaması yapılmıŖ bir ilimdir. İslam dininin nasıl yaŖanılacađını gösteren bir örnektir.<sup>236</sup> Bir sorun ile karŖı karŖıya kalındıđı zaman Müslümanların, sorunun çözüm yolunu aradıkları kaynaklardan biri hadıslerdir. Kur'an'ın bir nevi yorumlaması olan hadısler, Kur'an'da yer verilen konuları açıklamaktadır.<sup>237</sup>

<sup>235</sup> En Ucuz Oyun, “Call of Duty Modern Warfare 2 Hikâyesi” (EriŖim 18 Ocak 2022).

<sup>236</sup> Ahmet Yıldırım, “İslam Düşüncesinde Hadisin Yeri ve Önemi”, *Göller Bölgesi Aylık Hakemli Ekonomi ve Kültür Dergisi Ayrıntı* 3/34 (2016), 34.

<sup>237</sup> Yıldırım, “İslam Düşüncesinde Hadisin Yeri ve Önemi”, 34.

Müslümanlar, yaşamı bütünü ile kapsayan, bireyi içten ve dıştan kuşatma altına alan, bireyi duygu, inanç ve fikirleriyle bir bütün olarak kavrayan ve onu yönlendiren bir kurum olarak dini görmektedir. İslam; duygu ve inanç, eylem ve ahlaktan ibaret olan bir dindir. Yaşamın içerisinde görülebilen bir değer ahlaktır.<sup>238</sup> Hadîsler dinin inanan bireylerden istedikleri durumları açıklığa kavuşturan, onlarda bulunması gereken ahlaki değerlere yer veren kaynaklardan biridir.

Birçok konuyla beraber toplumsal konularda da Müslüman bireylere ışık tutan hadîslerden biri, oyun içerisinde banyonun bir duvarında konumlandırılmıştır. Bu karşılaşılan durum Müslümanların hadîs hakkındaki düşüncelerini etkileyebilecek bir husustur. Oyundaki 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 saklanabileceği fikrini kullanıcılara düşündürülebilir. Ayrıca oyunda hadîsin yazılı olduğu çerçeve banyoda yer almakla beraber kirliliğin duvarın üzerine yerleştirilmiştir. Bu da oyunu oynayan kullanıcılarda hadîse karşı ön yargı oluşmasına sebep olabilir. Temiz olmayan bir duvar üzerine yerleştirilmiş hadîs-i şerif yazılı resim “hadîs, o kadar da değerli değil ki kirliliğin duvar üzerine yerleştirilmiş” imajını kullanıcılara verebilir. Asli ihtiyaçlarımızı gidermek için kullandığımız bu mekânlarda âyet, hadîs gibi yazıların yer alması dinimiz açısından uygun görülmemektedir. Tuvalete giderken kişinin üzerinde Allah isminin yazılı olduğu kâğıt, kitap veya mushaf bulunması mekrûhtur yani İslam dininde bu tip davranışların yapılmaması istenmiştir.<sup>239</sup> Hz. Muhammed (s.a.v.)'in, yüzüğünün üzerinde Muhammedün Resûlullah ibaresi yazılı olduğu için tuvalete gitmeden önce yüzüğünü çıkardığı rivâyet edilmektedir.<sup>240</sup> İslam dininde bu kadar önemli bir yeri olan hadîslerin, oyun içerisinde böyle bir muamele görmesi onların değerini azaltmak için yapılabileceği düşüncesini zihinlere getirebilir. Kullanıcılarda hadîse karşı ön yargılı tavır, dışlamacı bir hadîs tasavvuru oluşmasına sebep olabilir. Hadîslere karşı oluşan bakış açısı İslam'ı da etkileyerek İslamofobik algıyı güçlendirmektedir.

Call of duty serisinin üç tane oyununda İslamofobik unsurları ihtiva eden kareler tespit edilmiştir. Bu karelerde doğrudan İslam dininin kutsal mekânı olan cami minaresine, yaratıcının isimlerinden biri olan Allah lafzına, din içerisinde önemli ve büyük bir yeri olan hadîslere karşı yapılan hakaret ve saldırılar İslamofobik algıyı beslemektedir. Bu tarz davranışlara maruz kalan kullanıcıların dini algılayış şekillerinde farklılıklar olabilmektedir. Kullanıcıların zihinlerinde İslam'a karşı bir ön yargı oluşmasına sebep olabilmektedir.

---

<sup>238</sup> Maksut Çetin, “Dindarlık-Ahlak İlişkisi ve Dînî-Toplumsal Yansımaları”, *Mizânü'l-Hak: İslami İlimler Dergisi* 13 (Aralık 2021), 103.

<sup>239</sup> Diyanet İşleri Başkanlığı (DİB), “Din İşleri Yüksek Kurulu Başkanlığı” (Erişim 18 Ocak 2022).

<sup>240</sup> Ebû Dâvûd Süleyman b. Eş'as Es-Sicistani, *Sünen-i Ebî Dâvûd ve Tercemesi*, çev. İbrahim Koçaşlı (PDF: Erkam Yayınları, 2014), 4942.

### 2.3.3. Resident evil oyun serisinin incelenmesi

Resident evil, Capcom tarafından geliştirilen ve yayımlanan Japonya kökenli bir oyun serisidir.<sup>241</sup> Japonlar tarafından yapılmış olan bu seri çizgi romanlar, romanlar ve filmlerle de oyuncu karşısına çıkmıştır. Serinin son çıkan oyunu Resident evil village ile serinin toplam yirmi altı oyunu olmuştur. Seri; Android, iOS, Windows, Sony firması tarafından üretilen PlayStation konsollarında, Xbox One, Xbox 360 konsolları ve Nintendo tarafından üretilen konsollarda oynanabilmektedir.<sup>242</sup> Serinin ilk çıkan oyunu Resident evil, 25 sene önce 1996 yılında çıkmıştır. Capcom yayımcılığının en beğenilen oyunlarından olan ve en çok satan serisi olan Resident evil serisi dünya çapında 100 milyon adet kopya satmıştır. Daha önce 90 milyon satan seri en çok satan korku oyunu unvanını almışken, 2020 yılında 100 milyon adet satarak kendi rekorunu kırmıştır.<sup>243</sup> Seri yirmi altı oyundan oluşurken biz burada konumuzla alakalı olan iki serisi ele alacağız. Serinin iki adet oyununda İslamofobik unsurların yer aldığı bilgisine ulaştık ve araştırmamızda bu oyunları ele alıp inceleyeceğiz.

#### 2.3.3.1. Resident Evil 4 Oyununun İncelenmesi

Capcom tarafından geliştirilip dağıtımı yapılan bir oyundur.<sup>244</sup> Serinin dördüncü oyunu olan bu oyun ilk olarak ABD’de 11 Ocak 2005 tarihinde GameCube<sup>245</sup> platformu için piyasaya sürülmüştür. 2005 yılında PlayStation 2 konsolu için düzenlenen oyun, 2007 yılında bilgisayar ve Wii<sup>246</sup> platformları içinde hazırlanmıştır. GameCube, PlayStation 2<sup>247</sup>, PlayStation 3, Wii ve Windows gibi farklı platformlarında oynanabilen bir oyundur. Resident evil 4, 2005’te yani çıktığı yılda yılın oyunu seçilmiştir.<sup>248</sup> Oyun firması Capcom tarafından 2017 yılının açıklanan verilerine göre bu oyun 7 milyon adet satmıştır.<sup>249</sup> Dijital oyun türleri sınıflandırılmasından aksiyon türüne ait olan bu oyun üçüncü şahıs aksiyon oyunudur.<sup>250</sup>

Resident evil 4 oyununun ilerleyiş hikâyesi ise şu şekildedir. Umbrella şirketi tarafından gerçekleştirilen virüs deneyleri sebebi ile Raccoon kenti 1998 yılı içinde çok sayıda can ve mal kaybı vererek ciddi zarara uğramıştır. Şirket, diğer kentlere virüsün yayılmasının önüne geçmek için Raccoon kentini nükleer bir silah ile ortadan kaldırmıştır. Leon’un Raccoon kentinden kurtulduğu öğrenilince ABD ajanı görevine getirilmiştir. Leon bir süre sonra ABD

---

<sup>241</sup> T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı, “Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi”.

<sup>242</sup> Oyun Gezer, “Dünden Bugüne Resident Evil Serisi” (Erişim 20 Ocak 2022).

<sup>243</sup> Merlin’in Kazanı, “Resident Evil Serisi Dünya Çapında 100 Milyon Adet Sattı” (Erişim 20 Ocak 2022).

<sup>244</sup> Steam, “Resident Evil 4” (Erişim 24 Şubat 2022).

<sup>245</sup> Nintendo tarafından 2001 yılında Japonya ve Kuzey Amerika’da ve 2002’de Avrupa ve Avustralya’da yayınlanan bir ev tipi video oyun konsoludur.

<sup>246</sup> Nintendo firmasının geliştirdiği ve 17 Kasım 2006’da piyasaya sürmüş olduğu bir oyun konsoludur.

<sup>247</sup> Sony’nin 2000 yılında ürettiği ikinci video oyunu konsoludur.

<sup>248</sup> Stone Librande, “Resident Evil 4: The Mercenaries Mini-Game”, *In Well Played 2.0: Video Games, Value and Meaning* (2010), 253-254.

<sup>249</sup> Leadergamer, “Capcom Tarafından Resident Evil Oyunlarının Satış Rakamları” (Erişim 20 Ocak 2022).

<sup>250</sup> Strategyturk, “Dünden Bugüne Resident Evil” (Erişim 21 Ocak 2022).

başkanının kızını kurtarmak amacıyla İspanya'ya gitmek ile vazifelendirilmiştir. ABD başkanının kızı olan Ashley Graham'ı tespit edilmeyen bir örgüt kaçırmıştır. Leon, burada karşılaştığı örgüt üyeleri tarafından saldırıya uğradıktan sonra Luis isimli biriyle tanışır. Onun yardımı ile Leon, Ashley'i bularak onu kurtarır. Ancak onu kaçıran örgütün lideri bir virüsü şırınga ile onun vücuduna vermiştir. Bir şekilde örgütün elinden kaçmayı başarırlar. Ashley'i kurtarmak için bir tedavi ararken mücadeleler içine girdiklerinde ona yardım eden Luis'in aslında örgüt için çalıştığını öğrenir. Ashley yine kaçırlır ve bu sefer bir adaya götürülür. Leon bir şekilde adaya sızarak kızı kurtarır ve adayı havaya uçurur. Bu şekilde oyunda sona ermiş olur.<sup>251</sup>

Oyun içerisindeki İslamofobik hususlara baktığımızda karşımıza Hz. Muhammed (s.a.v.)'in kabrinin bulunduğu mescidin kapısını anımsatan bir kapı çıkmıştır. Oyun içerisinde Hz. Muhammed (s.a.v.)'in kabrinin olduğu mescidin kapısına benzeyen kapı, zombilerin bulunduğu yerin giriş kapısı olarak tasvir edilmiştir.



**Resim 2.10.** Resident evil 4 oyunundaki Mescid-i Nebevî'nin kapısının benzerinin ekran görüntüsü

Oyunun bir bölümünde oyuncu bir kapıdan geçtikten sonra fazla sayıda zombi saldırısına uğramaktadır. Bu kapı oyunda kötülöklere açılan kapı olarak betimlenmiştir. Bu kapının işlemleri de Mescid-i Nebevî'nin kapısının işlemesine benzer işlemlere sahiptir. Kapının orta kısmında yuvarlak çerçevenin içerisinde ise bafomet<sup>252</sup> figürü yer almaktadır. Bu kapıya bafomet figürü oyunda eklenmiştir. Resimde görülen sağ taraftaki kapı Mescid-i Nebevî'nin kapısı iken sol taraftaki kapı oyunda yer verilen kapıdır. Kapıların birbirlerine bu kadar benzer oluşu dikkatleri çekmektedir.

<sup>251</sup> Türkçe Bilgi, "Resident Evil 4" (Erişim 23 Şubat 2022).

<sup>252</sup> Bafomet, 14. yüzyıl başlarında Katolik Kilisesi tarafından aforoz edilen tapınak şövalyelerinin taptığı iddia edilen şeytanî figürdür.



Bireyler, duygu ve düşüncelerini ifade ederken sembolleri kullanmaktadır. Sembol denildiğinde çoğunlukla bireyin çevresinde bulunan nesnelere kast edilmektedir. Sembolizm din içerisinde önemli bir rol oynamaktadır. Binaların şekli, sesler, müzik inanmanın simgeleridir.<sup>253</sup> Birey çeşitli nesnelere görünenin ötesinde bir anlam yükleyebilmektedir. Bu yüklediği anlamın bireyin dini yaşamını üzerinde etkisi vardır. Dini sembolizm, “dini inancın temel esaslarını, inancın ifade edildiği araç ve gereçleri, dini ritüellerde kullanılan nesnelere ve davranışları ifade eder.”<sup>254</sup> Birey kabul ettikleri dinin esaslarını, ibadetlerinde kullandıkları nesnelere ve yaptıkları faaliyetleri gündelik yaşamda gösterir. Bu gösterimde de yardımcı rol oynayanlar sembol ve simgelerdir. Buradan hareketle simge ve sembolleri dini toplumsal alanda görünür kılan olgular şeklinde ifade edebiliriz. Sembollerin kullanımı içerisinde risk barındırır. Bu risk, sembollerin anlam kaybına uğramasıdır. Çeşitli anlamlar yüklenen semboller başlangıçtaki anlamını kaybedebilir.<sup>255</sup> Gündelik yaşamda farklı şekillerde konumlandırılan simge ve semboller ilk ortaya çıktığı anlamdan uzaklaşabilir. Buna sebep olan durum bakış açısıdır. Kitlelere verilmek istenen hususlar istekler doğrultusunda şekillenir. Bir simge, sembol sunulduğu şekilde bireylerin üzerinde kalabilir. Bireyin düşüncesi, algısı farklı olsa dahi bu durumlardan etkilenebilir.

İslam dininde sembolik bir unsur olan Mescid-i Nebevî'nin kapısı oyun içerisinde kötülöklere, zombilere açılan bir kapı olarak betimlenmiştir. Bu tutum oyuncularında Mescid-i Nebevî ve Hz. Muhammed (s.a.v.) hakkında olumsuz algı oluşturabilir. Mescidin kapısı ile oyunda yer alan kapının işlemelerinin benzer olması oyuncu da mescide girince kötü yaratıklarla, olumsuz durumlarla karşılaşacağı fikrini düşündürebilir. Bu fikir, sonrasında şekil değiştirerek davranışlarda da kendini gösterebilir. Kötü olan şeylerin kapının arkasında var olduğunu düşünen oyuncu, onlarla mücadele etmek için o mekâna yani mescide karşı saldırı düzenleyebilir. Orayı yok ederek kötü, olumsuz durumlardan tamamen kurtulmak isteyebilir. Oyundaki kapının üstünde yer alan bafomet figürü ise değinilecek bir başka olumsuz durumdur. Tapınılan bir şeytani figür olan bafomet figürünün oyunda yer alması kullanıcıların oynadığı zaman fark etmediği ya da edemediği bir unsur olsa da o anda bilinçaltına yerleşen bir husustur. Bilinçaltı, kişinin farkında olmadan beyninin bilinçdışı çalışan, vücudundaki istemsiz kaslarını yöneten, bütün duygularla algılanan her şeyi gerektiğinde kullanmak üzere bilince veren parçasıdır. Bilinçaltı, kişi uyurken bile çalışan benzersiz bir sistemdir.<sup>256</sup> Bilinçaltına yerleşen olaylar, karşılaştığı bir durum karşısında var olan bu olumsuzlukları gün yüzüne çıkararak kullanıcıyı şekillendirebilir. Oyun oynarken bilinçaltına yerleşen bu kareler oyuncuyu etkileyerek onun İslam'a karşı olumsuz düşünceler, davranışlar ve tutumlar sergilemesine yol açabilir. Oyunda yer verilen bu kare bireyin anlam dünyasını olumsuz olarak

<sup>253</sup> J. Heywood Thomas, “Religious Language as Symbolism”, *Religious Studies* 1/1 (1965), 90.

<sup>254</sup> Hüsnü Aydeniz, “Dini Semboller, Sembolün Anlam Kaybı ve Etkilerine Gelenekselci Bir Yaklaşım (Rene Guenon Örneği)”, *Ekev Akademi Dergisi* 48 (Yaz 2011), 77.

<sup>255</sup> Aydeniz, “Dini Semboller, Sembolün Anlam Kaybı ve Etkilerine Gelenekselci Bir Yaklaşım (Rene Guenon Örneği)”, 77.

<sup>256</sup> Enstitü, “Bilinçaltı Nedir?” (Erişim 21 Ocak 2022).

etkileyebilir. Bireyin kendi zihninde var olan bilgilerin bu şekilde sunulması bildiklerini alt üst etmesi ihtimal dahilinde olan bir durumdur.

### 2.3.3.2. Resident Evil 5 Oyununun İncelenmesi

Resident Evil 5, Capcom şirketi tarafından geliştirilip dağıtılan hayatta kalma mücadelesi verilen ve aksiyon, macera türünde olan bir oyundur.<sup>257</sup> Serinin yedinci oyunu olan Resident Evil 5, 2009 yılının 5 Mart tarihinde çıkmış Japonya kökenli oyunlardan biridir. PlayStation 3, Xbox 360 ve Windows platformlarında oynanabilen bir oyundur.<sup>258</sup> Amerika ve Avrupa'da 13 Mart 2009'da PlayStation 3 ve Xbox 360 sürümleri çıkarken Windows sürümü 2009 yılının Eylül ayında oyuncuların kullanımına sunulmuştur. Oyun, kullanıcılara sunulduktan üç hafta sonra 2 milyon satış rakamına ulaşmıştır. 2009 yılının Eylül ayına gelindiğinde ise dünya üzerindeki satışı 5.3 milyon olmuştur.<sup>259</sup> 2021 yılında edinilen bilgilere göre serinin bu oyunu 7.9 milyon satış rakamına ulaşmıştır.<sup>260</sup>

Resident evil 5 oyunu, Batılı bir kahramanın gözünden Afrika'da olan zombilere odaklanmıştır. Oyun, sömürgecilikten kalan izler ile biçimlenen Afrika'yı konu almaktadır. Afrika'da alt sınıflarda bulunanlar zombi olarak görülmektedir. Bunun sebebi olarak da Batı dünyasında yapılan protestolar ve iç savaşın bıraktığı etki sebebiyle haklarını alamamış çeteler olarak görülmeleridir. Oyun, ana karakterin muhalifi olan Albert Wesker'i bulmaya çalışılan hikâye içeriğiyle ilerlemektedir. Oyun içerisinde onu bulmaya çalışan ana karakterler çeşitli mücadeleler vererek Wesker'i öldürmüşlerdir.<sup>261</sup> Oyunun kütüphanede geçen bir sahnesinde birçok kitap rafta yer almaktadır. Göze çarpan İslamofobik husus ise bütün kitaplar kitaplığın rafında bulunurken Kur'an-ı Kerim'in yerde olmasıdır.



<sup>257</sup> Steam, "Resident Evil 5" (Erişim 24 Şubat 2022).

<sup>258</sup> T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı, "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi".

<sup>259</sup> Google Arts & Culture, "Resident Evil 5" (Erişim 24 Şubat 2022).

<sup>260</sup> Webtekno, "Hangi Resident Evil Oyununun Kaç Adet Sattığı Açıklandı" (Erişim 21 Ocak 2022).

<sup>261</sup> Hanli Geyser – Pippa Tshabalala, "Return to Darkness: Representations of Africa in Resident Evil 5", *In Digra Conference 6* (Eylül 2011).

**Resim 2.11.** Resident Evil 5 oyununda kitapların rafta Kur'ân-ı Kerîm'in yerde bulunduğu karelerin ekran görüntüleri

Kutsal metinler; her bir dinde yapılması gerekenleri, kaçınılması gereken durumlar, neyin doğru neyin yanlış olduğuna dair bütün bilgileri, ilk inananların başlarına gelen olayları ve karşı karşıya kaldığı zorlukları anlatmaktadır. Kutsal metinler; inananlarının hedeflerini, içinde yaşanan toplumun saptamalarını ve buna benzer durumları dile getirmektedir.<sup>262</sup> Bir dini benimsemiş olan birey artık o dinin mensubu sayıldığı için bu metinlerde yer alan hususlara göre hareket etmesi gerekmektedir. Ancak herkesin bu durumları aynı şekilde anlamlandırmalarını bekleyemeyiz. Her bir bireyin anlama kapasitesi, kabiliyetleri, ilgilerinde farklılıklar olduğu için çeşitli anlamların ortaya çıkması doğal bir durumdur.<sup>263</sup> Bireylerin mensubu oldukları din hakkındaki her şeyi öğrenebilecekleri, karşılaştıkları sorunlar karşısında başvurabilecekleri kutsal metinlerin varlığı onların hayatlarını şekillendirecektir. Din benden bazı şeyleri yapmamı bazılarını da yapmamamı istiyor diye düşünen birey davranışlarını ona göre gerçekleştirecektir. Toplumsal hayat içerisindeki ahlaki değerlerle ilgili hususlar da bu metinler içinde yer almaktadır.

Oyunda bütün kitaplar kitaplıkta yer alırken Kur'ân'ın yerde olması ona verilen değeri yok etme amaçlı olabilir. Müslümanlar tarafından yol gösterici, kılavuz, rehber olarak görülen kitabın oyun içerisinde yere konularak böyle bir muamele görmesi zihinlere neden sadece Kur'ân yerde sorusunu getirmektedir. Sahnede birçok kitap bulunmasına rağmen yerde bulunan tek kitap Kur'ân' dır. Bu kitap değerli değil, önemli değil mesajı kullanıcıya verilmek isteniyor olması ihtimal dâhilindedir. Diğer kitapların rafta bulunması da akılları karıştıran bir durumdur. "Raflarda bulunan kitaplar önemli de Kur'ân ikinci sınıf muamelesi görüyor" imajını kullanıcılara veriyor olabilir. Batı dünyası tarafından ikinci sınıf görülen İslam'a karşı oyunda sergilenen bu tutum, onların bu yorumunu destekler niteliktedir. Kur'ân'a karşı gösterilen bu tutum İslam dinini benimsemiş bir kullanıcının fikirlerini etkileyebilir. Dini tarafından önemli bir yerde olan kitabı oyunda yerde görmesi kullanıcıya "benim değer verdiğim bir kitap neden yerde, benim kitabım kabul edilebilir değil mi" sorularını düşündürebilir. Diğer kitaplar rafta olduğu için ayrımcı bir duruma maruz kaldığını, dışlandığını hissedebilir. İslamofobinin farklı tezahürleri olan ayrımcılık, dışlayıcılık algılarını oyunda yer verilen bu unsur güçlendirmektedir.

Resident evil serisinin iki tane oyununda İslamofobik unsurların yer aldığı kareler belirlenmiştir. Bu karelerde İslam dininde önemli ve çok amaçlı işlevi olan mescidin kapısına benzer bir kapının yapılması, kutsal kitapları olan Kur'ân-ı Kerîm'in gördüğü muamele

---

<sup>262</sup> Vehbi Başer, "Sosyal Bilimler Açısından Kutsal Metinlerin Anlaşılması", 2. Kur'an Sempozyumu, ed. Mehmet Akif Ersin vd. (Ankara: Bilgi Vakfı Yayınları, 1996), 19.

<sup>263</sup> Başer, "Sosyal Bilimler Açısından Kutsal Metinlerin Anlaşılması", 19-20.

İslamofobi algısını güçlendirmektedir. Bu tarz durumlar İslam hakkında bireylerde ön yargılı fikirler oluşturabilmektedir.



## SONUÇ

Geçmişten günümüze hayatımızda birçok şey değişip farklılaştığı gibi bu değişim ve dönüşüm oyunlar içerisinde de kendini göstermektedir. Bireyler tarafından bir eğlenme aracı olarak kullanılan oyun ilerleyen teknolojinin etkisi ile dijital bir hal almaktadır. Geleneksel oyunlarla oyunun belli bir sistematiği olması, kurallara uyulması gerektiği gibi özellikler bakımından benzerlik göstermektedir. Ancak dijital oyunların ağ ortamında oynanabilmesi, bir anda birden fazla oyuncu ile eş zamanlı oynama imkânı sunması açısından geleneksel oyunlardan farklılık göstermektedir. Bu duruma ek olarak dijital oyunlar farklı arkadaş çevreleri ve çeşitli gruplarla tanışma imkânı sunması, dünyanın her bir yerinden insanlarla iletişim sağlayabilme fırsatı gibi durumları oyuncuya sağladığı için bu oyunların tercih edilme sayılarında gün geçtikçe artış gerçekleşmektedir.

Bireye dijital bir ortam sunan dijital oyunlar üzerinden bir ırkın, dinin, ideolojinin savunuculuğu yapılabilirken bunun tersi olan olumsuzlama, dışlama, ayrımcılık gibi durumlar da yapılabilir. Dünya genelinde en çok satan oyunlara bakıldığında oyunların her bir bölümünde bazen her bir saniyesinde kırılan kemiklerin, koparılan kafaların, akan kanın ve bunun gibi daha birçok olumsuz içeriklerin var olduğu görülmektedir. Bu durumların korku, nefret, düşmanlık gibi hususların oluşmasında etkisi olduğu ifade edilmektedir. Sosyalleşme için ortam sunan yerlerden biri olan dijital oyunlar; bireyin kendini ifade edebildiği yerlerden biridir. Birey, gündelik hayat içerisinde toplum tarafından dışlanacağını düşündüğü için yani sosyal olarak çekinme yaşadığından dolayı gerçekleştiremediği tutum ve davranışları oyunda rahatlıkla ortaya koyabilmektedir. Bunun sebebi ise oyunda kendisinin kim olduğunu karşı taraftakilerin anlayamaması olabilmektedir. Oyunlar içerisinde yer verilen kavga, şiddet, düşmanlık gibi durumlara maruz kalan kullanıcılar bunları normal görerek gündelik yaşam içerisinde de uygulamak isteyebilmektedir. Oyunlar rekabet içerisinde ilerleme gösterdiği için oyuncular arasında gerilim, tartışma gibi hususlar yaşanabilmektedir. Rekabet kişide hırs, sinir gibi haller oluşturabilmektedir. Sürekli oyun oynayan bir kullanıcının kişiliğinde bu tavırların kalıcı bir yer bulabilmesi olabilecek bir durumdur. Kendini ifade edebilecek bir yer bulan birey, toplumda ortaya koyamadığı davranışları oyun içerisinde yer vererek sosyalleşmelerini bu yönde etkilemektedir. Saldırgan, şiddet yönelimli, agresif tavırlar sergileyen kullanıcıların sosyal yaşamlarında da bu tutumlar kendilerine yer bulabilmektedir. Farklı yerlerden hatta ülkelerden kullanıcılarla bir arada oynanan oyunda zaman kavramı ortadan kalkacaktır. Belirli arkadaş grubu edinmiş olan kullanıcı onlarla oynamak için zamanını onlara göre ayarlamaya çalışacaktır. Farklı ülkelerle arada bulunan zaman farkından dolayı oyun erken ya da geç saatte oynanabilmektedir. Zaman farkının artması kullanıcıda var olan gece gündüz olgusunun değişmesine neden olabilmektedir.

En çok tercih edilen ve satılan oyunlar içerisinde çoğunlukla İslamofobi konusu işlenmektedir. Oyun kitlesini genellikle çocuk ve gençler oluşturduğu için oyunculara sunulan bu hususlarla onları etki altına almak için çalışılmaktadırlar. Oyun kitlesini oluşturanların fikir dünyalarını

şekillendirdikleri bu dönemlerde bir kişiden, gruptan ya da ideolojiden etkilenmeleri normal bir durumdur. Oyunda maruz kaldıkları İslamofobik unsurlar ile İslâm dinine karşı nefret, düşmanlık, ön yargı, olumsuz düşünceler besleyen bireylerin ortaya çıkması muhtemel bir durumdur. İslamofobi, İslam dinini rakip olarak gören Hristiyanlık tarafından üretilmiş bir kavramdır. Bu kavram medya, sosyal medya, gazete, dergi, dijital oyunlar gibi araçlar ile topluma empoze edilmeye çalışılmaktadır. Oyunlar üzerinden oyuncunun farkında olmadan bu işlemi gerçekleştirmesi onlar için bir fırsat oluşturmaktadır. Farkında olmadan tabirini kullanmamızın nedeni oyun içerisinde kullanıcı rakibini yenmek, oyunu kazanmak için mücadele verirken çoğu zaman bu durumları anlayamadığı içindir.

Bu araştırma oyunlar içerisinde yer alan İslamofobik unsurların belirlenmesi ve açıklanmaya çalışılması açısından bir ayna olma niteliğindedir. Bu oyunların içerisinde İslamofobik durumların var olduğu tespit edilmiştir. Bulunan İslamofobik unsurlar belirlenmiş, kullanıcıların sosyalleşmeleri üzerindeki etkileri ortaya konmuş, bu unsurların İslamofobik algıyı nasıl beslediği ifade edilerek İslam dini özelinde incelenmiştir. Dijital oyunlar içerisinde İslamofobik unsurları ihtiva eden hususlar özelinde çalışma ele alındığından dolayı yer verilen karelerdeki unsurlar İslam'ın kaidelerine uygunluk açısından da değerlendirmeye alınmıştır. Temel problemimiz kapsamında dijital oyunlarda yer alan İslamofobik unsurlar, İslam dininin kutsal nesnelere, mekânları, dinî ve ahlaki değerleri, temel esasları üzerinden ele alınmaktadır. Bunlardan hareketle araştırma içerisinde elde edilen sonuçları şu şekilde sıralayabiliriz:

1. Dijital oyunlarda İslamofobik unsurları ihtiva eden durumlar İslam dininin önem verdiği öğeler, mekânlar, esaslar ve değerler üzerinden işlenmektedir.
2. Bu oyunlarda yer verilen İslamofobik unsurların yer alma sıklığı ise şu şekildedir: Pubg oyununda beş tane, Call of duty serisinde üç tane ve Resident evil serisinde iki tane İslamofobik unsur olduğu tespit edilmiştir. Sonuç itibariyle dijital oyunlarda İslamofobik unsurlara yer verildiği anlaşılmıştır.
3. Dijital oyunlarda tespit edilen İslamofobik durumlar, İslami ön yargının oluşmasında rol oynayabilmektedir. Tespit edilen unsurların doğrudan ve dolaylı yoldan İslamofobi algısını beslediği kanısına varılmıştır.
4. Dijital oyunlar içerisinde olan İslamofobik unsurlar bazı İslami kaideler ile çelişmektedir. Oyunlardaki durumlar; İslam dininin benimsediği tesettür, ölüm, tapınma algıları ile çelişmektedir. Ayrıca oyun içerisinde bulunan kavga, minareye yapılan saldırı, Allah lafzının ve hadislerin gördüğü muameleler de İslâm'ın uygulamalarında olmayan durumlardır. İslam dininde önemli yeri olan mescidin kapısına benzer kapı yapılıp kötülöklere açılan kapı olarak betimlenmesi ve Kur'ân'ın gördüğü muamele de İslam'da yeri olmayan hususlardır.

Bu araştırmada ulaşılan sonuçlardan hareketle aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir:

1. Araştırma sürecinde bu konuyla ilgili yeterli sayıda çalışma yapılmamış olduğu fark edilmiştir. Bu bağlamda literatüre katkı sağlayacak ve karşılaştırma imkânı sunacak daha fazla akademik çalışma yapılabilir.

2. Arařtırmamız ile grlmřtr ki dijital oyunlar, ok geniř bir sosyal sanal dnya oluřturabilmektedir. Geniř kitlelere ulařım saęlayan bu oyunların ierisinde yer verilen hususların btn oyunculara hitap edecek řekilde deęiřtirilerek ele alınması herkese eřit řartlarda oynama imknı sunabilir.
3. İřlam dini hakkında olumlu bakıř aısı oluřturabilecek oyunların tasarlanması nerisi oyun yazılımcılarına sunulabilir.
4. Bu oyunların bireylerin zerindeki etkilerini arařtırabilmek iin konunun ampirik alıřması yapılabilir. Bu yapılacak arařtırma, oyunların farklı kesimlerdeki veya eřitli yař gruplarındaki bireylerin zerinde bıraktığı etkileri ortaya koyabilir.



## KAYNAKÇA

- Aba Psikoloji. "Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri". *Youtube*. Yayın Tarihi 26 Aralık 2019. <https://youtu.be/BEACNm7-M5c>
- Açıkgöz, Fatma Yiğit – Yalman, Ayşen. "Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği". *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* 29 (Kasım 2018), 163-180. <https://doi.org/10.31123/akil.454283>
- 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.
- Aksoy, Erdal vd. "Bilimsel Araştırmalarda Evren, Örneklem, Varsayım ve Değişken". *Bilimsel Araştırma Süreçleri*. ed. Özcan Güngör. 137-167. Ankara: Grafiker Yayınları, 2018.
- Aktaş, Murat. "Avrupa'da Yükselen İslamofobi ve Medeniyetler Çatışması Tezi". *Ankara Avrupa Çalışmaları Dergisi* 13/ 1 (2014), 31-54. [https://doi.org/10.1501/Avraras\\_0000000199](https://doi.org/10.1501/Avraras_0000000199)
- Allen, Chris. "An Overview of Key Islamophobia Research". National Association of Muslim Police (2010), 1-22. <https://amnesty-polizei.de/wp-content/uploads/2010/06/MuslimePolizei.pdf>
- Amino, "The Naked Squad". Erişim 8 Ocak 2022. [https://aminoapps.com/c/pubgmobile/page/blog/the-naked squad/jr7r\\_JJFKu56255YmoWdWken3weoQ2Kz8](https://aminoapps.com/c/pubgmobile/page/blog/the-naked squad/jr7r_JJFKu56255YmoWdWken3weoQ2Kz8); Pinterest. "Naked Squad Ready to F. Erişim 8 Ocak 2022. <https://tr.pinterest.com/pin/727120302312562140/>
- Andersen, Carrie. "Games of Drones: The Uneasy Future of the Soldier-Hero in Call of Duty: Black Ops II". *Surveillance & Society* 12/3 (2014), 360-376.
- Apaydın, H. Yunus. "Tesettür". *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi*. 40/538-543. İstanbul: TDV 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.
- Aslan, Seyfettin vd. "İslamofobi ve Batı Dünyasındaki Yansımaları". *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 16 (Nisan 2016), 451-463.
- Ayanoğlu, Mehmet Mert. *Mimarlık Eğitiminde Üç Boyutlu Bilgisayar Oyun Motorlarının Kullanımı*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2006.
- Aydeniz, Hüsnü. "Dinî Semboller, Sembolün Anlam Kaybı ve Etkilerine Gelenekselci Bir Yaklaşım (Rene Guenon Örneği)". *Ekev Akademi Dergisi* 48 (Yaz 2011), 75-90.
- Bahar, Belgin. "Sosyal Öğrenme Kuramı ve Sosyal Değişim Kuramı Perspektifinden Etik Liderlik". *Balkan Sosyal Bilimler Dergisi* 8/16 (2019), 237-242.
- Başer, Vehbi. "Sosyal Bilimler Açısından Kutsal Metinlerin Anlaşılması". 2. *Kur'an Sempozyumu*. ed. Mehmet Akif Ersin vd. 13-50. Ankara: Bilgi Vakfı Yayınları, 1996. [http://isamveri.org/pdfdrgr/D047847/1996/1996\\_BASERV.pdf](http://isamveri.org/pdfdrgr/D047847/1996/1996_BASERV.pdf)



Baudrillard, Jean. *Simülakrlar ve Simülasyon*. çev. Oğuz Adanır. PDF: Doğu Batı Yayınları, 3. Basım, 2005. <https://sinekutuphane.files.wordpress.com/2015/04/simc3bclakrlar-ve-simc3bclasyon-jean-baudrillard.pdf>

Bayraklı, Enes – Hafez, Farid (Eds). *European Islamophobia Report 2019*. SETA, 2020. [https://www.islamophobiaeurope.com/wp-content/uploads/2020/06/EIR\\_2019.pdf](https://www.islamophobiaeurope.com/wp-content/uploads/2020/06/EIR_2019.pdf)

Bergonse, Raffaello. “Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Defnitional Approach”. *The Computer Games Journal* 6/4 (2017), 239-255. DOI 10.1007/s40869-017-0045-4

Bilgi Keşif. “Call of Duty 2 İncelemesi - Nostaljik Oyunlar 5”. Erişim 20 Şubat 2022. <https://bilgikesif.com/call-of-duty-2-incelemesi/>

Binark, Mutlu - Sütçü, Günseli Bayraktutan. *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları, 2008.

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

Bodur, Hüsnü Ezber. “Batı’da İslam Karşıtlığının İcat Edilmiş Dili Olarak İslamofobi (Çatışmacı Sosyolojik Perspektif)”. *İlahiyat Akademi Dergisi* 6 (Aralık 2017), 69-86.

Bölükbaşı, Mehmet. “Cahiliye Devri Araplarında Din Anlayışı”. *Nüsha* 19/49 (2019), 97-120. <https://doi.org/10.32330/nusha.605306>

Bölüm Sonu Canavarı (BSC). “CoD: Black Ops 2 İlk Haftasında 11.22 Milyon Sattı”. Erişim 15 Ocak 2022. [https://www.bolumsonucanavari.com/Haberler-CoD\\_Black\\_Ops\\_2\\_ilk\\_Haftasinda\\_1122\\_Milyon\\_Satti-32744.htm](https://www.bolumsonucanavari.com/Haberler-CoD_Black_Ops_2_ilk_Haftasinda_1122_Milyon_Satti-32744.htm)

Bu Bir Oyun. “PUBG Hangi Ülkenin Oyunu”. Erişim 7 Ocak 2022. <https://bubiroyun.com/pubg-hangi-ulkenin-oyunu/>

Bu Oyun GG. “Pbg Oyuncu Sayısı 2020 Güncel - Pbg Mobile”. Erişim 7 Ocak 2022. <https://buoyun.gg/pubg/pubg-oyuncu-sayisi-guncel-pbg-mobile/>

Büyükbaykal, Ceyda Ilgaz – Cansabuncu, İnci Abay. “Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu”. *Yeni Medya Elektronik Dergisi* 4/1 (2020), 1-9. DOI: 10.17932/IAU.EJNM.25480200.2020.4/1.1-9

Call of Duty Türkçe Wiki. “Call of Duty 2”. Erişim 21 Şubat 2022. [https://callofduty.fandom.com/tr/wiki/Call\\_of\\_Duty\\_2](https://callofduty.fandom.com/tr/wiki/Call_of_Duty_2)

Cambridge Dictionary. “Battleground”. Erişim 6 Ocak 2022. <https://dictionary.cambridge.org/tr/sözlük/ingilizce/battleground>

Canatan, Kadir. “İslamofobi ve Anti-İslamizm: Kavramsal ve Tarihsel Yaklaşım”. *Batı Dünyasında İslamofobi ve Anti-İslamizm*. ed. Kadir Canatan - Özcan Hıdır. 19-62. Ankara: Eskiyeeni Yayınları, 2007.

Canlı Haber. “Pbg Mobile, 1 Milyar İndirmeyi Geçti”. Erişim 7 Ocak 2022. <https://www.canlihaber.com/haber/6811751/pubg-mobile-1-milyar-indirmeyi-gecti>

CEOtudent. "Pugb Mobile Hile 2021 Gncel". Eriřim 6 Ocak 2022. <https://ceotudent.com/pubg-mobile-hile-guncel>

Certel, Hseyin. "Din-İletiřim İliřkisi ve Dinî İletiřim Engelleri". *Sleyman Demirel niversitesi İlahiyat Fakltesi Dergisi* 2/21 (2008), 127-158.

Cıngı, Mustafa. "Dijital Oyunseverlerin İřlamofobi İerikli Oyunlara Bakıřı". *Medya ve Din Arařtırmaları Dergisi* 1/1 (2018), 49-72.

CircassianCenter. "Meta retimi, Meta ve Para". Eriřim 6 Ocak 2021. <http://www.circassiancenter.com/tr/meta-uretimi-meta-ve-para/>

CNN Trk. "Ben Pokemon'um Deyip Camdan Atlamıřtı: İřte Son Hali". Eriřim 7 Mart 2022. <https://www.cnnturk.com/yasam/ben-pokemonum-deyip-camdan-atlamisti-iste-son-hali?page=1>

CNN Trk. "Salah'a İřlamofobik Tezahrata İnceleme". Eriřim 26 řubat 2022. <https://www.cnnturk.com/spor/futbol/salaha-islamofobik-tezahurata-inceleme>

Cořgun, Melek. "Genlerin Kimlik Geliřimi ve Sosyalleřme Srecine Televizyon Dizilerinin Etkisi". *Akademik Bakıř Dergisi* 28 (Ocak- řubat 2012), 1-21.

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

alıř, Murat. *Bilgisayar Oyunlarında Yer Alan Tarihi-Kltrel gelerin İncelenmesi ve Bir Uygulama alıřması*. Ankara: Hacettepe niversitesi, Gzel Sanatlar Enstits, Yksek Lisans Tezi, 2016.

alıřandemir, Fatma vd. "ocukların Cinsel Eēitimi: Gemiřten Gnmze Bir Bakıř". *Eēitim ve Bilim* 33/150 (2008), 14-27.

elebi, Engin. "Oyun Baēımlılıēının Sosyalleřme Srecine Ynelik Motivasyon zerindeki Rol". *Gmřhane niversitesi İletiřim Fakltesi Elektronik Dergisi* 8/1 (2020), 643-668. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.559199>

elen, Nermin. "Ana-Babaların ocuēun 'Oyun Hakkı'na İliřkin Tutumları". *Cumhuriyet ve ocuk*, 2. Ulusal ocuk Kltr Kongresi. ed. Bekir Onur. 123-132. Ankara: Ankara niversitesi ocuk Kltr Arařtırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 1999.

etin, Maksut. "Dindarlık-Ahlak İliřkisi ve Dînî-Toplumsal Yansımaları". *Mîzân'l-Hak: İřlami İlimler Dergisi* 13 (Aralık 2021), 83-106.

ořtu, Yakup. *Toplumsallařma ve Dindarlık*. Ankara: TDV Yayınları, 2011.

Dereli, Mustafa Derviş – Eken, Metin. "Medya ve İřlamofobi Arařtırmalarına Ynelik Seilmiř Bir Bibliyografya Denemesi". *Medya ve İřlamofobi*. ed. Hakan Aydın vd. 323-361. Ankara: Nobel Yayınları, 2019.

Dijital Oyunlar Bilgi Platformu. "Dijital Oyunlarda Mesajlařmaya Dikkat". Eriřim 12 Ocak 2022. <https://guvenlioyna.org.tr/haber-detay/dijital-oyunlarda-mesajlasmaya-dikkat>

Ding, Yong. "Research on Operational Model of PUBG". In *MATEC Web of Conferences*. EDP Sciences 173/03062 (2018), 1-4. <https://doi.org/10.1051/mateconf/2018173>

Diyanet İşleri Başkanlığı (DİB). "Din İşleri Yüksek Kurulu Başkanlığı". Erişim 18 Ocak 2022. <https://kurul.diyanet.gov.tr/Cevap-Ara/792/muska--dini-kitap-ve-uzerinde-allah-yazisi-olan-takilarla-tuvalet-vb--yerlere-girmek-caiz-midir-?enc=QisAbR4bAkZg1HImMxXRn5PJ8DgFEAoa2xtNuyterRk%3d>

Diyanet İşleri Başkanlığı (DİB). "İslâm'ın Birlik ve Dayanışmaya Verdiđi Önem". Erişim 10 Ocak 2022. <https://dergi.diyanet.gov.tr/makaledetay.php?ID=22366>

Ebû Dâvûd Süleyman b. Eş'as Es-Sicistani. *Sünen-i Ebî Dâvûd ve Tercemesi*. çev. İbrahim Koçaşlı. PDF: Erkam Yayınları, 2014. [https://ia802507.us.archive.org/17/items/EBUDAVUD\\_201405/EBU%20DAVUD.pdf](https://ia802507.us.archive.org/17/items/EBUDAVUD_201405/EBU%20DAVUD.pdf)

Ekip Norma Razon. "Okul Öncesi Çocuk ve Cinsel Eğitim". Erişim 24 Şubat 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.>

En Ucuz Oyun. "Call of Duty Modern Warfare 2 Hikâyesi". Erişim 18 Ocak 2022. <https://www.enucuzoyun.com/call-of-duty-modern-warfare-2/hikayesi/call-of-duty-modern-warfare-2-hikayesi>

Enstitü. "Bilinçaltı Nedir?". Erişim 21 Ocak 2022. <https://www.iienstitu.com/blog/bilincalti-nedir>

Erbay, Alp Eren. "İletişim Biliminde Dijital Oyunlar Üzerine Yapılan Çalışmaların Betimsel Analizi". *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi* 5 (Nisan 2021), 519-556. <https://doi.org/10.47994/usbad.817988>

Erken Çocukluk Eğitimi. "Frobel Eğitim Yaklaşımı". Erişim 7 Şubat 2021. <http://highfro.com/frobel-egitim-yaklasimi/>

Esportimes. "Call of Duty: Mobile İndirme Sayısı Açıklandı!". Erişim 14 Ocak 2022. <https://esportimes.com/tr/call-of-duty-mobile-indirme-sayisi-aciklandi/>

Gadamer, Hans-Georg. *Truth And Method*. Trans. Joel Weinsheimer - Donald G. Marshall. PDF: Continuum, 2. Baskı, 2004. <https://mvlindsey.files.wordpress.com/2015/08/truth-and-method-gadamer-2004.pdf>

Gamegar. "PUBG Mobile ne zaman çıktı? PUBG Mobile İlk Ne Zaman Çıktı, 2 Ne Zaman Çıkacak?". Erişim 24 Şubat 2022. <https://www.haberler.com/haberler-pubg-mobile-ne-zaman-cikti-14445966-haberi/#:~:text=PUBG%20Mobile%2C%209%20%C5%9Eubat%202018,ay%20daha%20h%C4%B1z%20piyasaya%20%C3%A7%C4%B1kt%C4%B1.>

Geysler, Hanli - Tshabalala, Pippa. "Return to Darkness: Representations of Africa in Resident Evil 5". In *Digra Conference 6* (Eylül 2011).

Gezginci, Gamze - Işık, Şevki. "Dindar Facebook Etkisi: Türk Kullanıcılar Üzerine Bir Analiz". *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi* 1/1 (2018), 111-133.

Google Arts & Culture. "Resident Evil 5". Erişim 24 Şubat 2022. <https://artsandculture.google.com/entity/m06lp84?hl=tr>

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

Gönenç, Özgür. *Medyada Algı Yönetimi*. İstanbul: Der Kitabevi, 2018.

Griffiths, Mark D. "Are Computer Games Bad for Children?". *The Psychologist: Bulletin of the British Psychological Society* 6 (September 1993), 401-407.

Güç, Ahmet. "Putperestlik". *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi*. 34/ 365-368. İstanbul: TDV Yayınları, 2007.

Gül, Mehmet Emre. "Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Oyunu Örneği". *International Journal of Cultural and Social Studies* 5/2 (2019), 448-465.

Güler, Can. "Açık ve Uzaktan Öğrenmede Bireysel Farklılık Olarak Yaş". *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi* 3/3 (2017), 125-145.

Güllü, Mehmet vd. "İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi". *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 9 (Haziran 2012), 89-100.

Güngör, Özcan – Yılmaz, Şeyma. "Bilimsel Araştırma Aşamaları". *Bilimsel Araştırma Süreçleri*. ed. Özcan Güngör. 93-109. Ankara: Grafiker Yayınları, 2018.

Gürbüz, Sait – Şahin, Faruk. *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin, 5. Baskı, 2018.

Haug, Wolfgang Fritz. *Meta Estetiğinin Eleştirisi*. çev. Metin Toprak. İstanbul: Felsefe/Logos Yayınları, 2008.

Hıdır, Özcan. "İslamofobi- Irkçılık- "Kültürel Irkçılık" İlişkisi". *Ombudsman Akademik* 7 (Aralık 2017), 23-49. <https://doi.org/10.32002/ombudsmanakademik.440203>

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 18 Şubat 2022. <https://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/pubg-kendi-rekorunu-kirdi-70-milyondan-fazla-satti-41564935>

Hürriyet. "Türkiye ile ABD arasındaki Saat Farkı Açılıyor". Erişim 6 Ocak 2022. <https://www.hurriyet.com.tr/dunya/turkiye-ile-abd-arasindaki-saat-farki-aciliyor-41933876>

IGN Türkiye. "Activion Yeni Bir Call of Duty Oyununu Duyurdu". Erişim 24 Şubat 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.

Juul, Jesper. "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness". In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. ed. Marinka Copier - Joost Raessens. 30-45. Utrecht: Utrecht University, 2003.

Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. PDF: The MIT Press Cambridge, 2005. <https://vdocuments.net/reader/full/juul-jesper-half-real>

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

Kam, Rüştü. "Biraz Da Empati Yapmak Gerekmez Mi?". *Kamu'da Sosyal Politika* 34 (2016), 74-79.

Karaduman, Murad - Aciyan, Elif Pınar. "Baudrillard'ın Simülasyon Kuramı Bağlamında Dijital Oyunlar ve Bağımlılık Üzerine Bir Değerlendirme". *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 22/ 1 (2020), 453-472. DOI: 10.26468/trakyasobed.550935

Karahisar, Tüba. "Türkiye'de Dijital Oyun Sektörünün Durumu". *Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyum Bildiri Kitabı*. 107-113. Sakarya: Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, 2013.

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

Kerr, Aphra. *The Business and Culture of Digital Games: Gamework/Gameplay*. PDF: Sage Publications, 2006.

[https://books.google.com.tr/books?id=IbmX2BYZ9xAC&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs\\_ge\\_summy\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.tr/books?id=IbmX2BYZ9xAC&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ge_summy_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Kirman, Mehmet Ali - Erkan, Erol. "İslamofobi Üzerine Söyleşi". *İlahiyat Akademi Dergisi* 6 (2017), 197-202.

Kirman, Mehmet Ali. "İslamofobinin Kökenleri: Batılı mı Doğulu mu?". *Journal of Islamic Research* 21/1 (2010), 21-39.

Koçer, Mustafa - Yazıcı, Fikret. "İslamofobinin Charlie Hebdo Dergisi Twitter Hesabında Paylaşılan Karikatürler Örneğinde İncelenmesi". *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi* 1/2 (2018), 191-209.

Kubat, Mehmet. "İslâm Toplumunun Birlik ve Beraberliğini Sağlama Merkezleri Olarak Câmi ve Mescidler". *Birey ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi* 10/2 (2020), 5-31. <https://doi.org/10.20493/birtop.793588>

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

Leadergamer. "Capcom Tarafından Resident Evil Oyunlarının Satış Rakamları". Erişim 20 Ocak 2022. <https://leadergamer.com.tr/capcom-resident-evil-satis-rakamlari>

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

Librande, Stone. "Resident Evil 4: The Mercenaries Mini-Game". In *Well Played 2.0: Video Games, Value and Meaning* (2010), 253-262. <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.5555/1980722.1980742>

Marshall, Gordon. *Sosyoloji Sözlüğü*. çev. Osman Akınhay - Derya Kömürcü. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1999.

Mencet, Mustafa Sami. "Medyadaki Yansımalarıyla Türkiye'de İslamofobi". *Medya ve İslamofobi*. ed. Hakan Aydın vd. 255-267. Ankara: Nobel Yayınları, 2019.

Merlin'in Kazanı. "Resident Evil Serisi Dünya Çapında 100 Milyon Adet Sattı". Erişim 20 Ocak 2022. <https://www.merlininkazani.com/resident-evil-serisi-dunya-capinda-100-milyon-adet-satti-haber-110684>

Moore, Kerry vd. *Images of Islam in the UK-The Representation of British Muslims in the National Print News Media 2000-2008*. Cardiff School of Journalism, Media and Cultural Studies, 2008. <https://www.channel4.com/news/media/pdfs/Cardiff%20Final%20Report.pdf>

Nedir Ne Demek (NND). "Battleground". Erişim 6 Ocak 2022. <https://www.nedirnedemek.com/battleground-ne-demek>

Nergis Televizyonu (NTV). "Oyunlardaki Büyük Tehlike: Sohbetler Nefret Yaymak İçin Kullanılıyor". Erişim 12 Ocak 2022. [https://www.ntv.com.tr/galeri/teknoloji/oyunlardaki-buyuk-tehlike-sohbetler-nefret-yaymak-icin-kullaniliyor,njKf\\_q58wkKGO7Eej42fMA/vCZgVNrlB0yE0IGnjryoSw](https://www.ntv.com.tr/galeri/teknoloji/oyunlardaki-buyuk-tehlike-sohbetler-nefret-yaymak-icin-kullaniliyor,njKf_q58wkKGO7Eej42fMA/vCZgVNrlB0yE0IGnjryoSw)

Oktay, Vildan Şafak. *Hıristiyan Coğrafyasında İslamofobi*. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2019.

Okumuş, Ejder. "Din ve Sosyalleşme". *Electronic Turkish Studies* 9/11 (2014), 429-454.

Okumuş, Ejder. "İslamofobi: Bir Kötülük Problemi". *Yeni Şafak* (13 Şubat 2015). <https://www.yenisafak.com/dusunce-gunlugu/islamofobi-bir-kotuluk-problemi-2080240>

Okumuş, Ejder. "İslamofobik Oyunda Müslümanlar". *Uluslararası İslamofobi ve Terör Sempozyumu*. ed. Azize Toper Kaygın - Cüneyd Aydın. 21-47. Bartın: Bartın Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi Yayınları, 2017.

Oyun Gezer. "Dünden Bugüne Resident Evil Serisi". Erişim 20 Ocak 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 25 Aralık 2020. <https://www.slideshare.net/OYUNDER/turkiyede-ve-dunyadadijitaloyunlarsektoruhakkindagenelrapor>

Özdemir, Mehmet. "İspanya". *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi*. 23/170-173. İstanbul: TDV Yayınları, 2001.

Özhan, Serdar. "Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler". *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi* 25/25 (2011), 21-33. doi:10.21560/spcd.72050

Öztekin, Hülya - Öztekin, Ahmet. "Dijital Oyunlarda Nefret Söylemi ve Ayrımcı Dil: Agar.io Örneği". *Turkish Studies-Social Sciences Magazine* 15/1 (2020), 533-558. <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.39019>

Psikosanat. "Çocukların Oyunu Algılayışı". Erişim 3 Aralık 2020. <https://www.psikosanat.com.tr/cocuklarin-oyunu-algilayisi/>

Rana, Junaid. "The Story of Islamophobia". *Souls: A Critical Journal of Black Politics, Culture and Society* 9/2 (2007), 148-161. <https://doi.org/10.1080/10999940701382607>

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. DOI: 10.1007/978-3-540-69736-7\_53

Rose, Frank. *The Art of Immersion: How The Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue and the Way We Tell the Stories*. Newyork: Norton, 2012 akt. İgit, Ash. *Dijital Oyunlar Aracılığıyla Empatik İletişim İnşası*. Sakarya: Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2019.

Safi, İsmail. "İslamofobinin Tarihsel Kökenleri ve Nedenleri Üzerine Düşünceler". *Turkish Studies* 14/2 (2019), 733-744. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies>.

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

Sardoğan, Mehmet E. - Karahan, Tevfik Fikret. "Kişilik Gelişimi". *Eğitim Psikolojisi*. ed. Alim Kaya. 119-148. Ankara: Pegem Akademi Yayınları, 8. Baskı, 2014.

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

Sayın, Mira Elif Demirhan. *Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti ile Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması*. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2016.

Sbouh, Suha. *Çerçeveleme Kuramı Bağlamında Yabancı Televizyon Dizilerinde İslamofobi: Homeland, Caliphate ve Bard of Blood*. Ankara: Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2021.

Shift Delete.Net. "Geçmişten Günümüze Call of Duty!". Erişim 20 Şubat 2022. <https://shiftdelete.net/call-of-duty-tarihcesi>

Shift Delete.Net. "Pubg Mobile Oyuncularından Puta Tapma Tepkisi". Erişim 12 Ocak 2022. <https://shiftdelete.net/pubg-mobile-oyuncularindan-puta-tapma-tepkisi>

Siberstar. "Pubg Sağlık Çantası Kiti". Erişim 8 Ocak 2022. <https://www.siberstar.com/pubg-saglik-cantasi-kiti/>

Sinanoğlu, Mustafa. "İslâm". *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi*. 23/1-2. İstanbul: TDV Yayınları, 2001.

Steam. "Call of Duty 2". Erişim 13 Ocak 2022. [https://store.steampowered.com/app/2630/Call\\_of\\_Duty\\_2/?l=turkish](https://store.steampowered.com/app/2630/Call_of_Duty_2/?l=turkish)

Steam. "Call of Duty: Black Ops II". Erişim 20 Şubat 2022. [https://store.steampowered.com/app/202970/Call\\_of\\_Duty\\_Black\\_Ops\\_II/](https://store.steampowered.com/app/202970/Call_of_Duty_Black_Ops_II/)

- Steam. "Call of Duty: Modern Warfare 2". Erişim 22 Şubat 2022. [https://store.steampowered.com/app/10180/Call\\_of\\_Duty\\_Modern\\_Warfare\\_2/?l=turkish](https://store.steampowered.com/app/10180/Call_of_Duty_Modern_Warfare_2/?l=turkish)
- Steam. "PUBG: Battlegrounds". Erişim 24 Şubat 2022. [https://store.steampowered.com/app/578080/PUBG\\_BATTLEGROUNDS/](https://store.steampowered.com/app/578080/PUBG_BATTLEGROUNDS/)
- Steam. "Resident Evil 4". Erişim 24 Şubat 2022. [https://store.steampowered.com/app/254700/Resident\\_Evil\\_4/?l=turkish](https://store.steampowered.com/app/254700/Resident_Evil_4/?l=turkish)
- Steam. "Resident Evil 5". Erişim 24 Şubat 2022. [https://store.steampowered.com/app/21690/Resident\\_Evil\\_5/](https://store.steampowered.com/app/21690/Resident_Evil_5/)
- Strategyturk. "Dünden Bugüne Resident Evil". Erişim 21 Ocak 2022. <https://forum.strategyturk.com/konu-konu-dizisi-dunden-bugune-resident-evil-serisi>
- Stratejik Ortak. "Bilgisayar Oyunlarında İslâm Düşmanlığı". Erişim 14 Ocak 2022. <https://www.stratejikortak.com/2017/06/bilgisayar-oyunlarinda-islam-dusmanligi.html>
- Stringfixer. "Call of Duty 2". Erişim 14 Ocak 2022. [https://stringfixer.com/tr/Call\\_of\\_Duty\\_](https://stringfixer.com/tr/Call_of_Duty_)
- Sütçü, Cem S. vd. "İnternette Çocuklarla İlgili Türkçe Web Sitelerinin İçerik Açısından Karşılaştırmalı Analizi". *2. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi, 2. Uluslararası Çocuk Filmleri Festivali & Kongresi*. 663-674. İstanbul: İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi, 2005.
- T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı. "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi". Erişim 17 Ocak 2022. [https://ghkizilcaihoo.meb.k12.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/05/03/763876/dosyalar/2021\\_01/03225717\\_Bilgisayar\\_OyunlarYnda\\_Yslamofobi.pdf](https://ghkizilcaihoo.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/05/03/763876/dosyalar/2021_01/03225717_Bilgisayar_OyunlarYnda_Yslamofobi.pdf)
- The Runnymede Trust. *Islamophobia: A Challenge for Us All: Report of the Runnymede Trust Commission on British Muslims and Islamophobia*. London: Runnymede Trust, 1997. <https://www.runnymedetrust.org/companies/17/74/Islamophobia-A-Challenge-for-Us-All.html>
- Thomas, J. Heywood. "Religious Language as Symbolism". *Religious Studies* 1/1 (1965), 89-93. <https://doi.org/10.1017/S0034412500002353>
- Topaloğlu, Bekir. "Âhîret". *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi*. 1/543-548. İstanbul: TDV Yayınları, 1988.
- Topbasan, Veli. *Dijital İllüstrasyon ve Bilgisayar Oyunlarında Karakter Tasarım*. Hatay: Mustafa Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2013.
- Tosun, Serpil Bardakçı. *Avrupa'da İslamofobi Üzerine Tartışmalar ve Polonya Örneği*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2016.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. Erişim 22 Aralık 2020. <https://sozluk.gov.tr/>
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. Erişim 29 Aralık 2021. <https://sozluk.gov.tr/>
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. Erişim 3 Aralık 2020. <https://sozluk.gov.tr/>
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri*. Erişim 6 Ekim 2021. <https://sozluk.gov.tr/>



Türkçe Bilgi. "Bilgisayar Oyunları". Erişim 27 Aralık 2020. [https://www.turkcebilgi.com/bilgisayar\\_oyunlar%C4%B1](https://www.turkcebilgi.com/bilgisayar_oyunlar%C4%B1)

Türkçe Bilgi. "Resident Evil 4". Erişim 23 Şubat 2022. [https://www.turkcebilgi.com/resident\\_evil\\_4](https://www.turkcebilgi.com/resident_evil_4)

Ulaşdır, Bülent. "Pubg Oyunu Müslümanlığa Karşı Geliyor. Oynamayın". *Youtube*. Yayın Tarihi 24 Aralık 2018. <https://youtu.be/JM-9Xvyi004>

Ulaşdır, Bülent. "Pubg Oyunu Müslümanlığa Karşı Geliyor. Oynamayın". *Youtube*. Yayın Tarihi 24 Aralık 2018. <https://youtu.be/JM-9Xvyi004>

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

Voorhees, Gerald A. vd. *Guns, Grenades and Grunts: First-Person Shooter Games*. PDF: Continuum, 2012. [https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=p4fFagAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA389&dq=Welsh,+Timothy,+%E2%80%98%E2%80%98Face+to+Face:+Humanizing+the+Digital+Display+in+Call+of+Duty:+Modern+Warfare+2%E2%80%99%E2%80%99.+&ots=1rwqI-RMwd&sig=aB7f43xn\\_8UNHiVThaq7SEMh1NA&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Welsh%2C%20Timothy.%20%E2%80%98%E2%80%98Face%20to%20Face%3A%20Humanizing%20the%20Digital%20Display%20in%20Call%20of%20Duty%3A%20Modern%20Warfare%202%E2%80%99%E2%80%99.&f=false](https://books.google.com.tr/books?hl=tr&lr=&id=p4fFagAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA389&dq=Welsh,+Timothy,+%E2%80%98%E2%80%98Face+to+Face:+Humanizing+the+Digital+Display+in+Call+of+Duty:+Modern+Warfare+2%E2%80%99%E2%80%99.+&ots=1rwqI-RMwd&sig=aB7f43xn_8UNHiVThaq7SEMh1NA&redir_esc=y#v=onepage&q=Welsh%2C%20Timothy.%20%E2%80%98%E2%80%98Face%20to%20Face%3A%20Humanizing%20the%20Digital%20Display%20in%20Call%20of%20Duty%3A%20Modern%20Warfare%202%E2%80%99%E2%80%99.&f=false)

Webhakim. "Skandal Puta Tapma Ritüeli Getirildi! Pubg 'ye Büyük Tepki!". Erişim 12 Ocak 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 13 Ocak 2022. <https://www.webtekno.com/oyun/call-of-duty-serisi-toplamda-175-milyon-dan-fazla-kopya-satti-h6222.html>

Webtekno. "Efsane Oyunlar 3: Koca Bir Nesle Patates ile El Bombası Atmayı Öğreten Call of Duty 2'yi Bu Kadar Özel Yapan Neydi?". Erişim 20 Şubat 2022. <https://www.webtekno.com/efsane-oyunlar-call-of-duty-2-h108017.html>

Webtekno. "Hangi Resident Evil Oyununun Kaç Adet Sattığı Açıklandı". Erişim 21 Ocak 2022. <https://www.webtekno.com/hangi-resident-evil-oyununun-kac-adet-sattigi-aciklandi-h113362.html>

Webtekno. "Pubg, Oyuna Giriş Ekranında Radikal Değişiklikler Yapıyor". Erişim 7 Ocak 2022. <https://www.webtekno.com/pubg-oyuna-giris-ekraninda-radikal-degisiklikler-yapiyor-h39876.html#!>

Whaley, Ronnie. "Through A Scope, Darkly: A Marxist Interpretation of Call of Duty: Modern Warfare 2". *The Drew Review* 5 (April 2012), 73-89.

Wikiwand. "Call of Duty: Black Ops II". Erişim 21 Şubat 2022. [https://www.wikiwand.com/tr/Call\\_of\\_Duty:\\_Black\\_Ops\\_II](https://www.wikiwand.com/tr/Call_of_Duty:_Black_Ops_II)

Winkler, Beate. *Muslims in the European Union: Discrimination and Islamophobia*. PDF: European Monitoring Centre, 2006. [https://fra.europa.eu/sites/default/files/fra\\_uploads/156-Manifestations\\_EN.pdf](https://fra.europa.eu/sites/default/files/fra_uploads/156-Manifestations_EN.pdf)

Yavuzer, Haluk. *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 45. Basım, 2021.

Yazıcı, Nesimi. "Din Hizmetleri Açısından Caminin Yeri ve Önemi". *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 48/2 (2007), 1-10. [https://doi.org/10.1501/Ilhfak\\_0000000939](https://doi.org/10.1501/Ilhfak_0000000939)

Yenğin, Deniz. *Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet*. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2010.

Yıldırım, Ahmet. "İslam Düşüncesinde Hadisin Yeri ve Önemi". *Göller Bölgesi Aylık Hakemli Ekonomi ve Kültür Dergisi Ayrıntı* 3/34 (2016), 33-36.

Yıldırım, Ali – Şimşek, Hasan. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin, 12.Baskı, 2021.

Yılmaz, Ercan Altuğ. *Oyunlaştırma*. İstanbul: Abaküs Yayınları, 6. Baskı, 2020.

Yılmaz, Fatma. *Avrupa'da Irkçılık ve Yabancı Düşmanlığı*. Ankara: Uluslararası Stratejik Araştırmalar Kurumu Yayınları, 2008.

Yılmaz, Hüseyin. "Yaygın Din Eğitimi Kurumları ve Toplumsal Barış". *Cumhuriyet Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 5/2 (2001), 329-356.

