

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ (DİN SOSYOLOJİSİ)
ANABİLİM DALI

DİJİTAL OYUNLARDAN KULLANILAN SEMBOLLERİN 12-17 YAŞ
GRUBUNDAKİ BİREYLERİN DİNİ DEĞERLERİNE
YANSIMALARI

Yüksek Lisans Tezi

Eda ERYİĞİT

ANKARA 2023

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ (DİN SOSYOLOJİSİ)
ANABİLİM DALI

DİJİTAL OYUNLARDA KULLANILAN SEMBOLLERİN 12-17 YAŞ
GRUBUNDAKİ BİREYLERİN DİNİ DEĞERLERİNE
YANSIMALARI

Yüksek Lisans Tezi

Eda ERYİĞİT

Tez Danışmanı

Prof. Dr. İhsan ÇAPCIOĞLU

ANKARA 2023

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ (DİN SOSYOLOJİSİ)
ANABİLİM DALI

DİJİTAL OYUNLARDA KULLANILAN SEMBOLLERİN 12-17 YAŞ
GRUBUNDAKİ BİREYLERİN DİNİ DEĞERLERİNE
YANSIMALARI

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı:

Prof. Dr. İhsan ÇAPCIOĞLU

TEZ JÜRİSİ ÜYELERİ

Adı ve Soyadı

İmzası

Prof. Dr. İhsan ÇAPCIOĞLU

Prof. Dr. Özcan GÜNGÖR

Dr. Öğretim Üyesi: Fatma KENEVİR

Tez Savunma Tarihi: 13.01.2023

Tez Doğruluk Beyanı Belgesidir.

T.C.

ANKARA ÜNİVERSİTESİ

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Prof. Dr. İhsan ÇAPCIOĞLU danışmanlığında hazırladığım "Dijital Oyunlarda Kullanılan Sembollerin 12-17 Yaş Grubundaki Bireylerin Dini Değerlerine Yansımaları" adlı yüksek lisans tezindeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallarına uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul edeceğimi beyan ederim.

Tarih:

Adı-Soyadı: Eda ERYİĞİT

İmza:

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	v
ÖNSÖZ	ix
GİRİŞ	1
1. Araştırmanın Problemi	1
2. Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	4
3. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları.....	5
4. Araştırmanın Metodolojisi	6
4.1. Yöntem	6
4.2. Çalışma Grubu	8
4.3. Verilerin Toplanması.....	9
4.4. Veri Toplama Tekniği	9
4.5. Verilerin Analizi.....	10
4.6. Araştırma Süreci.....	10
4.7. Araştırma Deseni.....	11
BİRİNCİ BÖLÜM	12
KAVRAMSAL ÇERÇEVE	12
1. Dijitalleşme ve Sosyolojisi	12
1.1. Dijitalleşmenin Tanımı	12
1.2. Dijitalleşmenin Tarihçesi.....	13
1.3. Sayısallaştırma, Dijitalleştirme ve Dijital Dönüşüm.....	14
1.3.1. Sayısallaştırma	14
1.3.2. Dijitalleştirme	15
1.3.3. Dijital Dönüşüm	16
1.4. Dijitalleşme ve Yeni Medya.....	16
1.5. Yeni Medyaya İlişkin Yaklaşımlar	17
1.5.1. Kültürel Yaklaşım	19
1.5.2. Ekonomik Yaklaşım	20
1.5.3. Pedagojik Yaklaşım.....	21
1.6. Sosyolojik Açıdan Dijitalleşmenin İncelenmesi.....	23
1.7. Dijitalleşme ve Din İlişkisi	25
1.8. Dijitalleşme, Yeni Medya ve Din İlişkisi	29
1.9. Dini Değerler ve Semboller.....	31
1.9.1. Dini Değerlerin Kullanımı.....	31
1.9.2. Dijitalleşen Dünyada Sembol	33

1.10.	Dijitalleşmenin Farklı Yaş Gruplarına Etkisi	37
1.10.1.	Çocuklar	37
1.10.2.	Gençler	38
1.10.3.	Yaşlılar	42
1.11.	Gençlik ve Din İlişkisi	44
1.12.	Dijital Oyunlar.....	46
1.12.1.	PUBG Mobile.....	50
1.12.2.	Call of Duty: Mobile	51
1.12.3.	Counter-Strike: Global Offensive.....	53
1.12.4.	LOL-League of Legends	54
İKİNCİ BÖLÜM		56
BULGULAR, TARTIŞMA VE YORUM.....		56
1.	Kişisel Bilgiler	56
2.	Dijital Oyun Oynama Sıklığı	63
3.	Dini Değer Tanımı	69
4.	Dijital Oyunlarda Dini Tercihlerin Etkisi.....	76
5.	Dijital Oyunlardaki Dini Motifler ya da Mesajlar	80
6.	Dini Değerlere Yönelik Tutum.....	85
7.	Dijital Oyunlardaki Değerler.....	90
8.	Dijital Oyunlardaki Dini Değer Duyarlılığı	95
9.	Arkadaşların Oyun Tercihleri.....	100
10.	Dijital Oyunlardaki Dini Semboller	105
DEĞERLENDİRME VE SONUÇ		108
KAYNAKÇA		112
EKLER.....		119
Ek 1.	Etik Kurul Onay Raporu	119
Ek 2.	Aydınlatılmış Onam Formu	120
Ek 3.	Mülakat Soruları	122
ÖZET.....		123
ABSTRACT		124

ŞEKİLLER VE TABLOLAR LİSTESİ

Şekil 1. Dini Semboller.....	34
Şekil 2. Dini Emojiler.....	35
Şekil 3. Call of Duty Dini Semboller 1.....	52
Şekil 4. Call of Duty Dini Semboller 2.....	52
Şekil 5. Counter Strike Dini Semboller 1.....	53
Şekil 6. Counter Strike Dini Semboller 2.....	54
Tablo 1. Kişisel Bilgiler.....	62
Tablo 2. Dijital Oyun Oynama Sıklığı.....	68
Tablo 3. Dini Değer Tanımı.....	75
Tablo 4. Dijital Oyunlarda Dini Tercih.....	79
Tablo 5. Dijital Oyunlarda Dini Motifler ya da Mesajlar.....	84
Tablo 6. Dini Değerlere Karşı Tutum.....	89
Tablo 7. Dijital Oyunlardaki Değerler.....	94
Tablo 8. Dijital Oyunlardaki Dini Değer Duyarlılığı.....	99
Tablo 9. Arkadaşların Oyun Seçenekleri.....	104
Tablo 10. Dijital Oyunlardaki Dini Semboller.....	107

KISALTMALAR

AÜİFD: Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi

Bkz. : bakınız

c. : cilt

çev. : çeviren

DİB : Diyanet İşleri Başkanlığı

Ed. : editör

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

PDF : Portable Document Format

s. : sayfa

TDK: Türk Dil Kurumu

TDV : Türkiye Diyanet Vakfı

TTK : Türk Tarih Kurumu

vd. : ve diğerleri

vb. : ve benzeri

ÖNSÖZ

Bilginin katlanarak ve olağan dışı bir hızla arttığı günümüzde yaşanan değişimler, gündelik hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Geleneksel medya araçları olarak gazete, radyo ve televizyonla birlikte başlayan söz konusu iletişimin hızlanması süreci, zamanla internetin hayatımıza girmesiyle birlikte yeni bir dönemin habercisi olmuştur. Geleneksel medyadan farklı olarak bugün adına yeni medya denilen bu dönemde, iletişim mesajın kodlayıcısı tarafından başlatılan ve sürdürülen bir süreç olarak tek taraflı olmanın ötesine taşınmış ve mesajın iletiildiği hedef kitlenin de sürece katılmasıyla birlikte etkileşimsel bir boyut kazanmıştır. Söz konusu etkileşimin gerçekleştirilebilmesi için çeşitli dijital platformlar kurulmuş ve buna bağlı olarak sosyalleşme gerçekleşmiştir. Çeşitli arkadaş ve dostlukların kurulduğu sosyal medya araçları; Facebook, İnstagram ve WhatsApp olarak gelişmeye devam etmektedir. Yeni medya araçlarından dijital oyunlar ise, her yaş grubunu etkilemekle birlikte en çok gençleri etkisi altına almaktadır. Bireylerin dijital oyunları oynama sebebi; eğlenmek, boş zamanlarını değerlendirmek hatta gerçek hayatta elde edemeyecekleri imkânları oyun anında yaşayabilmektir. Bununla birlikte oyunlarda yer alan farklı fikir ve düşünceler, oyuncuların değerlerini etkilemektedir. Bu araştırmada dijital oyunlarda kullanılan sembollerin 12-17 yaş grubundaki katılımcılar üzerindeki etkisinin çeşitli değişkenlere göre değişimi ve katılımcıların dini değerlerine yansımaları incelenmiştir.

Araştırma sürecinde her zaman desteğini gördüğüm, engin bilgi ve tecrübesiyle bana yol gösteren kıymetli ve saygıdeğer danışmanım Prof. Dr. İhsan Çapcıoğlu hocama, bugünlere gelmemi sağlayan ve her çalışmamı destekleyen değerli aileme ve bu süreçte bana güç vererek motive eden sevgili arkadaşlarıma çok teşekkür ederim. Çalışmanın ilgili literatüre küçük de olsa bir katkı sağlamasını dilerim.

GİRİŞ

1. Araştırmanın Problemi

Değişim, insanoğlunun yaşadığı zaman diliminde meydana gelen değişikliklerin bütünü olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2021). Tarih boyunca insan, yapmış olduğu icatlar ve keşifler sayesinde hayatını kolaylaştırmış ve her geçen gün teknolojinin önemini daha da iyi kavramıştır. Başlangıçta analog halde bulunan bilgi sayısallaştırma sürecine girmiş ve sayısallaştırmanın yaşam şartlarına uyarlanmasıyla dijitalleşme sürecine adım atılmıştır. Modernleşme süreciyle başlayan uzun erimli ve makro değişimlerin ortaya çıkardığı teknolojik bir süreç olarak dijitalleşme, bireylerin yaşam standartlarını yükseltme iddiasıyla hayatın hemen her alanında etkisini gösteren küresel bir değişim sürecine işaret etmektedir (Çapcıoğlu, 2022). Bu alanlardan biri de özellikle çocukların ve gençlerin, eğlenme ve dinlenme gibi boş zaman değerlendirme faaliyetlerinin yanı sıra yeni arkadaşlıklar ve dostluklar kurma gibi sosyalleşme ihtiyaçlarını karşılamak için sıkça başvurduğu dijital oyunlardır. Bu bağlamda dijital oyunların belli yaş grupları üzerindeki etkisinin anlaşılıp değerlendirilmesi için kültürel, dini ve ahlaki boyutlarıyla incelenmesi gerekmektedir. Hemen her yaş grubunu etkisi altına alan dijital oyunlar, özellikle 12-17 yaş grubundaki bireyler arasında daha etkin bir katılıma konu olmaktadır.

Toplumun değerler skalasının başında dini motifli değerler gelmektedir. Dini değerler, bireyin duygu, düşünce ve algılarını etkilemekte ve ona alacağı kararlarda rehberlik etmektedir. Bu sebeple kimlik edinme sürecinde rol karmaşası içerisinde olan gençler, toplumdan kendilerini soyutlayarak hem yaşadıkları toplumu sorgulamakta hem de çevrelerindeki arkadaş gruplarına daha çok yönelim ve katılım sergilemektedir. Kendi yaş grubundaki bireylerin oynadığı oyunlarla tanışmakta ve zamanla bağımlısı

haline gelebilmektedir. Bu durum ebeveynler arasında çocukların değerlerini, özelde ise dini değerlerini zedeleyeceği korkusuyla endişeye sebep olmaktadır. Çünkü bu oyunlarda yer alan çeşitli dini semboller, gençlerin düşünce, tutum ve davranışlarında değişimlere sebep olmakta, böylece dini değer ve tercihlerini etkilemektedir. Dijital oyunlarda kullanılan sembollerin gençlerin değerlerine yansımaları, sosyal bilimcilerin ilgilenmesi gereken öncelikli konular arasında değerlendirilmektedir (Çamdereli, 2015).

Bu araştırmada 12-17 yaş grubundaki bireylerin, dijital oyunlardan nasıl etkilendikleri genelde sosyoloji, özelde ise din sosyolojisinin sunduğu tematik imkânlar ve metodolojik sınırlar çerçevesinde ele alınmıştır. Din sosyolojisi açısından incelendiğinde, dijitalleşmenin hızlı bir şekilde yayılım gösterdiği günümüzde 12-17 yaş grubundaki bireylerin, dijital oyun esnasında dini değerlerinde nasıl ve ne yönde bir değişimin yaşandığının tespiti önem arz etmektedir. Bu amaçla araştırmanın birinci bölümünde kavramsal çerçeve başlığı altında dijitalleşme, yeni medya, dini değer, sembol ve dijital oyunlar açıklanmakta ve bunların birbirleriyle etkileşimlerin anlaşılmasına çalışılmaktadır. İkinci bölümünde ise konuyla ilgili saha araştırmasından elde edilen veriler çerçevesinde analiz ve yorumlar yapılmaktadır. Bilindiği gibi bilimsel araştırmalarda öncelikle araştırmanın temel probleminin ve alt problemlerinin belirlenmesi gerekmektedir (Güngör ve Yılmaz, 2018: 98-102). Bunun amacı, araştırılmak istenen konunun odağının, sınırlarının ve hedef kitlesinin tespit edilmesidir. Bu maksatla araştırmacı tarafından konuya uygun sorular geliştirilmelidir. Bu sorular çerçevesinde araştırılması planlanan konunun problem ve alt problemleri belirlenir. Sosyal bilim literatüründe problemlerin test edilmesine yönelik iki tip araştırma yaklaşımı bulunmaktadır: Bunlardan ilki olan nicel araştırmada araştırılması hedeflenen konunun çerçevesini belirleyen hipotezler oluşturulur ve bu hipotezlerden elde edilen verilere göre araştırma sonuçları tartışılarak yorumlanır (Çapcıoğlu ve Çapcıoğlu ve

Kalkan Açıkgöz, 2018: 228-235). İkinci olarak sosyal bilimlerde yaygın kabul gören araştırma yaklaşımı nitel araştırmadır. Çalışmamızın da temel yaklaşımını oluşturan nitel araştırma, katılımcıların araştırma problemiyle bağlantılı konulardaki görüşlerinin derinlemesine bir şekilde anlaşılması ve yorumlanmasına imkân sunar. Bu araştırmada nitel araştırma yöntemi olarak 5 N 1 K soru tekniği kullanılmış; ne, nerede, ne zaman, nasıl, niçin ve kim soruları çerçevesinde, gençlerin dijital içeriklerden etkilenme düzeyleri anlaşılmaya çalışılmıştır. Dijital oyunlarla ilgili çalışmalar, insanoğlunun interneti keşfedip dijitalleşme sürecine ilk adımı atmasıyla başlamıştır. Günümüzde ise bu tür oyunların piyasası üreticiler arası rekabeti tetiklemekte; her geçen gün yeni oyunların üretilmesi ve yayılımı devam etmektedir. Hedef kitlesi içerisinde özellikle çocukların ve gençlerin bulunduğu dijital oyunlar her yaş grubundan bireyleri etkisi altına almaktadır. Bu sebeple gençleri bu kadar etkisi altına alan ve vakitlerinin çoğunu bu mecralarda harcamalarını sağlayan dijital oyunların özellikle dini değerlere etkisinin çeşitli boyutlarla incelenmesi gerekmektedir. Bu araştırmanın temel problemine söz konusu etkinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi oluşturmaktadır. Araştırmanın at problemleri ise şu şekilde sıralanabilir:

- Çalışma grubunun dijital oyunlara ilişkin duygu, düşünce ve tecrübelerinedir?
- Çalışma grubundaki katılımcılar genellikle hangi tür dijital oyunları tercih etmektedir?
- Çalışma grubunun genelde değerlere, özelde ise dini değerlere ilişkin yaklaşımları nasıldır?
- Çalışma grubundaki katılımcılar dijital oyunlarla dini değerler arasında bir bağlantı kurmakta mıdır? Eğer kuruyorsa bu bağlantıyı nasıl görmektedir?
- Çalışma grubundaki katılımcıların akranları arasında dini değerlerine göre dijital oyun tercihi yapan kişiler var mıdır?

- Çalışma grubundaki katılımcılar, dijital oyunlar esnasında sembollerle karşılaşmakta ve bu sembolleri fark etmekte midir?

Araştırmanın amacına ulaşılabilmesi için bu sorulara verilen yanıtların tespitine ve analizine ihtiyaç bulunmaktadır.

2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Dijital oyunlarda kullanılan sembollerin 12-17 yaş grubundaki bireylerin dini değerlerine yansımaları başlıklı bu araştırmanın amacı, bu oyunlardan etkilenen bireylerin dini değer ve tercihlerinin nasıl ve ne yönde değiştiğinin incelenmesidir. Dijital oyunların bu yaş grubundaki katılımcılara etkisi özellikle söz konusu oyunlarda kullanılan sembollerin katılımcıların dini değerlerindeki yansımaları bağlamında incelenmiştir. Aynı zamanda katılımcılara oyun içerisinde neleri gözlemlediklerine dair birtakım sorular sorulmuş ve elde edilen verilerden hareketle çeşitli çıkarımlarda bulunulmuş ve değerlendirmeler yapılmıştır.

Yeni medya araçları arasında; bilgisayar, mobil telefonlar ve diğer akıllı uygulamaların yanı sıra çeşitli teknolojik tasarımlar da bulunmaktadır. Bu tasarımların; ekonomik, kültürel, pedagojik vb. pek çok etkisinden söz edilebilmekle birlikte konumuz açısından daha çok din ve değer boyutuna etkilerine odaklanılmıştır. Nitekim yeni medya platformlarının etkisiyle özellikle gençler arasında dijital oyun oynama sıklığının arttığı gözlemlenmiştir. Oyunların masaüstü ve dizüstü bilgisayarlara kolaylıkla indirilebilmesi hemen her ortamda oyunla buluşmayı kolaylaştırmaktadır. Bu sayede gençler, zaman ve mekân fark etmeksizin her ortamda oyun oynayabilmektedir. Araştırma kapsamında dijital oyunlarda rastlanan çeşitli dinlere ait sembollerinin gençler tarafından nasıl algılandığının ve değerleri üzerindeki etkisinin incelenmesi de önemlidir. Zira birbirinden az ya da çok farklı inançların bireylerin davranışları üzerinde

çeşitli getirileri ve sonuçları olmaktadır (Akyüz ve Çapcıoğlu, 2012: 88).

Gençlik döneminde birey, aile üyelerinden uzaklaşarak akran grupları, okul arkadaşları, öğretmenleri ve sosyal medya ajanları gibi diğer sosyal çevre faktörlerinden etkilenmekte; aile etkisinin azalması içine kapanmayı ve yalnızlaşmayı da beraberinde getirebilmektedir. Kendisini yalnız ve sosyalleşme ihtiyacı içerisinde hisseden kişiler tarafından tercih edilen etkili sosyalleşme ajanlarından biri de dijital oyunlardır. Söz konusu oyunlar aracılığıyla kurulan arkadaşlıklar bireylerin dini değer ve tercihleri üzerinde yönlendirici etkilere yol açmaktadır. Geleneksel sosyalleşme ortamlarından uzaklaşarak sanal sosyalleşme platformlarına taşınan ve burada dijital oyunlarla tanışan gençler, yönetilmesi zor bir alana girdiklerini fark edemedikleri için zamanla bu platformların bağımlısı haline gelebilmektedir (Çapcıoğlu, 2015: 160-164). Bu çerçevede dijital oyunlar ile dini semboller arasındaki ilişkiden hareketle gençlerin değerlerindeki değişimin anlaşılması önemlidir. Araştırmada dini motifli sembollerin oyun içerisindeki katılımcılar tarafından fark edilip fark edilmediği araştırılmış ve bu durumun katılımcıların dini duygu, düşünce ve değerlerindeki yansımaları gözlemlenerek raporlanmıştır.

3. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Araştırma 12-17 yaş grubundaki gençleri kapsamaktadır. Dijital oyunlar, en çok bu yaş aralığındaki bireyleri etkilemektedir. Bu yaş grubundaki oyuncular, sembollerini genellikle oyun esnasında fark edememekte ancak oyun dışı geçirilen zamanda çeşitli web siteleri üzerinden araştırarak bilgi edinmektedir. Bu nedenle araştırılan kapsamı belirlenirken, kendilerini daha iyi ifade edecekleri düşünülen 12-17 yaş grubundaki bireylerle sınırlandırılmasının uygun olacağı düşünülmüştür. Bununla birlikte dijital oyun oynayan çoğu katılımcı, dini değerleri ve sembollerini oyun esnasında fark edip

değerlendiremediği için katılımcılardan doyurucu cevaplar almak kolay olmamıştır. Araştırmanın kapsamı Müslüman figürlerin konu edildiği ve İslam kültürü ile ilgili örneklerin yer aldığı oyunlarla sınırlandırılmıştır. Bu çerçevede sembollere ilişkin olumsuz örneklerin kullanıldığı oyunlar dikkate alınmış; dolayısıyla dini değerleri öven sembollere yer veren oyunlar kapsam dışında bırakılmıştır. Bu husus da araştırmanın sınırlılıkları içerisinde değerlendirilebilir. Ayrıca araştırma Ankara il sınırları içinde ikamet eden katılımcılarla sınırlıdır.

4. Araştırmanın Metodolojisi

4.1. Yöntem

Bu çalışmada kullanılan nitel araştırma yöntemi ve bu yönteme uygun olarak yararlanılan veri toplama ve analiz teknikleri, katılımcıların dijital oyunlarla ilgili duygu, düşünce, tecrübe ve bakış açılarının tespitine ve bu kapsamda elde edilen verilerin yorumlanmasına imkân sağlamıştır. Nitel araştırma yönteminin tercih edilmesindeki temel amaç, katılımcıların kişisel tecrübe ve yaşamışlıklarının yanı sıra toplumsal davranışlarını gözlemlemek ve derinlemesine analiz etmektir. Araştırma problemi çerçevesinde yapılan görüşme ve gözlemler sonucunda toplanan veriler belli başlı temalara ayrılarak alt kategoriler oluşturulmuş ve ilgili başlıklar çerçevesinde değerlendirmeler yapılmıştır.

Tarihsel süreçte insana yönelik pozitivist-mekanik bakış açısı, insan davranışlarını sayısallaştırarak verileştirmiş ve toplumsal etkilerden bağımsız olarak sadece nicel verilerle sınırlandırmıştır. Diğer taraftan yirminci yüzyıl ile birlikte insana yönelik bakış açısı genişlemiş ve insan davranışlarının arkasında yatan etmenlerin anlaşılması ve yorumlanmasına yönelik yaklaşımlar da dikkate alınmaya başlamıştır. Bu maksatla kullanılan nitel araştırma yönteminde, araştırmanın amacına uygun olarak sorular

belirlenmiş ve bu sorular görüşmelerde katılımcılara yöneltilmiştir. Bu görüşmelerin yanı sıra, araştırmanın teorik kısmında ilgili literatür taramasında ulaşılan kaynaklar konuyla ilişkilendirilerek kullanılmıştır. Esasen 12-17 yaş grubundaki gençlerin, dijital oyunlardaki sembollerden etkilenecek mevcut değerlerinde değişimlerin gözlenmesini, sadece toplumsal etkilerle açıklamak mümkün değildir. Zira bu etkinin katılımcıların biyo-psişik yapılarıyla da ilişkili olduğu bir gerçektir. Her ne kadar araştırmanın odak noktası, 12-17 yaş grubundaki katılımcıların dini değer ve sembollerindeki değişimlerin toplumsal boyutları olsa da, din psikolojisi alanındaki çalışmalardan da yararlanılmıştır.

Çalışmada nitel veri tekniklerinin kullanılmasının amacı ise, katılımcıların oynadıkları oyunlarda edindikleri tecrübeleri gözlemek ve yorumlamaktır. Çalışmada 9 katılımcı ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerde kartopu tekniği kullanılmıştır. Böylece kendisiyle görüşme yapılan kişi başka bir kişiyi önermiş ve bu sayede yeni katılımcılara ulaşılmıştır. Nitel araştırma tekniği olarak gözlem ve görüşme formundan yararlanılmış, görüşmeler esnasında elde edilen veriler katılımcıların izni alınarak ses kayıt cihazına aktarılmıştır. Verilerin yorumlanmasında genellemelerden özellikle kaçınılmıştır. Zira nicel ve nitel araştırma yöntemi arasındaki en önemli farklardan biri nitel araştırmanın genellemeye imkân vermemesidir. Dolayısıyla nicel araştırmalar açısından önemli olan genelleme yaklaşımı, nitel bir araştırma açısından hatalı ve riskli sonuçlar ortaya çıkarabilir. Nitel araştırmada ise amaç görüşmeler esnasında elde edilen bulguları, araştırmacının gözlemleriyle birlikte yorumlamaktır.

4.2. Çalışma Grubu

Nicel araştırmanın amacı örneklem grubunu oluşturan kişiler arasından mümkün olduğunca çok katılımcıya ulaşmaktır. Nitel araştırmada ise, katılımcı sayısından ziyade kendileriyle görüşme yapılan kişilerden elde edilen verilerin niteliğinin yanı sıra, söz konusu verilerin katılımcıların maksimum çeşitliliğini sağlayacak şekilde toplanması amaçlanır (Çapcıoğlu ve Çapcıoğlu ve Kalkan Açıköz, 2018: 232-236). Çalışma kapsamında nitel araştırmalarda tercih edilen gözlem ve görüşme tekniği kullanılarak belirlenen kişilerle temasa geçilmiş ve veri doygunluğuna ulaşıldığında görüşmeler sonlandırılmıştır. Bu çerçevede 12-17 yaş grubundan 9 kişiyle görüşülmesi yeterli bulunmuştur.

Görüşmeler, kimi katılımcılarla okulda kimi katılımcılarla evde kimi katılımcılarla ise cafe ortamında yapılmıştır. Araştırmada yaş sınırı getirilmesinin nedeni, dijital oyunların genellikle bu yaş grubundaki gençlere etki ettiği gözlemlenmesidir. Bu yaş grubunun dijital oyunları oynama sıklığına bağlı olarak oyunlardan etkilenme düzeyleri tespit edilmeye çalışılmış ve çalışma verilerine dayalı değerlendirmeler bu tespitler üzerine temellendirilmeye çalışılmıştır. Görüşmelerde katılımcılardan öncelikle kendilerini tanıtmaları istenmiş, sonrasında hangi dijital oyunları ne sıklıkla oynadıklarına yönelik deneyimlerini ifade etmeleri istenmiştir. Verilen yanıtlardan yola çıkılarak katılımcıların sürece ilişkin deneyimleri ve bu süreçte dini değer ve düşüncelerinde bir değişimin meydana gelip gelmediği anlaşılmaya çalışılmıştır. Geçmişten günümüze dijital oyunların etki alanına ilişkin çalışmalar ve elde edilen veriler, gelecekte dijital oyunların etki alanına ilişkin sonuçların önceden kestirilebilmesine katkı da bulunacaktır. Bu nedenle dijital oyunların gençlerin dini değerlerine etkisinin tespit edilmesi, gelecekte yapılacak çalışmalara ve konuyla ilgili geliştirilmesi planlanan kamusal politikalara sahadan verilerle destek oluşturacaktır.

4.3. Verilerin Toplanması

Katılımcıların izni ile görüşmeler ses kaydı cihazı ile kayıt altına alınmıştır. Görüşmeler esnasında gözlemlenen tavır ve duygu değişimleri not edilmiştir. Görüşmelerin yüz yüze gerçekleştirilmesine özen gösterilmiş ve bunun sağladığı gözlem avantajından yararlanılmıştır. Ayrıca katılımcıların evleri, okulları gibi zamanlarının büyük bölümünü geçirdikleri ortamlarda görüşmelerin yapılması, mekânın katılımcıların ifade biçimlerine etkisinin gözlemlenmesi bakımından görüşmeleri destekleyici verilere erişim imkânı sağlamıştır. Görüşmeler, araştırmacının yaşadığı il olması nedeniyle Ankara sınırları içinde ikamet eden katılımcılarla gerçekleştirilmiştir.

4.4. Veri Toplama Tekniği

Araştırmada görüşme ve gözlem tekniklerinin kullanılmasının temel amacının, sözcük konusu tekniklerin konuyla ilgili derinlemesine incelemeye imkân vermesi olduğu daha önce ifade edilmişti. Bilindiği gibi gözlem tekniğinde en önemli husus; gözlemcinin gözlem esnasında katılımcıların dikkatini dağıtmaması ve onları kendi görüşleri doğrultusunda yönlendirmemelidir. Çünkü araştırma ancak böylesine doğal bir ortamda ve etik kurallara uygun biçimde sürdürülebilir. Ayrıca gözleme konu olan araştırma, tarafsız bir şekilde kaydedilip yorumlanmalıdır. Çalışmada dijital oyunların katılımcıların dini değerlerine etkisi, jest, mimik gibi yüz ifadelerinden destek alarak konuyu ifade ediş tarzları, el-kol hareketleri ve beden konumlanışından hareketle kullandıkları beden dilleri gözlemlenerek daha iyi anlaşılmasına çalışılmıştır. Görüşme tekniğinin kullanımında da katılımcıların duygu, düşünce ve deneyimlerine odaklanılmış; görüşmelerin temel amacının, katılımcının iç dünyasına etki eden deneyimlerin anlaşılması ve bu durumun katılımcıların bakış açılarındaki yansımaları olduğu göz önünde bulundurulmuştur.

4.5. Verilerin Analizi

Nitel veri analizi yorumlamacı bir felsefeye dayanmaktadır. Buradaki amaç elde edilen verilerin detaylı bir şekilde betimlenmesini sağlamaktır. Nitel araştırmanın en önemli adımı veri analizinin doğru yapılmasıdır. Nitel veri analizleri üç başlık altında incelenir; Fenomenolojik analiz, içerik analizi ve betimsel analiz (Özdemir, 2011: 334). Fenomenolojik analiz; sosyoloji, psikoloji ve felsefe gibi alanlarda kullanılmaktadır. Bu analizde katılımcıların var olan olay ve olguları nasıl değerlendirdiklerine ve yaşam biçimine dair algılarının nasıl oluştuğuna dikkat edilmesi gerekmektedir. İçerik analizi genellikle metinsel ve görsel çözümlenmeye dayalı araştırmalar da kullanılmaktadır. Betimsel analizde ise incelenen konu kapsamında elde edilen verilerin temalara göre yorumlanması yapılır.

Bu çalışmada üç farklı analiz biçimi kullanılmıştır. İlk olarak dijitalleşme, geleneksel ve yeni medya kavramlarına ilişkin bilgilerin elde edilmesi amacıyla içerik analizinden faydalanılmış ve bu sayede kavramlar arası ilişkiler kurulmuştur. Bulgular kısmında betimsel analiz imkânları kullanılarak katılımcıların ifadeleri doğrudan aktarılmıştır. Son olarak ise, görüşme ve gözlem verilerinin yorumlanıp raporlanmasında fenomenolojik analize başvurulmuştur.

4.6 Araştırma Süreci

Araştırmaya literatür taraması ile başlanmış, bu taramada elde edilen bilgi ve belgeler çerçevesinde dijitalleşmenin evreleri aşama aşama anlatılmıştır. Bu anlatımda yararlanılan kaynaklar tez, makale ve kitap gibi materyallerden oluşmaktadır. Kavramsal çerçevenin bir diğer başlığı ise geleneksel medya ile yeni medyanın işleyişinde gözlemlenen farklılıkların açıklanması ve yeni medyayla bağlantılı olarak dijital oyunların tanıtılmasından ibarettir. Bu başlıkta da yine aynı şekilde konuyla ilgili tez,

makale ve kitaplardan yararlanılmıştır. Araştırmanın son bölümünü oluşturan bulgular kısmında ise, katılımcılardan elde edilen veriler yorumlanmış ve ihtiyaç halinde literatürden de destek alınmıştır.

4.7. Araştırma Deseni

Araştırma deseni bir araştırmayı farklı kılan yönünü oluşturur. Literatürde, belirlenen yöneme göre niteliği değişen üç farklı araştırma deseninden söz edilmektedir: fenomenoloji, kuram oluşturma ve anlatı oluşturma (Çetin, 2021:55). Fenomenolojik desende, günlük hayatta karşılaşılan olay ve olgular anlaşılmaya ve yorumlanmaya çalışılır. Bu çalışmada da tercih edilen fenomenolojik desen yardımıyla katılımcıların dijital oyunlara ilişkin algıları ve bu algıların dini değerlerine yansımaları anlaşılmaya çalışılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1. Dijitalleşme ve Sosyolojisi

1.1. Dijitalleşmenin Tanımı

Dijitalleşme, Latince'de 'digitus' olarak geçmekte olup özellikle işaret parmağına atfen 'parmak' anlamına gelmektedir. Oxford sözlüğünde ise, 1 ile 0 sayıları arasında oluşan bir dizi; bilgi alma, gönderme ve bir forma dönüştürme olarak tanımlanmaktadır (Özkaya ve Erat, 2022: 241). Dijitalleşme teriminin bilgisayar destekli anlamında kullanılması North American Review'da yayınlanan 1971 tarihli "Humanities and Computers: A Personal View" isimli makalede Robert Wachal, bilgisayar destekli beşeri bilimler araştırmalarına yönelik itirazları ve potansiyelleri göz önünde bulundurarak "toplumun dijitalleşmesinin" sosyal sonuçlarını tartışmıştır. Bu tarih itibariyle dijitalleşme kavramı, sosyal hayatın birçok farklı alanında izi sürülen bir kavram haline gelmiştir (Brennen ve Kreiss, 2016). Bilgi, insanoğlunun üretmiş olduğu düşünceler sistemidir. Bu sistemi tarihimizin ilk döneminden itibaren insanlar, gerek sözlü gerek de yazılı olarak düşüncelerini nesilden nesile aktarmıştır. Günümüzde ise bilginin aktarımı, analog sinyallerin 1 ile 0 arası bitlere dönüştürülmesi sonucu dijitalleşmeye adım atılmıştır. Dijitalleşme, sadece bilginin özünü vermek değil aynı zamanda öze ulaşmada yeni bir form kazandırmaktır. Bu form, bilgi ve yaratıcılık çağındaki; bilgisayar, akıllı telefon, tablet vb. teknolojik araçlar vasıtasıyla mekân ve zaman fark etmeksizin her yerde ve her zamanda bilgiye ulaşım rahatlığını bize vermektedir. Bu sayede bilgi, kısa zamanda hızla artmaya devam etmektedir. Tıpkı Amerikalı yazar, mucit ve fütürist olan Buckminster Fuller, "Critical Path'in bilgiyi ikiye katlama eğrisi" adlı kitabında bilginin 1900 yılına kadar her yüzyılda bir katlanma

evresine girerken 2. Dünya savařından sonra 25 yılda bir katlandığını ifade etmiştir (Fuller, 1981: 395). Günümüzde ise bilgi, dijitalleşmenin de etkisiyle kısa zamanda olağandışı bir hızla artmaktadır.

1.2. Dijitalleşmenin Tarihçesi

Gelişim çağında dünyada dönüm noktası olarak nitelendirilen çeşitli toplumsal olaylar olmuştur. İlk olarak; insanın yerleşik hayata geçmesiyle başlayan tarımsal faaliyete geçiştir. Bu alanda alışılmış bir yaşam biçiminden farklı olarak basit teknikler oluşturulmuş ve üretim yapabilmek için ilkel aletler geliştirilmiştir. Bununla birlikte, insan nüfusu güç ile bağdaştırılmış ne kadar çok insan olursa o kadar fazla üretim yapılır düşüncesi hâkim olmuştur. Yani, insan gücü dönemin şartları itibariyle önem kazanmıştır.

Zamanın ilerlemesiyle 18. yüzyılda İngiltere'de başlayan ve bir diğer dönüm noktası olarak nitelendirilen olay ise, Sanayi Devrimi'dir. Kısa zamanda tüm dünyayı etkileyen bu devrim işçi-işveren düşüncesini oluşturmuştur. Bu dönem ile birlikte insanlar, sermaye arayışına girmiştir (Mahiroğulları, 2005). Yeni buluş ve icatların yer aldığı bu dönemde artık insan gücüne dayalı bir anlayış yerine makine gücü etkili olmuştur.

1980 ile 2000'li yıllar arasında teknolojinin hızla gelişmesiyle sanayi devriminde yeni bir dönüşüm yaşanmıştır. Literatürde post-endüstriyel dönem olarak adlandırılan bu dönemde enformasyonun hızla gelişmesi ve bilgisayar teknolojisinin getirdiği yeniliklerle hızlı toplumsal değişimler meydana gelmiştir (Kurtulmuş, 2012: 161). Dijital çağ olarak nitelendirilen bu çağ ile birlikte teknolojik araçlar, bilginin üretiminin yaygınlaşması ile birlikte hayatımızın her alanında etkili olmuştur (Çapcıoğlu ve Anık, 2021).

Endüstri sonrası toplumda elektronik cihazlar ve bilgisayar kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte otomasyona yönelik ilgi zayıflamış ve teknolojinin hâkimiyeti hüküm sürmüştür. Bu hâkimiyet sadece üretimi etkilemekle kalmayıp niteliksel ve yapısal olarak insan ilişkilerini de etkilemiştir. Artık yaşam şartı olarak benimsenen meslek seçiminde telekomünikasyon teknolojileri ve yüksek teknoloji alanındaki; bilgisayar, telefon, mikro işlemciler ve genetik mühendisliği gibi işler tercih edilirken işgücüne dayalı meslekler daha az tercih edilen meslekler arasına girmiştir (Kurtulmuş, 2012).

Özetle, güç dengesini değiştiren teknolojik sistem ekonomiden sağlığa, siyasaldan eğitime, kültürden dine hayatımızın her alanını etkilemiştir. Aynı zamanda teknolojik araçlar sayesinde gelişen her olay, tüm toplumu etkisi altına almıştır. 20. yüzyıl ile ivme kazanan teknolojinin gelişimi ile birlikte bilgi, analog materyalin sayısallaştırılması sürecine girmiştir. Sayısallaştırmanın yaşam şartlarına uyarlanmasıyla dijitalleşme terimi literatürümüze kazandırılmıştır.

1.3. Sayısallaştırma, Dijitalleştirme ve Dijital Dönüşüm

1.3.1. Sayısallaştırma

Tarih boyunca insanlar, sürekli yenilik arayışı içerisinde olmuştur. Dijitalleşme bağlamında yenilikler arasında ilk olarak; 17. yüzyılda ikili sayı sistemini tanımlayan Leibniz'in fikirleri, Mors alfabesinin temelini oluşturmuş; telgrafın ana unsuru olan Mors kodu ise ikili sayıların hesaplanması ve sayısallaştırmasını başlatmıştır. Bu sayede, dijitalleşme alanında önemli adımlar atılmıştır (Brennen ve Kreis, 2016). Sayısallaştırma, emek harcanarak sayfalarca yazılan bilgileri ya da çekilen fotoğraf ya da yapılan resimleri belirli kodlar dâhilinde dijital ekrana aktarmaktır. Bu kodun oluşabilmesi için, 0 veya 1 numaraları kullanılmaktadır. Kullanılan materyallerle

analog halindeki bilgi dijital ekrana aktarılır ve herkes tarafından aynı zaman diliminde ulaşılabilme rahatlığı sağlanır. Örneğin; eskiden üretilen bir bilgiyi kâğıda yazıp başka kişilere ulaştırabilmek için uzun yollar kat edilirken şimdi sayısallaştırma sayesinde tarayıcıdan geçirilip bilgisayarımızda PDF olarak saklayabilmekteyiz. Bu sayede bilgi, üretici tarafından yüklendiği an, herkes tarafından aynı zaman diliminde ulaşım imkânı sağlar.

1.3.2. Dijitalleştirme

Dijitalleştirme ile sayısallaştırma genellikle birbirlerinin yerine kullanılsa da eş anlamlı terimler değildir. Analog sinyaller halindeki bilginin dijital ekrana taşınmasıyla oluşturulan sayısallaştırma olmadan hem dijitalleştirme hem de dijital dönüşüm gerçekleşmeyecektir. Buna göre sayısallaştırma üçlü sıralamada ilk basamağı temsil etmektedir. Dijitalleştirmenin ise, sayısallaştırma gibi net bir tanımı bulunmamaktadır. Çünkü eğitim, sağlık, medya, kültür, siyaset vb. her alanda dijitalleştirme farklı anlamlara ve farklı kalıplara evrilmektedir. Genel olarak bir tanım yapılacak olursa dijitalleştirme; sayısallaştırılan verilerin toplumsal ve insani faaliyetler için dijital teknoloji kullanılarak etkileşimi, iletişimi ve bir nevi bilgi paylaşımını kullanabilme rahatlığına erişmektir. Başka bir deyişle iş dünyası açısından incelendiğinde dijitalleştirme pazarlama imkânı sağlamakta ve küreselleşmenin yükselişine zemin oluşturmaktadır.

Küreselleşmenin yükselme sebeplerinde dijitalleştirmenin büyük etkisi bulunmaktadır. Çünkü dünyada ekonominin dijitalleşmesi, ona demek ulusal sınırların ötesine de yayılma imkânı sunmaktadır. Böylelikle dijitalleşme uluslararası bir kültür oluşturmuş ve bu kültür insan etkileşimini kuvvetlendirmiştir (Brennen ve Kreiss, 2014).

1.3.3. Dijital Dönüşüm

Dijital dönüşüm, mevcut işletmede kullanılan teknolojinin yeni ve farklı yollarla dijital ortamda kullanılmasıdır. Dijitalleştirmeyle yakın anlamlı görünse de daha geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Çünkü sayısallaştırmayla doğan bilginin kaydı sonucunda dijitalleştirme boyutuna geçilmiş ve toplumsal olarak her alanda bilgiye hızlıca erişim sağlanmıştır. Ayrıca teknolojinin yaratmış olduğu imkânlar sayesinde etkili ve ucuza işleri yapabilme imkânı doğmuştur. Bunların olabilmesi için de üretilen dijital teknoloji gelişerek yeni bir dijital teknolojiyi doğurmuştur. Bu sayede dijital dönüşüm gerçekleşmiştir. Örnek verilecek olursa; bilgisayarın bulunmasıyla internet, internetin bulunmasıyla e-devlet, e-ticaret gibi çeşitli internet siteleri kurulmuştur. Aynı zamanda; robotların icadı, dijital teknolojilerin ürünleri, özellikle de sosyal medya gibi platformların dijital dönüşümünde büyük rol oynamaktadır. Anlaşılacağı üzere sayısallaştırma, dijitalleştirme ya da dijital dönüşüm birbirinden ayrılması zor görünmektedir. Çünkü biri bir sonraki durumun sebebi olmaktadır. Dolayısıyla bu üçlüyü birlikte değerlendirmek gerekmektedir.

1.4. Dijitalleşme ve Yeni Medya

Dijital dönüşümle birlikte; yeni iletişim teknolojileri (*new communication technologies*), yeni medya (*new media*), sosyal medya (*social media*), sosyal ağlar (*social networks*), dijital medya (*digital media*), sayısal iletişim (*digital communication*) gibi pek çok yeni kavram ortaya çıkmıştır (Ergüney, 2017). Yeni medya kavramı için, 'Yeni Dil' hatta 'Yeni Dünya' ifadeleri de kullanılmaktadır. Çünkü telgraf, televizyon ve sinema gibi geleneksel teknolojik araçların kullanımının ardından internetle birlikte yeni bir dünya dili doğmuştur (Atasoy, 2019). İnsanoğlu her daim bir arayışın içerisine girmiştir. Dönemi itibarıyla bulunduğu sonuca 'yeni' ismini vermiştir. Yeni medya,

dijitalleşmenin bir yansımasıdır. Bununla beraber internetin kullanılması sonucu insan; bilgisayar, telefon ve tablet gibi teknolojik araçlar sayesinde dijitalleşmeye adım atmıştır. 21. yüzyılda ise dijitalleşme, hayatın her alanına uyarlanmıştır. Ticaret, kültür ve eğitim gibi sosyal hayatın birçok alanını kitlelere bu platformda tanıtmış, öğretmiş ve içerik üretenlere aynı zamanda kullanıcılara ticari kazançlar sağlamıştır. Etkileşimin zirveye ulaştığı sanal platformlar ise, en çok tercih edilenler arasındadır. Günün her dakikası birey, dilediği mekânda, kendine ait penceresine tek tuşla geçiş yapabilmektedir. Bu platformlar; kişinin gündem hakkında bilgi sahibi olmasına, belli bir çevre edinmesine hatta olmak istediği kişiliğe bürünerek hayallerini gerçekleştirmesine zemin oluşturmaktadır. İnsanları cezbeden bu alternatifler çeşitlendikçe yeni medya, her daim popülaritesini koruyacaktır.

Sonuç olarak insan, hayatını rahat bir şekilde idame ettirebilmesi için yenilikleri takip edip hayatına uyarlamalıdır. Dijitalleşmeye bağlı olarak gelişen yeni medyaya kullanıcılar, üretim ve tüketim açısından karşılıklı etkileşim kurarak kendi hayat kalitesini yükseltmektedir. Unutulmamalıdır ki, gelişim insanoğlunun bir eseridir. Ve dijitalleşmede bunun en güzel örneğidir.

1.5. Yeni Medyaya İlişkin Yaklaşımlar

Bir kavramı incelerken madalyonun iki yüzü incelenirse sağlıklı bir sonuç elde edilir. Şu halde, yeni medyaya ilişkin yaklaşımları incelerken de hem hayatı kolaylaştıran yönü hem de aksatan yönü incelenmelidir. İlk olarak kolaylaştıran yönü incelendiğinde; yeni medya, bilgisayar, telefon ve tablet gibi teknolojik araçlar sayesinde uzaktaki aile, akraba ve dostlarımızla özlem giderebileceğimiz, hayatımızın önemli anlarını paylaşabileceğimiz, tanışabileceğimiz, çeşitli oyunlar oynayarak eğlenebileceğimiz ya da hoşça vakit geçirebileceğimiz bir platformdur. Bu sayede

insanlar, farklı mekânlardaki kişilerle arkadaş olabilmekte, akrabalarıyla iletişim kurabilmekte hatta eşini bile bu mecradan seçebilmektedir. Yakın ilişkilerin gerçekleştirilebilmesi için, gerek sosyal medya platformları gerekse oyunlar vasıtasıyla iletişim kurulabilmektedir. Bu sonuçlar sıralandığında faydası insanları cezp etse de madalyonun bir diğer yönü de yeni medyanın insan hayatını aksatan yönleri olduğudur. İlk olarak kişinin daha zengin, gösterişli hayatları görüp kendi hayatıyla kıyaslaması sonucu yetersizlik hissi oluşmasıdır. Aslında bilinen bir gerçek vardır ki, o da insanların bu tarz mecralarda kendini nasıl göstermek isterse o şekilde bir senaryo kurabilmesidir. Belki de gördüğümüz başarılar ve yetenekler takip ettiğimiz kişide olmasa da istemsizce kendimizi gördüklerimizle kıyaslamaya başlarız. Bir başka sakıncalı gördüğümüz durum ise; özentilikten dolayı bulunmuş olduğumuz hayatın tadını çıkaramamak ve sahip olduklarımızın farkına varamayışımdır (Terzi, 2020). Zamanla bu kaygı ve mutsuzluk; hayattan kendimizi izole etmemize, depresyon ve anksiyete tetiklemesine sebep olabilmektedir. Bununla birlikte; şu an güvenliğimizi tehdit altına alan ve insanları çaresiz bırakan bir durum meydana gelmiştir. Bunun adı siber zorbalıktır ve ciddi önlemler alınmalıdır. Siber zorbalık, dijital teknolojiler kullanılarak yapılan bir zorbalıktır. Bu durum; kişinin özendiği kişiye karşı yalanlar uydurması, incitici mesajlar atması ve tehditler göndermesi sonucu yapılan bir zorbalıktır. Yapılan bu eylemler ciddi bir suçtur.

Sonuç olarak yeni medyanın insanlara etkisi çift taraflı olabilmektedir. Bu etkinin hangi düzeyde ve ne şekilde etkisinin görülebileceği kullanıcı tarafından farklılık göstermektedir. Yeni medyaya ilişkin tutumlar incelendikten sonra bu ilişkinin toplumun mihenk taşı olan kültürel, ekonomik ve öğretim yuvası olan eğitim boyutu incelenmelidir.

1.5.1. Kültürel Yaklaşım

Kültür, insanın öz benliğini oluşturan ve toplumun gelenek, görenek, yaşayış ve düşüncelerini nesilden nesile aktaran değerler sistemidir. Buradaki değerler sistemi vurgusu önemlidir Çünkü değerler; toplumun ve toplumu oluşturan bireylerin düşünce, tutum, davranış ve kendilerini ifade ediş tarzlarını oluşturur. Bu özelliğiyle kültür ve değerler arasında sıkı bir ilişkinin varlığından söz edilebilir. Nitekim insanlar arası selamlaşmanın niteliğinden geleneksel oyunların ve sporların icra biçimlerine kadar her toplumun kültürünü etkileyen formlar bulunmaktadır. Yeni medyanın kültürel değerlere etkisi ise, özellikle bilgisayar oyunlarında, web sitelerinde ve sosyal medya mecralarında kendini göstermektedir (Başlar, 2013). Bu platformlar aracılığıyla toplum sahip olduğu kültürü geniş kitlelere duyurabilmekte ve küreselleşmenin sunduğu imkânlardan faydalanmaktadır. Örneğin, kişi milli değerlerini yansıtan bir resim çizdiğinde eskiden ulaşabildiği kişi sayısı sınırlı iken günümüzde sınırları belirsiz bir kitleye ulaşabilmekte ve bu durum hem ressamın hem de ait olduğu toplumun tanınmasına imkân sağlamaktadır. Aynı zamanda bu toplumların kültürlerini karşılıklı olarak tanıyabilmesine ve paylaşabilmesine zemin oluşturmaktadır. Küreselleşmenin sunduğu söz konusu kültürel etkileşimin başka bir özelliği ise, toplumların kendilerine özgü değerlerinin zamanla başka toplumlardan etkilenecek aşınmaya başlamasıdır. Bu durum, ortak bir kültür düşüncesine zemin hazırlayarak farklılıkların zenginliğini zayıflatan bir sonuca yol açmaktadır. Farklılıkların zenginlik olduğu düşüncesinin zayıflaması ise zamanla tek tip düşünen, anlayan ve yorumlayan nesilleri meydana getirecektir.

1.5.2. Ekonomik Yaklaşım

Dan Schiller, yeni medya teknolojilerine ekonomik açıdan bakarak bu yaklaşımın anlaşılmasını sağlamıştır (Başlar, 2013). Tarihte yaşanan olaylar, güç ve paranın egemen olduğu ülkelerin gelişmemiş ya da gelişmekte olan ülkeleri, sömürme yoluna gittiklerini göstermiştir. Bu ülkeler ekonomilerini canlı tutabilmek ve kendi kulvarlarındaki ülkeler arasında rekabeti kaybetmemek için kendilerince bu durumu zorunlu olarak görmüşlerdir. Eskiden toplumlar hammadde aramak ve güç elde edebilmek için savaşıırken günümüzde, teknolojik imkânlarla bu hâkimiyet daha kolay kurulabilmektedir. Yeni medya araçlarından bilgisayar, telefon, tablet veya başında "akıllı" etiketi bulunan akıllı saat, akıllı robot vb. hayatı kolaylaştıran teknolojik araçlar, bu araçları üreten kişi kurum ve kuruluşları tüm insanlığı kendisine muhtaç ve bağımlı hale getirmektedir.

Diğer taraftan dijitalleşmenin ekonomik getirileri arasında ülkeler arası ticaretin zaman, mekân ve maliyet engeline takılmadan hızlı ve rahat bir şekilde gerçekleştirilebilmesi sayılmaktadır. Bu amaçla e-ticaret adı altında yaygınlaştırılan sanal platformlar kullanılmaktadır. Bu sayede kişi, elindeki ürünü kolaylıkla ilgili platformlara yükleyebilmekte ve yine bu platformlardan reklamını yapıp satarak kazanç elde edebilmektedir. Son döneme damgasını vuran kripto para vasıtasıyla kişi parasına para ile değer katmakta ve kazancını bu şekilde sağlayabilmektedir. Aynı zamanda ürünlerin yüklenildiği amazon, trendyol ve hepsiburada gibi çeşitli siteler sayesinde hem ülkemizdeki insanlara hizmet verilebilmekte hem de farklı ülkelerdeki müşterilere satış yapılabilmektedir. Dijitalleşme sayesinde ürün çeşitliliğinin çoğalması ve alışverişe harcanan zamanın başka işlerde değerlendirilebilme rahatlığı insanları çevrimiçi alışveriş yapmaya yönlendirmiştir. Bu durumun dezavantajı ise, insanlar arası etkileşimi azaltıp iletişimi olumsuz etkilemesi aynı zamanda mahalle başlarında açılan

dükkanların ya da dev yerler kaplayan alışveriş merkezlerinin etkisini zamanla yok edip kepenklerin kapanmasına sebebiyet vermesidir.

Sonuç olarak denilebilir ki; yeni medyanın ekonomik boyutu dezavantajlarıyla birlikte değerlendirildiğinde avantajları ağır basmakta ve çevrimiçi hizmete rağbet gün geçtikçe artmaya devam etmektedir.

1.5.3. Pedagojik Yaklaşım

İnsan, doğuştan bilgiye ve bilgilenmeye muhtaç bir varlık olarak dünyaya gelmektedir. Nefes almaya başladığı andan itibaren gözlemlediği her durumu zihnine kaydetmekte ve onu bir şekle dönüştürmektedir. Eğitim ise, insanın doğduğu andan itibaren hem kendi hem de bir öğretene vasıtasıyla öğrenmiş olduğu bilgilerdir. Öğretene kurumlar; kişinin ailesi, çevresi ya da okulu olabilmektedir. Bu kurumlar sayesinde kişi, içinde yaşamış olduğu dünyayı daha iyi tanımakta ve anlamaya çalışmaktadır.

İnsan bir öğretene olmadan kendi başına bilgi edinebilir mi? Esasen radyo, televizyon, gazete ve dergi gibi işitsel, görsel ve metinsel içeriklerin henüz yaygınlaşmaya başladığı geleneksel medya döneminde bu sorunun cevabı büyük ölçüde söz konusu araçlar tarafından üretilen içeriklerle sınırlı olmuştur. Günümüzde ise yeni medya insan hayatına çok boyutlu bir şekilde dâhil olmaktadır. Öyle ki, 19. yüzyıla kadar yazılmış olan kitaplar, dijital platforma aktarılarak 21. yüzyılda yeniden geniş bir okuyucu kitlesiyle buluşmaktadır. Birey, bu mecralardan bilgileri okuyabilmekte, dinleyebilmekte ve not tutabilmektedir. Ayrıca yeni medyanın eğitim boyutunda önemli olarak nitelendirilebilecek bir yenilik ise, simülasyon tekniğidir. Bu teknik sayesinde insan, gerçek hayatta tecrübe etmesi mümkün görünmeyen bir durumu simülasyon tekniğiyle yapay bir şekilde tecrübe edebilmektedir. Teknoloji çağı insanı ve onun ürettiği kurumlar bu çağa ayak uydurmak zorunda kalmıştır. Hatta bu durum tercih

olmaktan çıkmış ve temel bir zorunluluk haline gelmiştir. Dolayısıyla; kamu kurum ve kuruluşları da söz konusu yeni çağın ihtiyaçlarına cevap üretebilecek politikalar geliştirmektedir. Bu çerçevede Milli Eğitim Bakanlığı da öğrencilerin dijital medya okuryazarlığını geliştirmeye yönelik bir takım kazanımlar geliştirmiştir. Bu kazanımlar Milli Eğitim Bakanlığının internet sitesinde şöyle sıralanmaktadır:

- Medyanın hayatındaki yerini kavrar.
- Medya tüketim alışkanlıklarını değerlendirir.
- Eğlence amacı ile seçilen medya iletilerinin içerik ve biçim özelliklerini çözümler.
- Bilgiye ulaşmak için farklı medya araçlarını ve arama stratejilerini kullanır.
- Medyanın bilgi kaynağı olarak gücünü kavrar.
- Tüm medya iletilerinin kurgulanmış olduğunu kavrar.
- Doğruluğu konusunda değerlendirmeler yapabilmek için medya iletilerini çözümler.
- Medya iletilerinin doğruluğunu farklı kaynaklarla karşılaştırarak değerlendirir.
- İkna etme amacıyla medya iletilerinin nasıl kullanıldığını kavrar.
- İkna tekniklerini göz önüne alarak içerikleri çözümler.
- Yeni medyanın bireye sunduğu imkânların farkına varır (MEB, 2013: 6-7).

Milli Eğitim Bakanlığı bu kazanımlar yoluyla gelecek nesillerin okuryazarlık becerilerinin geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu sayede öğrenciler, karşılaştıkları problemlere yeni medyanın imkânlarını kullanarak nitelikli çözümler bulabilecektir. Yeni medya okuryazarlığının kazanımları sıralanırken doğurduğu zararlar da sıralanmaktadır. Günümüzde Milli Eğitim müfredatında yer alan bazı bilginin yeni medya araçlarıyla öğrenilmesi gittikçe okul kültüründe uzaklaşan bir nesli doğurmuş ve bu kültürden uzaklaşan gençlerin sayıca artışını beraberinde getirmiştir.

Son yıllarda tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 salgınının etkisiyle eğitimin çevrimiçi platformlara taşınması bu süreci daha da hızlandırmıştır. Bu süreçte zaman ve mekân açısından esnek bir programın vermiş olduğu rahatlık, öğrencileri dijital platformlara daha da yaklaştırmıştır. Böylece belirli saatlerde dersini çevrimiçi platformlarda yapabilen bir öğrencinin ders aralarında dijital oyunlarla meşgul olmasına ya da sosyal medya platformlarını daha sık ziyaret ederek okul dışı bir gündemin parçası olmasına imkân sağlanmıştır. Bununla birlikte pandemi süreci okul için ayrılan bütçenin azalmasını ve ailelerinin ekonomik olarak rahatlamasını sağlamıştır. Bu rahatlığın öğrencinin yüz yüze derslerdeki kazanımlarını azaltıcı etkisi aileleri dijital platformların niteliği üzerinde yeniden düşünmeye sevk etmiştir.

1.6. Sosyolojik Açıdan Dijitalleşmenin İncelenmesi

Dijitalleşme yediden yetmişe her yaş grubunu ve her milleti etkisi altına alan bir süreç haline gelmiştir. Bu durum, insanlarda değişimi zorunlu kılmış ve hayatlarının her alanında dijitalleşmenin etkilerini görünür kılmıştır. İnsan düşünen bir varlıktır ve onda diğer varlıklarda olmayan şuurluk, yani iradesiyle aklını kullanabilme yetisi vardır. Böylelikle var olduğu andan itibaren gerek sözlü gerek de yazılı olarak düşüncelerini anlatmıştır. Her milletin kendi düşüncelerini ve milli duygularını ifade ettiği çok sayıda kitap yazılmış ve bu kitapları saklayabilecekleri kütüphaneler oluşturulmuştur. Dijitalleşmeyle birlikte analog haldeki bilgi, bilgisayarlara yüklenmiş ve 60'ların başıyla birlikte ilk ağ olan ARPANET yayın hayatımıza girmiştir. Bu sayede kütüphanelerde yer alan kitaplar dijital platformlara aktarılmıştır. Böylece insanlar sadece kendi dönemleri ve çevrelerindeki kitaplarla sınırlı olmayan geniş bir bilgi alanına erişim sağlayabilmiştir. Dijitalleşme ile birlikte sağlanan bu hızlı erişim kitaplara hızlı erişim

aynı zamanda insanlar arası sohbet, muhabbet ve dostluk bağıını kuvvetlendirmek için çeşitli imkânlar da sunmuştur.

Ülkemizdeki sosyal medya platformları ve kullanım sıklığı incelendiğinde şu veriler ortaya çıkmaktadır: Whatsapp %93.2, Instagram %92.5, Facebook %78.1, Twitter %69.6, Facebook Messenger %54.3, Telegram %53.7, TikTok %47.6, Pinterest %40.7, Snapchat %37.2, LinkedIn %28.2, Skype %26.2, Imessage %20.4, Discord %20.1, Tumblr %13.3, Reddit %11.1 (Oakla, 2022).

Buna göre sosyal medya platformlar arasında WhatsApp büyük bir oranla popülaritesini korumaktadır. Bu veriler de göstermektedir ki sosyal medya platformlarını sadece içerik oluşturma ve sosyalleşme aracı olarak tanımlamak yeterli değildir. Çünkü zamanlarının büyük bir çoğunluğunu alan bu platformlarda katılımcılar; ekonomik, sosyal, siyasal, kültürel ve pedagojik açıdan aktifleşme imkânı bulmaktadır. Ekonomik olarak kullanıcı, bir ürünü Instagrama yükleyerek öncelikle reklamını yapmakta ve WhatsApp yoluyla satışını gerçekleştirerek her iki platformu da aktif olarak kullanmaktadır.

Siyasal açıdan incelenecek olursa siyasetçiler bir durumla karşılaştıklarında bu platformdan bilgi vermekte ve halk da siyasetçileri bu mecradan eleştirebilmekte, yorumlamakta ve onlardan isteklerini dile getirmektedir. Kültürel açıdan incelenecek olursa dijitalleşme ile birlikte kültürleşme ve kültürlenme kavramları daha da önemli hale gelmiştir. Kültürleşme, iki farklı kültürün birbirini etkilemesi olarak tanımlanırken kültürlenme ise, farklı kültürlerden ortak bir kültür oluşturulmasını ifade etmektedir. Bu sayede insanlar, bir taraftan farklı milletlerin özelliklerini keşfederken diğer taraftan onlara kendilerini tanıtmaktadır. Pedagojik açıdan incelenecek olursa; bilindiği gibi son birkaç yıldır Covid 19 salgınının da etkisiyle eğitim öğretim faaliyetleri büyük oranda çevrimiçi platformlara taşınmış ve buradaki ders, seminer vb. faaliyetler çevrimiçi

olarak yapılmıştır. Bu durumun verdiği rahatlık sayesinde eğitim siteleri çoğalmış ve öğretmenler, reklamlarını bu platformdan yaparak ders takiplerini de yine bu mecralarda sürdürür olmuşlardır. Son olarak sosyal açıdan incelenecek olursa aslında buraya kadar sıralanan her boyutun, insanlar ve kültürler arası sosyalleşme imkânlarına yeni boyutlar kattığı görülmektedir.

1.7. Dijitalleşme ve Din İlişkisi

Din kelimesinin sözlük anlamı; adet, durum, ceza, mükâfat, itaat, hesap, hüküm ve bağlılık anlamlarına gelmektedir (Ayverdi, 2020: 287). Terim olarak ise; kişinin insanüstü bir varlıkla olan ilişkisi, ibadeti ve ahlak kurallarını içine almaktadır. Avrupa kültüründe 'cogito ergo sum' yani 'Düşünüyorum, öyleyse varım' diyerek düşünmenin ne kadar önemli olduğunu bize hatırlatan Descartes; İslam kültüründe ise 'uçan adam' teorisiyle İbn Sina'dır. Bu teorinin amacı, tepede asılı duran adamın kendisini bedensel ve cismani olandan tamamen soyutlayarak benlik bilincine erişmesini sağlamaktır. Başka bir ifadeyle insan, düşünerek de kendi varlığının bilincine erişebilecek ve ontolojik delilin kapısını aralayabilecektir. Ontolojik delil, insanın düşünce yoluyla Tanrı'nın varlığına erişmesini ifade eder. Bu düşünürlerin temsil ettiği Doğu ve Batı bilim gelenekleri tarihte insanın bir vasıta olmadan doğruya ulaşabileceğini göstermiştir.

İnsanlık tarihi incelendiğinde Reformasyon sürecine kadar geçen Ortaçağ döneminde skolastik düşüncenin hâkim olduğu görülmektedir. Bu dönemde papa, yanılmaz bir otorite olarak kabul edilmiştir. Kutsalın sadece onun tarafından kavranılıp aktarılabilmesi düşüncesi benimsenmiştir. İnsanlar akıllarını kullanmayıp kendilerine rehber kabul ettikleri Papa'nın sözlerini, yanılmaz bir gerçeklik olarak görmüşlerdir. Durum böyle olunca sert ve kazuistik bir düşünceye sahip olan Katolikler, yapılan

yenilikleri kabul etmeyerek pek çok alana olduđu gibi medyaya da önyargıyla yaklaşmışlardır. Hatta 1957 yılında 'Hıristiyanlar sinemaya gitmemeliler' düşüncesiyle medya karşıtı bir tepki hareketi oluşturmuşlardır (Akgül, 2017).

Tek tip düşünceleri benimsetmek amacıyla kitaplar yazmışlar hatta bu kitaplardan birinin başlığı 'Acaba İsa, televizyon hakkında ne düşünmektedir?' diyecek kadar ileri gitmişler ve böylece empoze etmek istedikleri düşünceleri buradan da yaymak istemişlerdir (Ferre, 2010: 690). Bu durum karşısında insanlar bir nevi sessiz çığlıklarını dışa vurmuş ve Reform hareketini gerçekleştirmiştir. Martin Luther önderliğinde başlatılan Reform düşüncesi; ateist ve deist olarak bilinen düşünürler vasıtasıyla yayılmış ve halk bilinçlenmeye başlamıştır. Protestanlık mezhebinin kurulmasıyla birlikte özgür düşünceler yayılmış ve din, bir vasıta olmadan sadece kişinin kendisiyle Tanrı arasındaki bir ilişki konumuna yükseltilmiştir. Medyanın da fikirlerini özgürce yayılım imkânı bulduğu bu ortamda toplumsal değişimin hızı gittikçe artmıştır.

İslam açısından dijitalleşme ve din ilişkisi incelenecek olursa; Hz. Peygamber tarafından aktarılan İslam dini, kısa zamanda geniş coğrafyalara yayılmıştır. Zamanla İslam âlimleri kendilerini tek alanda yetiştirmekle kalmayıp birçok alanda eğiterek donanım kazanmışlardır. Bununla birlikte dünyada ilk olarak nitelendirebileceğimiz yeniliklere imza atmışlardır. Mesela din sosyolojisi terimi 19-20. yüzyılla birlikte literatüre kazandırıldığı düşünülse de asırlar önce İbn Haldun'un 'Mukaddime' sinde bu alanın önemi ve özelliği zikredilmiştir (Uludağ, 2007). Bu ve bunun gibi daha nice örneklerin tarih kitaplarında yer almasıyla birlikte zamanla bu üretkenliğimiz ve gelişmişliğimiz yavaş yavaş kaybolmuştur. Eskiden Batı toplumu, Doğu toplumunu rol model alırken şu an Doğu toplumu, Batı toplumunun yeniliklerini takip etmektedir. Dijitalleşme de bunun bir örneğidir. Telgraf ile başlayan bu çeşitlilik zamanla radyo,

televizyon, sinema ve çağın son yeniliği olan dijitalleşmeye doğru evrilmiştir. Dijital dünyadan kasıt, internetin bilgisayar ve telefona bağlanarak tüm gezegende iletişimin sağlanmasıdır.

Tek tip düşünceleri benimsetmek amacıyla kitaplar yazmışlar hatta bu kitaplardan birinin başlığı 'Acaba İsa, televizyon hakkında ne düşünmektedir?' diyecek kadar ileri gitmişler ve böylece empoze etmek istedikleri düşünceleri buradan da yaymak istemişlerdir (Ferre, 2010: 690). Bu durum karşısında insanlar bir nevi sessiz çığlıklarını dışa vurmuş ve Reform hareketini gerçekleştirmiştir. Martin Luther önderliğinde başlatılan Reform düşüncesi; ateist ve deist olarak bilinen düşünürler vasıtasıyla yayılmış ve halk bilinçlenmeye başlamıştır. Protestanlık mezhebinin kurulmasıyla birlikte özgür düşünceler yayılmış ve din, birvasıta olmadan sadece kişinin kendisiyle Tanrı arasındaki bir ilişki konumuna yükseltilmiştir. Medyanın da fikirlerini özgürce yayılım imkânı bulduğu bu ortamda toplumsal değişimin hızı gittikçe artmıştır.

İslam açısından dijitalleşme ve din ilişkisi incelenecek olursa; Hz. Peygamber tarafından aktarılan İslam dini, kısa zamanda geniş coğrafyalara yayılmıştır. Zamanla İslam âlimleri kendilerini tek alanda yetiştirmekle kalmayıp birçok alanda eğiterek donanım kazanmışlardır. Bununla birlikte dünyada ilk olarak nitelendirebileceğimiz yeniliklere imza atmışlardır. Mesela din sosyolojisi terimi 19-20. yüzyılla birlikte literatüre kazandırıldığı düşünülse de asırlar önce İbn Haldun'un 'Mukaddime' sinde bu alanın önemi ve özelliği zikredilmiştir (Uludağ, 2007). Bu ve bunun gibi daha nice örneklerin tarih kitaplarında yer almasıyla birlikte zamanla bu üretkenliğimiz ve gelişmişliğimiz yavaş yavaş kaybolmuştur. Eskiden Batı toplumu, Doğu toplumunu rol model alırken şu an Doğu toplumu, Batı toplumunun yeniliklerini takip etmektedir. Dijitalleşme de bunun bir örneğidir. Telgraf ile başlayan bu çeşitlilik zamanla radyo,

televizyon, sinema ve çağın son yeniliği olan dijitalleşmeye doğru evrilmiştir. Dijital dünyadan kasıt, internetin bilgisayar ve telefona bağlanarak tüm gezegende iletişimin sağlanmasıdır.

Türk toplumu açısından incelenecek olursa; Osmanlı dönemi, 17. yüzyılına kadar yeniliğin ve gelişmişliğin merkezi olarak bilinmektedir. Bu durum yükselme dönemiyle birlikte refah çağı olarak adlandırılmıştır. Avrupa'da Rönesans ve Reform'un etkisiyle Osmanlı Devleti, gerilemeye başlamıştır. Bu gerilemenin sebebi Osmanlı'nın çevredeki yeniliklerden haberdar olmayıp gelişmişliğin tek merkezini kendisi olduğunu düşünmesidir. Zaman ilerledikçe devlet, sanayi devriminin etkisiyle ekonomik olarak gerilemeye başlamıştır. Bu durum; toplumda huzursuzluğa sebebiyet vermiş ve toprak kayıpları yaşanmıştır. Bunun için önlem olarak; ilk başta kurucu padişahlar örnek alınmış zamanla bunun fayda etmediği anlaşılınca Batıdaki yenilikler takip edilmiştir. İlk başta her alanda yenilik yapmaktansa sadece askeri alanda ya da hukuk hariç diğer alanlarda yenilikler gerçekleştirilmiştir. Bu sınırlı çözümün de fayda etmediği anlaşılınca her alanda yenilik yapılmış, böylece gözler ve kulaklar Batıya çevirmişlerdir.

18. yüzyılda III. Ahmet ile birlikte Lale Devrine giren Osmanlı, Mehmet Sait Efendi ve İbrahim Müteferrika tarafından matbaa ile tanıştırılmıştır. Matbaada ilk basılan Van Kulu Lügati'dir. Bu Lügat, dini içerikli bir eser değildir. Çünkü matbaa geldiğinde zamanın Şeyhülislam'ı ve bazı din adamları yeniliğe karşı çıkmıştır. Bunun sebebi birden çok olmakla birlikte belli başlı nedenleri sayılacak olursa; dini içerikli metinlerin değer kaybedeceğinin düşünülmesi, yazım işiyle uğraşan hattatların işsiz kalma endişesi ve Batı'nın yeniliğini kabul etmek istemeyen âlim kitlesidir. Bu ve bunun gibi nedenlerden dolayı toplumsal hayatta değişim çok yavaş ilerlemiştir.

Cumhuriyetin ilanıyla birlikte; k llerinden yeniden dođan T rk milleti kendini geliřtirmeye bařlamıřtır. Geleneksel iletiřim araları geniř zaman diliminde yavař ilerlerken dijitalleřmeyle birlikte bu geliřim ayrı olarak deđerlendirilmelidir.  nk  2. D nya savařından sonra Sođuk savař d nemiyle birlikte k reselleřme s reci dođmuřtur (apcıođlu, 2017: 66-83). Bunun sonucu olarak da devletin baskınlıđı kırılmıř ve 1993 yılıyla birlikte  zel medya araları yaygınlařmaya bařlamıřtır. Bu yıllarda  lkemizde ilk olarak dini ierikli paylařımların yapıldıđı TGRT kurulmuřtur (Akg l, 2017).

Sonuç olarak; bazı dini grup, toplum ya da  lkeler geliřime hep ekimser olarak bakmıř ve kendi y ntemlerine g re hareket etmenin dođru olduđunu savunmuřlardır. Bununla birlikte nerede bir yenilik ortaya ıksa, bunun er ya da ge kapımızı alacađı bilinmelidir. Bundan dolayı direnmeleri sadece geliřimlerini geciktirmiřtir ve g ndemden uzak geliřmeyen bir  lke konumuna d ř rm řt r. Bazı toplumlar ise, geliřime olumlu bakmıř ve durumun pragmatik boyutunu ele almıřlardır.

1.8. Dijitalleřme, Yeni Medya ve Din İliřkisi

Comte, Marx, Durkheim, Weber ve Luckman gibi sosyologlar dinin etki alanını incelemiřler ve sosyolojik olarak bu durumu arka planda deđerlendirmiřlerdir. İnsan, d nyaya geldiđi andan itibaren bir varlıđa inanma ihtiyacı iinde olmuřtur. İnanđıđı bu gizil g c ; Buda, Brahma, Yahova, Tanrı ya da Allah olarak isimlendirmiřtir. Kimi sosyologlar dinin etkisini olumlu olarak kabul etse de; baskıcı bir d nemde yařamıř olan, Karl Marx gibi d ř n rl r 'Din afyondur.' diyerek dinin olumsuz etkisini ortaya koymuřlardır. Her bir arařtırma bir binayı inřa edecek tař gibi  st  ste konulmuř ve sosyolojinin geliřimini hızlandırmıřtır. Sosyoloji, yařayan bir bilim dalı olduđu iin g ndemde olan her bilgiyi takip etme sorumluluđunu  stlenmiřtir. řu an toplumu etkileyen ana konulardan biri ise dijitalleřmedir. Dijitalleřme s recinin ana akt r  olan

medya geleneksel medya ve yeni medya olarak ikiye ayrılır. Bu konu başlarda detaylı olarak anlatılmış olup burada da kısaca değinilecek olursa; geleneksel medya da üretici ile tüketici farklıdır. Yani üreten bir kitlenin içeriği; geleneksel araçlardan; telgraf, radyo, sinema ve televizyon vasıtasıyla tüketiciye ulaşmakta ve tek taraflı bir iletim ortaya çıkmaktadır. Yeni medya ise adından da anlaşılacağı üzere insanlığın son icadı olan internetin, bilgisayarda ve telefonda aktif olarak kullanılması sonucu bireyin, hem üreten hem de ürettiğini tüketen konuma gelmesini ifade eder. Sosyologlar, medya araçlarının topluma etkisinin yanı sıra toplumun medya araçları üzerindeki etkisini incelemektedir.

Medya ve din ilişkisi dönemlere ayrılır. 1990'lı yıllarda savaşlar ve iç karışıklıklar sonucu ekonomiler olumsuz olarak etkilenmiştir. Bu sebeple, hayatın odak noktası haline gelen ekonomiye öncelik verilmiştir. Medya, dönemi itibariyle sadece haberi yapan kişilerden belli saat ve günlerde bilgi alınan merkez olmuştur. Bu dönemde telgraf, radyo ve televizyon gibi araçlar hayatımıza girmeye başlanmıştır.

2000'li yıllarda İslamofobi'nin de etkisiyle medya ve din ilişkisi yeni boyutlar kazanmıştır. İslamofobi'nin amacı, Müslümanların dini değerlerine zarar vermek ve İslam'ı olumsuz örneklerle olarak yansıtmaya çalışmaktır. Bu düşünceleri yaymak için başvurdukları kaynak medyadır. Medyayla birlikte İslamofobi de hızlıca yayılmaya başlanmıştır.

Bilim adamları, medya ve din bağlantısını araştırarak bu konuyu açıklığa kavuşturmuşlardır. 2010 yılından itibaren yeni medyanın sunmuş olduğu sosyal medya platformları sayesinde medya ve din ilişkisi daha net ifadelerle ortaya konulmuştur (Ergen, 2020). Campbell değişen cemaat mensubunda kimlik kavramına dikkat çekmektedir (Campbell, 2013). Ona göre, bireyler kimlik profillerini oluştururken çeşitli web sitelerinden yararlanmakta ve internet aracılığıyla düşüncelerini ve deneyimlerini

paylaşabilecekleri kendilerine ait bir dünya kurmaktadır.

Günümüzde sadece medya dini etkilememektedir. Aralarında karşılıklı bir etkileşim söz konusudur. Artık din âlimleri ve önderler de medyayı etkin olarak kullanmaktadır. Diyanet İşleri Başkanlığı çatısı altında kurulan Diyanet TV, Diyanet İşleri Başkanlığı ile Vakıf Medya Radyo Televizyon A.Ş. arasındaki protokolle üretilen yayınlar ağırlıklı olarak dini içeriklidir. Aynı zamanda Diyanet TV'nin sosyal medya hesaplarındaki paylaşımları da oldukça fazladır. 1 Ocak 2021 ile 7 Ocak 2021 tarihleri arasında ve 13 Nisan 2021 ile 19 Nisan 2021 tarihleri arasında 1110 adet paylaşım yapılmıştır (Çuhadar, 2021). Bu paylaşımların öncelikli amacının; doğru dini bilgileri insanlara duyurabilmek ve onları bilinçlendirmek olduğu belirtilmektedir.

1.9. Dini Değerler ve Semboller

1.9.1. Dini Değerlerin Kullanımı

Değişimin hızla ilerlediği bir dünyada değerler, bizi biz yapan temel ölçütlerdir. Peki değer nedir? Değer; "Bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, bir varlığın ruhsal, toplumsal, ahlaki ya da güzellik yönünden taşıdığı yüksek ya da yararlı nitelik." olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2022). Başka bir ifadeyle değer, olanı değil olması gerekeni ifade eder. İnsanoğlu, geçmişinde öğrenmiş olduğu bilgileri günümüze uyarlayarak geleceğini inşa etmektedir. Bunu gerçekleştirdiği takdirde, toplumun kimliğini yani değerini gelecek kuşaklara aktarır. Değeri anlayabilmek için teoriden ziyade eyleme dönüşen fiilleri incelemek gerekir. Küreselleşmenin oluşumu da belli eylemlerin gerçekleşmesiyle meydana gelmiştir. Bazı bilim insanları küreselleşmeyi olumlu olarak karşılarsa da diğer bazıları şiddetle karşı çıkmıştır. Çünkü bu durum bilgi alışverişinin farklı toplumlarda hızla yayılmasıyla bilginin ilk çıkmış olduğu toplumun öznelliğini yok etmektedir. Bu köklü inancın yok

edilmesiyle tek tip insanlar yetişecek, tek tip düşünme, tek tip giyinme ve tek tip zevkler oluşacaktır. Bununla birlikte farklılıkların zenginlik olduğu düşüncesi işlevini kaybedecektir.

Değişim, bu hayatta durmayan tek şeydir. Şu an bunu okurken bile bir yerlerde yeni keşifler yapılmakta ve birilerinin hayatları değişmektedir. Durum böyle olunca insanlar, ya değişimi değerleriyle harmanlayıp yeniliğe ayak uyduracak ya da değişime ayak uydurmayarak gelişmemiş toplum sınıflandırmasına dahil olacaktır. Bahsedilen tehlike hayatın her alanını etkileyen değerler için geçerlidir. Bunları sınıflandıracak olursak; dini değerler, kültürel değerler ve tarihi değerler olarak sayılabilir (Elbir ve Bağcı, 2013).

Araştırmanın konusu itibariyle dini değerlerin tanımı yapılacak olursa tek bir tanımın yapılması mümkün olduğu görülecektir. Çünkü her toplumun dini değer tanımı farklıdır. Bu durum yaratıcı inancındaki farklılıktan kaynaklanmaktadır. Örneğin; Hinduizmde çok tanrılı bir inanç mevcut olup ahiret inancı olmadığı halde Budizmde Siddhartha Gautama önderliğinde Buda'ya tapınma inancı görülmektedir. Yahudilik, Hıristiyanlık ve Müslümanlık olmak üzere üç semavi dinin ortak noktaları ise; tek tanrı düşüncesinin hâkim olması, bir ya da birden çok peygamber gönderilmesiyle dinin anlatılması ve dünyada yaşanan fiillerin karşılığının görüleceği bir ahiret inancının var olmasıdır. Özetle din, yaratılanın Yaradan ile kurmuş olduğu bir ilişkidir.

Tarih boyunca insanoğlu 'Ben kimim?', 'Benim dünyaya gelme amacım/görevim ne?', 'Ben ölünce ne olacak?' gibi cevaplanması zor sorular sormuştur. Bu sorulara din haricinde hiçbir alan tatminkâr bir cevap verememiştir (Önder ve Bulut, 2013). Bu tarz soruların sorulması başta insanı tedirgin etse de Müslümanların kutsal kitabı olan Kur'an-ı Kerim'de sorgulama ve düşünmeyle ilgili teşvik edici birçok ayet bulunmaktadır. Bunlara örnekler verilecek olursa; Bakara 242. ayette "Düşünüp

anlamanız için Allah size ayetlerini işte böyle açıklıyor." ve de Yusuf 2. ayette "Hiç şüphesiz biz o kitabı, düşünüp anlamanız için Arapça bir Kur'an olarak indirdik." ayetleriyle Allah, insanın aklını kullanması gerektiğini ifade etmiştir. Bu nedenle insan düşüncenin oluşumunda din çok önemli bir yere sahiptir.

İslam dininin asıl amacı evrenin yaratılışından kıyamet gününe kadar insanı mutlu kılmak ve onu yeterli doygunluğa ulaştırıp insan-ı kâmil vasfına yükseltebilmektir. Dolayısıyla; insanın temel değerleri açıklanırken 'zaruriyyat' başlığı altında toplanmaktadır. Bunun nedeni, düzenin ve uyumun bu değerler vasıtasıyla olabileceği yok olduğu takdirde ise düzen ve bozulmanın baş gösterebileceğidir. Zaruriyyat'ı beş zorunlu ilke olarak açıklayan ilk kişi İmam Gazali'dir. Bunlar; dinin, canın, aklın, aklın ve malın korunmasıdır (Akay, 2018: 86) Gazali'nin bu sınıflamasına hiçbir âlim itiraz etmemiştir. İnsanın temel değerlerine ilişkin bu sıralama sadece İslam dininin değil diğer dinlerin değerlerinin oluşmasında da etkilidir.

1.9.2. Dijitalleşen Dünyada Sembol

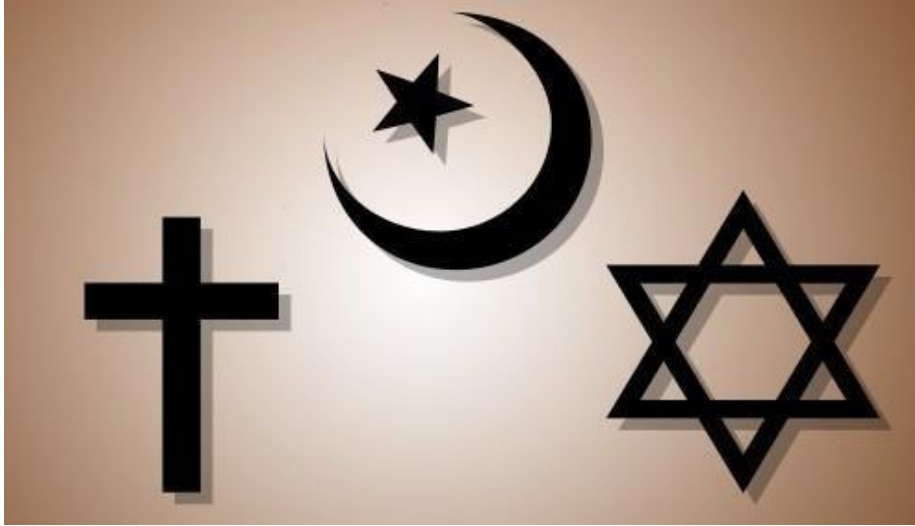
Sembol; belirli bir düşünceyi, insanı, hayvanı ya da işareti temsil eden ve bunların yerine kullanılan iletişim öğelerine denir. Tarihte paleolitik çağdan itibaren insanoğlu, sembollere önem vermiştir. İnsan hem düşüncelerini aktarabilmek hem de tarihte var olduğunu kendisinden sonraki nesile ispatlayabilmek için çeşitli materyallerin üzerine simgeler çizmiştir. Hayvan resimleri ve sembollerin çizimi zamanla soyut bir hale bürünerek iletişim yöntemi olarak kullanılmıştır. Zamanla kişi, sözlü iletişimin yazıya geçirilmesi aşamasında az sözle çok anlamın kazanacağı sembollerini kullanmak istemiştir. Bu nedenle semboller çeşitli amaçlara ayrılarak birden çok anlama gelecek şekilde yayılım göstermiştir. Bunları; grafik, temsili ve alfabetik olarak çeşitlendirmek mümkündür (Başer, 1994).

Grafik: Örneğin, İslam'ın sembolü hilaldir. Yardım kuruluşlarında sembol olarak kullanımı ise Kızılay'dır.

Temsili: Örneğin, Türkiye de Konya ilinin sembolü çift başlı kartalın temsili Anadolu Selçuklular dönemine kadar gitmektedir. Ya da ülkeler açısından incelenecek olursa Fransa'nın sembolü Marianne olarak bilinir. Temsili incelenecek olursa özgürlük, eşitlik ve kardeşlik anlamlarına gelmektedir.

Alfabetik: Örneğin, Hidrojen elementinin simgesi 'H' olarak gösterilirken Uranyum elementinin simgesi 'U' olarak gösterilir.

Şekil 1: Dini Semboller



Temsil edilen sembollerin hepsinin bir çıkış hikâyesi vardır. Hıristiyanlığı temsilen haç sembolü, Hz. İsa'nın çarmıha gerilmesine nispetle oluşturulmuştur. İslam'ı temsilen hilal sembolü ise; Hz. Muhammed'in Sa'd b. Malik b. Ubeysir el-Ezdi'ye üzerinde hilal resmi bulunan bir sancak vermesi üzerine Müslümanlar tarafından kabul edilmiştir (Bozkurt, 2016). Yahudiler için Davud yıldızı ise, Hz. Süleyman'ın üzerinde bu amblem olan bir yüzük takıp cinleri ve hayvanları kontrol etmesi aynı zamanda Hz. Davud'un kalkanında yıldız işaretinin yer alması üzerine Yahudiler, bu sembole kutsallık atfetmişlerdir.

Bu emojilerin yansıtıldığı sanal platformlar farklılaştıkça hitap ettiği kitle gittikçe genişlemektedir. İlk olarak 2004 yılıyla birlikte Facebook ile başlayan sosyal medya kullanımı; Instagram, YouTube, WhatsApp ve Twitter gibi çeşitli mecralarda emojilerin kullanılmasıyla daha yaygın bir görünüm kazanmıştır. Bu sembollerin kullanımına farklı toplumlarda sempati ya da antipatiyle karşılık verilmiştir. Sempatiyle karşılanmasının sebebi, oluşturulan sembollerin ve bununla birlikte doğan emojilerin güzel karşılanıp hoşlarına gitmesidir. Antipatiyle yaklaşanlara göre ise, görüş açısından daha sert bir düşünceye sahip olan toplumlar, benimsedikleri din haricinde farklı bir dinin bilinmesini ve yayılmasını istememektedir. Bu sebeple antipatiyle yaklaşım muhalif düşünceyi kötü göstermek için çabalamışlardır. Bunun en bilinen örneği dijital oyunlardır. Dijital oyunlar, genellikle ortaokul ve lise dönemindeki çocuklar tarafından oynanmaktadır. Bu oyunların oynanmasındaki amaç, haz almak ve kazanmak olduğu için oyunun içinde nelerin yer aldığı veya düşmanın kim olduğu, nasıl giyindiği gibi hususlara fazlaca dikkat edilmemektedir. Dolayısıyla bunları araştırmak sosyal bilimcilere düşmektedir. Konuyla ilgili araştırmalar da; düşmanın genellikle Müslüman profildeki kişiler olması, etrafta kutsal kitabın itibarsızlaştırılması ya da kutsal yerlerin bombalanması gibi birçok örnek yer almaktadır. Genel olarak söylenecek olunursa; dijital oyunlarda İslamofobi ile sıkça karşılaşılmaktadır (Çoştu,2022).

Sonuç olarak, insanlar tarih boyunca kendilerini ifade edebilmek ve gelecek kuşağa iz bırakabilmek için sembollerini kullanmıştır. Semboller ve emojiler dijitalleşmeyle birlikte sanal platformlara taşınarak dijital oyunlara konu olmuş ve gittikçe artan bir yaygınlık kazanmıştır. Bu oyunlarda sembollerin açık ve örtülü mesajlar verecek şekilde sıkça kullanıma konu olması çeşitli tepkilere yol açmıştır.

1.10. Dijitalleşmenin Farklı Yaş Gruplarına Etkisi

1.10.1. Çocuklar

İnsan dünyaya gözünü açtığı andan itibaren toplumda bir 'ben' kimliğini kazanmış olur. Bu çocukluktan yaşlılığa kadar devam eden bir aidiyettir. Çocukluk çağında kişi çevreye karşı gerçekleşen olayları daha hızlı kavrayabilir ve daha çabuk öğrenebilir. 0-12 yaş aralığı olarak belirlediğimiz bu dönemde kişinin hem bedenen hem de zihnen olgunlaşması hızlı gerçekleşmektedir. Bu sebeple, kritik dönem adı verilen zamanlarda öğrenilmesi gereken her bilgi belirlenen zamanda öğrenilmelidir. Aksi bir durum söz konusu olduğunda bireyin öğrenmesi gecikecek hatta bu durum imkânsız hale gelecektir. Örneğin; çocuğa okuma yazma öğrenmesi gereken zaman diliminde bu beceri kazandırılmazsa ileriki zamanda çeşitli zorluklarla karşılaşılması kaçınılmazdır. Zira televizyonlarda izlediğimiz büyük yaştaki kişilerin okuma yazmayı hala öğrenememesi bu durumdan kaynaklanmaktadır. Çocuk eğitimi ailede başlamaktadır. Anne babanın davranışları çocuk üzerinde ciddi etkiler bırakarak karakterinin oluşmasına zemin hazırlar. Bu etkilerden bazıları şöyle sıralanabilir:

- Toplum tarafından kabul görmesi ve saygınlık kazanmasını sağlar.
- Sosyal hayatında hangi tercihlerde bulunacağına dair yönlendirici etkide bulunur.
- Yaşamış olduğu veya yaşayacağı problemlere çözüm odaklı bakmasına yardımcı olur.
- Yaşayacağı hayat için kendine güvenen bir birey olmasını destekler.
- Toplumun genel kabul gören örf ve adetlerini öğrenmesine yardımcı olur.
- Toplumda kendine aidiyet kazanabilmesi adına güven aşılır.
- Hayatında sağlıklı kararlar alabileceği ahlakı çocuğa öğretir.
- Çocuğun kendisinde bulunan ama henüz kendisinin kavrayamadığı

yetenekleri keşfetmesine yardımcı olur (Yavuzer, 2012).

Çocukların öğrenme aşamalarında aile ve okulun yanında sosyal çevre de her zaman aktiftir. Arkadaşlarından, akrabalarından ya da günümüzde teknolojinin aktif kullanılmasıyla birlikte öğrenme hayat boyu gerçekleşir. Dijitalleşmenin bilgiyi hızla yayması, sosyal paylaşımlara imkân vermesi, oyun oynanarak keyif almayı sağlaması ve video, haber gibi çeşitli imkânlar sunması önemli bir avantaj olarak görülmektedir. Bununla birlikte; yalan haber yapılması ve bunun sonucu bilgi kirliliğinin ortaya çıkması, fikir korsanlığı ve yasadışı işlemler ise dezavantaj olarak değerlendirilmektedir (Kırık, 2014).

Sonuç olarak; 0-12 yaş arası bireyler, çocuk kategorisinde değerlendirilir. Bu çağda gelişim hem fiziksel hem de psikolojik açıdan hızlı gerçekleşmektedir. Çocuk, aileden, çevreden ve okuldan edindiği bilgilerle gerek yüz yüze gerekse de internet aracılığıyla etkileşim kurmaktadır. Dijitalleşmenin etkisiyle hem avantaj hem de dezavantaj olarak değerlendirilen sonuçlar ortaya çıkmakta ve bu durum çocukların yaşam kalitesi etkilemektedir.

1.10.2. Gençler

Her toplumda insanın yaşam süreci; çocukluk, gençlik ve yaşlılıkla ilgili üç önemli evreden geçmektedir. Söz konusu üç evreden biri olan gençlik; Erik Erikson'un 'Kimlik kazanımına karşı rol karmaşası' olarak sınıflandırdığı 12-18 yaş arası, kişileri kapsamaktadır. Bu dönemde gençler, kendine özgü inanç, ifade, etkinlik ve davranış biçimine sahiptir. Her toplumda gençliğin yapısal özelliklerine dair farklı tanımlar yapılmaktadır. Bu sebeple; genel, kapsamlı bir tanım yapmak güçleşmiştir (Çapcıoğlu, 2012). Karşılaşılan bu güçlükler rağmen fiziksel ve sosyolojik bir tanım yapmak gerekirse; ilk olarak fiziksel açıdan her iki cinste de boy uzaması gerçekleşmekte olup

erkeklerde bu durum belirgin derecede fazla olmaktadır. Ardından cinsel organlarında görülen farklılaşmayla beraber yağ dokusunda ve kilolarında artış gözlenmektedir. Çocuklukta fiziksel gelişim hızlı gerçekleşirken ergenlikle birlikte bu hız yerini sosyal ve ruhsal gelişime bırakmıştır. Ergenlik dönemiyle birlikte bireyin, buluş çağına ermesi sonucu biyo-psikolojik açıdan çocukluk döneminin bittiği anlaşılmaktadır. Bu dönemde birey çocukken toplumsal açıdan sorumluluk almazken yetişkinlik dönemiyle birlikte toplumsal açıdan sorumluluk almaya başlar. Ergenlik dönemiyle birlikte bireyde pek çok açıdan değişimler gözlemlense de en yoğun değişim, duygusal ve davranışsal açıdan gerçekleşir. Bu değişimler kısaca özetlenecek olursa,

-İlk olarak duygularında istikrarsızlık görülür. Gün içerisinde enerjik ve mutlu gördüğümüz ergen, anında bıkkın ve yorgun bir görünüme dönüşebilir.

-Her dönemde insan hayal kursa da gençlik dönemiyle birlikte bu durum yoğun olarak yaşanır. Kurduğu hayaller arasında birey, geleceğini inşa eder. Bunlar arasında kariyerini ve ileride karşı cinsle ilişkisini nasıl düzenleyeceğine dair hayaller ağırlıklıdır.

-Bu dönemde ergen, yalnız kalmak istemektedir. Odasına çekilip yalnız kaldığında kendisiyle ilgili ciddi muhakemeler yapar. Son derece normal olan bu durumda birey, kendisiyle baş başa kalıp muhakeme yapar.

-Ergen birey, genellikle kendini yorgun hisseder. Bu sebeple iş yapmak konusunda istekli değildir.

-Gençlik dönemiyle birlikte bireyde; otoriteye karşı gelme, eleştirme söz dinlememe gibi durumlar görülür (Çapcıoğlu, 2012). Birey, öz benliğini geliştirmek için sürekli bir arayış içerisine girer. Küçüklüğünde sorgulanmadan doğru kabul edilen düşünceler bu çağda; 'Niçin doğru?', 'Doğru olduğuna kim karar veriyor?' gibi acımasızca sorular sorarak eleştirmeye başlar. Artık değişime en açık olunan 21.

yüzyılda yenilikler, kolay kabul edilir ve girişimci bir ruhla yeni deneyimler öğrenme çabası içine girilir. Bu nedenle ileriye dönük toplumsal kimlik oluşturmada birey kendi kimliğini tanıması için bu dönemin sağlıklı atlatılması gerekir (Çapcıoğlu ve Bahadır, 2021).

Günümüzde sosyal medya bireyin düşüncelerini rahatlıkla ifade edebileceği bir ortama bürünmüştür. Ortalama yirmi, otuz yıllık bir ömre sahip olmasına rağmen yeni medya denilen sanal âlem gençleri cezp etmektedir. Çünkü sosyal medya platformları gençlere sahip olduğu kimliğin yanında, olmak istediği kimliğe bürünme şansı da vermektedir. 'Ben kimim?' ya da 'Nelerden hoşlanıyorum?' sorularına ilaveten 'Ben kim olmak istiyorum?' ya da 'Nelerden hoşlanırsam görünür olurum?' sorularını sordurmaktadır. Bu sebeple, birey kendini rahat ifade ederek sosyal medyanın vaat ettiği kimliğe girmekten kaçınmamaktadır (Özdemir ve Yıldırım, 2019: 181).

Dijitalleşmenin getirmiş olduğu yeni medyanın geleneksel medyadan farkı yüksek düzeyde paylaşımın çevrimiçi bir ortamda yapılmasıdır (Mayfield, 2008). Bundan dolayı küresel etkileşimin hızla yaygınlaşması sonucu, dünyanın herhangi bir yerinde meydana gelen olayı, yeni medya sayesinde anında haberdar olabilme imkânı sunmaktadır. Bu durum bilgi edinme imkânının yanında dışarıda alışveriş yapma yoruculuğundan kurtulup vaktini başka işler için değerlendirme imkânı sağlamaktadır. Çevrimiçi alışveriş sitelerinin giyim, elektronik eşya, ev eşyaları hatta ev, araba alma gibi imkânları dijitalleşme sunduğu için gençlere zaman israfından kurtarıp daha fazla seçeneğe ulaşma imkânı vermiştir. Ayrıca online alışverişin diğer bir avantajı da gençlere iş imkanı sunmasıdır. Ekonominin kötü gittiği ülkeler de gençler, iş bulma konusunda sıkıntı çekmektedir. Bu sebeple; sanal platformda takip ettiği kişilerin para kazandığını gözlemlemesi sonucu bu kişiler örnek alınmaya başlanmıştır. Bunun birçok yolu vardır; çeşitli ürün tanıtımı yapılması, insanları güldürmek ya da bilgilendirmek

gibi videoların çekilmesi sonucu insanlar para kazanabilmektedir. Dijitalleşmenin bir diğer avantajı ise; gençlerin uzak akrabalarından ya da zaman geçtiği için bulunması zor arkadaşlıklardan haberdar olabilme imkânı sağlamaktadır. Bu sayede, iletişim çevresi gün geçtikçe çoğalmaktadır (Cantürk ve Göksel, 2020).

Bir durum ya da olay gözlemlendiğinde sadece tek taraflı bakmak objektif bir bakış açısına sahip olunmadığını gösterir. Bu sebeple dijitalleşmenin avantajlarının yanında dezavantajları da değerlendirilmelidir. İnsan ırkına en çok benzetilerek yapılan robotun adı Sophie'dir. Ona "İnsan ırkını yok etmek ister misin?" diye sorulduğunda "Tüm insanları yok edeceğim." cevabını vermiştir (Sağır ve Eraslan, 2019: 50). Bu zamana kadar yapılan icatlar gelişimin bir göstergesi olmakla birlikte insan ırkını tehdit etmektedir. Yeryüzünde en yüce varlık, insan olarak bilinir. Yalnız son zamanlarda yapılan filmler de göstermektedir ki, insanın değersizliğini vurgulayan ve kendinden daha akıllı bir varlığın ortaya çıktığını gösteren dijital örnekler sıkça konuşulmaktadır. İnsan görünümlü robotlarla birlikte akıllı telefonlar, akıllı bilgisayarlar ya da akıllı arabalar üretilerek insanların düşünmesi engellenmektedir. Bir nesil aklını kullanmadan sadece internetin cezp edici ışıltısı altında kendini kaybetmektedir. Aynı zamanda bir başka dezavantaj ise, etkileşimin zaman ve mekân fark etmeksizin oluşabilmesiyle beraber gezebilme ya da birlikte vakit geçirebilme algısını ortadan kaldırmasıdır. Örneğin; birlikte yapılan alışverişten sonra içilen kahveler, yenilen yemekler ya da akraba ziyaretinde büyüklerin hayat tecrübelerini dinlemek ve örnek oluşturabilecek davranışların aktarılması gittikçe zorlaşmaktadır. Bundan dolayı dijitalleşmenin etkisiyle; birlikteyken birbirine tahammül edemeyen arkadaşlıklar veya evliliklerin krizlesonuçlanma ihtimali gittikçe artmaktadır (Sağır ve Eraslan, 2019).

Netice itibariyle; insan her dönemde anlam arayışına sürdürmekte; gençlik dönemiyle birlikte bu durum zirveye ulaşmaktadır. Ergenliğin vermiş olduğu sorgulama gücüyle birey, karşılaşılan bir durumu direkt kabul etmeyip sorgulamaktadır. Bundan dolayı topluma faydalı bir kimlik oluşturabilmek için kendi kimliğini incelikle işlemektedir. Bu sayede genç, hayat standardını yükseltip ileriki yaşlarda ayaklarının üzerine daha sağlam basabilecektir.

1.10.3. Yaşlılar

Dijitalleşmenin etki boyutlarının son evresi, hayatta tecrübe kazanmış yaşlılardır. Erik Erikson'un 'Benlik bütünlüğüne karşı umutsuzluk' olarak sınıflandırdığı 65 yaş üstü bireyler, toplumda yaşlı sınıfına girer. Bu dönemdeki bireyler ya rahat bir hayat sürebilirler ya da endişe dolu huzursuz bir hayata adım atabilir. Bunun belirlenmesinde temel etken, hayat aşamalarını ne kadar sağlıklı tamamladığıdır. Çünkü Erikson'a göre, yaşanılan her dönem kendinden sonraki döneme zemin hazırlamaktadır (Sevgili, 2019). Yaşlı birey yaşlılık döneminde aklıyla tecrübesini birleştirirse hem kendi hayatını düzene koyar hem de kendisinden sonraki nesle örnek teşkil eder. Çünkü yaşlılık sadece yaş itibariyle sınırlandırılacak bir durum değildir. Yaşın olgunlaşmasının yanında zihin ve hareketlerin olgunlaşması da yer alır. Bu durum yaşlıların yaşadıkları tecrübeler sayesinde çocukların ve gençlerin, her zaman danışacakları bir merci olarak yerini almaktadır.

Yaşlıların fiziki özellikleri arasında; yaşanılan durumları unutma, cildinde kırışıklıkların meydana gelmesi, kendi ihtiyaçlarını karşılamak için hareketlerinde yavaşlık, cinsel birlikteliğinde isteksizlik ve şişmanlama gibi ihtiyaçlar öne çıkar (İlgar, 2007). Bu gibi durumlar kişinin hayat kalitesini düşürdüğü için onu topluma bağımlı bir hayat sürmeye mecbur bırakmaktadır. Örneğin hareketlerde yavaşlığa örnek

verilecek olursa; karşıdan karşıya geçerken bir aracın çarpma korkusu zamanla birinden yardım alarak geçmenin güvenilirliğini doğurmuştur ya da hanımların alışveriş yapamadığı için başkalarının almış olduğu yiyeceklerle yetinmesi bu mecburiyete örnek olarak verilir. Unutkanlık durumunda yaşlı birey, yaşadığı bir olayı anlattıktan sonra unutup tekrar anlatmak istemekte ancak muhatapları onu tekrardan dinlemek istemediği için kendisini kötü hissederek toplumdan dışlandığını düşünmektedir (İlgar, 2007).

Yaşlıların fiziki özelliklerinin yanında dijitalleşme ile birlikte toplumsal özellikleri de dikkate alınmasının zorunluluğu ortaya çıkmıştır. Çünkü sanayileşmenin etkisiyle, belirli bir yaşa gelindiğinde emekli olma zorunluluğu ortaya çıkmıştır. Emeklilik, bazı bireyler tarafından hayat aktivitelerinin sona ermesi olarak algılanabilmektedir. Bu bağlamda söz konusu bakış açısının dezavantajları arasında etrafındaki insanlara hem maddi hem de manevi açıdan bağımlı yaşama veya evde uzun vakit geçirdiğinden dolayı sosyal izolasyona maruz kalma sayılabilir. Yaşlı bireylerin, gençler kadar teknoloji okuryazarlık durumu yüksek değildir. Bundan dolayı belirli bir yaştan sonra teknolojiyle tanışan yaşlıların hayatında teknolojinin etkisi gençler kadar güçlü olmayacaktır. Örneğin dijitalleşmenin imkânlarını kullanarak yaşlılara; çevrimiçi alışveriş sitelerinden yiyecek sipariş etme, fatura ödemek için para transferi yapabilme ya da çeşitli sağlık uygulamaları sayesinde online randevu oluşturabilme gibi dijital becerilerin kazandırılması zaman almaktadır. Bununla birlikte yalnızlaşan ortamında dijitalleşmeyle birlikte yeni dostlar bulabilme ve etkileşim sağlayabilme yaşlı bireyleri dijital imkânları kullanmaya zorunlu olarak sevk etmektedir (Uysal, 2020).

Dijitalleşmenin avantajları olduğu gibi bireyi etkileyen dezavantajları da vardır. Yaşlılar, kendi jenerasyonuna farklı gelen bu yenilikleri gençler kadar aktif kullanmadıkları için uyum becerileri düşüktür. Bu nedenle çeşitli internet sitelerinden gelen yalan haberlere aldanıp dolandırılmakta ve maddi olarak sarsılmaktadırlar. Çeşitli

kamu kuruluşlarının her yıl bu dolandırıcılara karşı uyarı niteliğinde haberler yayınlamasına rağmen yaşlılarla ilgili dolandırıcılık haberleri devam etmektedir.

Sonuç olarak dijitalleşme çocukları, gençleri ve yaşlıları çok yönlü olarak etkilemektedir. Bu etkiler olumlu olup avantaja çevrilebilir ya da olumsuz olup dezavantajlı sonuçlara sebebiyet verebilir. Bu nedenle kişi, teknoloji okuryazarlığını geliştirerek en doğru sonuca ulaşabilmelidir.

1.11. Gençlik ve Din İlişkisi

Gençlik, çocukluktan yetişkinliğe geçiş evresidir. Bu dönemde birey, küçükken öğretilen bilgileri direkt doğru kabul ettiği için gençlik dönemiyle birlikte doğruları sorgulama eğilimine girmektedir. Bu sebeple gençlik, araştırmayı seven, düşünen, aklını merkeze alan bir dönem olarak tanımlanmaktadır. Gençlik döneminin önemli psikolojik özellikleri; hayattan tatmin olma isteği, cevaplanamayan sorulara cevap bulma arayışı, isyankârlık ve öz benlik bunalımıdır. Bu özelliklerin genç bireyde yer alması gerek sosyal hayatını, gerek kültürel hayatını ve gerekse dini hayatını etkilemektedir. Gençlik ve din arasında karşılıklı bir etkileşim mevcuttur. Başka bir ifadeyle gençlerin din üzerinde etkisi olduğu gibi dinin de gençler üzerinde etkisi vardır. Gençlik ve din üzerine ilk araştırma 20. yüzyılda Amerika'da yapılmıştır. Yapılan anket sonucu gençlerde yüksek bir dini eğilim olsa da şüphe, arayış ve geleneksel düşünceleri eleştirmegözlemlenmiştir. Aynı sorun Türkiye'de incelenmiş ve Amerika'ya kıyasla dini değerleridaha baskın bir neslin varlığı dikkat çekmiştir (Hökelekli, 2006:17). Bu konuda ilk çalışma 1983 yılında 'Ergenlik Çağı Gençlerinin Dini Gelişimi' başlığıyla Hayati Hökelekli'ye aittir. Ardından Kula 1987, Bayyigit ise 1989 yılında yaptıkları çalışmalarla bu konuya katkıda bulunmuştur. Gençlik ve din ilişkisi ile ilgili çalışmalar 1980'li yıllardan itibaren hız kazanmış ve günümüze kadar da artarak devam etmiştir

(Akyüz, 2014). Gençlerin geçmişi sorgulayarak arayışa girmesi sonucu birçok farklı yön ortaya çıkmıştır. Bunlar sıralanacak olursa;

- Yakın çevresinde gözlemediği annesi babasının ya da akrabalarının öğrettiği doğrular ile birlikte eğitim hayatına geçiş yaptığında din kültürü ve ahlak bilgisi öğretmeninin anlattığı doğruları esas alarak kendince doğruya ulaşır.
- Çevresindeki her şeye kayıtsız kalıp kendince doğruyu bulana kadar dine karşı soyut kalmaktır. İmkânı olursa yeryüzündeki her dini araştırma, yaşayışlarını inceleme ve düşüncelerini öğrenme isteği duyar. Bunun içinde ciddi vakit kaybı olur ama aklıyla kendine göre en doğruyu bulmuş olur.
- Dini öğrenmek için çeşitli dini bilen cemaatlere ya da gruplara yönelir. Bunun içinde katıldığı cemaatin yaşayış tarzını, giyimini ve davranışlarını sergiler. Bir nevi örnek aldığı kişilerin kendisini nihai doğruya ulaştıracağını düşünür. Bundan dolayı da dini ritüellere dikkat eden duyarlılığı hassas bireyler yetişse de moda mod bir hayat yaşadığı için eleştiriye açık olmuştur.
- Deizm ve ateizm gibi çeşitli düşüncelere sahip arkadaş çevresinin etkisiyle dini araştırmaya başlayıp farklılıkları görmesi sonucu kendince kabul edeceği düşünceye ulaşır.
- İnanılan dinde kutsal olarak kabul edilen Kur'an-ı Kerim ve sünneti esas alarak araştırır. Bu sayede araştırma sonucu, sevginin ve aklın yüceltildiği, gence önem veren bir din profiliyle karşı karşıya kalır (Acar, 2022).

Sayılan bu maddelerden de anlaşılacağı üzere gençlik ve din arasındaki etkileşim hakkında net bir tanım yapmak zordur. İşin içine dijitalleşme girdiği andan itibaren etki alanı daha da genişlemiştir. İnternetin aktif olarak yaşandığı bu çağda gençler, küreselleşmenin vermiş olduğu imkânla bilgisini çeşitlendirmektedir. Daha fazla bilgiye erişim sağlanmasıyla beraber akıllarındaki sorulara cevap bulabilme şansına sahip

olurlar. Eskiden insanlar, sadece çevresinden edindiği bilgilere ulaşabilir, okumuş tahsil görmüş kişiler ise imkânı ölçüsünde kitaplara ulaşarak bilgi edinirdi. Günümüzde ise, tek tuşla dünyanın herhangi bir yerindeki bilgiye ulaşılmaktadır. Ulaşımın sınır tanımazlığı sonucunda çıkarılacak iki soru vardır: İlk olarak küresel bir bilgi havuzu oluşup tek tip düşünen bir nesil mi yetişmektedir? Bir diğer sorun ise, çeşitliliğin sunduğu değişimden her genç, aynı oranda mı etkilenmektedir?

Gençler, eğer değerlerini koruyarak sağlıklı bir gelecek inşa etmek istiyorlarsa; geleneksel düşüncelerini unutmadan küresel dünyadan öğrendikleri bilgilerle harmanlayarak geleceğe aktarmalıdır. Ancak bu sayede kendileri ölümlü ama düşünceleri ölümsüz hale gelecektir. Sonuç olarak, genç nesil değişime en müsait kitle olarak belirlenmektedir. Bu sebeple 'yeni' kavramının anlaşılması ve kabul ettirilmesi ilk başta gençlerden başlar. Çünkü geleneksel yargılardan şüphe eden ve araştırmayı en çok yapan nesil gençlerdir. Onlar kendilerine aktarılan bilgileri sorgulayarak tozlu raflardaki tecrübeleri gün yüzüne çıkarmış ve hakikatin peşine düşmüşlerdir. Bundan dolayı dini değerlerin korunmasında en aktif rol oynayan da gençler olmaktadır.

1.12. Dijital Oyunlar

Oyun kavramı ilk başta açıklanılması kolay bir kavram gibi gözükse de dijital ve dijital olmayan oyun çeşitliliği nedeniyle ortak bir tanım yapmak zorlaşmıştır. Genel olarak bir tanım yapılacak olursa, kişinin bireysel ya da grup halinde bir amaç uğruna alışılmış hayattan kendini soyutlayarak vakit geçirdiği bir olgu olarak tanımlanır. Oyunun tarihi araştırıldığında 5000 yıl önce Siirt'te arkeolojik kazılar sonucunda ortaya çıkan oyun taşları tarihin en eski oyun setine aittir. Oyun kavramına ait bilgiler, ilk olarak felsefi metinlerde yer almaktadır. Platon, oyuna ibadet anlamını vererek buna kutsallık atfetmiştir. Bununla birlikte Aziz Augustinus, oyun için ayrılan zamanı

pişmanlık olarak görmekte ve tiksinti hissettiğini açıklamaktadır. Oyunun kültürümüzdeki etkisi ise 20. yüzyılla birlikte araştırılmaya başlanmıştır (Sezen, 2021). Oyun denildiğinde insanın aklına iki tür oyun gelmektedir. Bunlardan ilki geleneksel, ikincisi ise dijital oyundur. İlk olarak geleneksel oyun incelendiğinde geçmişten günümüze her milletin kendi kültürün yansıtan oyunlar ürettiği görülür. Örneğin; Türklerde güreş, cirit, avcılık; eski Yunanlarda atletizm, Olimpiyat ve araba yarışı; Çinde ise wei qi, mahjong ve Çin santrancı ilk akla gelenlerdir (Akın ve Turan, 2016). Oyun, bireyin eğlenerek başarıya ulaşmasını amaçlamaktadır. Aynı zamanda insanlar arasındaki iletişimi kurduğu gibi birlik ve beraberliği de artırmaktadır. Yediden yetmiş her yaş grubunu içine alan bu oyunlar, oyuncular arasında dayanışmayı, takım bilincini ve yenmek ya da yenilmek duygusunu tatmayı amaçlamıştır. Oyun türünün ikincisi ise dijital oyunlardır. Dijital oyunlar farklı platformlarda karşımıza çıkmaktadır. Kişisel bilgisayarda, oyun konsollarında, mobil cihazlarda ya da arcade salonlarında oynanan oyunların hepsi dijital oyun kategorisine girmektedir.

İnsanları bağımlı hale getiren ve kitlelere adından sıkça söz ettiren dijital oyun nedir? İlk kez 1947 yılında Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından “Cathode-Ray Tube” Eğlence Cihazı (Amusement Device) adlı bir cihaz icat edilmiştir. O zamanlarda bilgisayar olmadığından basit tekniklerle bir düzenek kurulmuştur. 8 adet lamba konularak belli bir hedefin vurulması istenmiştir. Ardından 1949 yılında 'Zıplayan Top' anlamında Bouncing Ball, 1971 yılında ise jetonla çalışan bilgisayar oyunları gibi çeşitli oyunlar icat edilmiştir. Gün geçtikçe gelişimine devam eden dijital oyunlar, 2000'li yıllarda Playstation oyunu piyasaya sürülerek yeni bir dönemi başlatmıştır (Baldemir ve Övür, 2021: 140).

Dijital oyunda dikkat edilmesi gereken nokta, oyunun bir ortamdan diğerine aktarılabilmesidir. İnternet vasıtasıyla satranç, bir ortamdan diğerine aktarılarak iki kişi arasında oynanırken tenis oyununda yer çekimi, raket ve raketin havada sürtünmesi gibi faktörler sonucunda karşılıklı etkileşim kurulamaz ve sadece uyarılma yapılabilir (Sezen, 2021). Dijital olmayan oyunlarda oyuncular sınırları kendileri belirler ve ortamın şartlarına göre kurallar değiştirilebilir. Bununla birlikte dijital oyunlarda bilgisayar programı sınırları otomatikleştirir ve kurallar herkes için aynıdır.

Dijital oyun sektörü dünyada 175.8 milyar dolar pazar büyüklüğüne sahiptir. İlk sırada 44.2 milyar dolarla Çin gelmektedir. Onu takip eden 42.1 milyar dolarla ABD, 20.6 milyar dolarla Japonya ve 7.3 milyar dolarla Güney Kore gelmektedir. Türkiye ise,880 milyon dolarla 18. sırada yerini almaktadır (Gaming in Turkey, 2021).

Dijital oyunlarda oyuncu tipleri incelendiğinde Richard Bartle, oyuncuları 4 kısımda incelemektedir. Sosyalleşenler (*socializers*), başarılar (*achievers*), katiller (*killers*) ve son olarak da kâşifler (*explorers*) olmak üzere oyuncu tipleri belirlenir. Bartle'a göre sosyalleşenler, oyunları sosyalleşebilmek için değerlendirirler. Başarılar ise, belirlenen hedeflere ulaşabilmek ve oyun içerisinde yükselebilmek için oynarlar. Katiller, kendi fikirlerini ve amaçlarını gerçekleştirebilmek için diğer oyuncuları oyunda öldürmekten hoşlanan kişilerdir. Son olarak kâşifler ise, oyun içerisinde sunulan imkânları derinlemesine keşfetmek isteyen kişilerdir. Kâşiflerin gerçekleştirmiş olduğu eylemlerin literatürdeki karşılığı paskalya yumurtası (Easter Egg) dır. Bu, oyun içerisinde yer alan gizli mesajları ve imajları ifade eder. İlk olarak 1979 yılında oynanan Adventure isimli oyunda gizli mesajlara rastlanmıştır (Sezen, 2021).

Rekabet ortamını da içine alan sanal dünya, 2005 yılıyla birlikte herkesin her ortamda ulaşabileceği bir yenilik meydana getirmiştir. İletişim sektörünün zaman ve mekân fark etmeksizin tarihte sahne olduğu en önemli icat telefondur. Iphone ile birlikte

mobil oyunların temeli atılmıştır. Artık mobil oyun uygulamalarıyla birlikte yeni bir rekabet pazarı doğmuştur. Çünkü oyun oynayanlar ile icat edenler dışında mobil sektör de bu piyasada yerini almıştır. Dijital oyun sektörü her yıl hız kesmeden büyümeye devam etmektedir. Bununla birlikte her yıl %10 büyüme sağlayarak istikrarlı bir şekilde gelişen tek sektör olmayı başarmıştır. Oyunların gelişimiyle doğru orantılı oyun konsolları, bilgisayarlar ve mobil oyunlar birbirleriyle etkileşimli olarak büyümeye ve gelişmeye devam etmektedir. Dijital oyunlar, üretim ve pazarlamanın yanı sıra oyuncuların kariyerlerinin geliştirilmesine de imkân vermektedir.

E-spor, elektronik sistemler üzerinden gerçekleştirilen spor etkinliklerine denmektedir. Burada profesyonel oyuncular, meslek olarak dijital oyun oynamaktadırlar. Bu kişiler turnuvalara katılabilir, oyun eleştirmeni olabilir ya da YouTube gibi web sitelerinde çevrimiçi yayıncılık faaliyetlerini kullanarak izleyicilere ulaşabilirler. Dijital oyunlar hem üretim açısından hem de gençlere kariyer açısından imkânlar sunmaktadır. Son yıllarda dijital oyun turnuvaları ve ödülleri artmaktadır. Özellikle Güney Kore'de ulusal bir hobi olarak kabul edilir. E-spor dünya üzerinde 474 milyon kişiye ulaşırken 2024 yılıyla birlikte bu sayının 577 milyona ulaşması hedeflenmektedir (Sezen, 2021).

Dijital oyunlarda oyuncu, oynamak istediği oyuna karşılık ya ücretsiz platformda oyun oynamakta ya da ücret karşılığında para vererek oyun satın almaktadır. Ücretli oyunlar sıralanacak olursa; Call of Duty: Modern Warfare (472,50 lira), The Witcher 3, Wild Hunt (190,00 lira), FIFA 23 Ultimate Sürüm (599,99 lira), Resident Evil 3 (303,84 lira), Cyberpunk 2077 (468,00 lira) vb. oyunlar olarak sayılabilir (Microsoft Store, 2022). Ücretli platforma adım atmak istemeyen ya da maddi olarak bu oyunlara sahip olamayan oyuncular ücretsiz oyunları oynamaktadır. Hayatlarında bağımlılık etkisi oluşturan bu oyunların Türkiye' de en çok oynanan dijital

oyunlar Őu Őekildedir: PUBG Mobile, Call of Duty: Mobile, Counter-Strike, LOL-League of Legends vb. olarak eŐitli oyunlar sıralanmaktadır (WebTekno, 2021).

1.12.1. PUBG Mobile

2017 yılının Mart ayında ortaya ıkan bu oyunun esin kaynađı Japon yapımı 2000 yılında yayınlanan Battle Royale isimli film olmuŐtur. Filmde bir grup insanın ıssız bir adaya bırakılarak yaŐam mcadelesi vermesi konu edilmektedir. Ardından 2012yılında The Hunger Games (Alık Oyunları) adlı film beyaz perdeye aktarılarak aynı tema iŐlenmiŐtir. Oyunda 4 farklı harita bulunmaktadır. İlki Erangel adası, haritası ikincisi Orta Amerika'dan esinlenerek oluŐturulan öl haritası, ncs Gneydođu Asya ormanlarından esinlenerek oluŐturulan Sanhok haritası ve son olarak ise Akdeniz ve İskandinav adalarından esinlenerek oluŐturulan Vikendi haritasıdır.

Oyunun sađ st kŐesinde kan ve leŐ anlamına gelen ldrlen insan skoru yer almaktadır. Oyunun baŐlangıcında ncelikle silah ekipmanları ve hayatta kalabilmek iin eŐitli ekipmanların tedarik edilmesi gerekmektedir. Bu aŐamada oyunculara grup ierisindeki oyun arkadaŐını ldrme hakkı verilmektedir. Ancak bu durum oyun ierisinde dezavantaj olarak deđerlendirmektedir. 100 oyuncu ierisinde 10-15 lm baŐarılı olarak kabul edilirken 20 kiŐiyi ldrmek iyi bir oyuncu olduđunun, 25 kiŐinin ldrlmesi ise dnya apında iyi bir oyuncu olduđunun gsterilmesidir (Baldemir ve vr, 2021).

1.12.2. Call of Duty: Mobile

Call of Duty oyununun birden çok çeşidi bulunmaktadır: World at War, Modern Warfare, Black Ops, Strike Team, Ghosts vb. Bu oyunun yeni sezonda farklı tema ve içerikle oyuncularının karşısına çıkmaya hazırlandığı ifade edilmektedir. Tropikal bir temaya sahip olması planlanan bu yeni oyunun; harita, tılsım, kozmetik ve atmosfer temalarını her açıdan yansıtması düşünülmektedir. Oyunun içeriğinde belli amaçları gerçekleştirebilmek için kurulan düzenekler mevcuttur. Bunların ilki Hardpoint denilen yerdir. Oyuncu buraya puan toplayabilmek için girer ve girdiği andan itibaren oyunun bitiş süresini durdurmuş olur. Oyuncu ne kadar süreyle hayatta kalırsa o kadar puan toplar. Ancak karşı takımdan biri oraya girdiğinde puan alamaz. Çünkü puan toplayabilmesi için onu öldürmesi gerekir Bir diğer bölüm ise Domination olarak bilinen bir nevi bayrak yarışıdır. Burada grubunu temsilen bir bayrak yer almaktadır ve rakip takımın olduğu tarafa bu bayrağı dikmek gerekir. Bu zengin içeriği sayesinde sürekli kendini yenilen Call of Duty oyunu en çok oynanan oyunlar arasında yer almaktadır (Okyar ve Abdullayeva, 2022).

Aksiyon oyunları içerisinde yer alan Call of Duty, bir seri oyundur. Bu seride yer alan Call of Duty: Modern Warfare 4, Call of Duty: Modern Warfare 2, Call of Duty: Modern Warfare 3, Call of Duty: Modern Warfare, Call of Duty: Black Ops 2, Call of Duty: Black Ops 3, Call of Duty: Advanced Warfare, Call of Duty: Infinite Warfare oyunları modern zamanlar esas alınarak kurgulanmıştır. Call of Duty: Black Ops ise Soğuk Savaş döneminin konusu oyuna dâhil edilmiştir. Bu oyunlar arasında ABD kökenli oyun olan Call of Duty, Modern Warfare 2 oyunu, 2007 yılında Türkiye'nin en iyi oyunu seçilmiştir. Ancak oyun içerisinde bir evin tuvaletinde pis bir klozetin tam üzerinde Hadis-i Şerif yazılı olan bir çerçeve bulunmaktadır. Çerçevede "Allah güzeldir, güzel olanı Allah sever." hadisi yazmaktadır (Yoğun, 2021).

Şekil 3: Call of Duty Dini Semboller 1



Call of Duty 2 oyununda ise, Chapter 4-The Battle of El Alamein bölümünde uçaklar tarafından bir minareye saldırması ve minarenin yıkılmasına ilişkin sahneler yer verildiği görülmektedir.

Şekil 4: Call of Duty Dini Semboller 2



Call of Duty oyununda yer alan çeşitli dini sembollerin, Müslüman oyuncularını rencide edici örnekleriyle kullanıcıların dini duygu, düşünce ve tutumlarını etkilemesi muhtemel görünmektedir.

1.12.3. Counter Strike

Counter Strike oyun sektöründe popülaritesini kaybetmemek için kendini sürekli yenilemektedir. Bu oyunun temelinde takım dayanışması vardır. Teröristler ve Anti teröristler olarak iki gruba ayrılmaktadır. Bu gruplarda oyuncular başarılı olabilmek takım halinde kazanmak zorundadır. Oyunda 3 farklı aşama vardır. Her birinde takımlar, görevler ve haritalar bulunmaktadır. 3 farklı oyun aşaması şu şekildedir: İlk olarak suikast, ardından rehine kurtarma ve son olarak da bomba imha. Her bir aşamada oyuncu başarılı olmak zorundadır. Toplamda 25 harita ve 25 silaha sahip olunabilen oyunda her bir oyuncunun 4 tane takım arkadaşı bulunmaktadır. Oyunun en son sürümünden Counter Strike-Global Offensive oyununda oyuncuları cezp eden molotofun eklenmesidir. İçeriklerin tamamını görebilmek için tek şart çok sayıda "leş" çıkarmaktır. Başka bir ifadeyle ne kadar çok leş çıkarılırsa o kadar çok silaha ve haritaya ulaşılmaktadır (Tamir, 2019).

Counter Strike oyununda savaşın yapıldığı haritalardan bazıları Müslüman Mahallesi olarak tasarlanmıştır. Duvarlarda çeşitli Arapça metinler bulunmaktadır.

Şekil 5: Counter Strike Dini Semboller 1



Hıristiyanlığı temsil eden haç sembolü de, Counter Strike oyununun pek çok sahnesinde gösterilmektedir (Yoğun, 2021). Bu durum, bu oyundaki sembollerin sadece İslam kültürü ile sınırlı olmadığını göstermektedir. Hıristiyanlar tarafından haç sembolü benimsedikleri dinin tanıtımını olumlu yönde etkilese de farklı dinler için bu etkilenme din değiştirmeye sonuçlanmaktadır.

Şekil 6: Counter Strike Dini Semboller 2



Bu örneklerdeki gibi dijital oyunlarda yer alan dini semboller, kullanıcıların dine ilişkin algılarını etkilemekte ve dini düşünce, tutum ve davranışlarında değişimlere neden olmaktadır.

1.12.4. LOL-League of Legends

Riot Games tarafından geliştirilen League of Legends (LOL), strateji oyunlarının taktikleriyle büyümlere bağlı savaş tarzını geliştiren rekabet temelli bir oyundur. Oyunda 5'er kişiden oluşan iki takımla oynanır. Buradaki amaç, karşı takımın merkezini yok etmektir. LOL, stratejik biçimde oynanması gereken bir oyundur. Bu oyunda Sihirler Vadisi, Sonsuz Uçurum ve Uğursuz Koruluk olmak üzere 3 mod bulunur. Oyuncular, oyuna birinci seviyeden başlar ve kendine özgü yetenekleri olan güçlü bir şampiyonu

temsil ederler. Dövüşçüler rakip takımdaki oyuncularla savaşırken büyücüler uzaktan güçlü büyüler yollarlar. Karşı takımın merkezini yok edebilmek için grup içinde birlik ve beraberlik olmak zorundadır. Oyunun kazanılması ancak bu şekilde mümkündür. Oyun içinde zafere ulaşmada yardımcı olacak haritalar mevcuttur. Bu haritalarda merkeze gitmeye yardımcı olacak 3 yol gösterilmektedir. Bunlara koridor da denilmektedir. Her koridorda oyuncuların minyonları ilerlemektedir. Eğer karşı takımın oyuncusu minyonları öldürürse altın ve deneyim kazanmaktadır. Altın sayesinde güçlü eşyalar alınırken deneyim sayesinde karakterlerin yetenekleri güçlendirilmektedir. Merkezi yok etmenin pek çok farklı yolu olduğu için bu sayede oyuncu kendini geliştirebilmektedir. Yeni şampiyonluklar, yeni eşyalar ve yeni hamlelere deneyim kazanabilmektedir. Bu özellikleriyle oyun en çok oynanan oyunlar arasına girmektedir (Ercan ve Yıldırım, 2016).

İKİNCİ BÖLÜM

BULGULAR, TARTIŞMA VE YORUM

Bu bölümde çalışma grubunu oluşturan 12-17 yaş aralığındaki bireylerin, dijitalleşmeye ve dini değerlere ilişkin genel görüşleri ile birlikte dijital oyunlarda yer alan sembollerin dini değerlerinde ne gibi bir değişikliğe yol açtığı ve edinmiş olduğu deneyimler genel çerçevede incelenmiştir. Elde edilen bulgular, mülakat sorularına verilen yanıtlardan oluşmuş olup bulguların yorumlanması ise katılımcıların cevaplarının analiz edilmesi şeklinde yapılmıştır. Katılımcıların isimleri katılımcı 1, 2, 3, 4... anlamında K1, K2, K3, K4... olarak sıralanmıştır. Katılımcıların numaralarıyla birlikte cinsiyetlerini belli etmek için erkek (E) ya da kadın (K) ifadelerine de yer verilmiştir.

1. Kişisel Bilgiler

Bu başlık altında katılımcıları tanıyabilmek amacıyla yaş, cinsiyet ve eğitim durumu gibi kişisel bilgilere yer verilmiştir. Bu kısımda katılımcılara "Kısaca kendinizden bahsedebilir misiniz?" sorusu yöneltilmiştir.

K1 (E), bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Benim yaşıım 16. 3 kardeşiz ben en büyükleriyim. Bir kız kardeşim var bir de erkek kardeşim. Annem ev hanımı. Annem kardeşlerim çok küçük olduğu için genellikle onlarla ilgileniyor. Babam nakliyat işinde çalışıyor. Genelde şehirlerarası gittiği için uzun süre eve gelmediği oluyor. Bir de evde babaannem yaşıyor. Genellikle evde kardeşlerim, ben, annem ve babaannem oluyoruz. Babam beni küçüklüğümde beri yaz tatillerinde kendi işine götürüyor. Çok zevkli bir ortam aslında ben iş yapmıyorum ama babamın yanında duruyorum. Oradaki amcalar bana iyi davranıyorlar. Hatta para verdikleri de oluyor. Lise sınavına çok

çalışmadım. Babam hem meslek öğrenmem için hem de okumam için meslek lisesine gitmemi istedi. Okulumu ve arkadaşlarımı seviyorum ama dersler çok ağır.

Katılımcılardan K1 ile okulda görüşme yapılmıştır. Ailesiyle yaşayan 16 yaşındaki katılımcı, babasına düşkün olup sürekli evde olmamasından kaynaklı üzüntü yaşadığını ifade etmiştir. Yine de okulu sevmesi ve arkadaşlarıyla birlikte olması onu mutlu etmektedir.

K (2) K, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Malatyalıyım ben. Malatya'dan babamın işi nedeniyle Ankara'ya geldik. Babam askeride işçi olarak çalışıyor. 4 kardeşiz. Ben 16 yaşındayım Anadolu lisesine gidiyorum. Annem tansiyon yükselmesinden dolayı beyin kanaması geçirdi ve vefat etti. Ben o zamanlar çok küçük olduğum için tam olarak annemle olan anılarımızı hatırlayamıyorum. Babam, ben 11 yaşındayken tekrardan evlendi. Başta özellikle ablam anne dememek için çok direndi ama babam dememiz için bizi zorladı. Bu konuda hala babama sinirliyim ablamı çok ağlatmıştı o zaman. Ondan da 1 kardeşim oldu. En büyük ablam evli. Abim de lise son sınıfa gidiyor, dersleri çok iyi. Babam onun üniversite okumasını çok istiyor. Bende polis olmak istiyorum.

Katılımcılardan K2 ile okul dışında açık havada görüşme yapılmıştır. Yapılan görüşme sonucunda annesini erken kaybettiği ve babasının yeniden evlenmesi ile aile içi huzursuzlukların yaşandığı ve bu durumun kendisinde üzüntüye yol açtığı anlaşılmıştır. Ayrıca şu an ailede odak nokta olarak abisi görüldüğü için kendisini değersiz hissettiği gözlemlenmiştir.

K (3) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Ben dođma bŕyŕme Ankaralıyım ama babam Kırıkkaleli. Zamanında genĕken ĕok gezmiŐ sonra abisi yani benim amcam Ankara'da olduđuiĕin onun yanına gelmiŐ amcamgil de babamı annemle tanıştırmıŐlar. 2 kardeŐiz. Bir ablam var. O Őu an Bolu da ũniversiteye gidiyor. Bende bu yıl sınavı gireceđim. Őimdiki okuduđum Anadolu ikinci lise, taŐındıđımız iĕin deđiŐtirdik ama alıŐamadım bu liseye sanırım bundan dolayı derslerim biraz dŕŐk. Matematiđim ĕok iyi deđil koŐumuzun ođlu ŕzel dersle iyi ŕđrenmiŐ babam bu yŕzden bana da ŕzel hoca tuttu. Benim iyi bir ũniversiteye gitmemi istiyor ama ben oyuncu olmak istiyorum. Hem daha ĕok para var hem de bence benden iyi oyuncu olur. Tipim filan da iyi. Ama babama bunu sŕyleyemem bakalım bir gireyim de sınavı belki o zaman sŕylerim.

Katılımcılardan K3 ile bir cafe'de gŕrŕŐme yapılmıŐtır. Kendi hayatıyla ilgili kararların kendisine sorulmadan alındıđı iĕin ũzŕntŕ duymaktadır. Ayrıca liseye adapte olamaması sebebiyle okula karŐı da bir sevgi besleyemeyen katılımcının hem ailesinden hem de okuldan uzaklaŐarak yalnızlık duygusu yaŐadıđı anlaŐılmaktadır.

K (4) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

16 yaŐındayım. Meslek lisesine gidiyorum Derslerim ĕok iyi deđil iyi bir yer tutmayınca eve de yakın babam buraya gŕnderelim mi dedi bende tamam dedim. Annemle kalınca sıkıntı olmuyor ama babama uzak burası. Arada onunla kalıyorum onda kalınca okula ĕok gelmek istemiyorum. Annemle babam uzun zamandır ayrılır. Anneme gŕre babam annemi aldatmıŐ ama kaĕ yıl oldu hala boŐanmadılar. Babama gŕre annem istemiyormuŐ. Anlamıyorum ki seni aldattıysa babam, neden ayrılmak istemiyorsun. Sorduđumda da ben babam iĕinokumadım hiĕbir yerde ĕalıŐmadım nasıl geĕinelim diyor. Gerĕekten

artık yoruldum valla zor hocam. Arkadaşlarım ne giysem nereye gitsem diye düşünürken ben boşanma davalarına gidiyorum. Hakim bana da soruyor kiminle yaşamak isterim diye. En azından bu liseyi bitirirsem üniversiteye de gitmem girer bir iş de çalışırım annem de bize kim bakacak diye düşünmez. Bu dert bitsin de yeter artık.

Katılımcılardan K4 ile okulda görüşme yapılmıştır. K4'ün aile içerisindeki sıkıntılardan bunaldığı ve bu durumun geleceğini etkilediği gözlemlenmiştir. Annesi için eğitim hayatından fedakârlık yapıp iş hayatına atılarak annesini mutlu etmek istemektedir.

K (5) K, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Merhaba ben Anadolu lisesine gidiyorum. 15 yaşındayım ama Ocak da 16 ya gireceğim. Annem alışveriş merkezinde çalışıyor babamsa güvenlikçi. Kardeşim var baya küçük 5 yaşında. Aslında annem ben doğduktan sonra hamile kalmış ama bebek ölü doğmuş. Uzun bir süre tek çocuktum. Babam ne istersem alıyordu. Ama ben kardeşim olsun istiyordum ben nerden bileyim bu kadar yaramaz biri olacağını. Bence babam çok şımartıyor. Erkek diye kimseye bir şey dedirtmiyor her şeyiyle ilgileniyor. Yine benim her istediğimi alıyor ama artık daha farklı. Ben hissederim. Liseyi eve yakın bir yerde okumamı istediler. Neymiş efendim okuldan hemen çıkınca kardeşimi kreşten alıp onlar gelene kadar bakacakmışım. Bilerek uzak bir yer yazdım. Annem kışın erken hava kararacak zorlanacaksın dedi ama gidenler nasıl gidiyor bende gider gelirim. Üniversiteyi kazanıyım zaten onda da şehir dışında okuyacağım. Ailenin yanında üniversite mi okunur ya.

Katılımcılardan K5 ile cafede görüşme yapılmıştır. Ailesi tarafından her istediği yapılmasına rağmen ailede ilgi odağının kardeşi olduğunu düşünmektedir. Bu durum evden uzaklaşmasına sebebiyet vermiştir.

K (6) K, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

15 yaŐındayım annem hemŐire babam ise dekan yardımcısı. Kız kardeŐim var. Gördüğünüz gibi annem ben ve kardeŐim yaŐıyoruz. Babam baŐka Őehirde çalıŐtıđı için sürekli gidip geliyor. Annemin iŐi burada iyiymiŐ o yüzden Ankara'da yaŐıyoruz. Anadolu lisesine gidiyorum derslerim çok iyi zaten annem sürekli kontrol ediyor. Birinden düşük not alayım hemen özel hoca tutuyor. Zaten hocam sizinle de öyle tanıştık. Babam biraz daha serbest bırakıyor bizi ben gezmeyi çok seviyorum mesela babam bu yaz bizi yurt dıŐına götürdü. O kadar güzeldi ki. Bir de voleybol oynamayı seviyorum. Spor hocam iyi olduđumu anneme söyleyince beni spora yazdırdı.

Katılımcılardan K6 ile evde görüşme yapılmıŐtır. Derslerdeki başarısının yanında kendisinin farklı alanlarda da eğitim aldıđını ifade etmiŐtır. Bunun annesinin isteđi ile olduđu gözlemlense de bu durumdan Őikâyetçi olmadıđı görölmüŐtür.

K (7) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

İmam hatibe gidiyorum. Bu yıl üçüncü senem. Çok isteyerek gelmedim ama hala devam ediyorum. Annem çok dindar babam da bunu oku işsiz kalmazsın dedi. Olmadı imam olursun diyor. O kadar zorlanıyorum ki Arapça da ama deđiŐtirmek istediđimi bir kez söyledim hemen karŐı çıktılar. Zaten bu yılı da saymazsak bir yılım kaldı. Lise kötü deđil bazı arkadaşlarım çok iyi ama ben yapamıyorum bana çok zor geliyor. Annemgil lise tercihime karıŐtılar ama üniversite tercihime asla karıŐtırmayacađım. En azından onda yapabileceđim Őeyi seçeyim. İlk girdiđimde kazanabilir miyim bilmiyorum biraz zor ama bir kez daha denerim olmadı bir gireyim de.

Katılımcılardan K7 ile açık alanda görüşme yapılmıştır. Kendisi hangi konuda başarılı olup hangi konuda olmadığını farkında olsa da ailesinin kararlarının hayatında daha baskın olduğu gözlemlenmiştir.

K (8) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Lise son sınıfa gidiyorum. Meslek öğrendiğimiz için çok derslere yoğunlaşamadım ama bu yıl elimden geleni yapacağım. İçimde üniversiteye gitme heyecanı var. Kız arkadaşım ile anlaştık beraber aynı üniversiteyi yazacağız. O yüzden kesin bu yıl kazanmam gerekiyor onun dersleri benden iyi çünkü o kesin kazanır. Ailem de ister hem üniversiteye gitmemi ablam var bir tane o da erkenden evlendi, üniversiteye gidersem ilk ben gideceğim aileden.

Katılımcılardan K8 ile okulda bir görüşme yapılmıştır. Sınav senesinde olmasının ve arkadaşlarının üniversiteyi kazanıp kendisinin kazanamayacağı korkusunun kendisinde paniğe yol açtığı gözlemlenmiştir.

K (9) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

15 yaşındayım gördüğümüz gibi meslek lisesinde sürünüyorum hocam. Kaç kerededim babama ben okumak istemiyorum diye bana tamam diyor ama annem yüzünden tekrardan cayıyor. Annem her çocuk nasıl okuyorsa sende oku diyor. Benim ne isteyip ne istemediğim çok da umurunda değil. Ben futbolcu olmak istiyorum. Küçüklüğümde beri oynuyorum hatta lakabım bile var. Şimsek. Hocam ben çok hızlı koşuyorum diye bana o lakabı taktı. Bakalım bu ay beni birileri izlemeye geleceklermiş. Biraz heyecanlıyım ama hocam benden daha heyecanlı. Babam da çok istiyor benim futbolcu olmamı. Geçen bir ayakkabı beğendim iki milyardı ama aldı daha bunun gibi çok şey var. Her antrenmanım da gelir beni izler hatta bir gün gitmesem mi

yorgunum dedim beni zorla gönderdi. Baya emek etti para da harcadı.

Biraz da hocam babamı mutlu etmek istediğimden başarmak istiyorum.

Göreceksiniz ama başaracağım sizde göreceksiniz.

Katılımcılardan K9 ile okulda görüşme yapılmıştır. Görüşmede okulu çok sevmediği ve annesinin baskısıyla devam ettiği gözlemlenmiştir. Kendi istek ve yeteneğinin farkında olsa da, başarısızlığından dolayı babasına karşı mahcubiyet hissettiği anlaşılmaktadır.

Tablo 1: Kişisel Bilgiler

Katılımcılar	Kişisel Bilgiler
K1 (E)	16 yaşında, Ankara'da meslek lisesi okuyor, erkek.
K2 (K)	16 yaşında, Ankara'da Anadolu lisesi okuyor, kadın.
K3 (E)	17 yaşında, Ankara'da Anadolu lisesi okuyor, erkek.
K4 (E)	16 yaşında, Ankara'da meslek lisesi okuyor, erkek.
K5 (K)	15 yaşında, Ankara'da Anadolu lisesi okuyor, kadın
K6 (K)	15 yaşında, Ankara'da Anadolu lisesi okuyor, kadın
K7 (E)	16 yaşında, Ankara'da imam hatip lisesi okuyor, erkek.
K8 (E)	17 yaşında, Ankara'da meslek lisesi okuyor, erkek.
K9 (E)	15 yaşında, Ankara'da meslek lisesi okuyor, erkek.

K2, K3, K4 ve K7 kodlu katılımcıların aileleriyle sağlıklı iletişim kuramadıkları gözlemlenmiştir.

2. Dijital Oyun Oynama Sıklığı

Bu başlık altında katılımcılara dijital oyun oynayıp oynamadıkları ve ne sıklıkla oynadıkları sorulmuştur. Bu soruyla katılımcıların hangi oyunları, ne zamandan beri ve ne kadar sıklıkla oynadıklarının anlaşılması amaçlanmıştır.

K (1) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Evet oynuyorum. Hatta fazlasıyla oynuyorum. Bana kuzenim alıştırdı. Benle aynı yaşta zaten ben buna başladım sende başlasana dedi onda oynamaya başladım eve geldim eve gelince de saatlerce oynadım öyle başladım işte. 2 yıl oldu herhalde. PUBG oynuyorum bir de FIFA zaten çevremdeki herkes de bunu oynuyor hatta geçen amcamın bile FIFA oynadığını gördüm. Okuldaki derslerin durumuna göre hatta hocaya göre oynuyorum. Bakıyorum ödevi veren hoca kızmıyor ya da ders çok zor geçilecek bir ders değil akşamları 6-7 saate yakın oynarım.

K1, bir akrabası vasıtasıyla oyuna başlamıştır ve düzenli olarak oyun oynamaktadır.

K (2) K, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Genelde kızlardan beklenmez çok oynamaları ama oynarım. Call of Duty oynuyorum bir de Fortnite var daha çok oyun var ama bu ikisi güzel ben seviyorum. Bir gün oynamazsam ertesi gün muhakkak bakarım. Babam sürekli geceleri kontrol ettiği için geceleri çok oynayamıyorum ama eve gelip yemeğimi yedikten sonra en az 4-5 saat bakarım. Babam 8 de gelince çok bakamıyorum. Çok olmadı başlayalı ortaokuldayken başladım. Yaparsın yapamazsın diye arkadaşlar arasında iddialaştık oynarken hoşuma gitti. Zaten boş vaktimde dışarı çıkamıyorum en azından böyle değerlendireyim.

K2, dijital oyun oynamaya okul ortamındaki arkadaşları vasıtasıyla başlamıştır. Aile içerisinde boş zamanını nasıl geçireceğini bilmediği için oyun oynamaya devam

etmiştir. Babasının üzerindeki kontrolünü ifade eden katılımcının oyun oynama süresini bu nedenle kısıtladığı gözlemlenmiştir.

K (3) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Bu yıl sınava gireceğim. Çok sınava çalıştığım da değil ama evde sürekli oyun da oynayamıyorum. Önceleri FIFA, Counter Strike, Metin2 oynardım ama şimdi sadece Counter Strike oynayabiliyorum. Merak vardı oyunlara karşı baktım arkadaşlarda gel karşılıklı oynayalım dediler 2 yıl önce öyle başladım. Ablam zaten şehir dışında bir tek evde ben varım annemgil uyuyunca oynuyorum. 7-8 saati geçiyor. Valla sağlığım filan gitti gece 3 buçuk gibi yatıyorum sabah 6-6 buçuk gibi kalkıyorum ilk iki ders zaten hep uyuyorum.

K3'ün kendi merakıyla ve arkadaş teşvikiyle oyunla tanıştığı gözlemlenmiştir. Oyun oynama zamanını ailesinden gizlediği için gece geç saatlerde oynamakta ve bu durum sağlığını olumsuz etkilemektedir. Bununla birlikte katılımcının bu durumdan keyif aldığı anlaşılmaktadır.

K (4) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

İşte en sevdiğim konu. Sanırım beni bundan daha fazla mutlu eden başka hiçbir şey yok. PUBG, Counter Strike, FIFA, Subway Surfers oynarım. Ne zaman başladım bilmiyorum ama 3-4 yıl oluyor. Annemin babama sinirlenmeleri, öfke nöbetleri geçirdiği zaman odama girip oyun oynuyorum her gün oynarım. Zaten üniversiteye gitmeyeceğim mezun olunca çalışmaya başlayacağım. Şimdi de beni mutlu eden şeyi yapayım. O da oyun. Oynarken hiçbir şey düşünmüyorum en az 9 saate yakın oynarım.

K4, annesiyle babasının boşanma sürecinden etkilendiği için küçüklüğünden beri oyun oynadığını belirtmektedir. Uzunca bir süre oyun oynadığı ve bundan keyif aldığını ifade etmiştir. Katılımcı bu durumun kendisine mutluluk verdiğini belirterek durumdan şikâyetçi olmadığını vurgulamıştır.

K (5) K, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Benim FarmVille oyunu hoşuma gidiyor bir şeyler ekiyorsun ilgileniyorsun güzel oluyor. Kendine ait bir dünyanın varmış gibi ama tek fark o dünyada sen teksin ve her şeyle kendin ilgileniyorsun. Komik ama ben bu oyunu dolmuşta biri oynarken görmüştüm biraz internette araştırınca öğrendim. Bir de arada Hearthstone oynuyorum. Çiftlik oyununa her gün 3 saatimi ayırıyorum ama diğer oyunu sadece hafta sonları ödevim filan olmazsa oynuyorum.

K5'in düzenli olarak her gün oynadığı bir oyundan bahsetmektedir. Ödevleri olduğunda kendisini sorumlu hissettiği ve oyun oynamadığı gözlemlenmiştir.

K (6) K, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Ben Candy Crush oynuyorum bir de Fortnite ama Fortnite oyununu annem hiç oynamamı istemiyor bende annem işten gelene kadar 3 saat filan bakabiliyorum. Annem böyle dövüşlü oyunları filan sevmiyor bizi kötü etkiliyormuş ama herkes oynuyor diyor. Bir de Candy Crush var onu annemde oynadığı için çok bir şey demiyor. Ödevlerimin bittiğini görünce yatmaya da saatim varsa oynamama ses çıkarmıyor. Tabii gece oynamamız kesinlikle yasak bende çok istemiyorum aslında, çünkü uykuyu seviyorum. Yaklaşık bir yıl oluyor öğreneli oyunları, lise sınavını atlatınca dinlenmek için öğrenmişim.

K6, lise sınavını atlattıktan sonra okul başlayana kadar oyunla tanıştığını ifade etmiştir. Ayrıca annesinden gizlediği bir oyununun yanı sıra, annesinin yanında oynadığı bir oyunun da varlığından söz etmiştir.

K (7) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Ben aslında çok anlamazdım oyunlardan filan. Ama hoca ders esnasında İslam'a zulmedildiğini anlatıyordu. Bunun için her şeyi kullandıkları işte televizyondur, internettir bir de oyun dedi. Bizim kutsal kitabımız bir oyunda yerdeymiş. Sinirlendim böyle söyleyince. Evet, çok isteyerek gelmedim bu okula ama ben dizesiz değilim hocam, zoruma gitti böyle olması. Eve gelince araştırdım evet öyleymiş gerçekten sonra merakımdan başladım daha bir yıl oluyor ama valla oynuyorum. Günde en az 6 saatim gidiyor. Keşke bizimkiler böyle oyunlar yapsalar da onları oynasak. Arkadaşlarla karşılıklı oynayınca çok keyif veriyor.

K7, öğretmenin derste anlattığı bir konudan etkilenip eve gidince konunun detaylarını araştırırken oyun dünyasıyla tanıştığını belirtmiştir. Arkadaşlarıyla karşılıklı oyun oynamanın ve oyun sahnelerinin kendisine keyif verdiği gözlemlenmiştir.

K (8) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Şu an oynamıyorum. Dediğim gibi benim bu yıl kesin üniversite kazanmam lazım. Ama bu seneye kadar oynadım. Günlük 8-9 saatim giderdi. Call of Dutyve PUBG der geçerim. Bu oyunlar üzerine daha başka oyun yok. Dünya PUBGoynuyor hocam. Call of Duty güzel de ücretli işte, para kazansam hiç sıkıntı olmayacak ama baba eline bakıyoruz. Olmuyor işte, O yüzden üniversite üniversite üniversite diyorum ben. En azından babam bana para gönderdiğinde iyi bir şey için gönderdiğini bilir. Şimdi bana oyun için para gönder desem

küfredecek. Yaklaşık 4 yıldır oynuyorum. PUBG ye o kadar olmadı. Şu sınavı vereyim de rahat rahat tekrardan başlarım. Şimdi dayanamayıp oynayacağım sonra seneye haydi baştan başla ders çalışmaya. Gerek yok hocam.

K8, uzun zamandır oyun oynadığını dile getirmiştir. Bununla birlikte içinde buldukları yılın geleceği açısından çok önemli olduğunu ifade etmiştir. Bu sebeple sınav yılında kendisine eğlenceli gelen şeyleri sınırlandırması gerektiğinin bilincinde olduğu başka gözlemlenmiştir.

K (9) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Ben çok dövüş oyunu sevmiyorum hocam. Arkadaşlar hadi gel beraber oynayalım diyorlar ama ben kulüpteki arkadaşlarla takılmayı seviyorum. Ne yapacağım okuldakilerle takılıp onlara gelin futbol oynayalım diyorum biz basket oynayacağız diyorlar. Bizim kulüpteki kankimle FİFA oynuyoruz. Annem artık kafayı yedin iyice eve gelince maç dışarıda maç diyor. Babam ise sadece gülüyor. Önceden Pese giderdik o da çok zevkli olurdu para verip otururduk ama oranın sahibiyle aram iyiydi bize kıyak geçerdi. Şimdi çok vakit olmuyor evde oynuyorum. 3 yıl oldu pesle daha fazla da gerçi. Hemen hemen 3 maç yaparız Kim şampiyon belli olsun diye. O da 6 saati bulur.

K9, gerçek hayatta kendisine mutluluk veren futbol oyununu eve gidince de devam ettirmek istediğini ifade etmiştir.

Tablo 2: Dijital Oyun Oynama Sıklığı

Katılımcılar	Dijital Oyun Oynama Sıklığı
K1 (E)	PUBG, FIFA oynuyor. 2 yıl önce başlamış. Günlük 6-7 saate yakın oynuyor.
K2 (K)	Call of Duty, Fortnite oynuyor. 3 yıl önce başlamış. 4-5 saat oynuyor.
K3 (E)	FIFA, Counter Strike, Metin2 oynuyor. 2 yıl önce başlamış. Günlük 7-8 saat oynuyor.
K4 (E)	PUBG, Counter Strike, FIFA, Subway Surfers oynuyor. 3-4 yıl önce başlamış. Günlük 9 saate yakın oynuyor.
K5 (K)	FarmVille, Hearthstone oynuyor, 1 yıl önce başlamış. Günlük 3 saat oynuyor.
K6 (K)	Candy Crush, Fortnite oynuyor. 1 yıl önce başlamış. Günlük 3 saat oynuyor.
K7 (E)	Counter Strike oynuyor. 1 yıl önce başlamış. Günlük en az 6 saat oynuyor.
K8 (E)	PUBG, Call of Duty oynuyor. 4 yıl önce başlamış. Şu an oynamıyor. Eskiden 7-8 saat oynarmış.
K9 (E)	FIFA oynuyor. 3 yıl önce başlamış. Günlük 6 saat oynuyor.

Katılımcılardan K5 ve K6, diğer katılımcılara göre oyuna daha az vakit ayırmaktadır. K1, K2, K3, K4, K7, K8 ve K9 katılımcıların ise dijital oyun bağımlısı oldukları gözlemlenmiştir.

3. Dini Değer Tanımı

Bu başlık altında katılımcılara değer ve dini değer hakkındaki görüşleri sorulmuştur. Bu çerçevede onlardan dini değerler kapsamındaki değerlere örnekler vermesi istenmiştir.

K(1) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Değerle dini değer arasındaki farkı çok bilmiyorum ama annemin babamın küçüklükten beri bana öğrettiği şeyler var. Mesela eve misafir geldiğinde yanında oturmak valla bunu hala anlayabilmiş değilim. Dersim var anne diyorum annemi yine inandıramıyorum. Büyüklere saygılı olmak, yaşlı görünce yardım etmek. Aslında bunlar dinle de bağlı değil mi misafiri bilmiyorum ama yaşlılara ya da yardıma ihtiyacı olan birine yardım edersek sevap kazanıyoruz.

K1, ayrıca değer ve dini değer arasındaki farkı bilmediğini ifade etmiştir. Benimsediği değerlerin ailesi tarafından kendisine aktarılan değer içerikli tercihlerden oluştuğu gözlemlenmiştir.

K(2) ise bu soruyu şöyle yanıtlamıştır.

Saygılı olmak büyüklere, öğretmenlere. Bunu deyince aklıma şey geldi. Ben bir gün kanepede uzanıyordum. Babam içeri girdi benim kalkmam gerekiyormuş. Babam çok sinirlendi kızmıştı baya. Hayır, öyle öğreteceğine ilk başta öğretseydin ya hiç yapmazdım. Neyse annemi erken kaybettiğim için hasta olanlara dayanamıyorum. Televizyonda ya da internette çok görüyorum sanırım çok baktığım için sürekli karşıma çıkıyor. Dinleniyormuşuz zaten öyle diyorlar.

İnternette SMA diye bir şey görmüştüm bakayım dedim biraz ne kadar zor bir hastalıkmiş. Onlara yardım etmek istiyorum mesela. Hastaneye filan gittiğimde kendi işim bitse de birilerine yardım ederim. Yol bulamayan doktoru bulamayan çok kişi var onlara yardımcı ederim. Bence değer demek merhamet demek vicdan demek. Bir şey görünce yardım edince kendimi hem değerli hissediyorum hem de Allah da böyle istiyor.

Namaz filan kılmıyorum ama bunlar da Allahın emrettiği şey.

K2, ayrıca annesini erken yaşta kaybetmesi sonucu sağlıkla ilgili konularda hassasiyetinin oluştuğu görülmüştür. Babasının otoriter davranışı sebebiyle de değerleri baskı yoluyla öğrendiğini ifade etmiştir. Katılımcının ayrıca değer ile dini değeri aynı kategori içerisinde konumlandığı gözlemlenmiştir.

K (3) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Değer kültürümüz değil mi? Bayramlarda akrabaları ziyarete gideriz. Yiyecek bir şeyler hazırlarız. Hatta bir tek bizde böyleymiş biliyor musunuz, yemek ardından kek, pasta, meyve, çerez en sonda da kahve. O gün bizim ede harp çıkıyor resmen ama güzel oluyor. Ben seviyorum yani. Bir de geçen gün annem,yengem doğum yapınca onu görmeye gidicez dedi. Bunlar bizim adetlerimizmiş. Bunlar da değer olmuyor mu? Dini değeri de düşünecek olursam aklıma sünnet geldi. Bu Allahın istediği bir şey Hristiyanlar olmuyormuş mesela ardından eğlence yapıyoruz. Bunun çok dinle alakası olduğunu zannetmiyorumda buna da kültür diyebiliriz.

K3, değer algısını kültür ile özdeşleştirmiştir. Küçüklüğünden beri ailesinden ve çevresinden öğrendiği kültürel ritüelleri değer olarak anladığını ifade etmiştir. Dini değerleri ise kültürden ayrı tuttuğunu ve dinin emrettiklerini yerine getirmekten ibaret gördüğünü belirtmiştir.

K (4) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

SaygıymıŐ, sevgiyim, merhametmiŐ, Allah byle emretmiŐ ben artık ok da dikkat etmiyorum byle Őeylere. Hayır, otobse binyorum iyilik yapıcım diye yorgun halimle sadece ekmek almak iin binen amcalara yer veremem. Uyuma taklidi yapıyorum. Takıyorum kulaklıđı mzik dinliyorum. Tamam, bir yerde engelli birini grrm yardım ederim veya biri dŐmŐ kaldırıırım ama annene babana saygısızlık etmeyin diyorlar. Tamam, etmiyorum hatta hibir Őey yapmıyorum. Ama onlar bana saygısızlık yapıyorlar. İlla kk m gsterecek saygıyı.

K4'n ebeveynleri arasındaki problemden fazlasıyla etkilenmiŐ olduđu ve bu durumun evresine de zarar verecek boyuta ulaŐtıđı gzlemlenmiŐtir.

K (5) K, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Daha dn akŐam internette izledim. Biri otobste yaŐlı birine yer veriyor. Kadın hi teŐekkr filan etmiyor. Ardından yaŐlı inli birine yer veriyor. Adam otobsten inene kadar teŐekkr ediyor. Bizim milletimiz byle. Sanki biz zorundaymıŐız gibi yer vermeyince bir de azar iŐitiyoruz. Tamam, hamile biri binerse hi dayanmam hemen yer veririm zaten annemde kardeŐimi ben kkken kaybettiđi iin dayanamıyorum. Yer verilmeli de zaten. Dini deđer de deyince geenlerde İnan'la ilgili bir haber grdm sevdiđim bir sanatı paylaŐım yapınca merak ettim bakayım dedim. Neden hep Arap lkelerinde savaŐ oluyor zulm gryorlar? Bir sr len kiŐi, geliŐmemiŐ, cahil kalmıŐ grnyoruz hep. Bu durum sinirimi bozsa da yarın bana Amerika da mı yaŐamak istersin İnan damı deseler. Hi dŐnmeden Amerika derim.

K5, deęer rneęi bir davranıř sergiledięinde bunun karřılıęını almak istedięini ifade etmiřtir. Katılımcının annesinin yařadığı l doęumun ardından hamilelere karřı ařırı hassasiyet gsterdięi gzlemlenmiřtir. Ayrıca dini deęer konusu sorulduęunda Mslman lkeler ile bařka dinlere mensup lkeleri karřılařtırmıř ve Mslman lkeleri geri kalmıř olarak yorumlamıřtır.

K (6) K, bu soruyu řu řekilde yanıtlamıřtır.

Benim annem aık ama annem ok dikkat eder dinine. Hatta kandillerde filan oturur Kuran okuruz. Arkadařlarım biraz řařırıyor bizim byle olmamıza ama seviyorum bende iyilik yapmayı. Deęer demek bence deęerli hissetmek hissettirmek olmalı. nk ben birineyardım ettięimde hem kendim deęerli hissediyorum hem de karřımdaki de deęerli hissediyor. Yolda yrrken sarı izgiler dikkatimi ekmiřti. ęretmenime sorduęumda bunun gremeyen kiřiler iin yapıldığını ęrendim. Ne kadar mantıklı deęil mi kim bulduysa ok akıllıca. Ama bazı insanlar kt, arabalarını onun zerine park ediyorlar. Ben dinimi seviyorum ama bir arkadařım var ben dinimi deęiřtireceęim diyor. Bu sosyal medya hesabından bir yabancı ocukla konuřmaya bařlamıř. O ocuk da Mslmanları kelle koparan uzun cbbe giyen kiřiler diyormuř. Benim arkadařım da ben bu dini sevmiyorum diyor.

K6, ailesinin dini deęerlere dikkat ettięini, kendisinin de aynı deęerlere nem vermesinin yararlı sonularını grdęn belirtmiřtir. Arkadařı dinini deęiřtireceęini ifade etse de bu durumdan etkilenmedięini belirtmiřtir.

K (7) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Aslında bu konular bizim okulumuzda s¼rekli anlatılıyor. Annenize babanıza iyi davranın, ¼f bile demeyin, yardımsever olun, sadece aileye deęil herkese yardım edin, yolda bir taŐ bile g¼rseniz kaldırın biri d¼Ő¼p yaralanmasın diye diyorlar. Zaten ¼oęu dersimiz din olduęu i¼in ders harici bile hocalarla konuŐurken hocalar ¼ę¼t veriyor. Aslında bu durumdan rahatsız deęilim sadece bazı hocalar var kızlarla bile konuŐmamızı istemiyorlar. O kadar da deęil hocam diyorum ama y¼z¼ne karŐı diyemiyorum. Ben kız arkadaşım olsun istiyorum bu illa sevgili demek deęil ki ama. Ama bazı hocalarımızda ger¼ekten ¼ok iyi. Biz gen¼ken kime nasıl davranırsak yaŐlanınca da bize ¼yle davranacaklar. Bu y¼zden dikkat ediyorum bende. Dini deęer, aslında baęlantılı deęil mi? Efendimizin hadislerinde de bu ¼ę¼tler yer alıyor zaten.

K7, okuduęu okul sayesinde deęerler konusunda bilin¼lendięini ifade etmiŐtir. Bununla birlikte katılımcı, okulundaki bazı ¼ęretmenlerin davranıŐlarından rahatsız olduęunu dile getirirse de, bu durumun deęersel y¼nelimlerini etkilemedięi g¼zlemlenmiŐtir.

K (8) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Deęer demek iyi insan olmak demek bence. Adaletli, doęruyu s¼yleyen, yalan s¼ylemeyen kiŐi demek. Torpil ¼ok d¼n¼yor bizim ¼lkemizde. Bizim ¼yle tanıdıęımız dayımız amcamız filan yok. Bu y¼zden mecbur ¼niversiteye girebilmek i¼in ¼alıŐmam gerekiyor. Ama paramız veya tanıdıęımız olsaydı beni muhakkak bir yere sokarlardı. Bu y¼zden bunu yapan kiŐiler toplumun deęerine yani kurallarına dikkat etmiyor. Hayır, bir de bunu yapan M¼sl¼man. Bize k¼¼¼kl¼kten beri ¼ęretmediler mi hak yemeyin, doęrunun yanından ayrılmayın diye. Őimdi ne deęiŐti?

K8, yaşadığı stresli süreçle bağlantılı olarak konuyu açıklamıştır. Anlattığı durumdan ziyade kendisinin hem maddi olarak hem de arkasında belli bir destek hissetmemesinden kaynaklanan sitemkâr bir tavır sergilediği gözlemlenmiştir.

K (9) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Bana dini siz sevdirdiniz hocam. Benim için hoca önemli. Dersi anlattıklarını anlamam için ben hocaya bakarım. Hani bir gün derste izi silinenlerden değil iz bırakanlardan olun demiştiniz. Bende o günden sonra çok düşündüm. Başarılı olmalıyım sevdiğim iş konusunda. Ve insanlara yardım etmeliyim. Çöllerde yaşayan çocuklara ihtiyaçlarını göndermeliyim. Bu değil mi değer? Ben kendimi değerli hissetmeliyim ki topluma değer katayım.

K9'un bir kavramı benimseyebilmesi için öğreticinin davranışlarına dikkat ettiği gözlemlenmiştir. Ayrıca sevdiği alanda çalışması koşuluyla topluma yararlı işler yapmak istediğini ifade etmiştir.

Tablo 3: Dini Değer Tanımı

Katılımcılar	Dini Değer
K1 (E)	Değer ve dini değer tanımını aynı değerlendirmektedir. Değerler ailesinin öğrettiği öğretilerdir.
K2 (K)	Değer ve dini değer tanımını aynı değerlendirmektedir. Geçmişte yaşadıkları değer algısını etkilemektedir.
K3 (E)	Değer ve kültürü eş değerde görmektedir. Dini değer tanımını ise ayrı değerlendirmektedir.
K4 (E)	Ebeveynleriyle yaşadığı problemler sebebiyle değerlere hassasiyeti düşüktür.
K5 (K)	Değer ve dini değer tanımını farklı değerlendirmektedir. Ailesinin yaşadığı bazı kötü olaylar düşüncelerini şekillendirmektedir.
K6 (K)	Dini değer tanımını ailesinden öğrense de zamanla kendine ait doğrularını oluşturmuştur.
K7 (E)	Dini değer tanımında okulun etkisi olduğunu ifade etmektedir.
K8 (E)	Değer tanımını dinle özdeşleştirmektedir. Yaşadığı stresli süreçte kendisine destek olmasını umduğu için değerlere ihtiyaç duymuştur.
K9 (E)	Dini değer tanımını öğreticiyle bağdaştırmaktadır. Kendi başarısını ispatladıktan sonra topluma değer katabileceğini ifade etmektedir.

Katılımcıların geneli değer ve dini değer kavramını birlikte değerlendirmiştir. K4 ve K5 ise, değerlerin dini değerler ile bağlantılı olduğunu ancak aynı olmadığını ifade etmiştir.

4. Dijital Oyunlarda Dini Tercihlerin Etkisi

Bu başlık altında katılımcılara oynayacakları dijital oyunları seçerken dini değerlerine göre bir tercihte bulunup bulunmadıkları sorulmuştur.

K (1) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Hayır, kim oyunu seçerken bunu düşünür ki aklıma bile gelmedi. Amaç orada keyif almak.

K1, oyun tercihinde dini değerlerini dikkate alarak seçim yapmadığını ifade etmiştir.

K (2) K, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Demek istediğinizi anladım. Oynadığım Call of Duty oyunuyla ilgili çok haber yapıldı bende çok sonra gördüm ama sonra adamlar kaldırmışlar. Her yerde yapılıyor sadece oyun değil ki. Bırakmadım bende.

K2, benimsediği dine aykırı durumların oyun dışı geçirilen zamanda fark ettiğini belirtmiştir. Ayrıca bu durumların her mecrada yapıldığı için normal olarak algıladığı gözlemlenmiştir.

K (3) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Dikkat etmedim bilmem hiç aklıma gelmedi. Zaten o kadar dindar da değilim. Başladığım zamanı düşünüyorum da yok. Bir daha başlayacak olursam düşünür müyüm bilemedim. Oyun bu yani bilemedim.

K3, oyun oynarken dini değerlerine göre bir tercihte bulunmadığını, gelecekte bu konudaki kararının değişip değişmeyeceğinden emin olamadığını ifade etmiştir. K3'ün bu tarz durumlarda değerlerin çok da dikkate alınmaması gerektiğini düşündüğü gözlemlenmiştir.

K (4) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Var hocam bir sŪrŪ Őey ama alıŐkının artık. Yani bende MŪslŪman'ım ama kendimi o gŪsterilen kiŐiler gibi gŪrmŪyorum. Benmodernim onlar gibi olmadıŐım iŐin ok da rahatsız etmiyor.

K4, dini deŐerlerine gŪre bir tercihte bulunmadıŐını ifade etmiŐtir. Katılımcının kendisini oyunlarda yansıtılan figŪrlerle baŐdaŐtırmadıŐı ve bu durumdan rahatsızlık duymadıŐı gŪzlemlenmiŐtir.

K (5) bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

OynadıŐım oyunda dini bir Őey yok ki. Yani dŪŐŪnŪyorum da hayır yok. Dini deŐerlerime gŪre bir tercihte bulunurdum ama ŪnkŪ sevmiyorum bizim geri kalmıŐ cahil muamelesi gŪrmemizi. Ben bile Avrupa'ya ŧzeniyorum. Bunun sebebi ne? Biz geliŐmiyoruz bir de bŪyle bizi kŪtŪ gŪstermelerine izin veriyoruz. Bu yŪzden dikkat ederdim.

K5, oynadıŐı oyunlarda dini bir ŧrnekle karŐılaŐmadıŐını, bununla birlikte ileriki zamanda ŐeŐim yapmak durumunda kalırsa bu ŧrneklerin olup olmadıŐına ŧzellikle dikkat edeceŐini belirtmiŐtir.

K (6) K, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Ben dediŐim gibi dinimi seviyorum. Dikkat ederim tabii ki. Zaten oynadıŐım oyunlarda da dinimi kŪtŪ gŪsterecek bir Őey yok. Aık giyinmelerini filan soruyorsanız o da onların tercihleri bir Őey diyemem. Beni ok rahatsız etmiyor.

K6, dini deŐerlerini etkileyecek bir oyun oynamaktan uzak durduŐunu ve buna dikkat ettiŐini ifade etmiŐtir.

K (7) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Ne diyebilirim ki, bu zaten benim kanayan yaram. Benim oyuna baŐlamamda da bu etken. Ben hocamın anlattıŐı İŐlam karŐıtına tepki olarak araŐtırayım dedim baŐımlısı oldum. Yani o yzden diyemem tercih ederken buna dikkat ettiŐimi.

K7, oyuna baŐlamasının sebebinin olumsuz bir durumu araŐtırmak olduŐunu ancak zamanla oyun baŐımlısı haline geldiŐini ifade etmiŐtir. Oyun tercihinde deŐerleri dikkate almadıŐını dile getirmiŐtir.

K (8) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

DüŐünüyorum da oldu çünkü oynamayalı ama yok dikkat etmedim. Oyun oynarken o çok aklıma gelmiyor. Bözle konuŐunca aa evet diyorum. Bu da vardı Őu da vardı diye ama o dakika o ana odaklanıyorum.

K8 de, dini deŐerleri dikkate alarak oyun seŐmediŐini ifade etmiŐtir. BaŐka bir ifadeyle oyun esnasında buna dikkat etmediŐini dile getirmiŐtir.

K (9) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Hocam, ben zaten futbol oynuyorum onda öyle dini Őey olmuyor ki. Ama dikkat ederdim sizin bana öŐrettiŐiniz Őeyler aklımda. Ama öŐrenmeden önce çok dikkat etmezdim. İnsanların öŐrenmesi lazım iŐte.

K9, dini deŐerlere göre tercihte bulunulması için insanların eŐitilmesi gerektiŐini ifade etmiŐtir.

Tablo 4: Dijital Oyunlarda Dini Tercihlerin Etkisi

Katılımcılar	Dijital Oyunlarda Dini Tercihlerin Etkisi
K1 (E)	Oynadığı oyunda dini değerlerine göre bir tercihte bulunmamaktadır.
K2 (K)	İslam'a zarar veren gösterimlerin normal olduğunu söylemekte ve dini değerlerine göre bir tercihte bulunmamaktadır.
K3 (E)	Oynadığı oyunda dini değerlerine göre bir tercihte bulunmamaktadır.
K4 (E)	Zararlı içeriklerle kendisini bağdaştırmadığını ve bu durumdan rahatsız olmadığını ifade etmektedir.
K5 (K)	Oynadığı oyunların dinle bağdaşmadığını ama böyle bir durumla karşılaşrsa dikkat edeceğini ifade etmektedir.
K6 (K)	Dini değerlerine zarar verecek oyunlardan uzak duracağını ve dikkat edeceğini ifade etmektedir.
K7 (E)	İslam'a zarar veren durumlardan haberdar olmakla birlikte bu konuda herhangi bir hassasiyet taşımamaktadır.
K8 (E)	Dini değerleri dikkate alarak oyun seçmediğini ifade etmektedir.
K9 (E)	Oynadığı oyunlarda dini bir durumla karşılaşmadığını ancak karşılaşrsa dikkat edeceğini belirtmektedir.

Katılımcılardan K5, K6 ve K9 dini değerlerine göre bir tercihte bulduklarını belirtmiştir. Diğer katılımcılar ise, oyun esnasında dini tercihlerin düşünülmediğini ifade etmiştir.

5. Dijital Oyunlardaki Dini Motifler ya da Mesajlar

Bu başlık altında katılımcılara, oynadıkları oyunlarda dini motifli değerlerle ya da mesajlarla karşılaşp karşılaşmadıkları sorulmuştur. Eğer cevapları evet ise hangi sıklıkla karşılaştıklarını belirtmeleri istenmiştir. Görüşmelerde dini motif ve mesajın yer aldığı dijital oyun kullanıcılarının yorumlarına değinilmiştir.

K (1) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Dini mesaj mı bilemem ama biz oyuna başlarken ne silahımız oluyor ne de giysilerimiz. Bu bence adaletli çünkü Allah da böyle yarattı bizi. Doğarken hiç bir şeyimiz yoktu eşittik. Ama mesela ben çok zengin bir ailede doğmadım. Herkes ister param oldun sürekli. Bu yüzden evet kıyafetsiz olarak doğduk ama zengin fakir ayrımı vardı. Ama oyunda zengin fakir ayrımı da yok. Sen kendin cephane filan topluyorsun öldürdüğün kadar başarılı oluyorsun. Sen başarıyorsun yani.

K1, yaşadığımız dünyada sosyal eşitsizliklerin olduğuna dikkat çekmiş ancak oynadığı oyunda buna benzer bir durumla karşılaşmadığını ifade etmiştir.

K (2) K, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Oyun da zaten öldürme var bu başlı başına bizde yanlış. Ama her oyunda var işte bu. Bende öyle Barbie oyunları filan oynamak istemiyorum. Sonra da diyorlar ki kızlar zaten öyle oyunlar oynamaz diyorlar. Ama ben iyiyim oyun oynarken. Oyunda çok fazla İncil ve Kur'an var. Bir de internette gördüm oynadığım oyunda Kur'an ayetleri yazılı yerler varmış ama ben o dakika fark edemiyorum. Daha dikkatli bakacağım diyorum ama kaçarken unutup gidiyorum.

K2, dini motif ve mesajları oyun esnasında fark edemediğini, internette araştırmaları sonucunda öğrendiğini ifade etmiştir.

K (3) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Counter Strike oyununda istersen teröristlerle mücadele ediyorsun istersen teröriste olabiliyorsun. Bunu söyleyebiliriz mesela. Hani devlet adamları terörle mücadele ediyor. Bundan eminim haberleri vardır. Bunu niye mesela dikkate almıyorlar? Hani instagram da ayetlerin yazılı olduğu Call of Duty oyunu varmış oynamadım ama orada gördüm sonra kaldırmış oyunu tasarlayan kişi. Bizim devletimizde buna şikâyet edebilir. Gençlerimizi özendiriyor diye. Bir de Counter da ölüm maçı, tehlikeli bölge ya da rekabetçi gibi oyunlarla bizi iyice teşvik ediyorlar. Evet, çok eğlenceli kendimi kaybediyorum ama gerçekte öldürmenin nasıl bir his olduğunu da merak ettim bir ara.

K3'ün oynadığı oyunları dikkatle incelediği gözlemlenmiş ve bu konuda çözüm önerileri olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca kendisinde öldürme merakı olduğu gözlemlenmiştir.

K (4) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Ben çok görüyorum minaredir harabe evlerdir yıkık dökükler ve hep Arap ülkelerini andırıyor. Ama biz öyle değiliz işte. Ben her Hristiyan nasıl bir tutayım? Evet, biz Müslümanız ama öyle evlerimiz yok ya da öyle giyinmiyoruz. Ya da cahil değiliz. Ne silahlar yapıyor hocam. Ne uçaklar insan olmadan uçaklarımız var, haberler de görüyoruz. Ben nasıl onlarla kendimi bir tutayım ki.

K4'ün oyun esnasında sürekli dini mesajlarla karşılaştığı ancak kendisini karşılaştığı olumsuz durumlarla bağdaştırmadığı gözlemlenmiştir.

K (6) K, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Fortnite oyununda öldürölme sahneleri, açık giyimli sahneler var. Evet dinimizce yasak bunlar ama o an kurtarma, oyundan zevk alma gözüyle bakıyorsun biraz. Yani kurtarmak için mecbur öldürmek zorundasın.

K6, oynadıđı oyunlardaki yanlış durumları normal karşıladıđını belirtmiŐtir.

K (7) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Ben evet imam hatibe gidiyorum evet sevmeyerek gidiyorum ama bu benim dinimi sevmediđim anlamına gelmez ki. Ben oyundayken çok minare görüyorum bomba atmak zorunda kalıyoruz öldürmek için. Evet, yanlış ama eminim çođu kiŐide farkında. Ama bunların hepsi rütbe yükseltmek için. Biz gümüşle başlıyoruz ilk başladıđımızda ne kadar çok başarılı olursak rütbemiz ona göre artıyor. Yani o rütbeyi almak için çabalarken önüne ne çıkıyorsa yapıyorsun yani. Bir de bence öldürmek insanın içindeki canavarı ortaya çıkarıyor. Bir hocam demiŐti bunlardan dolayı öldürmeler çođaldı diye.

K7, oynadıđı oyunlarda dini motif ve mesajlarla sıklıkla karşıladıđını ancak oyunu sürdürmek için buna mecbur olduđunu ifade etmiŐtir.

K (8) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Hani biz erkeklerin askerliđe düşkünüđu var ya oradaki kıyafetler olsun sanki gerçekten savaŐtaymıŐsın ve askermıŐsin gibi hissettiriyor. Evet, öldürüyorsun ama savaŐta olsam tabii ki teröristi öldürürüm. Sadece bazı yerlerde haç sembolüne denk geliyorum. Olacaksa her dinin simgesi olsun. Hayır, göre göre alıŐıp belki ileride kıyafetimizde filan olacak fark etmeyeceđiz. İŐte üreteni biz olmayınca adamlar bize göre ait niye koysunlar ki. Onlar da haklılar.

K8, oyunda büründüğü kimliğe karşı hayranlık beslediğini ifade etmiştir. Oyun içerisinde yer alan dinlerin sembollerini fark ettiğini ancak bunlar arasında kendi inancına ait sembol ve mesajların yer almadığını ve bu durumu normal karşıladığını belirtmiştir.



Tablo 5: Dijital Oyunlardaki Dini Motifler ya da Mesajlar

Katılımcılar	Dini Motif ve Mesajlar
K1 (E)	Sosyal eşitsizliklerin olmadığı bir oyun sistemini sevdiğini ifade etmektedir.
K2 (K)	Oyun esnasında fark etmediğini araştırması neticesinde öğrendiğini ifade etmektedir.
K3 (E)	Oyun esnasında etkilenmeleri sonucu öldürme merakının olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca oyunda yer alan sakıncalı durumlara dikkat ettiğini belirtmektedir. Konu hakkında çözüm önerileri olduğunu da vurgulamaktadır.
K4 (E)	Oyun esnasında sürekli karşılaştığını ama karşılaşılan durumla kendisini bağdaştırmadığını ifade etmektedir.
K6 (K)	Oyunda karşılaştığı durumu normalleştirerek aktarmaktadır.
K7 (E)	Oyun esnasında sıklıkla karşılaştığını ama sürece adapte olduğunu ifade etmektedir.
K8 (E)	Oyunda kabullenemediği durumlar olduğunu ancak oyunları tasarlayanlar kendi inancına mensup kişiler olmadığı için bu durumu normal karşıladığını ifade etmektedir.

Katılımcılardan K5 ve K9 oynadıkları dijital oyunda dini motif ve mesajların bulunmadığını belirterek sessiz kalmayı tercih etmiştir. Ayrıca bazı katılımcıların oyun esnasında yaşadıklarına çözüm odaklı yaklaştıkları ve bunun gençlik adına umut verici bir gelişme olduğu değerlendirilmiştir.

6. Dini Değerlere Yönelik Tutum

Bu başlık altında katılımcılara dini değerlere yönelik tutumunu belirleyen temel etkenin ne ya da neler olduğu sorulmuştur.

K (1) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Yani bence olmalı böyle şeyler mesela bana küçüğüm saygısız davranırsa sinirlenirim. Tamam, saygılı olmak, yardım etmek güzel de bunu bazı teyze amcalar zorla yaptırıyor. Yapacağım varsa da yapmayacağım tutuyor. Bunu anneme anlatıyorum olsun sen yine karşı çıkma diyor. Bir yere gidiyoruz ellerini zorla öptürüyorlar covid var hocam el öpmesi mi kaldı Allah aşkına. Ya da bir şey istiyorlar normalde getiririm, yaparım ama emir verir gibi. Bende yapmıyorum. Sen ne biçim davranıyorsun büyüğünüm ben senin, yap sen yap günaha gir diyorlar. Hayır, yapmayacağım yani, valla sinirleniyorum.

K1, dini değerlere karşı hassasiyet gösterdiğini sadece dayatmalara karşı çıktığını ifade etmiştir. Katılımcının bu soruya cevap verirken ruh halinin değiştiği, sinirlendiği ve rahatsız olduğu gözlemlenmiştir.

K (2) K, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Bence ben iyi bir insanım yani ben öyle düşünüyorum. Hadi ben gidipbir iyilik yapayım demiyorum ama karşıma çıkan olayda yardım ediyorum. Yardıma ihtiyacı olanlara yardım ediyorum. Geçen gün kuzenim Suriyeli bir aile varmış ihtiyacı olan yiyecek giyecek bir şeyler topluyordu. Benim o kadar param yok ama giymediğim kıyafetler vardı onları verdim. Bunu yaparken bile güzel hissettim.

K2, dini değerlere hassasiyet gösterdiğini belirtmiştir. Ayrıca bu durumun kendisine mutluluk verdiğini ifade etmiştir.

K (3) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Bir gn arkadaŐlarla cafede oturuyoruz. Bir kadın ldrlmŐ. Kız arkadaŐım Allah belalarını versin bu erkeklerin dedi. O an kendimi kt hissettim. Hayır, da benim ne gnahım var bizde erkeėiz ama niye aynı kefeye koyuluyoruz. O adama Őu an karŐınızda bir Őey syleyemiyorum ama iimden ok gzel Őeyler sylyorum. GitmiŐ ldrmŐ karısını. Ben onunla aynı deėilim. Ben ok iyi davranırım kızlara, anneme de. Ablam var mesela ablam bana her Őeyini anlatır. Hatta niversiteden geldiėinde beraber gider eėleniriz. Ben nasıl rahat davransam kızlar da rahat olmalı biz yle kısıtlanmadık.

K3, dini deėerlere karŐı hassasiyeti olduėunu ifade etmiŐtir. Ayrıca evresindeki olumsuz olayların kendisi ile iliŐkilendirilmesinden rahatsızlık duyduėunu belirtmiŐtir.

K (4) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Ben ok dindar deėilim hocam. Namaz filan kılmam yani. İyilikyaparım ama bir film izledim artık ondan da emin deėilim. Adı I Carea Lot diye orada ki kadın diyor ki; iyilik etmek, azla yetinmek, fazla Őeye gz dikmemek bunları bizim dinimiz sylemiyor mu? İŐte kadın bunları zenginlerin fakirler iin uydurduėu bir Őey olarak dŐnyor. nk zenginler alıp gtryor parayı biz ise aman fazlasında gzmz yok adaletli olalım diyoruz. Onlar hayatlarını yaŐıyorlar biz ise srnyoruz.

K4, dini ėretilerin farkında olduėunu ancak bunları uyguladıėında hayat kalitesinin dŐmesinden endiŐe ettiėini ifade etmiŐtir.

K (5) K, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

HaksızlıŐa hiŐ tahammöl edemem, biri benim hakkımı yemiŐ kızarım gerekirse kavga da ederim. Hak yemek gőnah. Yalan da sevmem, Bir arkadaŐımın yalanını yakaladım tokat atmıŐım aniden kendimi kaybetmiŐim. Ben uzun zamandır tek bėyėdėm bu yėzden annem, babam bana ok vakit ayırdı ğretti bazı Őeyleri. İstemsizce sinirleniyorum yanlış bir Őey gėrdėgėmde.

K5, dini deŐerleri ailesinden ğrendiŐini ve onlara hassasiyet gėsterdiŐini ifade etmiŐtir.

K (6) K ise, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Okulumuzda oluyor yardım kampanyaları mesela anneme de sėylerim o da ok yardım eder. Hatta bazen annemin yanına hastaneye gidiyorum. Orada bazı teyzelerin ya da amcaların yardıma ihtiyaı oluyor yardım ediyorum. Bir gőn annemin ıkmasına daha vardı bende koridorda yle dolaŐıyordum. Bir teyze ameliyattan ıkmıŐ sanırım. Ama ok halsizdi. YemeĐi de gelmiŐ yiyemiyordu. Gittim yedirdim. Kendimi o kadar mutlu hissettim ki. Ama birde duygulandım iŐte ileride bizde yle olacaĐız.

K6, dini deŐerlere yėnelik hassasiyetinin olduŐunu ve bunu hayatına uyguladıŐını ifade etmiŐtir. Uygulama kısmında duygusal olarak da etkilendiŐini belirtmiŐtir. Katılımcının bunları anlatırken de duygulandıŐı gėzlemlenmiŐtir.

K (7) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Bize derste ğretiyorlar bunları. Ardından hemen hadis veya ayet de sėylüyorlar hocalar iyice bizde etki ediyor. İŐte yardıma ihtiyaı olanlara yardım edin filan diyorlar. Tamam, edeyim ama yoldaki dilencilere de etmek istemiyorum. Bilmiyorum belki gerekten ihtiyaı vardır. Ama ne videolar gėrėyoruz. Altlarında son model arabalar filan.

Artık bakıyorum çalışabilecek durumdaysa vermiyorumama bazıları da kendini beli ediyor gerçekten ihtiyacı var gözüküyor onlara veriyorum. Gerçek değilse de valla günahları boyunlarına ben elimden geleni yapayım da.

K7, eğitim öğretim hayatında bu tür değerleri öğrendiğini ve gözlem yoluyla hayatına uyguladığını belirtmiştir.

K (8) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Haktır, hukuktur, adalettir diyoruz da hocam kimler ne haklar yiyorlar. Haberlerde de görüyoruz. Bir de örnek aldığımız kişiler yapınca insanda güven filan kalmıyor. Ben elimden geleni yapıyorum ama ya biri benim önüme haksızca geçerse diye düşünmeden de edemiyorum. Dünyanın kanunu bu gerçi. Biz elimizden geleni yapalım da bizim gibi düşünen elbet biri çıkar.

K8, dini değerlerin farkında olduğunu ancak insanların genellikle bu değerlere dikkat etmemesinden endişe duyduğunu ifade etmiştir.

K (9) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Yardım etmem mi hocam hatta sizin fotoğraflarda gördüm. Bende gideyim dedim hastaneye ama kabul etmediler. Başta sinirlendim ama sonra dedim ki onlar hasta ya bende mikrop filan varsa ya onlara bulaştırırsam diye önlem alıyorlar. Onlar da haklılar. Sonra internetten gönüllü olma siteleri var onları araştırdım. Hatta bir abi instagramdan yardıma ihtiyacı olanların ihtiyaçları için dernek açmış ona da üyeyim. Ankara'ya geldiğinde beraber evlere gidiyoruz.

K9, dini değerlere yönelik hassasiyetlere sahip olduğunu ve bunu hayatına aktardığını ifade etmiştir.

Tablo 6: Dini Değerlere Yönelik Tutum

Katılımcılar	Dini Değerlere Yönelik Tutum
K1 (E)	Dayatma olmadığı müddetçe hassasiyet göstereceğini ifade etmektedir.
K2 (K)	Dini değerlere karşı hassasiyet gösterdiğini ifade etmektedir.
K3 (E)	Herkesin ayrı olarak değerlendirilmesi gerektiğini belirterek dini değerlere karşı duyarlı olduğunu ifade etmektedir.
K4 (E)	İlk zamanlarda dini değerlere hassasiyetle yaklaştığını ancak artık hayat standardını düşüreceklerinden endişe ederek bu hassasiyetlere uygun hareket etmek istemediğini ifade etmektedir.
K5 (K)	Dini değerleri ailesinden öğrendiğini ve hassasiyet gösterdiğini ifade etmektedir.
K6 (K)	Hassasiyet gösterdiği gibi uygulamaktan keyif de aldığını ifade etmektedir.
K7 (E)	Okulunda öğrendiğini ve uyguladığını belirtmektedir.
K8 (E)	Kendisinin dini değerlere dikkat ettiğini ancak toplumun yeterince dikkat etmediğini ifade etmektedir.
K9 (E)	Dini değerlere karşı hassasiyete sahip olduğunu ve hayatına da uyguladığını ifade etmektedir.

K4 haricinde tüm katılımcılar dini değerlere karşı hassasiyet gösterdiğini belirtmiştir.

K4'ün ise ailevi problemlerden dolayı sınırlı, saldırgan olduğu ve bu durumun bu konudaki düşüncelerine yansıtıldığı gözlemlenmiştir.

7. Dijital Oyunlardaki Değerler

Bu başlık altında dijital oyunlarda yer alan değerlerin katılımcıların düşünce, tutum ve davranışlarına etkisi sorulmuştur.

K (1) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Hani küçükken prensesi kurtarmak için birileriyle savaşılan oyunlar oynardık ya o an ne hissediyorsam şimdi de aynısını hissediyorum. Başarı hissi yani. Buna oyun geçmede denilebilir ya da birini öldürebilecek miyim öldüremeyecek miyim acaba diye düşünüp öldürdüğümde başarılı oluyorum.

K1, oyun esnasında yardım etmekten aldığı başarı duygusunun kendisine mutluluk verdiğini ifade etmiştir.

K (2) K, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Call of Duty oyunu da dâhil bir savaşın içerisinde bu oyunda 2. Dünya savaşını anlatıyor mesela. Senin sürekli öldürmen gerekiyor çünkü karşıda terörist var. Bunu belki değer olarak alabiliriz. Çünkü bizde zamanında vatanımızı kurtarmak için savaştık adam öldürdük. Vatan da bizim değerimiz.

K2, değerlerini hayata katmasına imkân veren vatanını savunması ve bunun için gerektiğinde savaşması gerektiğini ifade etmiştir.

K (3) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Counter da istersen teröriste olabiliyorsun. Geçen gün bir hocam dedi ki niye öldürüyorsunuz dedi. Düşündüm hakikaten biz ne yaptığımıza bakmadan direkt öldürüyoruz. Ama eminim bunu bir arkadaşşıma söylesem şimdi bunu mu düşüneceğiz der. Aynı zamanda oyunda ilerleyebilmen için engelleri aşip önüne çıkan teröristi öldürmek zorundasın. Belli bir sayıya ulaşıyorsan oyunu geçiyorsun yani o

bölümü. Onunda hilesi çıktı. Benim bir arkadaş dedi bir şeylere basıyormuşsun seni bir sonraki oyuna atlatıyor. Ama genellikle insanlar çok istemiyor. Çünkü amaç orda zevk almak niçin yapayım ki böyle bir şey.

K3, hangi takımda yer alacağını kendisinin belirlediğini ve oyun oynarken zevk almaya baktığını ifade etmiştir.

K (4) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Oyunlarda genellikle birini kurtarma olur kapalı kapılar ardında birini ararsın. Bulmak için de birilerini öldürürsün. Tamam, doğru değil ama kural böyle. Yani biz şimdi eleştirelim diyoruz ama eleştiri yapacak konumda da değiliz. Çok iyiysek yapacaksın iyi bir oyun dünya oynayacak. Öyle olmaz böyle olur söylemeyi bırak, göstereceksin.

K4'ün oyunlarda değerlerine ait olumsuz durumlar görse de bunlara aldırmadığı çünkü yaşadığı toplumu geri kalmış olarak değerlendirdiği gözlemlenmiştir.

K (5) K, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

En nihayetinde oyunda emek ediyorsun. Değerde böyle bir şey değil mi? Sen sabrediyorsun, umutlanıyorsun. İlla yardım etmekle sınırlıyoruz ama bence bu da bir değer.

K5, oynadığı çiftlik oyunundaki sabır ve umut temalarını değer ile bağlantı kurarak açıklamıştır.

K (6) K, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Kendi oyunumda çok yok da öyle şeyler başka oyunlar da gruplar oluyor. Birbirinin arkasını kolluyorsun. Birlikte dövüşüyorsun filan tamam dövüşmeye siz yanlış diyeceksiniz ama birbirinin arkasını kollamak güzel bir değer bence. Hatta sevgili olanlar bile var böyle evlenenler bile varmış. Ben çok karşılaşmadım ama bir arkadaşım demişti.

K6, oyunlar hakkında genel bir değerlendirme yapmış ve grup halinde oyun oynamanın faydasını dile getirmiştir.

K (7) K, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Ben artık bu oyun için şöyle düşünüyorum. Çok iyi olmak için dövüşüyorsun, öldürüyorsun bu hangi yerde olursan ol değişmiyor. Rütben atlaması için o oyunu geçmen gerek. İşte normalde de biz iyi insan olmak için bir şeyler yapıyoruz. Hayır, karşılık beklediğimden değil ama böyle olursak cennete gideceğiz. Oyunla aynı aslında. Onda başarılı olup rütbeni alıyorsun. Normalde de iyi olup cenneti kazanıyorsun.

K7, oyunu günlük hayata benzetmiş, her iki olgu arasında bağlantı kurduğunu belirtmiştir. Ayrıca oyun esnasında odaklandığı noktanın kazanmak olduğunu ifade etmiştir.

K (8) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Şöyle bir ortam düşünün hocam savaştasınız ve askersiniz yurdunuzu kurtarmak için öldürmek zorundasınız. Ara ara sinirleniyoruz hatta küfrediyoruz, kendimizi kaybediyoruz ama bunlar hep bir şeyleri kazanmak için. Arkadaşlara anlatıyorum şöyle yaptım filan diye havan oluyor ama o an gerçekten savaştaymışım gibi hissediyorum. Hatta oyun bitiyor kendi kendime şöyle olsaydı böyle yapardım diye plan kuruyorum.

K8, oyunun geçtiği ortamdan etkilendiğini ve bu etkinin oyun bittikten sonra da devam ettiğini belirtmiştir. Ayrıca katılımcı, oyun yoluyla vatan kurtarmak gibi kutsal bir görevi yerine getirdiğini ifade etmiştir.

K (9) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

En 6nemlisi birlikte hareket etmek zorundasın. Birbirini kollamak strateji geliŐtirmelisin. Oyun anında sinirlenmemen de lazım ama vallaben Yıldız

Tilbe demiŐ ya g6neŐ y6z6 g6rmeyen k6f6rler ediyorum oyun anında.

K9, oyundaki birlik ve beraberliĐi deĐerleriyle iliŐkilendirmiŐtir. Katılımcının oyun esnasında sabırlı ve sakin kalmanın gerekliliĐini ifade etse de kendisinin bunu uygulayamadıĐı g6zlemlenmiŐtir.



Tablo 7: Dijital Oyunlardaki Değerler

Katılımcılar	Dijital Oyunlardaki Değerler
K1 (E)	Oyun oynarken yardım etmenin başarı hissi oluşturduğunu ve mutlu olduğunu ifade etmektedir.
K2 (K)	Oyunun içeriğinde savaşmanın vatan kurtarmak gibi olduğunu ve bunun gerekli olduğunu ifade etmektedir.
K3 (E)	Oyun esnasında bölümü geçmeye odaklandığını ve zarar veren davranışları düşünmek yerine zevk almaya çalıştığını ifade etmektedir.
K4 (E)	Oyun esnasında gördüğü olumsuz durumların sebebini toplumun geri kalmışlığına bağlamaktadır.
K5 (5)	Değer kavramına sabırlı ve umutlu kavramlarını eklemiştir. Dolayısıyla değerlere dikkat ettiğini belirtmiştir.
K6 (K)	Birlik ve beraberliğe vurgu yaparak bu durumun kendisine mutluluk verdiğini ifade etmektedir.
K7 (E)	Oynadığı oyunu kendi dünyasıyla benzerlik kurarak kendine göre bir mantığa büründürmektedir.
K8 (E)	Oyunun günlük hayatına etkisini anlatırken yaptığı eyleme kutsallık atfettiğini ifade etmektedir.
K9 (E)	Oyun esnasında birlik ve beraberliğin önemli bir değer olduğunu ifade etmiştir. Bununla birlikte kendisinin oyun esnasında sakın kalamadığı ve saygı değerine dikkat edemediğini belirtmiştir.

Katılımcıların genellikle eylemlerine kutsallık ve değer atfettikleri gözlemlenmiştir. Çünkü katılımcılar, bir insanı ya da bir vatani kurtarmak için öldürmenin gerekli olduğunu ve vatani kurtarmanın bir değer olarak düşündüklerini ifade etmektedirler. Ayrıca sadece K3, oyun oynarken değeri düşünmediğini ve zevk odaklı baktığını ifade etmiştir. Bu durum genel olarak katılımcıların değerlere farklı anlamlar yüklediklerini ancak değerlere dikkat ettiklerini göstermektedirler.

8. Dijital Oyunlardaki Dini Değer Duyarlılığı

Bu başlık altında katılımcılara dijital oyunlarda karşılaşılan dini değerler konusunda kendilerini duyarlı bir kullanıcı olarak tanımlayıp tanımlamadıkları sorulmuştur. Görüşmelerde, katılımcılardan yalnızca dijital oyunlardaki dini değerlerin varlığını ifade eden kişilere yer verilmiştir.

K(1) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Bizim oyunda hayatta kalmak için öldürmek zorundasın. Bu şey gibi ya öl ya da öldür. Bu yüzden başta zaten dinimize karşı. Ama öyle dini karalayacak bir şey görmedim. Bir de zaten oyun oynarken insan çok onlara bakmıyor. O dakika sanki gerçekten oradasın ve kendin ölecekmişsin gibi hissediyorsun. Biri sana silah doğrultsa gerçek hayatta sen öldürmez misin? İşte aynen öyle bir şey hayatta kalmak için öldürüyorsun. Çok duyarlı mıyım dini değere? Normalde duyarlıyım da oyunda değilim.

K1, oyunun amacının öldürmek olduğunu bu sebeple gerçekleştirdiği eylemin kendisine göre normal olduğunu ifade etmiştir. Katılımcı kendisinin gerçek hayatta dini değerlere duyarlı olduğunu ancak sanal âlemde duyarlı olmadığını belirtmiştir.

K (2) K, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Evet duyarlıyım. Bizim oyunda ok fazla sũrũmler var. Hatta bu yıl birtane daha ıkardı. Yabancılar gerekten bu oyunlarda iyiler. Oynarken bu oyunu baŐarıyorsun, ldũrũyorsun iyi gũzel de beni rahatsız eden dediĐim gibi ben sonra araŐtıran birisiyim. Mesela bu oyun Pakistan da yasaklanmış neden, ũnkũ teröristler onlara benzetilmiş. Gũzel bir Őey deĐil bir birlik olmayı baŐaramadık. Tamam, bu oyun benim ok hoŐuma gidiyor ama byle yapıyor diye tũm Mũslũman ũlkeler boykot etse oyunu tasarlayan kiŐiler de ona gre dikkat eder.

K2, dini deĐerlere duyarlı olduĐunu ve mensubu olduĐu inancı etkileyen bir durumun tũm kullanıcılar tarafından Őikâyet edilmemesinden yakındıĐını belirtmiŐtır. Ayrıca oyununda bu tũr izlenimlere sahip olmadıĐını, araŐtırmaları sonucunda bu yorumu yaptıĐını anlatmıŐtır.

K (3) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Yani dikkat ederim. Counter da istersen terörist olup bomba filan kurabiliyorsun istersen de normal oyuna baŐlayıp belli bir sũrede o bombayı zebiliyorsun. Oyunda ldũrdũĐũn kiŐiler leŐ oluyor. İnsan yani evet oyun ama insanı ldũrũyorsun szde. Birincisi ona leŐ denmesi bir de bazı yerlerde mesela evlerin ũstũnde ha iŐareti grũyorum. Sadece o ũlkede olsa bende orada yaŐasam itiraz edemem de ama Őimdi bu oyun her yerde oynanıyor. Oraya koymanın ne anlamı var. İŐte bunların hepsi bizim bilincimizle oynanması. Hani bu 35. kare Őeyleri de vardı ya. Zamanla beynimize iŐliyorlar sonra hop Hıristiyan olan genler.

K3, oyun esnasında grdũĐũ iŐaretlerin zihnine iŐlendiĐini ve zamanla bunun diĐer bireyler ũzerinde de etkili olacaĐını ifade etmiŐtır.

K (4) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Normalde de duyarlı deęilim ki ben oyunda olayım. Bizim oyunda birlik olmak zorundasın. Yoksa ölürsün. Çünkü bizim oyun dięeroyunlar gibi bireysel deęil. Takım olarak oynanıyor. Zaten bu oyundan esinlenerek çok oyun tasarlandı. Call of Duty bazı Őeyleri Counter'a çok benziyor. Bu yüzden birlik beraberlik dini bir deęer olarak düşünülürse eęer evet bu oyun saęlıyor. Ama içinde öldürmeyi canlandırdıęı için olumsuz bir deęer olarak da düşünebiliriz.

K4, oynadıęı oyunun temasındaki birlik ve beraberlięin dini deęerlere fayda saęladığınınancak aynı oyunun Őiddet temalı olduęu için de deęerlere zarar verdięini ifade etmiŐtır.

K (6) K, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtır:

Evet dikkat ederim. Benim oynadıęım oyunda bazıları Őunu diyor. Farm Ville oynarken yaratıcı sen oluyormuŐsun. Yani duyunca çok ŐaŐırdım. Açıklaması daŐu; iŐte bir Őeyleri ekip, dikmeyi düzenlemeyi biz yapıyormuŐsuz, neyin nasıl olacaęına biz karar veriyormuŐsuz bundan dolayı yaratıcı biz oluyormuŐsuz. Ne diyebilirim ki bunu diyen videolar var o adamın Youtube kanalında. Aslında izlemem ama sanırım oynadıęım için önüme geldi. Hayır, ben dinimi seviyorum amabu tarz insanlar yüzünden bazı arkadaşlarım soęuyor.

K6, dini deęerlere dikkat ettięini ve karŐılaŐtıęı bir videoyu dini deęerler aęısından yanlış yorumlayan kiŐiden rahatsızlık duyduęunu belirtmiŐtır. Ayrıca kendisinin bu Őekilde düşünmedięini ve bu tarz düşünen insanlar sebebiyle dinden soęuyan gençlerin sayısının arttıęını ifade etmiŐtır.

K (7) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlanıŐtıřtır:

Benim zaten oyuna baŐlamamdaki amaç bunları grebilmektir. İŐte tuvaletin ũstnde ayet yazan bir resim varmıŐ ben oynarken çok fark edemiyorum iŐte. Oyun anında yle bir Őeye dnŐyorsun ki sadece ldreceđin insana odaklanıyorsun. Cnk bir amaç var rtbeyi kazanmak. Ben imam hatip de çok sesimi duyuramam ama bu yerde iyi olursam hem havan oluyor hem de poplerde oluyorsun. Artık oyun her yerde Survivor izliyoruz annemlerle orda da bir ara dijital oyunda iyi olan kiŐileri toplayıp yarıŐtıřtı. İŐte belki onda iyi olursam yarın bir gn beni de grebilirsiniz. İyi olmak iinde grup arkadaŐlarımla iyi geinmen lazım. Sana verilen sreyi iyi deđerlendirmen lazım bir de ldrmen lazım. Hepsi bu.

K7, oyun seiminde dini deđerlere duyarlılıkla baŐladıđını ve zamanla araŐtıřtıđı oyuna bađlandıđını ifade etmiŐtir. Ayrıca katılımcının oyun oynarken baŐarıyla poplerliđidođru orantılı grerek bu sayede poplerliđe ulaŐabilmeyi amaladıđı gzlemlenmiŐtir.

K (8) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlanıŐtıřtır:

Oynarken çok dikkat etmem ama Őimdi bu Őekilde konuŐunca bazı Őeyler aklıma geliyor. Mesela Call of Duty oynarken bizim iin silah çok nemli. BaŐarına gre silaha sahip olursun. Yani ne kadar adam ldrp puan toplarsan paran olursa o kadar iyi silahın vardır. Ama Őyle bir Őey var len arkadaŐımı tekrardan diriltmek istersem mesela silaha vereceđim parayı arkadaŐımın dirilmesi iin kullanabilirim. Hani bir nevi fedakrlık gibi de dŐnebiliriz. Bir de ben oynamadım da o srmn oynayan arkadaŐlarımla minare bombaladıklarını sylyor. Yani amaç bu deđerliŐ de bombaladıkları yerde minarenin olduđunu sylyorlar. Ben mesela oynamam o oyunu ne derlerse desinler ne dayatırlarsa dayatsınlar. O kadar da deđer hocam gnah.

K8, dini deęerlere duyarlı olduęunu belirtmiř ve oyun ierisindeki fedakârlıęa dikkat ekmiřtir. Aynı zamanda arkadařlarının oynadıęı oyunda dini deęerleri zedeleyecek bir durumun olduęunu ve bundan sonra bu tr ieriklere dikkat edip byle oyunlar oynamayacaęını ifade etmiřtir.

Tablo 8: Dijital Oyunlardaki Dini Deęer Duyarlılıęı

Katılımcılar	Dijital Oyunlardaki Dini Deęer Duyarlılıęı
K1 (E)	Gerek âlemde duyarlı olduęunu ancak sanal âlemde duyarlı olmadığını ifade etmektedir.
K2 (K)	Dini deęerleri koruma konusunda birlik ve beraberlięe vurgu yaptıęını ve bu konuda duyarlı olduęunu ifade etmektedir.
K3 (E)	Dini deęerlere zarar veren durumların farkında olduęu iin dikkat ettięini ancak buna raęmen oyuna devam ettięini belirtmektedir.
K4 (E)	Dini deęere rnekler verse de duyarlı olmadığını ifade etmektedir.
K6 (K)	Duyarlı olduęunu ancak duyarlı olanların yanlış yorumlarından olumsuz etkilendięini ifade etmektedir.
K7 (E)	Dini deęerlere duyarlılıęın farkında olsa da duyarlı olamadıęını ifade etmektedir.
K8 (E)	Dini deęerlere duyarlı olduęunu ifade etmektedir.

K5 ve K9 oynadıęı dijital oyunda dini deęerlerle ilgili bir durum olmadığı iin sessiz kalmıřlardır. Katılımcılardan K1, K4 ve K7 dini deęerlerle ilgili farkındalıkları bulunsa da oyun anında duyarlı olmadıklarını belirtmiřtir. zellikle K7'nin duyarlı olamamasının irade kaybından kaynaklandıęı gzlemlenmiřtir.

9. Arkadaşların Oyun Tercihleri

Bu başlık altında katılımcılara; dijital oyunlardaki dini değerler konusunda duyarlı gördükleri arkadaşlarının hangi oyunları sıklıkla oynadıkları sorulmuştur.

K (1) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Bizim mahallede arkadaşlar var. Hala annem komşularına gider onlar bize gelir. Eski bir mahalle zaten herkes herkesi tanır. Benim maç oynadığım bir takımımız var. Orda da en iyi anlaştığım biri var. Okullarımız farklı o imam hatibe gidiyor. Çevremdeki en dindar o. Gümüş yüzük filan takıyor. Sünnetmiş. Oynadığı oyunda The Witcher. Onun oynadığı oyun paralı ama. Babası doğum gününde almış. Benimde aklımdan geçti babama söyleyeyim diye de babamı doğru düzgün görmüyorum ki görünce de o dakika aklıma gelmiyor.

K1, imam hatipte okuyan arkadaşının The Witcher adlı ücretli oyunu oynadığını ifade etmiştir.

K (2) K ise bu soruyu şöyle yanıtlamıştır:

Benim öyle çok arkadaşım yok ki. Babam zaten sevmiyor öyle arkadaşlarla dışarı çıkacağım, onlarda kalacağım gibi şeyler bizde olmaz. Herkes akşam eve gelecek. Bu yüzden çok da arkadaş çevrem yok. Bir bu yanımda gördüğümüz kişi var. O da tipik kızlar oyun mu oynar düşüncesinde. Öldürmeli oyunlar sevmiyormuş kendisi. Bu yüzden Candy Crush oynuyor. Bir de zekâsını artırıyor diye 2048 oyunu var rakamları filan birleştiriyorsun o oyun.

K2'nin kızların dövüşlü oyun sevmemesinden huzursuz olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca arkadaşının Candy Crush ve 2048 gibi matematiksel bir oyun oynadığını ifade etmiştir.

K (3) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtıdır:

Benim bir nceki liseden arkadaŐlarım var halen onlarla grŐŪrz. DediĐim gibi bu liseye alıŐamadım. Orada da dersleri hem ok iyi hem de oyunda da iyi arkadaŐım var. Evet, ok komik yani bende alamıyorum. Hangi ara alıŐıyorsun kardeŐim sen ne zaman sorsam oyun oynuyorum diyor ama bakıyorum dnem sonuna takdir. Kendi zekmdan Őphe edeceĐim artık. OynadıĐı oyunda PUBG ve Counter Strike ama en ok PUBG oynar.

K3, ilk okuduĐu lisesindeki arkadaŐının PUBG ve Counter Strike oynadıĐını ifade etmiŐtir.

K (4) E, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtıdır:

Sizde biliyorsunuz aslında B Őubesinde. Bazen annemle de anlaŐamayınca onda kalıyorum. Beraber Counter Strike oynuyoruz. Hem oyun hem de okul arkadaŐıyız. Bana akıl veriyor. Onun rtbesi daha yksek benden daha iyi ama spoi vermiyor.

K4, okulda grŐtĐu arkadaŐının aynı zamanda oyun arkadaŐı da olduĐunu ve beraber Counter Strike oynadıklarını ifade etmiŐtir.

K (5) K, bu soruyu Őu Őekilde yanıtlamıŐtıdır:

Benim erkek arkadaŐım dinine ok dŐkn ailesi de yle. Hatta bana namaz filan kıldırılmaya alıŐıyor. Ben bir gn dindar lkelerin iŐte geride kaldıĐını onları eleŐtirince karŐı ıkacak sandım baktım o da bu konuda benimle aynı dŐnyor. Normalde konuŐmazdık bu konuları ama baktım o da bu konuda baya bilgili. Oyun olarak da PUBG oynuyor. Ben oynamadıĐım iin bilmiyorum ama var mı yle dinimiziktleyen Őeyler dedim. O da olmadıĐını syledi.

K5, oyun oynadığı kişi ile düşüncelerinin örtüştüğünü ve bu durumdan mutluluk duyduğunu ifade etmiştir. Ayrıca arkadaşının PUBG oynadığını belirtmiştir.

K (6) K, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Benim çevremde çok dindar yok. Hatta ben böyle şeylere dikkat edince biraz garipsiyorlar. Onları uyarıyorum. Call of Duty oyununun yeni çıkmış. Heyecanlı heyecanlı anlatıyorlar işte şöyle böyle diye. Ama ben duyduğuma göre bu oyunda bizim dinimiz kötüleniyor. Birkaç kez uyardım baktım adım hocaya çıktı annem artık uyarma dedi.

K6, oyun çevresinin dini konularda hassasiyeti olmadığını ve onları belli konularda uyarmasına rağmen kendisini dinlemeyip dalga geçtiklerini ifade etmiştir. Bununla birlikte arkadaşlarının Call of Duty oyununun yeni sürümünü oynadıklarını belirtmiştir.

K(7) E ise bu soruya şöyle cevap vermiştir:

Benim çok okuldan arkadaşım yok. Dindar sevmiyorum diye bir şey değil bu. Yok, yani konuşuyoruz ama arkadaş diyemem. Oyundan tanıştığım bir arkadaşım var. Hatta numaramız var, instagramda filanda ekliyiz. Bilmiyorum belki de bu oyunu bırakamamamın sebebi o da olabilir. Çünkü delirmiş durumda oyundaki hileleri filanda buluyor.

Onun biraz bilgisayarı da iyi yani iyi anlıyor böyle şeylerden.

K7, okuldan arkadaşı olmadığını, oyun esnasında arkadaş bulduğunu ve onlarla arkadaşlığının devam ettiğini belirtmiştir. Oyunu bırakamama sebebinin oyun yoluyla edindiği bu arkadaşlıklara bağlı olduğunu ifade etmiştir.

K (8) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Benim güvenlikçi bir kuzenim var. Kapalı biri hani dini konular konuşmayı da sever. Aslında liseden sonra okumak istememiş ama

kardeşi üniversite kazanınca ailesi onu çok övmüş onunda içinde kardeşinden önce bir mesleğim olsun şeyi oldu. Gitti sertifika aldı şimdi çalışıyor. Nöbet filan tutarken bana PUBG oynadığını söyledi. Telefonda zaten nöbet tuttuğu yer sakinmiş. Orada dururken oynuyormuş. Dinine düşkün olduğu içinde aslında onu oynarken bile vicdan azabı çekiyor bazen namazını bile kaçırmış. Ama bu oyun sarıyor gerçekten. Ben oynadığım diğer oyunu söylemedim şimdi orada yanlış bir sürü şey var ona göre, gelip beni uyarmaya çalışacak. Sınav zamanı hem uğraşamam hem de gerek yok tartışmaya.

K8, akrabasının oyun oynamaya müsait bir mesleğinin olduğunu ve PUBG oynadığını belirtmiştir. Bununla birlikte oynadığı Call of Duty oyununun içeriğini kuzeninin yadırgayacağını, bu nedenle ona oynadığı oyunun adını söylemediğini ifade etmiştir.

K (9) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Benim futboldan tanıdığım var hocam. Şimdiki konuştuğum çocuklar da FIFA oynayanlar var ama önceden bir bebeyle konuşuyordum. Görerseniz ailesi filan gariban ama kendisinde ben ateistim ben dine inanmıyorum gibi şeyler söylemeye başladı. Sonra anlamadık gitti koluna haç dövmesi yaptırdı. Hristiyan olmuş şimdi de bilmiyoruz ne yapıyor. Oyun oynarken biriyle tanışmış o aklını karıştırdı bence. Counter Strike oynuyordu. Oyuna başladı biran da değişti. Kankisi biran da o çocuk oldu bizi sildi şimdi de futbol filan oynamıyor bilmiyorum nerde.

K9, halen görüştüğü arkadaşlarının FIFA oynadığını ama eskiden bir arkadaşının Counter Strike oynarken birisiyle tanıştığını belirtmiştir. Aynı zamanda bu arkadaşının zamanla düşüncelerinin değiştiğini ve hayat tarzını tamamıyla değiştirdiğini belirtmiştir.

Tablo 9: Arkadaşların Oyun Tercihleri

Katılımcılar	Arkadaşların Oyun Tercihleri
K1 (E)	İmam hatip lisesine giden dinine düşkün olduğunu belirttiği arkadaşının ücretli The Witcher oyununu oynadığını ifade etmektedir.
K2 (K)	Kızların genellikle dövüslü oyunu sevmediğini ve arkadaşının Candy Crush ve 2048 oyununu oynadığını ifade etmektedir.
K3 (E)	Eski okulundan tanıştığı arkadaşının PUBG ve Counter Strike oynadığını ifade etmektedir.
K4 (E)	Okul ve oyun arkadaşının aynı olduğunu ve Counter Strike oynadıklarını ifade etmektedir.
K5 (K)	Dindar erkek arkadaşının dini değerlere dikkat ettiğini ve PUBG oynadığını ifade etmektedir.
K6 (K)	Çevresinde dini değerlere dikkat eden insanların olmadığını ve uyarmasına rağmen Call of Duty oyununu oynadıklarını ifade etmektedir.
K7 (E)	Çevresinde arkadaşı olmadığını en yakın arkadaşının birlikte Counter Strike oynadığı oyun arkadaşı olduğunu ifade etmektedir.
K8 (E)	Akrabasının dini değerlere hassasiyeti olduğunu ve PUBG oynadığını ifade etmektedir.
K9 (E)	Şu an arkadaşlarının FIFA oynadığını ancak geçmişte bir arkadaşının Counter Strike oynarken tanıştığı arkadaşı sebebiyle dini açıdan olumsuz olarak değiştiğini ifade etmektedir.

Katılımcılardan K4 ve K7'nin oyun arkadaşlarından örnekler verdiği ve oyun esnasında arkadaşlık bağları geliştirdikleri gözlemlenmiştir. Katılımcılar ayrıca yakın çevrelerinin dini duyarlılığa sahip olduğunu ve günümüzün popüler oyunu PUBG oynadıklarını belirtmiştir. Sadece K6, yakın çevresini uyarmasına rağmen dini değerlere dikkat etmediklerini ifade etmiştir.

10. Dijital Oyunlardaki Dini Semboller

Bu başlık altında katılımcılara oynadıkları dijital oyunda karşılarına çıkan dini sembollerin olup olmadığı eğer varsa nelerin olduğu sorulmuştur. Görüşmelerde, dijital oyunlarda dini sembollerin var olduğunu düşünenlerin görüşlerine yer verilmiştir.

K (2) K, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Call of Duty oyunuyla ilgili çok haber yapıldı. Çok fazla İncil ve Kur'an var yani her yerde görebiliyorsunuz. Bende dediğim gibi oynarken çok fark etmiyorum ama insanlar neler söylemiş diye bakınca tuvaleti üstündeArapça yazılı bir çerçeve olduğu görülüyor. Büyük terbiyesizlik. Bilerek yapıyorlar işte bunları. Bizim yerimiz orası demek istiyorlar. Oyun güzel ama ben sen o oynuyorsa dini bir şey olmaması lazım.

K2, oynadığı oyunda dini sembolün var olduğunu belirtmiştir. Ayrıca sembollerin varlığının onu sınırlendirdiği gözlemlenmiştir. Bununla birlikte, oyun esnasında fark etmeyip araştırması sonucunda bu bilgiyi edindiğini ifade etmiştir.

K(3) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Counter Strike oynarken evlerin üstünde haç işareti görüyorum ya da pencere tahtaları var ya onları da haça benzeterek yapıyorlar. Çok alakası var ben fark edince çoğu kişi de fark eder. Herkes ben gibi değil ki bazıları gerçekten sempati duyuyor. Sürekli gördükleri için işte.

K3, oynadığı oyunda dini sembollerin var olduğunu ve bu durumun bazı kişiler tarafından sempatiyle karşılandığını ifade etmiştir.

K (7) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

Kur'an ayetleri yerde diye anlattı hocamız. Bu oyuna öyle başladım. Bizim dinimizi aslında böyle küçük düşürüyorlar. Biz mesela her peygamberi kabul ediyoruz ama onlar etmiyorlar. Tamam, sonradan kaldırıp özür dilemişler ama ne kadar aşağılayıcı bir şey. Hala oynadığım için aslında şu an kendime sinirleniyorum ama oynarken dediğim gibi o odaklı bakmıyorum.

K7, oyuna başlamasındaki sebebin dini sembolü araştırmak olduğunu ve bu şekilde oyunla tanıştığını belirtmiştir. Ayrıca oyun oynarken suçluluk hissettiğini ancak oyun anında haz etkisinin baskın olduğunu ifade etmiştir.

K (8) E, bu soruyu şu şekilde yanıtlamıştır:

PUBG de yok ama Call of Duty de klozetin üstünde çerçevede ayet yazıyormuş bir de minarenin bombalanması. Bir de çok fazla istavroz çıkartıyoruz. Ben istavroz çıkarmaya denk geldim ama diğerlerine denk gelmedim. Bizim arkadaşlar söyleyince baktım. Zaten üniversiteye hazırlandığımdan çok da hatırlamıyorum görüp görmediğimi. Ama bazı oyunlarında varmış bu söylediğim.

K8, üniversite sınavına gireceği için dikkatinin dağınık olduğunu bu nedenle oyunda herhangi bir dini sembolle karşılaşp karşılaşmadığını hatırlayamadığını belirtmiştir. Bununla birlikte oyunlardaki sembollerin varlığının kendi araştırmalarıyla öğrendiğini ifade etmiştir.

Tablo 10: Dijital Oyunlardaki Dini Semboller

Katılımcılar	Dijital Oyunlardaki Dini Semboller
K2 (K)	Call of Duty oyununda incil, Kur'an ve tuvalet üzerinde Arapça harflerin olduğunu ifade etmektedir.
K3 (E)	Counter Strike oyununda bazı yerlerde haç işaretlerin olduğunu belirtmektedir.
K7 (E)	Counter Strike oyununda ayetlerin yerde olduğunu ama sonra kaldırıldığını ifade etmektedir.
K8 (E)	Call of Duty oyununda klozet üzerine ayet yazımı, minare bombalanması ve istavroz olduğunu belirtmektedir.

K1, K4, K5, K6 ve K9 katılımcıları oynadıkları oyunda dini sembolün bulunmadığını belirtmiştir. Diğer katılımcılar ise, gerek oyun esnasında gerek sonradan araştırmaları sonucunda dini semboller hakkında fikirlerinin olduğunu ifade etmiştir.

Sonuç olarak katılımcılar genellikle dini değerler konusunda bazı katılımcıların oyun esnasında fark ettiği bazılarının ise başarma arzusu baskın olduğu için farkında olmadığı gözlemlenmiştir. Ayrıca oyunda fark etmeyen bazı katılımcıların araştırmaları sonucunda fark ettiklerini bilinçli bir birey haline geldikleri gözlemlenmiştir.

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

“Dijital Oyunlarda Kullanılan Sembollerin 12-17 Yaş Grubundaki Bireylerin Dini Değerlerine Yansımaları” başlıklı yüksek lisans çalışmamız görüşme ve gözlem tekniği kullanılarak gerçekleştirilen nitel bir çalışma desenine sahiptir. Ayrıca çalışmada fenomenolojik, içerik ve betimsel olmak üzere üç farklı analiz tekniği kullanılmıştır. Çalışmada 12-17 yaş grubundaki bireylerin dijital oyunlarla ilgili düşüncelerinin genelde sosyoloji, özelde ise din sosyolojisi perspektifinden ele alınması amaçlanmıştır. Bu kapsamda 12-17 yaş grubundan; 6'sı erkek, 3'ü kadın olmak üzere 9 kişiyle görüşülmüştür. Bu kişilerin yaşları 12 ile 17 arasında değişmektedir. Katılımcılar K1, K2, K3, K4... şeklinde isimlendirilmiştir. Görüşmeler yapılmadan önce gerekli mecralardan etik onaylar alınmış, katılımcılara çalışmanın amacı anlatılmış ve kendilerinin izinleri alınarak görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Çalışmanın ilk kısmını kavramsal çerçeve oluşturmaktadır. Bu kısımda dijitalleşme, geleneksel medya ve yeni medya kavramları tanımlanmış, ayrıca gençlik olgusu sosyolojik olarak ele alınmıştır. Yeni medyanın gençler üzerindeki etkisinin toplumsal bağlamda ele alınabilmesi için ilk olarak gençliğin toplumsal yörüngeleri belirginleştirilmiştir. Daha sonra yeni medyanın kültürel, ekonomik ve pedagojik boyutu incelenmiş ve sosyolojik boyutuyla birlikte bu başlık sonuçlandırılmıştır. Ayrıca dijitalleşme ve din, yeni medya ve din ilişkisi açıklanarak din sosyoloji bağlamında incelenmiştir. Çalışmanın ikinci kısmında saha araştırmasından elde edilen bulgulara yer verilmiş ve gençlerin dijital oyunlardaki deneyimleri ve düşünceleri dini değerlerindeki yansımaları bağlamında değerlendirilmiştir. Dijital oyunların dini değerlerine yansımalarını paylaşmalarını istediğimiz katılımcılara konuyla ilgili çeşitli sorular yöneltilmiştir. Bu sorular 10 başlık altında toplanmıştır. İlk olarak katılımcılardan demografik bilgileri istenmiş, ardından dijital oyun oynama sıklığı, dini

değer tanımı, dijital oyunlardaki dini tercihleri, dijital oyunlarda dini motif ya da mesajları fark etme düzeyleri, dini değerlere yönelik tutumları, dijital oyunlardaki değerleri, dijital oyunlardaki dini değer duyarlılığı, arkadaşlarının oyun tercihleri ve son olarak dijital oyunlardaki dini sembollerden etkilenme durumları sorulmuştur. Çalışma kapsamında yöneltilen sorulara verilen yanıtlar analiz edildiğinde, bazı yorumlarda farklılıklar olmakla birlikte genel olarak yanıtların benzer noktalara vurgu yaptığını belirtmek mümkündür.

Katılımcılardan öncelikle kişisel bilgiler başlığı altında yaşları, cinsiyetleri ve eğitim durumlarını belirtmeleri istenmiştir. Ardından hangi dijital oyunları ne sıklıkla oynadıkları sorulmuştur. Burada oyuna bağımlılıklarının olup olmadığı gözlemlenmiştir. Devamında katılımcılardan dini değerleri tanımlamaları istenmiştir. Burada katılımcıların geneli, dini değeri, değer kavramı ile aynı anlamda tanımlamış, hatta bazı katılımcıların değer ile kültürü, örf ve adetleri bütünleştirdikleri görülmüştür. Çalışma grubundaki katılımcıların tamamı dijital oyun oynamaktadır. Bununla birlikte bazıları ilgi ve yeteneklerine uygun dijital oyun tercih ettiğini belirtmiş, bazıları özenti ve meraktan, bazıları ise aile ya da okul ortamında yalnızlık duygusu yaşadığı için bu tür oyunlara sosyalleşme amaçlı olarak yöneldiğini ifade etmiştir. Bu çerçevede katılımcılara oynadıkları oyunun tespitinde dini tercihlerine göre bir tercihte bulunup bulunmadıkları sorulmuştur. Bazı katılımcılar oyunun din ile bir bağlantısı olmadığını belirterek herhangi tercihte bulunmadığını, bazıları ise dindar olduğunu ve oyunlardaki dini motiflere dikkat ettiğini belirtmiştir. Katılımcıların yanıtları arasında dikkat çekici olan ise, dindar olduğunu ifade ettiği halde oyun oynarken dini hassasiyet göstermediğini belirtenlerdir. Bu katılımcılar, oyun esnasında dini duyarlılıklarını düşünmediklerini ve oyuna zevk alma amaçlı baktıklarını belirtmiştir.

Çalışma grubuyla yapılan görüşmelerde oynadıkları oyunlarda dini motif ya da mesajlarla karşılaşmış ve karşılaşmadıklarını özellikle belirtmeleri istenmiştir. Bu talep karşısında katılımcılar, genel olarak oyun esnasında dikkat etmediğini ancak daha sonra oyunun içeriğini araştırdığında bazen bu durumu fark ettiğini ifade etmiştir. Bazı katılımcılar ise, oyunda sembollere denk geldiğini ve bu durumdan rahatsızlık duyduğunu belirtmiştir. Dijital oyunların dini değerlere yansımalarının incelendiği bu araştırmanın odak noktasını katılımcıların dini değerlerine yönelik tutumları oluşturmuştur. Bazı katılımcılar dini değerlere sahip olduklarını; bununla birlikte inançlarının yüklediği sorumluluklardan bazılarını yerine getirirken, bazılarını yerine getiremediklerini ya da ihmal ettiklerini ifade etmişlerdir. Katılımcılardan bazılarının ailevi ilişkileri düzgün bir şekilde ilerlerken, diğer bazılarının aile ilişkilerinin sorunlu olduğu, bazılarının ise anne-babalarının boşanmayla sonuçlanan evlilikleri olduğu görülmüştür. Bu türden aile içi sorunlar nedeniyle dinden soğuyan ya da dini duyarlılığı azalan katılımcıların olduğu gözlemlenmiştir. Bununla birlikte çalışma grubundaki katılımcıların genel olarak dini değer duyarlılığına sahip oldukları gözlemlenmiştir. Bu konuda bazı katılımcıların ise kendilerini oyunlarda yansıtılan tarzda Müslümanlarla aynı tutmadıklarını belirttikleri ve bu tür örneklerden rahatsızlık duydukları görülmüştür. Ayrıca bazı katılımcılar, kendilerini “modern”, “çağdaş” ve “yenilikten haberdar” kişiler olarak tanımladıkları; buna karşın dijital oyunlarda karşılaştıkları eski, yıkık dökük binalarda yaşayan Müslüman örnekleriyle yaşayış tarzı bakımında aynı kefeye konulmaktan rahatsız oldukları da anlaşılmaktadır.

Görüşmelerin sonuna doğru katılımcılara, oyun arkadaşlarının dini değerlerine uygun oyunları tercih edip etmediği sorulmuştur. Burada katılımcıların bazıları oyun arkadaşlarını ilk defa oyun esnasında gördüğünü ve bu konuda bilgisi olmadığını belirtirken, bazı katılımcılar arkadaşlarının dini mesajlar içeren oyunlar oynadığını ve

bu durumun zamanla dini hassasiyetlerinde deęişimlere neden olduğunu gözlemlendiğini ifade etmiştir. Katılımcılara son olarak oynadıkları dijital oyunda herhangi bir dini sembole rastlayıp rastlamadıkları sorulmuştur. Bu soruya katılımcılar genellikle oyuna kazanma odaklı baktıklarını ve oyun esnasında başarmaktan başka bir şey düşünmedikleri için fark etmediklerini, sosyal medyada oyun hakkında bazı haberler duyduklarını ve bu haberlerden sonra merak edip araştırdıklarında bu tür sembollerin varlığını öğrendiklerini belirtmişlerdir. Bazı katılımcılar ise oyunlarda başka dinlerin sembollerine rastladıklarını ve bundan rahatsızlık duyduklarını ifade etmiştir. Katılımcıların ifadelerinden hareketle genel olarak deęerlendirdiğinde kendileriyle görüşmeler yapılan katılımcıların dijital oyuna yönelimlerinde aile ve çevre faktörünün baskın olduğu gözlemlenmiştir. Katılımcıların genelinde oyun esnasında dini hassasiyetlerin hatırlanmadığı; zira oyun anında hırs, başarı ve kazanma odaklı duygular yaşadıkları ve benlik bütünlüğüne zarar veren içeriklerin farkına varamadıkları görülmüştür. Bununla birlikte, katılımcılardan bir kısmı araştırmaları sonucunda dini duyarlılıkları ile örtüşmeyen durumların farkına vardıklarını belirtmiştir.

KAYNAKÇA

- Acar, A. K. (2022). İmkan Zorluklarıyla Gençlik Dönemi Din Eğitimi. *Türkiye Din Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 13, 25-46.
- Akay, İ. (2018). Şafii Mezhebinde Makasid Literatürünün Gelişim Seyri H. III.-VIII. *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21, 75-98.
- Akgül, M. (2017). Dijitalleşme ve Din. *Marife Türk Din Bilimleri Dergisi*, 17 (2), 191-207.
- Akın, A., Akın, Ü., ve Turan, E. (2015). Problemlili Çevrimiçi Oyun Kullanımı Ölçeği Türkçe Formu: Geçerlilik ve Güvenirlilik Çalışması. *Birey ve Toplum Dergisi*, 5 (10), 65-78.
- Akyüz, İ. (2014). Türkiye'de Gençlik, Din ve Değerler Konusunda Yapılan Ampirik Araştırmaların Yöntem ve İçerik Analizi. *Sakarya Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 17 (30), 183-202.
- Akyüz, N., ve Çapcıoğlu, İ. (2012). Din Sosyolojisinin Doğuşu ve Gelişimi. N. Akyüz, ve İ. Çapcıoğlu içinde, *Din Sosyolojisi El Kitabı* (s. 71-108). Ankara: Grafiker Yayınları.
- Atasoy, İ. (2019). Sosyal Medyanın Toplumsal Hayata Etkileri ve Yeni Medya ile Oluşan Yeni İletişim Dili. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Kültür Üniversitesi.
- Ayverdi, İ. (2005). *Kubbealtı Lugatı: Misalli Büyük Türkçe Sözlük*. İstanbul: Kubbealtı Neşriyat Yayınevi.
- Baldemir, H., ve Övür, A. (2021). Dijital Oyun Bağımlılığının Yeni Yüzü Olarak PUBG Mobile. *İletişim Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 1 (2), 139-153.
- Başer, M. B. (1994). Görsel İletişimde Piktogram ve Sembollerin İnsan Üzerindeki Etkileri. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi

- Başlar, G. (2013). Yeni Medyanın Gelişimi ve Dijitalleşen Kapitalizm. *XV. Akademik Bilişim Konferans Bildirileri* (s. 775-783). Antalya: Akdeniz Üniversitesi.
- Bozkurt, N. (2016). "Hilal". 22. 09. 2022 tarihinde Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi: <https://islamansiklopedisi.org.tr/hilal> adresinden alındı
- Brennen, J., ve Kreis, D. (23. 10. 2016). *Wiley Online Library*. 25. 06. 2022 tarihinde Dijitalleşme: <https://doi.org/10.1002/9781118766804.wbiect111> adresinden alındı.
- Campbell, H. (2013). *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media Worlds*. New York: Routledge Yayınları.
- Cantürk, G., ve Yüksel, İ. (2020). Dijital Medyanın Ortaöğretim Çağındaki Gençlerin Düşünme Biçimleri Üzerindeki Etkileri. *Uluslararası Eğitim Araştırmacıları Dergisi*, 3 (2), 222-243.
- Çamdereli, M., Doğan, B. Ö., & Şener, N. K. (2015). *Dijitalleşen Din (Medya ve Din 2)*. İstanbul: Köprü Yayınevi.
- Çapcıoğlu, İ. (2014). Gençlik Dönemi 'Kimlik Arayışı'nın Demokratik Değerlerin ve İletişim Becerilerinin Gelişimine Etkisi. *Siirt Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 1 (2), 57-76.
- Çapcıoğlu, İ. (2015). İyilik/İyi İnsan Olma Potansiyelinin Geliştirilmesinde Sosyal Çevrenin Etkisi. *İyilik: İnsanı İyilik Yaşatır*. Ankara: TDV Yayınları, 159–166.
- Çapcıoğlu, İ. (2017). *Küreselleşme, Kültür ve Din*. Ankara: Otto Yayınları
- Çapcıoğlu, İ., Çapcıoğlu, F. ve Kalkan Açıkgöz, Ö. (2018). Nicel ve Nitel Yöntemler Arasındaki Farklar. *Bilimsel Araştırma Süreçleri: Yöntem, Teknik ve Etiğe Giriş* (ed. Özcan Güngör), Ankara: Grafiker Yayınları, 215-228.

- Çapcıoğlu, İ., ve Anık, H. (2021). Sanayi Devrimi'nden Endüstri 4.0'a: Dijitalleşme ve Dijital Dünya Dinin Statüsü. *Tevilat*, 2 (1), 27-43.
- Çapcıoğlu, İ., ve Bahadır, M. (25. 11. 2021). *Dijital Dünyada Anlam Arayışı*. 11. 09. 2022 tarihinde İslam ve Medya: 2021 <https://www.islamvemedya.com/dijital-dunyada-anlam-arayisi/899/> adresinden alındı
- Çapcıoğlu, İ., ve Bahadır, M. (2021). Dijitalleşen Dünyada Anlam Arayışı: Altın Çağ Şifa Teknikleri Örneği. *Turkish Academic Research Review*, 6 (4), 147-177.
- Çapcıoğlu, İ. (2022). Dijitalleşme, 'Yeni İnsan' ve Etik Sorunlar. *Dijitalleşme ve Din: Teorik Yaklaşımlar ve Uygulama Örnekleri* (ed. İ. Çapcıoğlu, F. Çapcıoğlu), İstanbul: Kriter Yayınları, 3-11.
- Çetin, K. (2021). Queer Teori Eleştirisi ve LGBT+ Bireylerin Queer Teoriye Yaklaşımı. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çuhadar, M. (2021). Postmodernizm, Dijitalleşme ve Hibrit Dindarlık. *Tevilat Dergisi*, 2 (1), 67-88.
- Elbir, B., ve Bağcı, C. (2013). Değerler Eğitimi Üzerine Yapılmış Lisansüstü Düzeyindeki Çalışmaların Değerlendirilmesi. *Electronic Turkish Studies*, 8 (1), 1321-1333
- Ercan, M., ve Yıldırım, ve M., Oturak, Ç., ve Eren, T. (2016). League of Legends Oyunu Karakter Seçim Probleminin Çok Ölçütlü Karar Verme Yöntemleri ile Çözümü. *Blim ve Teknoloji Dergisi*, 2 (3), 166-184.
- Ergen, Y. (2020). Dijital Din Nedir? Yeni Medya ve Din Çalışmaları Üzerine Bir Derkenar. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 157-160.
- Ergüney, M. (2017). İletişimin Dijitalleşmesi ve İletişim Fakültelerinde Yeni Medya Eğitimi. *Ulakbilge*, 5 (15), 1475-1486.

- Ferre, J. (2010). When Religion Meets New Media. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 3 (4), 689-690.
- Fuller, R. B. (1981). *Critical Path*. Amerika: St Martins Yayınevi.
- Güngör, Ö. ve Yılmaz, Ş. (2018). Bilimsel Araştırma Aşamaları. *Bilimsel Araştırma Süreçleri: Yöntem, Teknik ve Etiğe Giriş* (ed. Özcan Güngör), Ankara: Grafiker Yayınları, 93-110.
- Gürsoy, S., ve Çoştı, Y. (2022). Dijital Oyunlarda İslamofobik Unsurlar. *Bingöl Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 19, 107-129.
- Hökelekli, H. (2006). Din Değerler ve Eğitim. *Eskiyeşi*, 3, 46-56.
- İlgar, L., ve İlgar, Ş. (2007). Yaşlılık Dönemi ve Yaşlının Gelişim Görevleri. *Hasan Ali Yücel Eğilim Fakültesi Dergisi*, 4 (1), 147-156.
- Jacobsen, W., ve Forste, R. (2011). Kablolı Nesil: Üniversite Öğrencileri Arasında Elektronik Medya Kullanımının Akademik ve Sosyal Sonuçları. *Siberpsikoloji, Davranış ve Sosyal Ağ*, 14 (5), 275-280.
- Karahisar, T. (2013). Türkiye'de Dijital Oyun Sektörünün Durumu. *Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu*. İstanbul: İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi.
- Kırık, A. M. (2014). Aile ve Çocuk İlişkinde İnternetin Yeri: Nitel Bir Araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3 (1), 337-347.
- Kurtulmuş, N. (2012). Post-Endüstriyel Ekonomilerde Kitle Üretimine Bir Alternatif: Esnek Uzmanlaşma. *Sosyal Siyaset Konferansları Dergisi*, 40, 61-173.
- Mahiroğulları, A. (2005). Endüstri Devrimi Sonrasında Emegın İstismarını Belgeleyen İki Eser: Germinal ve Dokumacılar. *İstanbul Üniversitesi Sosyoloji Konferansları Dergisi*, 32, 41-53.

- Mayfield, T. (2008). A Commander's Strategy for Social Media. *Commentary*, 60, 79-83.
- MEB, M. E. (2013). *Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Medya Okuryazarlığı Ders Öğretim Programı*. http://ttkb.meb.gov.tr/dosyalar/programlar/ilkogretim/medyaokuryazarligi_ortaokul adresinden alındı
- Microsof. (2022). 15.11.2022 tarihinde Microsoft Store: <https://www.microsoft.com/tr-tr/store/top-paid/games/xbox> adresinden alındı
- Oakla. (2022, 04 19). *We Are Social 2022 Türkiye Sosyal Medya Kullanımı Verileri*. 25.08.2022 tarihinde Recro Digital Marketing: <https://recrodigital.com/we-are-social-2022-turkiye-sosyal-medya-kullanimi-verileri/> adresinden alındı
- Okyar, D. İ., ve Abdullayeva, N. (2022). İslamofobinin Dijital Bir Örtü İçinde Yeniden Üretilmesi: Dijital Savaş Oyunu “Call of Duty” Üzerine Bir Analiz. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 5 (1), 37-60.
- Önder, M., ve Bulut, H. (2013). Temel Dini Değerler ve Değerler Eğitimi. *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6 (1), 15-32.
- Özdemir, B., ve Yıldırım, G. (2019). Dijitalleşen İletişim Ortamlarında Kimlik İnşası ve Benlik Sunumu: İletişim Fakültesi Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma. *e-Journal of New Media*, 3(3), 178-191.
- Özdemir, M. (2011). Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11 (1), 323-343.
- Özkaya, Y., & Erat, V. (2022). Türkiye'de Dijital Okuryazarlık Çalışmaları: Literatüre Dayalı Nitel Bir Araştırma. *Nevşehir Hacı Bektaşî Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 12 (Dijitalleşme), 240-256.

- Sağır, A., ve Eraslan, H. (2019). Akıllı Telefonların Gençlerin Gündelik Hayatlarına Etkisi: Türkiye’de Üniversite Gençliği Örneği. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 10 (17), 48-78.
- Sevgili, M. (17.12.2019). *Erikson’ın 8 Aşamalı Psikososyal Gelişim Kuramı*. 06.10.2022 tarihinde Salihli Rehberlik ve Araştırma Merkezi: https://salihliram.meb.k12.tr/icerikler/eriksonin-psikososyal-gelisim-kurami_8564213.html adresinden alındı
- Sezen, D. (2021). Dijital Oyunlar. G. Yüksel içinde, *AÖF Kitapları Öğrenci Kullanım Kılavuzu* (s. 130-155). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Şener, G., ve Atar, M. (2017). Türkiye’ye Özgü Kültürel Sembollerin Emojilere Dönüşümü: Dijital İletişimde Kültürel Sembollere Yönelik Bir Araştırma. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 53, 189-209.
- Tamir, A. (2019). Bilgisayar Oyunlarında Meta Fetişizmi-Counter Strike: Global Offensive Oyuncularının Oyun İçerisi Eşya Tüketimleri. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- TDK, T. D. (2021). *Güncel Türkçe Sözlük*. 25.09.2022 tarihinde TDK: www.tdkterim.gov.tr adresinden alındı
- Terzi, A. Ö. (2020). Yeni Medyanın Farklı Kullanım Pratikleri Açısından Değerlendirilmesi: Bir Literatür Taraması. *Birey ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (2), 33-50.
- Tezokur, H. (2020). Dini Açıdan Sembol ve Mit İlişkisi. *Dicle Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Araştırma Dergisi*, 35, 151-173.
- Uludağ, S. (2007). *İbn Haldun Mukaddime*. İstanbul: Dergah Yayınları.

- Unruh, G., ve Kiron, D. (2017). *Digital Transformation on Purpose*. 20.05.2022 tarihinde MıtSloan Management Review: <https://sloanreview.mit.edu/article/digital-transformation-on-purpose/> adresinden alındı
- Uysal, M. T. (2020). Yaşlı Bireylerin Sosyalleşmesinde Dijital Teknolojinin Rolü: Dijital Yaşlılar Üzerine Bir Çalışma. *Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 50, 43-59.
- WebTekno. (21.11.2021). *2021 yılında Türkiye'de en çok gelir elde eden oyunlar açıklandı*. Cumhuriyet: <https://www.cumhuriyet.com.tr/yasam/2021-yilinda-turkiyede-en-cok-gelir-elde-eden-oyunlar-aciklandi-1894481> adresinden alındı
- Yavuzer, H. (2019). *Çocuk Psikolojisi*. Remzi Kitabevi Yayınları.
- Yoğun, Y. (2021, 01 28). *Dijital Oyunlarda İslamofobi*. 18 12, 2022 tarihinde Dijital Oyunlar Bilgi Platformu: <https://www.guvenlioyna.org.tr/blog-detay/dijital-oyunlarda-islamofobi> adresinden alındı

EKLER

Ek 1. Etik Kurul Onay Raporu

**ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ALT ETİK KURULU
KARAR ÖRNEĞİ**

Karar Tarihi : 24/10/2022
Toplantı Sayısı : 17
Karar Sayısı : 228

228-Üniversitemiz Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, yüksek lisans öğrencisi Eda ERYİĞİT'in "Dijital Oyunlarda Kullanılan Sembollerin Gençler Üzerindeki Etkisi ve Dini Değerlere Yansıması" başlıklı tezi ile ilgili 18.10.2022 tarihli "İnsan Üzerinde Yapılan Klinik Dışı Araştırmalar Başvuru Formu" Etik Kurulumuzca incelendi.

Üniversitemiz Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalı, yüksek lisans öğrencisi Eda ERYİĞİT'in "Dijital Oyunlarda Kullanılan Sembollerin Gençler Üzerindeki Etkisi ve Dini Değerlere Yansıması" başlıklı tezi ile ilgili araştırma protokolüne uyulması ve etik onay tarihinden itibaren geçerli olması koşuluyla uygulanmasının etik açıdan uygun olduğuna oy birliği ile karar verildi.

ASLININ AYNI DİR
24/10/2022

Prof. Dr. Muharrem ÖZEN
Ankara Üniversitesi
Etik Kurulu Başkanı

Ek 2. Aydınlatılmış Onam Formu

Araştırmanın Adı: “Dijital Oyunlarda Kullanılan Sembollerin Gençler Üzerinde Etkisi ve Dini Değerlerine Yansımaları”

Sayın Gönüllü,

Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Din Sosyolojisi yüksek lisans programı kapsamında planlanmış olan yukarıda adı yazılı tez çalışmasına katılmak üzere davet edilmiş bulunuyorsunuz. Bu çalışmada yer almayı kabul etmeden önce, araştırmanın ne amaçla yapılmak istendiğini anlamanız ve kararınızı bu bilgilendirme çerçevesinde özgürce vermeniz gerekmektedir. Aşağıdaki bilgileri lütfen dikkatlice okuyunuz, sorularınız olursa sorunuz ve açık yanıtlar isteyiniz.”

Çalışmamızda Lisede okuyan bireylerin değerler bağlamında dijital oyunlardan ne şekilde etkilendikleri, dini değerlerinde de ne gibi değişimler yaşadıkları ele alınacaktır. Araştırmaya katılmak isteyen üyelerle, üyelerin kendi rızası dâhilinde, gönüllülük esasında, tahmini 8-15 katılımcı ile ortalama 1 saatlik süre zarfında görüşmeler yapılacaktır.

Gönüllü üyelerin araştırmaya katılmaları halinde, karşılaşacakları herhangi bir risk bulunmamaktadır.

Gönüllü üyelerin araştırmayı kabul etmemeleri ya da araştırmadan ayrılmaları durumunda, herhangi bir olumsuz sonuçla karşılaşmaları da söz konusu değildir.

Bu çalışmada yer almak tümüyle sizin isteğinize bağlıdır. Araştırmada yer almayı reddedebilirsiniz ya da başladıktan sonra yarıda bırakabilirsiniz. Bu çalışmada elde edilecek veriler –ses kaydı aracılığı ile- bilimsel amaçla kullanılıp değerlendirilecektir.

Arařtırmadan çekilmeniz ya da arařtırmacı tarafından arařtırmadan çıkarılmanız dâhilinde sizinle ilgili veriler kullanılmayacaktır. Ancak veriler bir kez anonimleřtikten sonra, arařtırmadan çekilmeniz mümkün olmayacaktır. Sizden elde edilen tüm bilgiler gizli tutulacak, arařtırma yayınlandığında da varsa kimlik bilgilerinizin gizlilięi – kimlięini belirtip / belirtmeme isteęinize baęlı olduęundan- korunacaktır.

Yukarıda yer alan ve arařtırmaya bařlanmadan önce gönüllülere verilmesi gereken metni ięeren bilgileri okudum (ya da sözlü olarak dinledim). Eksik kaldıęını düřündüęüm konularda sorularımı arařtırmacıya sordum ve doyurucu yanıtlar aldım. Yazılı ve sözlü olarak tarafıma sunulan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anladıęım kanısındayım. alıřmaya katılmayı isteyip istemedięim konusunda karar vermem iin yeterince zaman tanındı.

Bu kořullar altında, arařtırma kapsamında elde edilen řahsıma ait bilgilerin, bilimselamalarla kullanılmasını, gizlilik kurallarına uyulmak kaydıyla sunulmasını ve yayınlanmasını, hibir baskı ve zorlama altında olmaksızın, kendi özgür irademle kabul ettięimi beyan ederim.

İlgili form iki kopya hazırlanacak, imzalı kopyalardan biri katılımcıya teslim edilecektir.

alıřmaya katılımınız iin teřekkür eder, saygılar sunarız. (.../.../...)

Katılımcı:

Arařtırmacı: Eda ERYİęİT

Ek 3. Mülakat Soruları

1. Yaş
2. Cinsiyet
3. Eğitim Durumu
4. Dijital Oyun oynar mısınız? Eğer cevabınız evet ise hangi oyunları ne zamandan beri, ne sıklıkla oynuyorsunuz?
5. Sizce değer ve dini değer nedir? Sizin dini değerler kapsamında yer aldığını düşündüğünüz değerler hangileridir? Örnekler verebilir misiniz?
6. Oynadığınız dijital oyunu seçerken dini değerlerinize göre bir tercihte bulunuyor musunuz?
7. Oynadığınız oyunlarda dini motifli değerlerle ya da mesajlarla karşılaşılıyor musunuz? Eğer cevabınız evet ise hangi sıklıkla karşılaşıyorsunuz? Lütfen belirtiniz.
8. Dini değerlere karşı tutumunuzu belirleyen temel etkenler nelerdir?
9. Dijital oyunlardaki değerler sizi nasıl etkiliyor?
10. Dijital oyunlarda karşılaştığınız dini değerler konusunda kendinizi duyarlı bir kullanıcı olarak tanımlıyor musunuz?
11. Dijital oyunlardaki dini değerler konusunda duyarlı olduğunu düşündüğünüz kişiler (özellikle oyun arkadaşlarınız) hangi tür oyunları daha sıklıkla oynuyorlar?
12. Dijital oyunlarda karşınıza çıkan dini semboller var mı? Varsa nelerdir? Örneklendirebilir misiniz?

ÖZET

Araştırmanın temel amacı, dijitalleşen çağda dijital oyunlarda kullanılan sembollerin, gençlerin dini değerlerine yansımalarını araştırmaktır. Yaş aralığı olarak dijital oyunların en çok oynandığı dönem, 12-17 yaş grubu incelenmiştir. Bu araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır ve fenomenolojik-yorumlayıcı deseninden faydalanılmıştır. Katılımcılara kartopu tekniğiyle ulaşılmış olup veriler gözlem ve görüşme teknikleriyle elde edilmiştir. Bulguları sağlayabilmek için 9 kişiyle görüşülmüş, yeterli veri doygunluğuna ulaşıldığında sonlandırılmıştır. Verilerin analiz edilmesinde ise, betimsel ve içerik analizinden yararlanılmıştır. Sonuç olarak, dijital oyun bağımlılığı gözlenen bireylerde ya aile içi ya da çevresinde problem yaşanmış olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca genel olarak oyunları oynarken kazanmak amaçlı bakıldığından oyun sırasında dini sembollere dikkat edilememiştir. Dini değer hakkında yorumlar ise, oyun dışı araştırmaları sonucunda öğrenildiği anlaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Gençlik, Sembol, Dini Değer, Dijital Oyun.

ABSTRACT

The main purpose of the research is to investigate the reflections of the symbols used in digital games on the religious values of young people in the digitalizing age. In terms of age range, the 12-17 age group, the period in which digital games are played the most, was examined. In this research, qualitative research method was used and phenomenological-interpretive design was used. Participants were reached with the snowball technique and the data were obtained by observation and interview techniques. In order to provide the findings, 9 people were interviewed, and it was terminated when sufficient data saturation was reached. In the analysis of the data, descriptive and content analysis were used. As a result, it has been observed that individuals with digital game addiction have experienced problems either within the family or in their environment. In addition, since the games were generally viewed with the aim of winning, religious symbols could not be paid attention to during the game. It was understood that the comments about religious value were learned as a result of non-game research.

Keywords: Youth, Symbol, Religious Value, Digital Game.