


Dijital Oyunlarda İslam Karşıtlığı

Anti-Islam in Digital Games

Halide Nur ÖZÜDOĞRU
ERDOĞAN 

Polis Akademisi Başkanlığı, Güvenlik Bilimleri Enstitüsü, Ankara, Türkiye

ÖZ

Dünya geneline bakıldığında yaklaşık 1,2 milyar dijital oyun kullanıcısı bulunmaktadır. Sanal dünya için geliştirilen bazı dijital oyun içeriklerinde İslam'ın sunumu problem teşkil etmektedir. Dijital oyunlarda subliminal mesaj ve 25. Kare Tekniği gibi yöntemlerle gizli mesajlar içeren metodlar kullanılmaktadır. Çalışmada, dijital oyunların İslam Dininin sembolleri ile terörü birlikte kullanarak çocuklarda ve yetişkinlerde yanlış algı oluşturmaya gündeme getirilmiştir. Bu çalışma ile dijital oyunlarda yapılan İslam karşıtlığını ortaya koymak, dijital savaş oyunlarında İslam ve Müslüman algısının oyunlarda kullanma biçimini tespit etmek ve bu konuda önerilerde bulunmak amaçlanmaktadır. Nitel bir çalışma olan bu araştırmada bazı dijital savaş oyunlarına inşa edilen mesajlar anlaşılabilir çalışılmıştır. Çalışmada İslam korkusunun tanımı, dijital oyunlardaki kullanım şekli, çocuk ve oyun oynayan yetişkinlerde nasıl bir algı oluşturduğu ve neler yapılması gerektiği sorularına cevap aranıp önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: İslam karşıtlığı, dijital oyunlar, dijital savaş oyunları, medya

ABSTRACT

There are approximately 1.2 billion digital game users worldwide. The presentation of Islam in some digital game contents developed for the virtual world poses a problem. In digital games, methods containing secret messages are used, such as subliminal messages and 25th Square Technique. In the study, it was brought to the agenda that digital games create false perceptions in children and adults by using the symbols of the Islamic religion together with terrorism. With this study, it is aimed to reveal the opposition to Islam in digital games, to determine the use of Islam and Muslim perception in digital war games and to make suggestions on this subject. In this research, which is a qualitative study, the messages built into some digital war games were tried to be understood. In the study, answers were sought and suggestions were made for the definition of fear of Islam, the way it is used in digital games, what kind of perception it creates in children and adults who play games, and what should be done.

Keywords: Anti-Islam, digital games, digital war games, media

Giriş

İletişim teknolojileri, mesafeleri kaldırarak insanların birbirini tanımalarını sağlamıştır. Fakat insanlar ayrımcılık, ötekileştirme, düşmanlık, nefret gibi olumsuz duyguların kısıncasına düşmekten kurtulamamıştır. İslam dinine ya da Müslümanlara karşı yanlış anlama sonucunda duyulan kin, nefret, ayrımcılık, düşmanlık ve ötekileştirme de yaşanan olgulardan biridir. Ulusal ve uluslararası söylemde İslam'ın baskı, şiddet, terör kavramları ile birlikte kullanılması, Müslüman kimliğine karşı tereddüt ve korkulara sebep olmakta, yaşanan problemlerin temel sebebi olarak İslam dini gösterilmekte, olumsuz algılar meydana getirmeye çalışılmaktadır. Böylece İslam karşıtlığı insanların hem hayatlarını kısıtlayıcı uygulamaların gündeme gelmesine hem de Yeni Zelanda örneğinde olduğu gibi cana kıyılabilir kadar tehlikeli nefrete dönüşmesine neden olmaktadır (Erdoğan, 2019). İslam düşmanlığını tetikleyen bir unsur da çocuk ve gençlerin üzerinde etkili olan dijital oyun dünyasıdır. Dünyanın hemen hemen her yerinden aynı anda, online oynanabilen bu oyunların bir kısmı sadece boş vakti doldurmak veya aktivite yapmak amacıyla tasarlanmamakta oyunlarda kullanılan karakterler ve mekanlarda İslami semboller kullanılmaktadır.

Bu çalışmanın konusunu, dijital oyunlarda işlenen İslam karşıtlığı oluşturmaktadır. Araştırmada, İslam karşıtlığı ve dijital oyunların kavramsal anlamı, önyargılı bakış açısının fobiye dönüşmesi ele alınacaktır. Örnekler özellikle bazı dijital savaş oyunlarından seçilmiştir. Nefret ve önyargılı bakış açısının oyunlarda kullanılarak insanları yanlış bilgilendirmesi değerlendirilecektir. Bu çalışmanın problemini, dijital oyunlarda İslami temsiller, göstergeler nasıl kullanılmaktadır? İslami kimlik ve İslam karşıtlığı nasıl inşa edilmektedir? Bu inşaların muhtemel amaçları ne olabilir? soruları oluşturmaktadır. Bu konu hakkında neler yapılması gerektiği sorularına cevap aranıp önerilerde bulunulacaktır. Çalışmanın amacı, İslam karşıtlığını, dijital oyun sektörünü, oyunlardaki İslami sembollerin sanal sunumunu ve özellikle dijital savaş oyunlarındaki İslam karşıtlığını içeren unsurları anlamaktır. Çalışma, İslam karşıtlığının dijital oyunlarda kurgulanma ve İslami temsil ve göstergelerin inşa edilme biçimini ele alması bakımından önemlidir. Nitel bir çalışma olan bu araştırmada oyunlara inşa edilen mesajların nasıl ve hangi amaçla yapıldığı anlamaya çalışılmıştır. İslam karşıtlığı konusu çok geniş olmakla birlikte bu çalışma dijital savaş oyunları bağlamında ele alınarak konu sınırlanmış bulunmaktadır. Bir dijital oyunun tüm aş-

Bu makale, 25-26 Mayıs 2021 tarihinde Türkiye, Ankara ATO Congressium'da düzenlenen "At The I. International Symposium On Media And Islamophobia" adlı sempozyumda sunulan bildirinin metninin genişletilmiş halidir.

Geliş Tarihi/Received: 03.01.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 19.02.2022

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:
Halide Nur ÖZÜDOĞRU ERDOĞAN
E-posta: nurhalide42@gmail.com

Cite this article: Özüdoğru Erdoğan, H. N. (2022). Anti-islam in digital games. *Current Perspectives in Social Sciences*, 26(1), 1162-168.



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

malarını bilmek için saatlerce oyunu oynamak gerekmektedir. Bu nedenle sadece bazı oyunlar tecrübe edilerek hakkında bilgi sahibi olunmuştur. Diğer oyunlar için literatür taraması yapılmış ve ilgili oyunlar hakkındaki değerlendirmeler bu taramadan faydalanılarak tamamlanmıştır. Dijital ortamlarda ve oyunlarda İslam karşıtlığı birçok disiplinin dikkatini çekmektedir. Konunun farklı boyutları mevcut olmakla birlikte bu çalışmanın sosyoloji ve din bilimleri çalışmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. İlgili literatür tarandığı zaman alanla ilgili çalışmalar henüz yeterli düzeyde değildir. Bununla birlikte alana katkı sağlayan çalışmalar da mevcuttur.

Batılı ve Müslüman oyun üreticilerinin oyunlarındaki düşman temsillerini inceleyen Yorulmaz (2018), Batılı üreticilerin oyunlarında kendisiyle özdeşleştirdiği kahramanın Batılı, düşmanın ise Müslüman askerler olduğunu belirtmektedir. Buna karşılık, İslam ülkelerinde üretilen oyunların kahramanı Müslüman, düşman ise ABD'li ya da İsraili askerlerdir. Oyunların hikayesi benzer olmasına rağmen düşman ve kahraman temsilleri değişmektedir. Belli oyunların incelendiği makalede, Müslümanların dijital oyunlarda temsili söz konusu olduğunda Batılı ve Müslüman üreticilerin birbirine zıt tavırlara sahip oldukları görülmüştür.

Amerika, Japonya, İsrail ve İngiltere yapımı, 1999 ve 2014 yılları arasında üretilen beş ayrı oyunu inceleyen Kalaycı ve Ulusal (2018), mevcut oyunlarda dini semboller kullanılarak gizli içeriklerle İslam düşmanlığı yapıldığını belirtmektedir. Çalışmada, oyuncuların algısı ile oynanarak İslam Dininin değersizleştirildiği, İslam Dininin kötülük ve terörizm ile ilişkilendirildiği, farklı dini inanışa sahip oyuncuların İslam Dinini ötekileştirmesine sebep olduğu ifade edilmiştir.

Uluslararası alandaki oyun severlerin, İslamofobik oyunlarla ilgili düşüncelerini araştıran Cıngı (2018), ABD ve Avrupa ülkelerindeki Müslüman olmayan oyuncuların Müslümanlara yönelik nefret söylemlerini tespit etmiştir. Bu oyunlarda Müslümanların %90 oranında şiddet yanlısı ve terörist olarak değerlendirildiği belirtilmiştir. Müslüman oyuncuların İslam'ın bir barış dini olduğunu belirtmesine rağmen oyuncuların fikirlerinde herhangi bir değişimin olmadığını, istenen algının oluşturulduğunu tespit etmiştir.

Dijital oyunlar ile realitenin etkileşim halinde olduğunu gösteren Gül (2019), şiddet içerikli bazı dijital oyunların İslami sembollere çifte şiddet uyguladığını, oyunlardaki şiddetin realiteye aktarıldığını Yeni Zelanda örneğinde açıklamıştır.

2001-2012 yılları arasında dijital savaş oyunlarının incelendiği başka bir çalışmada ise Tran ve Strutton (2013), oyunlarda ABD askerlerinin görevlerinin, Müslüman kadın ve çocukları kurtarmak, onların güvenliğini sağlamak için Müslüman toprakları işgal etmek olduğunu tespit etmiştir.

Darıcı ve Özdemir (2020), yaptığı çalışmada oyunların içeriklerini incelemiştir. Araştırmada İslami sembollere saldırı, Allah'a, Hz. Muhammed'e, Kur'an-ı Kerim'e hakaret ve İslam'ın Terörle ilişkilendirilmesi temaları tespit edilmiştir.

İslam Karşıtlığı

İslam karşıtlığı, İslam dinine ya da Müslümanlara karşı duyulan düşmanlık, nefret, ayrımcılık, kin besleme ve ötekileştirmedir. Bauman'un açıklamasına göre (2003) ötekileştirme, modern toplumların kendileri gibi olmayan başka toplumları zayıf görmesi ve dışlamasıdır. Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşanan 11 Eylül olayı ve bu olayı üstlenen el Kaide'nin İslam dini ile ilişkilendirilmesi, İslam karşıtlığının artmasına sebep olmuştur. Günümüzde Batılı ülkeler radikal fundamentalizm, *şiddet* ve terörizm kavramlarını İslam'la ilgili en önemli gündem maddeleri olarak görmektedir (Kuyucuoğlu, 2016). Bu yanlış algı, özellikle ABD ve Avrupa'da birçok Müslümanın problem yaşamasına neden olmaktadır. Avrupa Birliği'ndeki 27 ülkede 23.500 kişi üzerinde yapılan araştırma sonucuna göre, burada yaşayan üç Müslümandan biri ayrımcılık yaşadığını, on Müslümandan biri de saldırıya uğradığını beyan etmiştir. Ayrımcılık oranı ülke vatandaşı olup olmamaya göre değişiklik göstermektedir. Müslümanlar, yaşadıkları ülkenin vatandaşı ise %27, vatandaşı değilse %41 oranında ayrımcılığa uğramaktadır. (akt. Aktaş, 2014). Bu olumsuz durumun yaşanmasında küresel medyanın etkisi de yadsınamaz. Ortadoğu endekslilerde yaşanan terör olaylarının haberleştirilerek İslam Dini ile birlikte verilmesi, İslam karşıtlığının körüklenmesine sebep olabilmektedir. Böylece İslam ile terörizm eşleştirilerek "Müslüman terörist" imgesi hafızalara kazınmaktadır. 2017 yılında yapılan araştırmaya göre, Batılılar Müslümanları "fanatik", "şiddetli", "hoşgörüsüz", "kadına saygısız" ve "ahlaksız", "bencil" gibi sıfatlarla tanımlamaktadır (Muslims and Islam: Key Findings in the Us and Around the World, Analysis, 2017). Bu bakış açısı Müslümanlara yönelik davranışları olumsuz etkilemektedir. Müslümanlar, yaşadıkları ülkelerde dini kimliklerinden dolayı Batılıların anayasa ve kanunlara uygun hareket etmelerine engel olarak görülmektedir (Kalın, 2018). Nitekim 11 Eylül'den sonra Müslümanlara yönelik Amerika'da başta Patriot Act (Vatanseverlik Kanunu) olmak üzere terörizmle mücadele kapsamında yeni yasal düzenlemeler getirilmiştir. Bu yasal düzenlemeler kapsamında Müslümanlar, mahkeme kararı olmadan hapsedilmiş, kişisel verileri kaydedilmiş, camilere radyasyon araması yapılmış, avukat-müvekkil görüşmelerinin gizliliği ihlal edilmiş hatta bazı kişiler kaçırılıp zorba yöntemlerle sorgudan geçirilmiştir (Cesari, 2018). 2019 yılında Müslümanlara yönelik 235 saldırı gerçekleştiğini kaydeden Fransa İslam Konseyi'ne (CFCM) bağlı Fransa İslamofobi Gözlemevi Başkanı Abdullah Zekri, saldırı sayısının önceki yıla göre %53 artarak 154'e ulaştığını belirtmiştir (Fransa'da 2020'de İslam Karşıtlı Saldırıları Yüzde 53 arttı, 2021).

Almanya'da İslam algısına dair yapılan araştırmada, Alman medyasının 11 Eylül öncesinde tüm haberlerin % 50'inde, 11 Eylül sonrasında ise %80'in üzerinde İslam'ı şiddet veya terör olayları ile ilişkilendirerek haber yaptığını tespit etmiştir (Gökçe, 2012).

2006 yılında yapılan Americans' Views of the Islamic World adlı araştırmaya göre, Amerikalılar, Müslümanlara yönelik olumsuz düşüncelerini ifade etmektedir. Amerikalılara İslam dini ve Müslümanların en fazla beğendikleri özellikleri sorulmuştur. Ankete katılanların yarısının bu soruya cevap vermemesiyle beraber, %32'si "hiçbir şey" yanıtını vermiştir. İslam dini ve Müslümanlarda en az beğendikleri özellikleri sorulduğunda %21'i soruyu yanıtsız bırakmış, %33'ü aşırılık, radikalizm ve başka fikirlere açık olmama ifadelerini kullanmış, %11'i *İslami öğretilere yeterince bağlı olmama*, %9'u cinsiyet eşitsizliği olarak belirtmiştir.

Dijital Oyunlar

Bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik içeren bilgisayar oyunları, oyun konsolu ya da bilgisayar gibi elektronik platformlarda oynanır. Bir veya birden fazla kişinin online olarak birlikte oynadığı bu oyunlar, insanların hep birlikte eğlendiği yazılım çeşididir. Günümüzde di-

jital oyunlar artık hem çocukların hem de gençlerin eğlenme aracı haline gelmiştir. Özellikle 1990'lı yıllardan sonra üretilmeye başlanıp oyuncuların talepleri doğrultusunda oluşturulan çok sayıda dijital oyun bulunmaktadır. Başlıca bilgisayar oyun türleri; konsol oyunları, masaüstü oyunları, çevrimiçi (online) oyunlar ve mobil oyunlardır (Dijital Oyunlar Raporu, 2021). Konsol oyunlarında oyuncular, kontrol düğmeleri ve kumanda kolları bulunan bir cihaz (playstation örneğindeki gibi) ile oyun oynamaktadırlar. Masaüstü oynanan oyunlar, dijitalleşme ile yaygın hale gelmiştir. Oyunlara mouse, klavye gibi aygıtlarla hareket sağlanarak yön verilmektedir. Günümüzde ise daha çok çevrimiçi (online) oyunlar tercih edilmektedir. Çevrimiçi (online) oyunlar, internet üzerinden tekli veya çoklu olarak oynanabilen teknolojinin gelişmesi ile birlikte yaygın hale gelen oyunlardır. Savaş ve nişan oyunları, bu oyun türleri arasında en popüler olanıdır. Mobil Oyunlar, teknolojinin gelişmesi ile telefon ve tablet gibi cihazlarda oynanan dijital oyun türüdür. Herkesin rahatlıkla oynayabildiği bu oyunlar, hem çevrimiçi (online) hem de çevrimdışı, ücretli ve ücretsiz olarak da oynanabilmektedir.

Dijital oyunlar, tematik ve teknolojik özelliklerine göre de sınıflandırılmaktadır: Ağ oyunları (Counter Strike), aksiyon oyunları (Tomb Raider, GTA), first person shooter (FPS) oyunları, yarış oyunları, rol yapma oyunları (role playing games- RPG), macera oyunları, motor sporları, spor oyunları, simülasyon oyunları ve strateji oyunlarıdır (Binark, 2007). Ayrıca bu oyunlar, oynayan oyuncu sayısına göre tekli ya da çoklu gamer olmak üzere de ikiye ayrılır. Son zamanlarda oyun oynamayı meslek haline getirmiş farklı bir kategori de doğmuştur. Bu kişiler oynadığı oyundan para kazanan e-spor oyuncular ve oyun çekimlerini paylaşan youtuberlardır. Son zamanlarda büyüyen bir sektör haline gelen çevrimiçi oyunlarla birlikte rağbet gören e- spor da giderek popüler hale gelmektedir. Artık bu alanla ilgili olarak uluslararası turnuvalar ve yarışmalar da düzenlenmektedir (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016).

Dijital oyunlarda, genelde oyuncular, farklı farklı mekanlarda normalde bulamayacakları kadar çok fazla kişi ile birlikte gerçeğe benzeyen savaşların içinde yer almaktadır. Oyuncular, burada hayatta kalmak için ihtiyaç olan güçlü olma duygusunu yaşamaktadır. Üstelik bu oyunlarda, oyuncular hiç yaşamayacakları deneyimleri için bedel ödememektedir. Bu nedenle dijital oyunlar, dünya çapında büyük rağbet görmekte, büyük bir pazar haline gelmektedir. Dünya dijital oyun sektörü, uzun bir geçmişe sahip olmamakla birlikte bugün bir milyardan üzerinde kullanıcı bulunmasından dolayı günümüzde ekonomik açıdan gelir getiren önemli endüstri alanı olarak görülmektedir. Dijital oyun sektörünün küresel ekonomi gelişme eğilimine bakıldığında sektör, 2008 yılında tüm dünyada 35,3 milyar avro pazar büyüklüğüne sahipken, bu oran 2014 yılında 47,7 milyar avroluk büyüklüğe ulaşmıştır (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016). Bu oran, 2020 yılında Covid-19 salgınının da etkisi ile %9,3 artışla, 159 milyar dolara ulaşmıştır. Dijital oyun pazarı, bu hızla ilerlerse 2026 yılına kadar bu miktarın 295 milyar doları geçeceği belirtilmektedir. Nitekim, dijital oyunlar raporuna göre, dijital oyun endüstrisi, 2020 yılında dijital oyun pazarında büyük bir yer edinmişti (Dijital Oyunlar Raporu, 2021).

Türkiye'deki duruma gelince, ülkemizdeki oyuncu sayısı 21,8 milyona ulaşmıştır. Bu rakam ile iyi bir iç pazar potansiyeline sahip olan Türkiye'de büyük bir genç nüfus kitlesi vardır. Bu büyük kitlenin, mobil ve çevrimiçi konsol oyunlara olan talebi Türkiye'de 2012 yılında dijital oyun pazarı 300 milyon dolara ulaştırmıştır (Bilgi Toplumu Stratejisi, 2014). 2016 yılında bu rakam, 685 milyon dolara ulaşmaktadır. İhracatta lojistik ve dağıtım maliyetlerinin olmamasından dolayı oyun pazarı zamanla büyüme göstermektedir. BTK bilgilerine göre, 2020 yılında ülkemizdeki yetişkinlerin %79' u mobil oyun oynamaktadır. Bunun %81,7' si kadın iken %76,5' i erkektir. Covid-19 salgınından sonra evlerinden çıkmayan insanların dijital oyunlara olan ilgisi daha da artmıştır. Artık insanlar, günlük 4 saatten fazlasını oyuna harcamaktadır. 2020 yılında oyun alan 30 yaş üstü oyuncu sayısı bir önceki yıla göre %15 artmıştır. Oyun alışverişi yapan 30 yaş üstü oyuncular %47 iken, 30 yaş altı oyuncu oranı %53 olmuştur. Toplam oyuncu kitlesi daha çok 16-34 yaş aralığındadır. Yüzdesel olarak en büyük artış 55 yaş ve üzerinde görülmektedir. Bu, oyun sektörünü her yaşta oyuncunun talep ettiğini göstermektedir. Sosyo-ekonomik açıdan, gelir düzeyi ile oyuncu profili arasındaki ilişkide orta gelir düzeyine sahip insanlar, oyuncu profilinin önemli kısmını oluşturmaktadır. hem 16-15 hem de 55 yaş üzeri profilinde bulunan oyuncular, düşük gelir grubunda yer almaktadır. Bu da göstermektedir ki, düşük gelir grubunda yer alan insanlar boş zamana daha çok sahip olduğu için farklı aktivitelere daha çok yönelmektedir (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016). 2020 yılında Türkiye'de en çok oynanan oyunlar ise, kart, puzzle, simülasyon, macera, strateji, pole-play, yarış ve spor oyunlarıdır (Dijital Oyunlar Raporu, 2021).

Son yıllarda gelir ve seyirci açısından büyük bir gelişme kaydeden ve özellikle çocuk ve gençlerin ilgi odağı haline gelen sektörlerden biri de e- spordur. E-sporun Türkiye'de futboldan sonra en çok seyirci çeken ikinci spor etkinliği olduğu tahmin edilmektedir. Dünyadaki takipçi sayısı 2,7 milyar olan e-sporun ülkemizdeki takipçi sayısı 4 milyondan fazladır. Argan ve ark. göre (2006) e-spor, dünyadaki bütün insanların büyük organizasyonlar aracılığı ile bir araya gelerek oyun oynanabilen fiziki çaba ve zihinsel gayret gerektiren bir spor çeşididir. E-spor endüstrisi, 2016 yılından itibaren çıkış yapmaya başlamıştır. 2020 yılındaki ara sıra oynayan e-spor izleyicisi sayısı, 272 milyon iken meraklı olan izleyici sayısı ise 223 milyondur. Yani toplam takipçi sayısı 495 milyondur. Böyle giderse, e-spor endüstrisinin büyüme oranının 2023 yılında %10,4 artacağı, toplam takipçi sayısının 646 milyon olacağı tahmin edilmektedir. ABD, Japonya, Güney Kore ve Çin, e-spor küresel olarak en hızlı yükselişe geçen ülkeler olmuştur. TESFED Başkanı Alper Afşin Özdemir'in açıklamalarına göre Türkiye'de 2020 yılında e-spor oyuncu sayısı artmış ve lisanslı sporcu sayısı 1.848'e ulaşmıştır. Bunların 1689'u erkek, 159'u kadın lisanslı e-sporcusudur. Bununla birlikte e- spor salon sayısı 8 iken kulüp sayısı ise 100'dür. E-sporun Riot Games Türkiye Ülke müdürü olan Erdinç İyikul, dünyaca ünlü League of Legends oyununun Türkiye büyük finalini her yıl yaklaşık 12 binden fazla e-sporcu izlemekte olduğunu ifade etmiştir (Dijital Oyunlar Raporu, 2021). Ülkemizde bu spor türüne ilgi giderek artmaktadır. Türkiye, 2016 yılında 194 ülkenin katıldığı elektronik spor turnuvasında taktik savaş oyunu olan counter strike go (global offensive) oyununda dünya şampiyonu olmuştur. (Türkiye CS: GO 2016 Dünya Şampiyonu oldu, 2016) 2019 yılında dünyanın ilk uluslararası 5G mobil e-spor turnuvası PUBG Mobile finalini ise Türk takım "futbolist" kazanmıştır (Türk takım "Futbolist" PUBG şampiyonu oldu, 2019). Yine 2020 ve 2021 Brawl Stars dünya birincisi Türk (Hyra) olmuştur.

Yapılan Uluslararası çalışmalara göre, 0-6/15 yaş oyun bağımlılığının en sık görüldüğü dönemdir. Amerikan Tıp Birliği'ne göre gençlerin dijital oyun oynama oranı gençlerde %90'a kadar çıkmıştır. Bunların %15'i oyun bağımlısıdır. Kore, Çin ve Tayvan'da çevrimiçi oyun oynama davranışlarının sorunu oluşturduğu ve önemli halk sağlığı sorunu haline geldiği belirtilmektedir (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2016). Türkiye

İstatistik Kurumu'nun 2013 yılında yayınladığı bilişim teknolojileri kullanımı ve medya araştırması sonuçlarına göre, 06-15 yaş grubu çocukları 8 yaşında bilgisayar, 9 yaşında internet, 10 yaşında da cep telefonu kullanmaya başlamaktadır. Yine 06-15 yaş aralığındaki çocukların %38, 2'si interneti 2 saate kadar, %47,4'ü 3-10 saat arasında, %11,8'i 11- 24 saat arasında, %2,6'sı ise 24 saatin üzerinde kullanmaktadır (Türkiye İstatistik Kurumu, 2013). 2020 yılındaki internet kullanım oranı, 16-74 yaş grubundaki bireylerde %79 iken bu oran 2021 yılında %82,6'ya yükselmiştir. (Türkiye İstatistik Kurumu, 2021) İnternet kullanım oranı 2020 yılında erkeklerde %84,7, kadınlarda %73,3 iken (Türkiye İstatistik Kurumu, 2020) 2021 yılında erkeklerde %87,7, kadınlarda %77,5 olmuştur. Bu durum internet kullanımının zamanla hızlı bir şekilde arttığını göstermektedir (Türkiye İstatistik Kurumu, 2021).

Dijital Savaş Oyunları ve İslam Karşıtlığı

Dijital oyun dünyası, internette sonradan hızla büyüyen bir sektör haline gelmiştir. Uluslararası pazarda milyarlarca kullanıcıya sahip olan ve geniş bir kitlesi bulunan dijital oyunlar, İslam karşıtlığının yapıldığı ortamlar olarak da kullanılmaktadır. Bazen oyunlarda karakterler bazen de kullanılan kıyafetler bu amaca hizmet edebilmektedir. Kullanılan imge, tasarlanan renk ve şekiller, oyun severlerin algılarını etkileme ve istenilen yönlendirmeyi yapmada etkili olabilmektedir. Dijital oyunların sayısı ve kullanıcılarının giderek çoğalması bu konuya ilginin artmasına sebep olmuştur. Dijital oyunlarda kullanılan şiddetin sorunları çözme biçimi olarak gösterildiği hatta kazanmak için her yolun denenmesi gerektiği mesajı verilmektedir (Şenol, 2006). TUBİM (Türkiye Uyuşturucu ve Uyuşturucu Bağımlılığı İzleme Merkezi) Bilim Kurulu Üyesi Prof. Dr. Levent Eraslan, dijital oyunları oynayan bireylerin zamanla bağımlılık geliştirdiğini ve karakterlerle kendilerini özdeşleştirdiklerini belirtmektedir. Eraslan'a göre, "özellikle çocuklar oyundaki avatarlarının gücüne ve haklarına sahip olduklarına inanarak kendi fiziksel sınırlarını zorlamaktadırlar. Bu durum oyuncuların gerçeklik algılarını yitirerek kendilerine ve çevrelerine psikolojik ve fiziksel olarak zarar vermelerine neden olmaktadır. Dijital savaş oyunu oynayan bireyler, uzun süre şiddet içeren olaylara maruz kalmakta ve oyunu tamamen karşı tarafa zarar verme-öldürme odaklı oynadıkları için gerçek hayatta karşılaştıkları şiddet olaylarına karşı duyarsızlaşmaktadır. Savaş oyunlarında gördükleri ekstremler ve kanlı ortamlar, bireyler için şiddeti sıradanlaştırmakta ve bireyleri bilinçaltında şiddeti görmezden gelmeye itmektir. Bunun yanı sıra dijital savaş oyunları, çocuklar ve gençleri şiddete özendirerek, onları bu konuda cesaretlendirmektedir. Düşmanca duyguları artıran, şiddeti kabul edilebilir hatta ödüllendirilebilir kılan ve son olarak bireylerin gerçeklik algılarını neredeyse tamamen değiştiren dijital savaş oyunları, oyun tarzında işlenen çok sayıda suça teşvik etmektedir" (Teknoloji bağımlılığı, 2020). Genel olarak dijital savaş oyunları ile ilgili yapılan analizlerde, oyunların %89'unun şiddet içerdiği belirtilmektedir (Aydoğdu, 2015). Dijital oyunların, çocukların ve gençlerin uygun olmayan içerikten korunmaları maksadıyla içerik yönünden değerlendirilmesi ve yaş gruplarına göre sınıflandırılması konusu, dijital oyunların derecelendirilmesine sebep olmuştur. Bu kriterler; şiddet, müstehcenlik, korku, ayrımcılık, küfür, bağımlılık yapıcı maddeler, kumar ve satın almadır (Dijital Oyunlar Raporu, 2020).

Oyun kullanıcılarının çoğunluğunun çocuk ve gençlerden olması, İslam düşmanlığının yapılması için bir araç ve fırsat olarak görülebilmektedir. Oyun severlerin İslamofobi içerikli dijital oyunlara yönelik düşüncelerinin araştırıldığı bir çalışmada, gayrimüslim oyun severler, Müslümanları şiddet yanlısı ve terörist olarak gördüklerini belirtmiştir. Hatta gayrimüslim oyun severler, bu oyunları Müslümanların gerçek yüzlerini görebilmeleri için çocuklarına daha küçük yaşta oynatmayı düşünmektedir. Oyuncular, İslamofobik içerikleri çözünürlük, grafik, tasarım, müzik olarak oyun yazılımını daha belirgin görmek istediklerini ifade etmişlerdir. Oyun tasarımı yapan işletmelerden oyunun daha kanlı sahneleri içermesi hatta daha çok Müslüman çocuk ve çarşafli kadın konulması istenmiştir. Bütün bunlara karşılık Müslüman oyun severler, İslam karşıtlığı yapılan içeriklere yönelik cevaplarında İslam adına yapılan terör faaliyetlerinin İslam dini ve Müslümanları temsil etmediğini ifade etmişlerdir (Cingi, 2018).

Dijital oyunlar ile gerçek hayat arasındaki karşılıklı etkileşim bazen olumsuz eylemlerin gerçekleşmesine sebep olabilmektedir. Yeni Zelanda'da Müslümanlara yönelik gerçekleştirilen terör eylemi, oyunların toplumsal hayatı nasıl etkilediğinin somut bir örneğini oluşturmaktadır. Yeni Zelanda'nın Christchurch kentindeki Al Noor ve Linwood camilerine 15 Mart 2019 günü cuma namazı esnasında Müslümanlara yönelik gerçekleşen terör saldırısı gerçeklik ile oyun arasındaki etkileşimin tipik örneğini oluşturmuştur. Terörist, taşıdığı kamera ile sosyal hesabından 50 kişinin katliamını canlı olarak yayınlamış, aynı savaş oyununun benzer kurgusu ve açısıyla hedef aldığı Müslümanları şehit etmiştir. Kendisini 28 yaşında beyaz erkek olarak tanıtan saldırgan, aynı dijital oyunlarda olduğu gibi İslam dininin sembollerine (Cuma namazı vakti, cami, Müslümanlara) karşı saldırı düzenlemiştir. Terörist Batı topraklarının Batılılara ait olduğunu, Müslümanların bu toprakları işgal edemeyeceğini ifade etmiştir (Tarrantmanifesto.com).

Tran ve Strutton'a göre (2013) bireylerin dijital oyun oynama nedenleri arasında oyuncular arasında iletişim kurmak, boş zamanı değerlendirmek ve bilgilenme ihtiyaçlarını gidermektir. Ama bazı dijital oyun sektörü, bireylerin kendi ideolojisini destekleyecek altyapıları oluşturabilmektedir. Subliminal algı ile (SP), bazı teorisyenlere göre algının bilinçli olmadan gerçekleştiği ve sonraki davranış ve düşünce üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu belirtilmektedir (Ramsoy & Overgaard, 2004). Yani oyunda herhangi bir karakteri oynayan kullanıcının zihin dünyası herhangi bir görsel ya da imgenin kullanılmasıyla farkında olmadan etkilenebilmektedir. Bu alanda kullanılan 25. Kare tekniği ile bilinçaltına mesajlar yollanabilmektedir. Sinemada 24, televizyonda da 25 kare art arda gelerek 1 saniyeyi oluşturmaktadır (Küçükbezirci, 2013). Yani subliminal mesaj ile anlatılmak ve yönlendirilmek istenilen olay, başka bir objenin içerisine bir işaret ya da yazılı olarak gizlenebilmektedir. Dijital oyunlar da bu yolu kullanarak insanların bilinçaltına İslam dini hakkında şiddet ve ayrımcılığı tetikleyecek mesajları gönderebilmektedir tutabilmektedir (Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi, 2016).

Bazı oyunlarda İslam dini terörizmle ilişkilendirilerek birçok kişinin Müslümanları tehdit olarak algılamasına neden olmaktadır. Örneğin, Command Conquer Generals oyununda Çin, ABD ve İslami terör örgütü olarak lanse edilen GLA arasında geçen strateji oyununda, GLA suikastler düzenleyen intihar bombacıları olarak gösterilmektedir.

Bazı oyunlarda İslami semboller doğrudan kullanılmaktadır. Faith Fighter oyununda Allah, Hz. Muhammed ve diğer tanrılar birbirleri ile dövüştürülmektedir. Arap kıyafetindeki şahıs karşıdakini yendiğinde "Allahu Ekber" diye bağırır. Gitar Hero 3 oyununda gitar çalan karakterlerin ayaklarının altında "Allah" lafzı bulunmaktadır. Ayo Dance oyununda karakterler ayaklarının altında Kur'an-ı Kerim bulunduğu halde dans etmektedir.

Maalesef bu dijital oyunlarda Deaş gibi terör örgütlerinin eylem görüntüleri kullanılmakta ve İslami radikallik ya da uluslararası terörle ilişkili kurulmaktadır. Bunun karşılığında ise ABD ve Avrupa ülkelerinde Müslüman ve camilere saldırı, protesto ve eylemler meydana gelmektedir. Örneğin Command and Conquer: Generals oyununda Arap Ordusu terörist, intihar bombacıları, patlayıcı yüklü araçları, terörist olarak tasvir edilmektedir. Düşman Arap ya da Müslüman karakterler, koyu ten rengine sahip, Arap kıyafeti giymiş, Amerikan karşıtı, yabancılar olarak tanımlanmaktadır. Son dönem savaş oyunlarında Müslümanlar terörist, öteki, düşman olarak tanımlanmakta ve “Müslüman Dünyası” olarak bilinen Ortadoğu, savaş alanı olarak gösterilmekte ve oraya ilişkin semboller kullanılmaktadır. Muslim Massacre oyununda önce intihar bombacısı olan Müslümanların terör faaliyetleri anlatılarak başlamakta ve oyun esnasında entarili kişiler öldürülmektedir. ABD’li kahraman Ortadoğu’ya inerek bütün Müslümanları öldürmektedir. En sonda da Bin Ladin, Hz. Muhammed ve Allah ile savaşmaktadır. Counter Strike oyununda savaşlar, Arapça metinlerin gösterildiği Müslüman olduğu düşündürülen mahallelerde yapılmaktadır. Call Of Duty Black Ops 2 oyununda *görsellerde* “Allah” ve “Muhammed” lafızları kullanılarak Müslümanlar dünyayı tehdit eden terörist olarak gösterilmektedir. Bomb Gazze’de kalaşnikoflu Gazzeli teröristler hızla geçen uçaktan bombalanmaya çalışılmaktadır. Yani Gazze halkı teröristtir mesajı verilmektedir. Hitman oyununda ezan esnasında Arap olduğu anlaşılan karakter öldürülmektedir.

Bazı oyunlarda örtük mesajlar kullanılmaktadır. İslam dini ile ilgili simgeler, ayet ve hadisler ilk bakışta fark edilemeyecek şekilde yer almaktadır. Örneğin, Call Of Duty Modern Warfare 2 oyununda bir evdeki klozetin üzerinde bir ağaç resmi bulunmaktadır. Resmin çerçevesine dürbün ile bakıldığında ise Arapça olarak “Allah güzeldir, güzelliği sever” hadisi görülmektedir. Tekken Tag Tournament 2 oyununda Suudi Arabistan’da meydana gelen sahnede dövüşçülerin bastığı zeminde ‘Allah (C.C)’ yazmaktadır. Müslümanların verdiği tepkilerden sonra yapımcı firma bu detayı kaldırdığını açıklamıştır. Clive Barkers Undying oyununda şeytanın bastığı yüzeyde peygamberimizin hadis-i şerifi yazılıdır. Call Of Duty 2’de uçaklar camii minaresini yıkmaktadır. Resident Evil 4 ve 5 oyunlarında, Frame Rate (saniyede akan görüntü karesi) ve Frame Per Second (saniyedeki kare sayısı) tespiti ile görüntüler tespit edilmiştir. Oyundaki şeytani örgüte ait kalenin kapısı Mescid-i Nebevi’nin kapısına benzemektedir. Hz. Muhammed’ in kabir kapısında illüminati sembolü bulunmaktadır. Little Big Planet 3 oyun müziğinde Kur’an ayetleri duyulmakta, gitar sesleri Kur’an okunuşuna aykırı olarak verilmektedir.

Bazı oyunlarda Müslümanlara ait kutsal mekanlar, savaş alanı haline getirilmektedir. Devil May Cry 3 oyununda Kabe kapısı ve örtüsünde bulunan görseller şeytanın taraftarları tarafından inşa edilen tapınağa ait görsellerle aynıdır. Şeytanın taraftarları tarafından inşa edilen tapınağının ana kapısı ise Kâbe’nin kapı örtüsü ile bire bir aynıdır. Serious Sam oyununda ise Hz. Ali’ nin kabrine saldırı yapılmaktadır. Pubg adlı oyunda Çinli oyun şirketi Müslüman kamuoyunun tepkisiyle karşılaşp özür dilemek zorunda kaldığı bir hata yapmıştır. Yıl dönümüne özel kutlama temasında Kabe’ye benzer bir oyun içi öge olmuştur. Oyunun doğası gereği Kabe görüntüsü olan mekan içerisinde de çatışma olabilmektedir. Yüzlerce gönderinin ardından PUBG kısa süre içinde bir özür Tweet’i atarak oyundaki bu ögeyi kaldırmıştır. Ayrıca 2020 yılında Müslüman ülke oyuncularını PUBG Mobile yeni orman macerası modunda puta tapınma şeklinde gerçekleştirilen oyun davranışı nedeniyle tepki göstermesiyle bu mod kaldırılmıştır.

Bazı oyunlarda dinler için kutsal olan ibadethaneler de kullanılmaktadır. Moorhuhn Winter oyununda kilise vurulduğu zaman eksi puan camii vurulduğunda artı puan alınmaktadır. Minarett Attack adlı İsviçre’deki minare yapımı yasağından önce çıkan oyunda İsviçre, minarelerle dolmakta sonra da bu minareler hedef alınarak vurulmaktadır.

Dijital savaş oyunlarında, öldürme çoğu zaman zorunludur ve düşmanı yenmek, bir sonraki seviyeye geçmek ve savaş kazanmak önemlidir. Dijital savaş oyunlarında oyuncu, gerçek savaşın aksine yaralanma ve ölüm riski olmadığından tekrar tekrar ölebilir veya öldürebilir. Özellikle şiddet içeren dijital savaş oyunları, ses ve görüntü içerikleriyle İslam düşmanlığını tetiklemek için de kullanılabilir. Conflict: Desert Storm 2, Kuma/Wargibi. Örneğin, Conflict: Desert Storm 2 oyununda Müslüman olan Iraklı Cumhuriyetçi muhafızlar, Kuveyt, Amerikan ve İngiliz kuvvetlerine karşı savaşmaktadırlar. ABD ve İngiliz kuvvetleri, Kuveyt nüfusunu kurtarmak için ülkeye girmektedir. Bu savaş oyununda, ABD askerleri bir Müslüman ülke olan müttefikleri Kuveyt’i korumak ve diğer Müslüman ülke olan Iraklı düşmanlardan kurtarmak için işgal etmektedir. Böylece Iraklı Müslüman düşmanların fiilen öldürülmesi gerekmektedir. Bu savaş oyununda Müslüman kadınlar, ABD ordusunu oluşturan beyaz askerler tarafından kurtarılmayı bekleyen kurbanlar olarak temsil edilmektedir. Küreselleşen dijital oyun endüstrisi, piyasaya sürülen popüler dijital savaş oyununda, beyaz erkek anglo-Amerikan olan asker oyuncular, Müslüman olan düşmanlarını öldürmek, Müslüman kadın ve çocukları kurtarmak ve güvenliği sağlamak için Müslüman toprakları işgal etmektedir. Yardım eden ve kurtaran askerler imajı çizilmektedir. Savaş oyunlarında Müslümanlar, şiddet yanlısı, acımasız, saldırgan ve pişmanlık duymadan insanlara acı çektiren kalpsiz vahşiler olarak tasvir edilmektedir. İslam’ı terörizmle, Müslümanları teröristle birleştiren oyun endüstrisi, bu yolla Müslümanları düşman olarak göstermektedir. İslamofobik dijital savaş oyunları, Müslüman ülkelerdeki gerçek savaşları simüle etmektedir. Dolayısıyla olumsuz Müslüman algıları güçlendirip normalleştirmektedir. Dijital savaş oyunlarındaki Müslüman temsiller gerçek bir Müslüman ile etkileşime girmemiş oyuncular için olumsuz duyguların benimsenmesine sebep olabilmektedir. Bazı dijital savaş oyunlarında Müslümanlar sanal olarak öldürülerek Müslümanlara yönelik şiddeti özendirilmektedir (Mirrlees & Ibaid, 2021).

ABD ve AB ülkeleri hala eğlence hegemonyasını elinde tuttuğu için, 11 Eylül’den sonra, İslam’ı ve Müslümanları öteki olarak konumlandırmaktadır. Bireyler, kitle iletişim araçlarını bilgi edinme, haber alma, merak giderme gibi işlevleri yanı sıra eğlenme, boş vakit geçirme gibi insani ihtiyaçlarını gidermek için kullanılmaktadır (Arslan, 2016). Pierre Bourdieu, kitlelerin düşüncelerinin şekillendirilmesinde küresel güçlerin elinde olan kitle iletişim araçlarının etkisi üzerinde durmaktadır (Bourdieu, 2014). Bourdieu, medyayı okuyabilmek için birkaç çözümden bahsetmektedir. Bunların birincisi bir yapının bir tür gölge olayıdır. Yani entelektüeller bir yapay gündem oluşturmaktadır ve bu yapay gündeme bakarak haber stratejileri üretmektedirler. İkincisi medyanın bir görünmez sansür oluşturmalarıdır. Simgesel şiddet yoluyla katılımcıların düşünceleri biçimlendirilmekte ve bu simgesel şiddet mesajı etkileyerek manipüle etmektedir. Üçüncüsü enformasyon döngüsel dolaşım yoluyla medya iletileri medya mensuplarıncı alınmakta ve tekrar üretilmektedir. Dördüncüsü, gerçek sahtelikler ve sahte-gerçeklikler tartışmasıdır. Bu durum kamuoyunu ilgilendiren ciddi bir olayın medyada sahte gündemler yoluyla gizlenmesidir. Beşincisi ise medyanın bayağılaştırma gücüdür. Medya daha çok izleyiciye seslenme adına haber iletilerini yüzeyselleştirmekte ve bayağılaştırmaktadır (Bourdieu, 1998). Bu bağlamda görüntü veya işitsel öğelerle İslam karşıtlığı yapılabilmektedir.

Sonuç ve Öneriler

ABD'deki 11 Eylül saldırısından sonra İslam ile terör kelimeleri yan yana kullanılarak yeni bir Müslüman imajı oluşturulmaya başlanmıştır. Bunun sebebi, Müslümanlara karşı ayrımcı ve ötekileştirici bakış açısına sahip olunmasından ve İslam dininin bilinmemesinden kaynaklanmaktadır. İslam dinini kullanarak şiddet eylemleri yapan ve kendini Müslüman olarak tanıtan insanların varlığı, İslam karşıtlığının oluşmasına da zemin hazırlamaktadır.

İslam karşıtlığı, medya, televizyon, sinema, internet gibi araçlarla yaygınlaştırılmak ve korku üzerine yapılandırılmış bir kültür inşa edilmek istenmektedir. Bunu canlı tutmak için de dijital oyunlar, araç olarak kullanılmaktadır. Oyunların, gerçeğin yerini tutabilen simülasyonlar olması, oyun içeriğini ve kurgularını önemli hale getirmektedir. Küreselleşmenin uluslararası düzeyde yayılmacı özelliğinden dolayı (Usta, 2003), küresel piyasada büyük paya sahip olan oyun yapımcıları, oyun severlerin savaş oyunlarında şiddet dürtüsünü açığa çıkmasını sağlamakta ve düşmanların Müslüman olduğu kurgusu ile oyun üretmektedir. İslamofobik dijital savaş oyunları, bazen Ortadoğu'daki gerçek savaşlara benzer simüle etmekte bazen de oyunlarda, bilinçaltı görüntüler, konuşmalar arasına yerleştirilen semboller aracılığı ile İslam karşıtlığı yapılabilmektedir. Bazı oyunlarda İslami semboller doğrudan ya da örtük mesaj içerecek biçimde kullanılmaktadır. Oyunlarda Müslümanların terörist ve öldürülmesi gereken düşmanlar olarak gösterilmesi, nefret duygusunu körükleyebilmektedir. Dijital savaş oyunu oynayan kullanıcılar, olumsuz Müslüman temsillerden dolayı birbirlerini tanımadan nefret duyabilmektedir. Oyunlarda Müslümanlar veya gayri Müslimlerin simülatif de olsa birbirini öldürmelerinden dolayı psikolojik olarak hissettiği duygular da araştırılması gereken konular arasındadır. Türkiye'de günlük ortalama yaklaşık bir saat üzerinde oyun oynanması, dijital oyun oynayanların sayısının 36 milyona ulaşması, çoğunluğu çocuk ve genç olan ülkemizde bazı tedbirlerin alınmasını gerekli kılmaktadır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Çıkar Çatışması: Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Declaration of Interests: The author have no conflicts of interest to declare.

Funding: The author declared that this study has received no financial support.

Kaynaklar

- Aktaş, M. (2014). Avrupa'da yükselen İslamofobi ve medeniyetler çatışması tezi. *Ankara Avrupa Çalışmaları Dergisi*, 13(1), 31-54. [Crossref]
- Americans' Views of the Islamic World. (2006). Washington DC: Gallup International. Erişim Adresi: <https://news.gallup.com/poll/21349/americans-views-islamic-world.aspx>.
- Argan, M., Özer, A., & Akın, E. (2006). Elektronik spor: Türkiye'deki siber sporcuların tutum ve davranışları. *Spor Yönetimi ve Bilgi Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 1-11. [Crossref]
- Arslan, M. (2016). Kitle iletişim araçları, medya ve din ilişkisi üzerine. *Birey ve Toplum*, 6(11), 5-25. [Crossref]
- Aydoğdu, K. İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818. Erişim Adresi: <https://www.sosyalarastirmalar.com/articles/digital-games-and-digital-violence-awareness-a-competitive-analysis-made-on-parents-and-children.pdf>. [Crossref]
- Bauman, Z. (2003). *Modernlik ve müphemlik*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı, (2014). Ankara: Kalkınma Bakanlığı, Erişim Adresi: https://www.trakyaka.org.tr/upload/Node/36836/xfiles/Bilgi_Toplumu_Stratejisi_ve_Eylem_Planı.pdf
- Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi. (2016). Ankara: Gençlik ve Spor Bakanlığı. Erişim Adresi: http://yayinlar.gsb.gov.tr/public/online/0071_OyunlardaIslamofobiTR/files/assets/basic-html/index.html#1
- Binark, M. (2007). Dijital Oyunlar: Sektör-içerik ve oyuncular. *Folklor Edebiyat Dergisi*, 50(13), 11-23. Erişim Adresi: <https://doczz.biz.tr/doc/121888/dijital-oyunlar--sekt%C3%B6r-i%CC%87%C3%A7erik-ve-oyuncular---mutlu-binark>
- Bourdieu, P. (1998). *On television*, New York: New Press.
- Bourdieu, P. (2014). Simgesel sermaye ve toplumsal sınıflar (çev. E. Ünal), G. Çeğin, E. Göker, N. Ökten (Ed.), *Cogito: Pierre Bourdieu*, S. 76, Yapı Kredi Yayınları, 192-203.
- Cesari, J. (2018), What is political Islam? Boulder, Lynne Rienner Publishers.
- Cingi, M. (2018). Dijital oyunseverlerin İslamofobi içerikli oyunlara bakışı. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 49-72. <https://dergipark.org.tr/pub/mediad/issue/37949/429840>
- Darıcı, S., & Özdemir, Z. (2020). Medya içeriklerinin İslamofobik olarak değerlendirilme kriterleri: farkındayiz.gov.tr. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 15(23), 2080-2107. [Crossref]
- Dijital Oyunlar Raporu. (2020). Dijital Oyunlar Bilgi Platformu, Ankara: Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. Erişim Adresi: jvFeB.pdf (guvenlioyna.org.tr).
- Dijital Oyun Sektörü Raporu. (2016). Ankara Kalkınma Ajansı, Ankara. Erişim Adresi: <https://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>
- Erdoğan, H. (2019). İslamofobi bağlamında Müslüman kadın imgesi. *Dergiabant*, 7(14), 637-651. [Crossref]
- Fransa'da 2020'de İslam Karşıtı Saldırıları Yüzde 53 arttı. (2021, 29 Ocak). *Anadolu ajansı*, Erişim Adresi: <https://www.aa.com.tr/tr/dunya/fransa-da-2020de-islam-karsiti-saldirilar-yuzde-53-artti/2126802>.
- Gökçe, O. (2012). Avrupa medyasının ve kamuoyunun İslam algısı. *İslamofobi: Kolektif Bir Korkunun Anatomisi Sempozyum Tebliğleri*. 18-19 Kasım 2011, Kemal İbn-i Hümmam Vakfı, Sivas, 73-90. Erişim Adresi: 162384.pdf (isamveri.org).
- Gül, A. (2019). Dijital oyunlar ve realitenin karşılıklı etkileşimi: İslami sembollerin oyunlardaki yansıması. *Toplum Bilimleri Dergisi*. 26, 315-345.

- Hane Halkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması. (2020), Ankara: Türkiye İstatistik Kurumu, Erişim Adresi: TÜİK Kurumsal (tuik.gov.tr).
- Hane Halkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması. (2021), Ankara: Türkiye İstatistik Kurumu, Erişim Adresi: TÜİK Kurumsal (tuik.gov.tr).
- Kalaycı, B., & Ulusal, D. (2018). Bilgisayar oyunlarında İslamofobi. *Intenational Journal of Social Science*, 1(2), 36-42. [Crossref]
- Kalın, İ. (2018). *Barbar, modern, medeni: Medeniyetler üzerine notlar*. İstanbul: İnsan Yayınları.
- Kuyucuoğlu, İ. (2016). *Avrupa'da İslam ve Müslümanlar Danimarka örneği*. Ankara: Eski Yeni Yayınları.
- Küçükbezi, Y. (2013). Bilişim Mesaj Gönderme Teknikleri ve Bilişim Mesajların Toplama Etkileri. *Turkish Studies International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*. Volume 8(9),1879-1894. [Crossref]
- Mirrlees T., & lbaid T. (2021). The Virtual Killing of Muslims: Digital War Games, Islamophobia, and the Global War on Terror. *Islamophobia Studies Journal*, 6(1), 33-51. [Crossref]
- Muslims and Islam: Key Findings in the Us and Around the World, Analysis (2017). Washington: Pew Research Center. Erişim Adresi: <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2017/08/09/muslims-and-islam-key-findings-in-the-u-s-and-around-the-world>.
- Ramsay, T. Z., & Overgaard, M. (2004). Introspection and subliminal perception. *Phenomenology and the Cognitive Sciences* 3: 1-23. Erişim Adresi: (PDF) Introspection and Subliminal Perception | Morten Overgaard - Academia.edu. [Crossref]
- Şenol, S. (2006). *Çocuk ve gençlik ruh sağlığı*. Ankara: HYB Yayınları.
- Tarrantmanifesto.com, The Great replacement. Erişim: 13 Nisan 2020. <http://tarrantmanifesto.com/dl/The%20Great%20Replacement.pdf>.
- Teknoloji bağımlılığı. (2020, Ekim). Yeşilay. Erişim Adresi: (<https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/oyun-bagimliliginin-karanlik-yuzu>)
- Tran, G. A., & Strutton, D. (2013). What factors affect consumer acceptance of in-game advertisements? Chick like to manage digital content for players. *Journal of Advertising Research*, 53(4), 455-469. [Crossref]
- Türk takım "Futbolist" PUBG şampiyonu oldu. (2019, 2 Ekim). *Hürriyet*. Erişim Adresi: <https://www.hurriyet.com.tr/sporarena/turk-takim-futbolist-pubg-sampiyonu-oldu-41342316>
- Türkiye CS: GO 2016 Dünya Şampiyonu oldu. (2016, 10 Ekim). *Ntv*. Erişim Adresi: <https://www.ntv.com.tr/teknoloji/turkiye-cs-go-2016-dunya-sampiyonu-oldu,vjwCO4ViOEKDCxwgZ4Abrg>
- Usta, N. (2003). Küreselleşme ve din. *Dini Araştırmalar*, 6(17), 179-183. [Crossref]
- Yalçın Irmak, A. & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Derg*, 27(2), 128-137.
- Yorulmaz, B. (2018). Dijital oyunlarda Müslüman temsili. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*. 1(2). 275-286. [Crossref]
- 06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Medya Araştırması (2013). 06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Medya Araştırması. Ankara: Türkiye İstatistik Kurumu. Erişim Adresi: Çocuklarda İnternet Kullanım Oranları / 2013 (dijitalbilgi.com)