

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAMOFOBİK ŞİDDET*

Merve AR**

Makale Bilgisi

Makale Türü: Araştırma Makalesi, **Geliş Tarihi:** 31 Mayıs 2025, **Kabul Tarihi:** 08 Ağustos 2025, **Yayın Tarihi:** 30 Eylül 2025, **Atf:** Ar, Merve. "Dijital Oyunlarda İslamofobik Şiddet". *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* 25/2 (Eylül 2025): 857-886.

DOI: 10.33415/daad.1710962

Article Information

Article Types: Research Article, **Received:** 31 May 2025, **Accepted:** 08 August 2025, **Published:** 30 September 2025, **Cite as:** Ar, Merve. "Islamophobic Violence in Digital Games". *Journal of Academic Research in Religious Sciences* 25/2 (September 2025): 857-886.

DOI: 10.33415/daad.1710962



Öz

Bu çalışma, dijital oyunlar bağlamında İslamofobik temsillerin şiddet üzerinden nasıl inşa edildiğini ve bu temsillerin kullanıcı algıları üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Özellikle 11 Eylül sonrası dönemde Batı dünyasında yaygınlaşan İslamofobi kavramı, medya ve popüler kültür ürünleri aracılığıyla yeniden üretilmekte ve çeşitli disiplinlerde tartışma konusu haline gelmektedir. Bu bağlamda dijital oyunlar, yalnızca eğlence aracı olmanın ötesinde ideolojik ve kültürel kodların aktarılabilirdiği güçlü medya mecraları arasında yer almaktadır. Makalede, geleneksel ve dijital oyunlar karşılaştırmalı olarak ele alınmış; dijital oyunların sunduğu etkileşimli yapı sayesinde oyuncuların şiddet eylemlerine aktif katılım gösterdiği ve bu deneyimin, şiddeti normalleştiren bir tutum geliştirilmesine zemin hazırladığı vurgulanmıştır. Çalışmada, Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından dikkat çekilen, gençler arasında yaygın olarak oynanan bazı şiddet temalı dijital oyunlar örneklem olarak seçilmiştir. Söz konusu oyunlar doğrudan deneyimleme ve literatür taraması yöntemleriyle analiz edilmiştir. Bu çalışmada, incelediğimiz dijital oyunların Müslümanlar için kutsal olan semboller yahut mekânların şiddet ve terör bağlamı içerisinde örtük ya da alenen kullanıldığı ve

* 23-24 Aralık 2023 tarihinde Samsun'da gerçekleşen "Şiddet Döngüsü ve Çözüm Önerileri" Sempozyumunda özeti yayınlanan bildirinin geliştirilmiş şeklidir.

** Dr. Öğr. Üyesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, mervear@omu.edu.tr, Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-8542-4624> / Assist. Prof., Ondokuz Mayıs University, mervear@omu.edu.tr, Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-8542-4624>.

bunların da İslami ön yargıların oluşmasına zemin hazırladığı dahası Müslümanların terörist ve imha edilmesi gereken düşman figürleri olarak temsil edilmesi, toplumsal düzeyde nefret söylemini besleyen ve ötekileştirmeyi derinleştiren bir algı inşasına zemin hazırladığı sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dinler Tarihi, İslamofobi, Dijital Oyunlar, Şiddet, Stereotipleştirme.

Islamophobic Violence in Digital Games

Extended Abstract

This study aims to examine how Islamophobic representations are constructed through violence in the context of digital games and to explore the effects of these representations on user perceptions. Particularly, how the phenomenon of Islamophobia is reproduced and disseminated on the axis of digital media and interactive entertainment culture constitutes the main problem of the study. As it is known, the concept of "Islamophobia" has been addressed in different periods and contexts throughout history. Still, it has become a widespread discourse in the West, especially after the terrorist attacks of September 11, 2001. Following these attacks, the religion of Islam and Muslim identity have frequently been identified with violence, radicalism, and fundamentalism in global security discourses; thus, a stereotyped image of Islam shaped by the perception of fear and threat has been constructed in the social consciousness. This image is a current projection of the "barbarian Muslim" rhetoric whose roots are based on the Crusades, East-West encounters, and orientalist representation patterns. Today, this discourse is reproduced primarily through digital media tools and used effectively in shaping public opinion. In this context, digital games are not only entertainment but also media forms where cultural, ideological, and political representations are circulated and reproduced in interaction with players. Features such as visual reality, interactivity, and immersion provided by technological developments distinguish digital games from traditional media forms; they make them potent tools for visual culture, political narratives, and cultural ideologies. In digital games, players actively participate in scenarios based on war, conflict, and violence; this participation process can lead to psychosocial outcomes such as legitimization of violence, normalization of othering, and even internalization of hate speech. In this context, digital games are a content consumption area and a meaning production medium. These representations, which pave the way for players to develop subconscious or overt prejudices about Islam and Muslims, can become a part of social perception over time.

This study selected some violent digital games that are highly popular among young users, which the Ministry of Youth and Sports also highlighted as samples. The research was conducted using a qualitative content analysis method based on both direct game experience and literature review. In the selected digital games, it has been observed that Muslim holy places, religious symbols, or names are constructed in the context of conflict, destruction, and terror; this turns into a direct or indirect humiliation towards Islamic values. In some scenes, sacred elements such as mosques, the Quran and the Masjid al-Nabawi are positioned as vulnerable to attack. At the same time, some characters clearly bear Muslim names and are labeled as "enemy", "target" or "terrorist". The findings show that digital games not only reproduce Islamophobic perceptions, but also that these games can be used as tools for propaganda and militant recruitment by some radical groups. In particular, the removal of religious concepts such as "jihad", "martyrdom", and "caliphate" from their context and their association with vio-

lence both distorts the core values of Islam and causes young players to develop a negative awareness towards such concepts.

The sound effects, character behaviors, and dialogue used in digital games are crucial components not only of narrative but also of cultural representation. The stereotyping of certain cultural and religious groups in popular first-person shooter games, from effects to visuals, perpetuates the derogatory representations of the cultural values of Muslim societies, which are positioned as "other" from a Western-centric perspective within the framework of Orientalism, a continuation of medieval Islam. In this context, digital games become both a vehicle for Western-centric, othering narratives and a medium used by some radical organizations to disseminate their ideological discourses. Therefore, digital games function as a two-way online ideological apparatus for both the reproduction of Islamophobic narratives and the dissemination of radical ideologies.

In conclusion, this study reveals how digital games are strategically used in circulating Islamophobic discourses and the effects of this process on individual and social perception. As media products where ideological representations and cultural codes are invisibly conveyed, digital games have become powerful tools in the new media age in which Islamophobia is both reproduced and legitimized. In these games, symbols or places sacred to Muslims (such as mosques, crescents, minarets, the call to prayer, the Quran, and Arabic script) are particularly chosen. The use of these visuals within a war setting allows Islam and violence to be equated and can contribute to the formation of Islamophobic prejudices by equating Islamic identity with negative actions. In this context, violence is inflicted on Muslims by marginalizing them, thus making them the subjects of a new form of racism: cultural racism.

Keywords: History of Religions, Islamophobia, Digital Games, Violence, Stereotyping.

Giriş

İslamofobi kavramı, tarihsel süreç içerisinde farklı bağlamlarda tartışılmış olmakla birlikte, özellikle 11 Eylül 2001 saldırılarının ardından küresel düzeyde yaygınlık kazanmış ve sosyolojiden uluslararası ilişkilere, psikolojiden siyaset bilimine kadar pek çok disiplinde kapsamlı biçimde ele alınan bir konu haline gelmiştir. Batı dünyasında bu kavram etrafında inşa edilen ve yaygınlaştırılan, şiddet ve fundamentalizm eksenli İslam imajı, tarihsel olarak Doğu-Batı karşılaşmalarına dayanan "barbar Müslüman" retoriğinin güncel bir devamı niteliğindedir. Günümüzde bu söylem, özellikle dijital medya araçları aracılığıyla kamuoyunu etkileme ve yönlendirme bağlamında önemli bir rol oynamaktadır.

Teknolojik gelişmeler ve iletişim araçlarının çeşitlenmesiyle birlikte, şiddet olgusu da daha görünür ve yaygın hale gelmiş; dijital ortamlar bu söylemlerin dolaşıma sokulduğu başlıca mecralar arasında yerini almıştır. Bloglar, forumlar, görsel paylaşım siteleri,

sosyal medya ağıları ve kullanıcı tabanlı sözlükler gibi platformlar, bireylerin içerik üretimine aktif biçimde katıldığı yeni medya alanlarını oluşturmuştur. Bu mecralardan biri olan dijital oyunlar, özellikle genç kuşaklar arasında geleneksel oyun biçimlerinin yerini alan, etkileşimli yapısıyla dikkat çeken ve dijital kültürün temel yapı taşlarından biri haline gelen bir ifade biçimi olarak öne çıkmaktadır.

Dijital oyunları yeni medyanın diğer mecralarından ayıran en temel özelliklerden bir tanesi kullanıcının pasif bir izleyici değil, doğrudan etkileşime geçen aktif bir katılımcı olarak sürece dâhil etmesidir. Dijital oyunlarda, genelde oyuncular, günlük hayatlarında normalde bulamayacakları kadar çok fazla kişi ile birlikte interaktif bir şekilde gerçeğe benzeyen savaşların içinde yer almaktadır. Oyuncular, burada özellikle hayatta kalmak için ihtiyaç duyduğu güçlü olma duygusunu yaşamaktadır. Dijital savaş oyunlarında oyuncu, gerçek savaşın aksine yaralanma ve ölüm riski olmadığından tekrar tekrar ölebilir veya öldürebilir. Dolayısıyla oyuncular, gerçek hayatta deneyimlemeleri mümkün olmayan senaryoları herhangi bir fiziksel ya da psikolojik bedel ödemeksizin tecrübe edebilmektedir. Bu nedenle dijital oyunların küresel ölçekte yoğun ilgi görmekte ve milyonlarca kullanıcıya ulaşarak büyük bir pazar haline gelmektedir.¹

Dijital oyunlar, sadece eğlence aracı olmanın ötesinde, ideolojik ve kültürel söylemlerin aktarımında etkili bir medya aracı olarak işlev görmektedir. Bu bağlamda, İslamofobi olgusu da bazı dijital oyunlarda doğrudan, bazılarında ise dolaylı biçimde işlenmekte; böylece oyuncuların İslam'a ve Müslümanlara ilişkin tutum, algı ve davranışlarının şekillenmesinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Söz konusu oyunlar aracılığıyla yalnızca İslam dini değil, aynı zamanda belirli kültürel kimlikler, etnik gruplar, ideolojiler ve siyasi yaklaşımlar hakkında da propagandaya dayalı içerikler sunulmakta ve bu içerikler hedef kitleye sistematik biçimde aktarılmaktadır. Bazı dijital oyunlarda Müslüman karakterlerin sistematik biçimde şiddet, terör ya da barbarlık ile özdeşleştirilmesi, bu tür içeriklerin İslamofobik tutumları yeniden üretmesine ve meşrulaştırmasına zemin hazırlamaktadır. Ayrıca, kimi oyunlarda İslam'ın kutsal de-

¹ Halide Nur Özüdoğru Erdoğan, "Dijital Oyunlarda İslam Karşıtlığı", *Atatürk Üniversitesi Yayınları*, 26/1 (2022), 164.

ğerlerinin alaya alınması ya da sembollerinin aşağılayıcı biçimde kullanılması, İslam karşıtı korku ve düşmanlığın pekiştirilmesine katkı sağlamaktadır. Bu tür temsil pratikleri, dijital oyunların ideolojik boyutunu görünür kılmakta ve kullanıcıların bilinçli ya da bilinçsiz düzeyde bu temsilleri içselleştirmelerine neden olabilmektedir.

Bu çalışmada, öncelikle İslamofobi kavramının kuramsal temelleri çizilerek konuya ilişkin teorik bir çerçeve sunulacaktır. Devamında, geleneksel ve dijital oyun kavramları karşılaştırmalı olarak ele alınacak, her iki türde de gözlemlenen şiddet unsurlarına odaklanılacaktır. Özellikle dijital oyunlarda tespit edilen İslamofobik içerikler ve bu içeriklerin kullanıcıların İslam dinine ve Müslümanlara yönelik algı ve önyargılar üzerindeki etkileri incelenecektir. Çalışmanın kapsamının sınırlılığı nedeniyle tüm dijital oyunların analizine gidilmemiş; bu bağlamda, Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından dikkat çekilen ve günümüzde özellikle genç kullanıcılar arasında yaygın şekilde oynanan şiddet temalı dijital oyunlar örneklem olarak seçilmiştir. Söz konusu oyunların derinlemesine analizinin, uzun süreli doğrudan deneyim gerektirmesi nedeniyle yalnızca belirli oyunlar doğrudan tecrübe edilerek değerlendirilmiş; diğerleri ise literatür taraması yoluyla incelenmiş ve bu oyunlara ilişkin mevcut akademik analizlerden faydalanılmıştır.

db | 861

1. İslamofobinin Kavramsal Çerçevesi

“İslamofobi” terimi, etimolojik olarak Arapça “İslam” kelimesi ile Yunanca “*phobos*” (korku) sözcüğünün birleşiminden türetilmiştir ve genel anlamda İslam’a yönelik irrasyonel korku ya da kaygıyı ifade etmektedir. “Fobi” kavramı, köken itibarıyla Yunan mitolojisinde “dehşet tanrısı” olarak bilinen *Phobos*’tan türemiştir ve psikolojik literatürde örümcek fobisi, agorafobi ya da sosyal fobi gibi belirli nesne, durum veya etkinliklere karşı geliştirilen yoğun, inatçı ve kişinin kendisi tarafından da çoğu zaman nesnel temelden yoksun görülen korku biçimlerini tanımlar.² Bu bağlamda fobi, genellikle gerçek bir tehditten ziyade vehmedilen bir tehlikeye karşı duyulan aşırı ve mantık dışı kaygı durumudur. Benzer şekilde, İslamofobi de herhangi bir somut gerekçeye dayanmaksızın, İslam ve Müslüman kimliğe karşı beslenen korku, güvensizlik duygusu ve kaçın-

² Selçuk Budak, *Psikoloji Sözlüğü* (Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 2009), 291.

ma eğilimini tanımlar.³ Bu korku, sıklıkla Batı toplumlarında yerleşik olan önyargılara, olumsuz medya temsillerine ve kültürel stereotiplere dayanır. İslamofobi, yalnızca korku duygusunu değil, aynı zamanda Müslümanlara yönelik aşağılama, dışlama ve suçlama eğilimlerini de içeren ön yargılı ve ayrımcı bir tutum biçimidir. Tıpkı diğer fobilerde olduğu gibi, İslamofobide de korkunun kaynağı gerçeklikten ziyade bilinçaltı varsayımlar, tarihsel önyargılar ve ideolojik anlatılarla şekillenmektedir. Bu durum, İslam'ın olduğu gibi tanınması ve anlaşılması önünde ciddi bir engel teşkil etmekte; fobinin kökeninde yatan irrasyonel kaygının fark edilmesini de zorlaştırmaktadır.⁴

İslam ve Batı arasındaki tarihsel ilişkilere bakıldığında, İslamofobinin temelinde yatan unsurların genellikle ayrımcılık, önyargı, ırkçılık ve ötekileştirme kavramları çerçevesinde değerlendirildiği görülmektedir. Ancak bu olguların ötesinde, özellikle Kuzey Amerika ve Avrupa toplumlarında, tarihsel süreç boyunca "öteki" olarak tanımlanan kimliklere karşı sürdürülen savaşlar ve düşmanlıklar da İslamofobik tutumların oluşumunda önemli bir rol oynamaktadır.⁵ Bu bağlamda, İslamofobi yalnızca din temelli bir korku ya da karşıtlık biçimi değil, aynı zamanda yabancıya duyulan sistematik korku ve nefretin bir tezahürü olarak da okunabilir. Dolayısıyla kavram, içerik ve işlev açısından zenofobi (*xenophobia*) ile doğrudan ilişkilidir ve bu nedenle İslamofobiyi, zenofobik söylem ve pratiklerin dinî kimlik üzerinden tezahür etmiş bir biçimi olarak değerlendirmek isabetli olacaktır.⁶

Soğuk Savaş dönemi boyunca, ABD ve Sovyetler Birliği arasındaki kutuplaşma, küresel siyasetin temel güç dengelerini belirlemiş ve dünya iki ana ekseninde şekillenmiştir. Ancak 1989'da Berlin Duvarı'nın yıkılması ve akabinde Sovyetler Birliği'nin dağılmasıyla birlikte, iki kutuplu dünya düzeni sona ermiş; bu durum, uluslara-

³ Hakan Olgun, "Tarihsel Bir Kurgu Ürünü Olarak İslamofoby", *Diyanet İlmi Dergi*, 44/3 (2008), 32.

⁴ Chris Allen, "Justifying Islamophobia: A post- 9/11 Consideration of the European Union and British Context", *American Journal of Islamic Social Sciences*, 21/3, (2004), 23.

⁵ Nathan Lean, *The Islamophobia Industry: How The Right Manufactures Fear of Muslims* (London: Pluto Press, 2012), 5.

⁶ Kadir Canatan, "İslamofobi ve Anti-İslamizm: Kavramsal ve Tarihsel Yaklaşım", *Batı Dünyasında İslamofobi ve Anti-İslamizm* ed. Kadir Canatan - Özcan Hıdır (Ankara: Eski Yeni Yayınları, 2007), 26.

rası sistemde önemli bir güç boşluğunun ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu gelişme, yalnızca jeopolitik bir dönüşüm yaratmakla kalmamış; aynı zamanda ideolojik düzlemde de yeni bir “öteki” arayışını beraberinde getirmiştir. Her ne kadar “öteki” kavramı sosyolojik bir zemine otursa da pratikte bu arayış yeni bir “düşman” inşası anlamına gelmiştir. Bu bağlamda, komünizmin çöküşü sonrası, Batı dünyasında İslam ve Müslümanlar, yeni tehdit unsuru olarak konumlandırılmış; daha önce var olan olumsuz söylemler bu dönemde daha görünür ve sistematik hale gelmiştir. Özellikle artan mülteci ve sığınmacı hareketliliğine maruz kalan Batı toplumları, bu süreci İslam dünyasından gelen kültürel ve demografik bir tehdit olarak algılamaya başlamıştır. Bu algı, 11 Eylül 2001 sonrasında daha da derinleşmiş ve İslamofobik söylemler sadece dini değil, aynı zamanda seküler güvenlik, kültür ve medeniyet söylemleriyle de iç içe geçerek yeni bir düşman tasavvurunun oluşmasına zemin hazırlamıştır. Geline nokta Müslüman kimliği, yalnızca bir tehdit unsuru değil; aynı zamanda Batı’nın değerler sistemine karşı konumlandırılan sorunsal bir öteki ve doğrudan bir “düşman” figürüne dönüşmüştür.⁷

“İslamofobi” terimi, günümüzdeki anlamıyla ilk kez 1992 yılında oryantalist Etienne Dinet tarafından kaleme alınan bir makalede kullanılmıştır. Dinet, bu ifadeyi Batı’da İslam’a ve Müslümanlara yönelik önyargılı tutumları tanımlamak amacıyla gündeme getirmiştir.⁸ 1990’lı yıllardan itibaren kavram, özellikle Batı Avrupa’da yaşayan Müslümanların karşılaştığı ayrımcılık, dışlama ve düşmanlık pratiklerini ifade eden bir söylem olarak toplumsal ve akademik dilde yer edinmeye başlamıştır. İslamofobi teriminin yaygın biçimde tanınması ve kuramsal bir çerçevede tartışmaya açılması ise 1997 yılında Runnymede Trust tarafından yayımlanan Islamophobia: A Challenge for Us All başlıklı raporla gerçekleşmiştir. Mezkûr raporda İslamofobi, “Müslümanlara yönelik temelsiz korku ve hoşnutsuzluğu içeren bir dünya görüşü” olarak tanımlanmakta ve bu tutumun sosyal hayatta ayrımcılık, dışlayıcılık ve ötekileştirme gibi somut sonuçlara yol açtığı vurgulanmaktadır. Bu rapor, kavramın politik, kültürel ve toplumsal yönlerinin sistematik biçimde ele alındığı ilk

⁷ Merve Ar, *İslamofobinin Dini ve Kültürel Kökenleri* (Ankara: İlahiyat Yayınları, 2023), 23.

⁸ Etienne Dinet, “L’Orient vu de l’Occident,” Paul Guethner, Rue Jacob, Paris 1922.

çalışmalardan biri olarak kabul edilmektedir ve İslamofobiye ilişkin çağdaş literatürün şekillenmesinde önemli bir dönüm noktasıdır.⁹

Günümüzde blog yazarlarından aşırı sağ eğilimli siyasetçilere, radikal dinî söylem taşıyan liderlerden dindar Siyonist çevrelere kadar uzanan geniş bir yelpazede, Batı’da İslam algısının biçimlenmesinde etkili olan çeşitli aktörler bulunmaktadır. Bu aktörlerin paylaştığı ortak temel zihniyet, tarihsel olarak oryantalist Batı perspektifine dayanmaktadır. Bu perspektif, İslam’a dair gerçeklikten uzak ve çoğu zaman indirgemeci olan bir tasavvur üzerinden hareket etmekte; zamanla farklı önyargı ve yanlış anlamalarla beslenerek kalıtsal bir korku ve tehdit algısına dönüşmektedir. Oryantalizmin beslendiği bu düşünsel zemin, yalnızca tarihsel dönemlerle sınırlı kalmayıp günümüzde de ideolojik bir söylem biçimi halini almıştır. Söz gelimi Orta Çağ Avrupa’sında, Müslümanlar “kâfir” olarak tanımlanarak Haçlı Seferleri meşrulaştırılmış; bu süreçte oluşan İslam imajı, dini gerekçelere dayalı bir “öteki” kurgusunun temelini oluşturmuştur. Benzer şekilde, modern dönemde de İslam, bu kez “terör” ile özdeşleştirilerek yeni bir ötekileştirme biçimi üretilmiş; Müslüman kimliği, küresel güvenlik söylemleri bağlamında tehdit olarak kodlanmıştır. Bu durum, tarihsel süreklilik gösteren bir zihinsel kalıbın güncellenmiş versiyonu olarak değerlendirilebilir. Zira İslam’ı yorumlama biçimleri değişmiş gibi görünse de bu yorumları inşa eden zihniyetin önyargılı, indirgemeci ve dışlayıcı yapısı büyük ölçüde aynı kalmıştır.

2. Dijital Oyun ve Şiddet

Türk Dil Kurumu’nun *Türkçe Sözlüğü*’nde oyun, “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” şeklinde karşılık bulmaktadır.¹⁰ Farklı diller ve kültürlerde ‘oyun’ kavramının sözlük anlamları incelendiğinde, bu terimin insan yaşamının çeşitli evrelerinde gerçekleştirilen eylemleri ya da kültüre özgü pratikleri ifade eden çok sayıda farklı sözcükle karşılandığı görülmektedir. Antik medeniyetlerden günümüze dek çeşitli biçimlerde oynanan oyunlar, kimi zaman dini ritüellerle, kimi zaman ise toplumsal yapılar aracılığıyla kültürlerarası etkileşime zemin hazırlayan özgün bir nitelik taşımaktadır. Bu yönüyle oyunlar, insanlık

⁹ Bkz: Runnymede Trust, “Islamophobia: A Challenge For Us All (1997)”, 2 <http://www.runnymedetrust.org/uploads/publications/pdfs/islamophobia.pdf>

¹⁰ Türk Dil Kurumu Sözlükleri, “Oyun” (Erişim 10 Ekim.2023).

tarihindeki sosyalleşme pratiklerinin ve toplumsal dönüşüm süreçlerinin merkezinde yer alarak, kültürle birlikte şekillenen oluşumsal bir kimliğe sahiptir.¹¹ Mücadele heyecanı, şansa duyulan ilgi, simülasyon ya da taklit yoluyla temsilin sunduğu haz ve ekstrem deneyimlerin çekiciliği, oyunların temel karakteristikleri olarak öne çıkmakta ve bu özellikler sosyal yaşamın farklı alanlarına yansımaktadır. Bu bağlamda, medeniyetlerin evrimini oyunlar üzerinden analiz etmek mümkün hale gelmektedir.¹²

Genellikle boşa geçirilen zaman veya eğlence aracı olarak görülen oyunlar aynı zamanda çocuğun kendini ifade etmesine olanak tanıyan, potansiyelini kullanarak yeteneklerini geliştirebildiği ve duygusal ile motor becerilerini ortaya çıkarabildiği aktif ve doğal bir öğrenme ortamı ifade eder.¹³ Bu anlamda oyunlar çocukların karar vermelerine, çevrelerini tanımlarına, problem çözme becerisi edinmelerine yardımcı olan, onların sosyal ve zihinsel becerilerini ve iletişim becerilerini geliştiren, kendilerini anlaşılır şekilde ifade etmelerini sağlayan, çok önemli bir araçtır.¹⁴

Toplumsal yapıda meydana gelen köklü değişimler, kültürel dönüşümleri de beraberinde getirmektedir. Eğitim sistemlerinin tarihsel evrimi, toplumsal cinsiyet rollerinin sürekli olarak yeniden biçimlendirilmesi, yetişkinlerin oyun ve çocuk algısı ile geleneksel den moderne uzanan medya unsurlarının çocuklar üzerindeki etkisi gibi çeşitli faktörler, oyun ve oyun davranışlarını şekillendirmektedir.¹⁵ Teknolojinin hızlı değişimi ve gelişimi oyunların da boyut değiştirmesine neden olmuştur. Geçmişte oyunlar sokaklarda, kapı önlerinde ve bahçelerde gerçekleşirken, günümüzde evlerde, internet kafelerde yahut da kişisel bilgisayarlarda oynanan dijital oyunlara evrilmiştir. İlk kez 1962 yılında Steve Russell tarafından geliştirilen 'Spacewar' adlı oyun, dijital bilgisayar oyunlarının öncülerinden biri olarak kabul edilmektedir. Bilgisayar oyunlarının yaygınlaşmaya başladığı bu erken dönemde üretilen oyunlar gerek etkile-

¹¹ Sait Gülsoy, "Oyun, Kültür ve Zaman", *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 62, (2019), 318.

¹² Gülsoy, "Oyun, Kültür ve Zaman", 325.

¹³ Mine Mangır-Yaşare Aktaş, "Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi", *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 26, (1993).

¹⁴ Seda Yalçın, Yasemin Bertiz, "Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma, *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3/1, (2019), 29.

¹⁵ Gülsoy, "Oyun, Kültür ve Zaman", 330.

şim düzeyi gerekse grafiksel nitelikleri bakımından günümüz oyunları kıyaslandığında oldukça sınırlı bir yapıya sahiptir. Ancak günümüzde geliştirilen dijital oyunlar hem görsel tasarım hem de kullanıcı etkileşimi açısından önemli ölçüde ilerleme kaydederek önceki dönem oyunlarına göre çok daha gelişmiş bir düzeye ulaşmıştır. Ayrıca bu oyunların çevrimiçi oynanabilir hale gelmesi ve aynı anda pek çok kullanıcının oyuna dâhil olması, çok gerçekçi sahneler sunabilmektedir.¹⁶

Dijital oyunların hem olumsuz hem de olumlu etkileri söz konusudur. Söz gelimi, görsel dikkatin yanı sıra el-göz koordinasyonunun gelişimine katkı sağladığı ve bilgisayar kullanım becerilerinin kazanılmasını kolaylaştırdığı yönünde olumlu etkiler dile getirildiği gibi bu görüşlere dijital oyun müdahalelerinin ruhsal hastalıklara bağlı belirtilerin azaltılmasında faydalı olabileceği de eklenmektedir.¹⁷ Yine bazı çalışmalar bu oyunların akademik ve dil becerilerini arttırdığına yönelik doneler verirken bazıları da ergenlerin psikolojik değerlendirilmelerinde ve terapi sürecinde kullanılabileceğini göstermiştir.¹⁸ Dijital oyunların bazı olumlu yönleri bulunsa da, bu oyunları oynayan gençlerin davranışları ve beyin aktivitelerine ilişkin yapılan gözlemler, dijital oyunların sanıldığı kadar zararsız olmadığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, söz konusu oyunların bağımlılık riski taşıdığı, çocukların ve gençlerin hem davranışsal eğilimlerini hem de nörolojik gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebileceği yönündeki görüşler giderek yaygınlaşmıştır.¹⁹ “Bağımlılık” yapılan araştırmalarda dijital oyunların en olumsuz özelliği olarak karşımıza çıkarken onu aşağıdaki olumsuz etkiler izlemektedir:

866| db

¹⁶ Erdal Yılmaz-Kürşat Çağıltay, “Elektronik Oyunlar ve Türkiye”, (2004), [http://simge.metu.edu.tr/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf] (Erişim 20 Ekim 2023).

¹⁷ Ayrıntılı bilgi için Bk. Haluk Yavuzer, *Doğum Öncesinden Ergenlik Sonuna Kadar Çocuk Psikolojisi* (İstanbul: Remzi Kitabevi, 2024); Jane M.Healy, *Bağlantı Doğru mu? Bilgisayarlar Çocuklarımızın Zihnini Olumlu ve Olumsuz Yönde Nasıl Etkiliyor?* (İstanbul: Boyner Yayınları, 1999).

¹⁸ Zsafia K. Takacs, Elise K. Swart, and Adriana G. Bus, “Benefits and Pitfalls of Multimedia and Interactive Features in Technology-Enhanced Storybooks: A Meta-Analysis”, *Review of Educational Research*, 85/4, (2015), 698-739.

¹⁹ Gözde Bahar Kars, *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi* (Ankara: Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2010), 4.

- Şiddet içeren oyunlar saldırgan düşünce, duygu ve davranışları artırıyor.
- Şiddet içeren oyunlar oyuncuları şiddete karşı duyarsızlaştırıp, empatiyi ve yardım etmeyi azaltıyor.
- Yapıcı ve olumlu davranışları zayıflatırken, sosyal etkileşimlerde manipülatif ve sömürücü eğilimlerin artmasına zemin hazırlayabiliyor.
- Okul performansı ve ders notlarında düşüş gözlemleniyor.
- Oyuncuların gerçeklik algılarını tahrip ederek intihar etmelerine sebep olabiliyor.
- Saldırgan davranışlar oluşturabildiği gibi fiziksel saldırganlığa göz yummayı normalleştirebiliyor.
- Video oyunları dikkat sorunlarını şiddetlendirebiliyor, düşmanlık duygularını ve kaygı düzeyini arttırabiliyor.²⁰

Öte yandan çocuklar dijital oyunlarla vakit geçirirken eş zamanlı olarak oyun karakterleriyle özdeşleşmektedir. Bu durum ise çocukların oyundaki şiddet unsurlarından etkilenmelerine yahut da şiddeti meşru görmeleri gibi durumlara neden olmaktadır. Dolayısıyla, oyuncular dijital oyunlar aracılığıyla hem şiddetin faili hem de mağduru olabilmektedir. Şiddetin faili olduklarında, kazandıkları puanlar ya da edindikleri yeni silahlar aracılığıyla ödüllendirilirken; mağdur konumuna düştüklerinde, seviye kaybı yaşamakta ya da oyundan elenmektedirler. Mağdur konumundayken en ağır ceza oyun dışı kalmaktan ibaret olacağı için gerçekçi bir yaptırım söz konusu değildir. Gerçekleştirdiği şiddet ise cezalandırılmayı gerektiren bir durum olmaktan çıkıp tam tersi ödüllendirilen bir duruma dönüşeceği için, birey ve özellikle de çocuklar için şiddet yüceltici bir değere dönüşecektir.²¹

²⁰ Detaylı bilgi için bkz: Ayten Doğan Keskin-Neriman Aral, "Positive and Negative Aspects of Digital Games from the Perspective of Adolescents", *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 12/67, (2022) 545, 543-557; Kars, *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*.

²¹ Saniye Vatandaş, "Şiddet ve Dijital Oyunlar (Şiddetin Dijital Oyunlar Üzerinden Deneyimlenmesi)", *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder)*, 9/1, (2021), 410.

3. Dijital Oyunlar ve İslamofobi

Kitle iletişim araçları, bireyleri yalnızca eğlendirmek ve hoşça vakit geçirmelerini sağlamakla kalmaz; aynı zamanda toplumsal algıların inşasında önemli roller üstlenir. Toplumlar, doğrudan deneyimleme imkânı bulamadıkları diğer toplumları, sinema, gazete ve televizyon gibi popüler kültür araçları aracılığıyla tanımlamakta ve bu sayede algı dünyalarına dâhil etmektedir. Bu bağlamda, medyada yer alan Müslüman toplumlara yönelik olumsuz haber ve yorumlar, İslam'ın yaşam ve inanç biçimleri hakkında doğrudan bilgisi olmayan bireylerde bile, özellikle Batı toplumlarında, bir tür 'İslam korkusu' veya tedirginliği geliştirilmesine neden olabilmektedir.

Küresel ölçekte yaşanan teknolojik gelişmelerin kitle iletişim alanına yansımalarıyla birlikte, medya günümüzde toplum üzerindeki en etkili güçlerden biri hâline gelmiştir. Bu etkinin kapsamı yalnızca bireylerle sınırlı kalmayıp, toplumsal yapının bütününe nüfuz edebilecek bir potansiyele sahiptir. Medya; toplumsal yapıyı, sosyal düzeni ve bireyler arası ilişkileri yeniden inşa etme, dönüştürme ve anlamlandırma kapasitesine sahip güçlü bir araç konumundadır.²² Medyanın etkisiyle bu algı derinleşmekte ve Avrupa toplumlarında İslam'a ve Müslümanlara yönelik olumsuz imaj hızla yaygınlaşmaktadır. Bu bağlamda, medyanın kullandığı semboller, göstergeler, temsiller, söylemler ve görsel materyaller yalnızca bilgi aktarmakla kalmaz; aynı zamanda kamusal algıyı yeniden inşa eder, toplumsal gerçekliği şekillendirir ve ona yeni anlam boyutları kazandırır.²³

Batı dünyasının İslam'a dair kurguladığı “kılıç yoluyla yayılmış, şiddete dayalı, irrasyonel, mensuplarının dünyevi ve şehvi arzularını kamçılayan, ötekini asimile ve son tahlilde yok etmeyi hedefleyen bir din” algısı, geleneksel medyanın etkisini sürdürmesiyle birlikte özellikle 2000'li yıllardan itibaren islamofobik söylemlerin yaygınlaşmasında yeni medya alanının bir parçası olarak yükselen dijital medya ve sosyal medya platformları yoluyla, halkı kışkırtmak adına büyük bir rol üstlenmektedir. Geleneksel medya, yazılı basın (gazete, dergi) ile görsel-işitsel yayıncılık alanlarını (radyo, televiz-

²² Merve Ar, “Sosyal Medyada İslamofobik Yansımalar”, *Dijitalleşme ve Din: Teorik Yaklaşımlar ve Uygulama Örnekleri*, ed. İhsan Çapçioğlu - Fatma Çapçioğlu (İstanbul: Kriter Yayınevi, 2022), 516.

²³ Hasan Gökmen, *Avrupa'da Müslümanlar ve İslamofobi: Hollanda Örneği*, (Kahramanmaraş: Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2001), 37.

yon) içeren, tarihsel olarak yaygın ve klasik iletişim kanallarını ifade edilen araçlar tıpkı evlerde oynanan geleneksel oyunlar gibi genellikle tek taraflı iletişimin olduğu yerlerdir. Dijital oyun alanları ise video veya fotoğraf yüklenebilen, herkesin ortaklaşa yazabildiği, yorum yapabildiği, diğer oyuncularla multiplayer (çoklu oyunculu) oynama imkânı sağlayan ve daha pek çok formatı içinde barındıran bir sahadır. Dolayısıyla geleneksel oyun ortamlarından farklılık gösteren dijital oyunlar, yüksek düzeyde katılımcılık, etkililik ve etkileşim özellikleriyle ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda dijital oyunlar, yalnızca yapay zekaya karşı oynanan bireysel deneyimlerin ötesine geçerek, internet teknolojilerinin sunduğu imkânlarla küresel ölçekte kullanıcıların eş zamanlı veya karşılıklı etkileşim içinde bulunabildiği bir platforma dönüşmüştür. Ayrıca, oyunların oynandığı donanımlarda gerçekleşen teknolojik gelişmeler doğrultusunda, mobil cihazlar (cep telefonları ve tabletler) aracılığıyla zaman ve mekân kısıtlaması olmaksızın hem çevrimiçi sosyal ağlar üzerinden hem de çevrimdışı biçimde oyunlara erişim sürekli hale gelmiştir.²⁴ Ayrıca, kullanıcılar genellikle teknik bilgi veya yüksek maliyet gerektiksizin, bir akıllı telefon aracılığıyla hedef kitleleriyle iletişim kurma ve etkileşimde bulunma imkânına sahiptir. Ancak, tüm bu paylaşımlar zaman zaman ötekileştirme ve nefret söylemine dönüşebilmektedir.²⁵

db | 869

Bireylerin dijital oyunlara dahil olurken, oyun içeriği ve karakterlerle bu denli yoğun bir bağ kurup davranışlarına yansıtmaları, bu oyunların içeriğinin önemini artırmaktadır. Ötekileştirme, ırkçılık, şiddet, cinsiyetçilik ve pornografi gibi çeşitli temalar barındıran bu oyunlar, birçok ülkede yaş sınırlamalarından tamamen yasaklamaya kadar çeşitli düzenlemelere tabi tutulmuş olsa da günümüzde erişimin genişliği nedeniyle milyonlarca kullanıcıya ulaşmaları engellenememiştir. Bu bağlamda islamofobik unsurlar ve semboller dijital oyunlar içerisinde bazısında doğrudan bazısında ise örtük bir şekilde işlenmektedir ve oyun oynayan kitleler arasında bu doğrultuda tutum, tavır veya davranışların gelişmesine zemin hazırlanmaktadır.²⁶ Bu oyunlar aracılığıyla belirli bir kültürün, ırkın, dinin, ideolojinin veya siyasi görüşün benimsenmesine yönelik propagan-

²⁴ Mustafa Cıngı, "Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı", *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 1/1, (2018), 50.

²⁵ Ar, *İslamofobinin Dini ve Kültürel Kökenleri*, 325.

²⁶ Cıngı, "Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı", 51.

da gerçekleştirilmektedir. Örneğin, kimi zaman Müslümanlar terörle, kimi zaman barbarlık, ikiyüzlülük veya şehvetle özdeşleştirilmekte; bazen de İslam dininde kutsal sayılan unsurlar alay konusu yapılarak bu korku ve düşmanlık duyguları beslenmektedir.²⁷

Dijital oyunların bireyde uyandırdığı gerçeklik algısının boyutlarını ortaya koyan güncel ve çarpıcı bir örnek, 15 Mart 2019 tarihinde Yeni Zelanda'nın Christchurch kentindeki Al Noor ve Linwood camilerinde cuma namazı sırasında Müslümanlara yönelik gerçekleştirilen terör saldırısıdır. Brenton Tarrant adındaki terörist, taşıdığı kamera ile adeta bir savaş oyununun içindeymiş gibi hedef aldığı Müslümanları katletmiş, üstelik saldırgan, gerçekleştirdiği terör eylemini sosyal medya hesabı üzerinden canlı olarak yayınlamıştır. Kayıt altına alınan görüntülerde, yanında beş farklı silahla seyahat ettiği ve bu esnada müzik dinlediği gözlemlenmiştir. Eylemin kurgusal yapısı ve uygulama biçimi, dijital savaş oyunlarını andırmakta; saldırganın silah şarjörünü defalarca değiştirmesi ve araçtan inerek camiye girer girmez ateş açması bu benzerliği pekiştirmektedir. Ayrıca, saldırıda kullanılan silahların üzerinde daha önce dünyanın farklı bölgelerinde Müslümanlara yönelik saldırılar gerçekleştirmiş kişilerin isimlerinin yer alması, eylemin ideolojik boyutuna işaret eden dikkat çekici bir unsurdur. Saldırgan, kendisini "28 yaşında beyaz bir erkek olarak" tanımlamış ve gerçekleştirdiği eylemi, dijital savaş oyunlarını andıran bir biçimde kurgulamıştır. Saldırının hedefinde, İslam dinine ait semboller olan cuma namazı vakti, cami mekânı ve ibadet hâlindeki Müslüman bireyler yer almıştır.²⁸ Saldırgan Brenton Tarrant, yaklaşık iki yıl süresince planladığı saldırıya ilişkin kaleme aldığı manifestosunda, eylemini gerçekleştirme gerekçeleri arasında Müslümanları "istilacı" olarak görmesini ve Batılı toplumlara bu toprakların kendilerine ait olduğunu göstermek, ayrıca Müslümanların bu coğrafyaları hiçbir zaman ele geçiremeyeceklerini kanıtlamak amacı güttüğünü belirtmiştir.²⁹

3.1. Dijital Oyunlardaki İslamofobik Yansımalar

Dijital oyunlarda sıklıkla rastlanan İslamofobik öğelerde genellikle Müslüman karakterler "terörist", "aşırı", "ilkel" ya da "barbar"

²⁷ Cıngı, "Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı", 56.

²⁸ Özudoğru Erdoğan, "Dijital Oyunlarda İslam Karşıtlığı", 165.

²⁹ Atilla Arkan, "Yeni Zelanda Saldırısı, Saldırganın Manifestosu ve Anlamı", *Seta* (21 Mart 2019).

olarak temsil edilmektedir. Bu karakterlerin başörtülü kadınlar, sakallı ve sarıklı erkekler gibi görsel sembollerle donatılmakta ve bu temsil tarzı üzerinden bir dinî kimlik inşa edilmektedir. Bazı oyunlarda doğrudan İslam’a ait kutsal mekânlar (camiler), semboller (hilal, minare, ezan sesi) ya da metinler (Kur’an ayetleri) bir savaş atmosferi içerisinde yer almakta veya saldırıya uğramaktadır. Bu durum, hem dini değerlere yönelik bir saygısızlık içermekte hem de İslamofobik korku ve öfke temsillerinin meşrulaştırılmasına katkı sunmaktadır. Müslüman isimlere sahip karakterler, cami çevrelerinde konumlandırılmış hedefler veya Arapça konuşan militan gruplar oyunda düşman figürü olarak kurgulanmakta ve oyuncu bu figürleri etkisiz hâle getirerek puan, seviye ya da silah gibi ödüller kazanmaktadır. Oyuncular bu sembollere zarar vererek ilerleme kaydetmekte, bu da inanç sistemlerine yönelik tahkir edici bir temsiliyetin oyun aracılığıyla sunulmasına neden olmaktadır. İslamofobik şiddet temsilleri yalnızca anlatı düzeyinde değil, oyunun etkileşimli yapısında da kendisini göstermektedir. Oyunun geçtiği coğrafyalar ise çoğunlukla savaşla harap olmuş, duvarlarında Arapça yazılar olan yahut da çöl ortamlarıyla çevrili Müslüman ülkeler olarak kurgulanmaktadır. Bu temsil biçimi, Doğu toplumlarının Batı’ya kıyasla geri kalmış, şiddet eğilimli ve tehdit unsuru olduğu yönündeki oryantalist algının dijital alandaki bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

Dijital oyunların İslamofobik algı oluşturmak üzerindeki etkisini ele aldığımız bu kısımda T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın 2016 yılında ortaya koyduğu rapordan yararlanılarak öne çıkan bazı İslamofobik içerikli oyunlar ele alınacaktır. Bu çerçevede, Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından dijital oyunlarda yer alan İslam karşıtı söylem ve temalara ilişkin toplumsal farkındalık oluşturmak amacıyla “*Oyunlarda İslamofobi*” adlı bir internet platformu oluşturulmuştur.³⁰ Söz konusu platformda, İslamofobik unsurlar barındırdığı tespit edilen 19 dijital oyun hakkında bilgiler sunulmakta; her bir oyunla ilgili olarak çıkış tarihi, üretildiği ülke, geliştirici firma gibi temel verilerin yanı sıra, oyunun İslam karşıtı olarak değerlendirilme gerekçelerine dair açıklamalara da yer verilmektedir. Ayrıca platformda, İslamofobi olgusuna dair genel bilgilendirici içerikler ve kullanıcıları bilinçlendirmeye yönelik çeşitli uyarılar bulunmaktadır.

³⁰ Bakanlığın ilgili web sitesi için bakınız: “Oyunlarda İslamofobi” (Erişim 10 Nisan 2025).

dır.³¹ Bu oyunlar içerisinde İslamofobik unsurları tespit ettiğimiz ve aktaracağımız ilk oyun *Call Of Duty 2* oyun serisidir.

Call of Duty 2, Infinity Ward tarafından geliştirilen ve Activision tarafından 25 Ekim 2005 tarihinde yayınlanan bu oyun Microsoft Windows için piyasaya sürülmüştür. Daha sonra Xbox 360 sürümü de 22 Kasım 2005'te çıkmıştır. *Call of Duty* serisinin ikinci ana oyunu olan bu oyun II. Dünya Savaşı'nı konu almaktadır. Hem tek oyunculu hem de çok oyunculu modlarıyla büyük ilgi görmüştür. Oyunda II. Dünya Savaşı bağlamında geçen bir görev sırasında, düşman keskin nişancısının konuşlandığı bir minarenin topçu ateşiyle yıkılması İslamofobik unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. (Bk. Resim 1) Bu sahne savaşın yıkıcılığını ve çatışma sırasında sivil ve dini yapıların da hedef olabileceğini vurgulamak amacıyla kurgulanmış olarak yansıtılsa da işin aslı kullanıcıların bilinçaltında dini semboller üzerinden İslam'ın yıkılıp tahrip edilmesi gereken bir düşman olduğu algısı meşrulaştırılmaktadır.

872| db

Resim 1: *Call of Duty 2* Oyununda Minareye Yönelik Saldırının Görselleştirildiği Sahne



Call of Duty: Black Ops 2 adlı video oyununda ise, Müslüman karakterler terörist figürler olarak betimlenmekte ve gelişmiş savaş teknolojileri aracılığıyla küresel bir tehdit unsuru olarak sunulmaktadır. Oyundaki çeşitli mekânlarda ise 'Allah' ve 'Muhammed' lafızlarının duvarlara yazılı olduğu görülmektedir. Özellikle Lahor bölgesinde geçen "The Fallen Angel" adlı görevde, oyuncuların Pakistanlıları hedef alması ve ISI (Inter-Services Intelligence) ajanlarıyla

³¹ Gençlik Spor Yayınları, "Oyunlarda İslamofobi" (Erişim 10 Nisan 2025).

çatışması, bazı çevrelerde İslamofobik olarak değerlendirilmiştir. Pakistan’da bu içerik nedeniyle oyun hem İslamofobik yönüyle hem de oyunun senaryosunda Pakistan’ın güçsüz gösterilmesi sebebiyle 2013 yılında yasaklanmış ve terörist olarak gösterilen Pakistan vatandaşları eleştirilmiştir.³² Oyun içerisinde yer alan yuvarlak çerçeve içindeki tezhip sanatına ait bir eserde, ‘Allah’ lafzının yer aldığı gözlemlenmektedir. Oyuncunun bu esere nişan alması ise, dini sembollerin temsil biçimi ve kullanım bağlamı açısından tartışmalı bir durum ortaya koymaktadır. Oyuncunun oyun mekaniği gereği bu dini sembole silah doğrultması (Bk. Resim 2), İslam kültürüne ait kutsal sembollerin dijital oyunlarda temsili bağlamında ciddi tartışmaları beraberinde getirmektedir. Bu durum, hem dini hassasiyetlerin gözetilmemesi hem de kültürel sembollerin bağlamından kopararak araçsallaştırılması açısından eleştirilmeye açıktır.

Resim 2: Call of Duty: Black Ops 2 Oyununda, 'Allah' Lafzının Geçtiği Bir Noktaya Silahla Nişan Alındığı Bir Sahne



db | 873

Call of Duty: Modern Warfare 2 adlı oyunun bir bölümünde, oyuncu karakterin girdiği bir evin banyosunda, klozetin üzerinde yer alan çerçevede “Allah güzeldir ve güzel olanı sever” anlamındaki bir hadis-i şerifin bulunduğu görülmektedir (Bk. Resim 3). Oyunda harabe bir yapının tuvaletinde yer alan duvar üzerinde hadis-i şerifin kullanılması, İslami sembollerin mekânsal bağlam içinde olumsuz bir şekilde konumlandırıldığı izlenimini uyandıran, dini metnin sembolik değerini doğrudan etkileyen bir yerleştirme

³² Hürriyet, “Dünyanın En Popüler Video Oyununa Dev Yasak” (24 Ocak 2013)

biçimidir. Bu tür yerleştirmelerde, dijital oyunlarda kültürel ve dini içeriklerin temsili konusunda etik ve estetik sorumlulukları gündeme getirmenin ötesinde İslami unsurların küçümsenmesi ve sembolik değerlerinin zedelenmesi söz konusudur. Oyunda yer alan söz konusu görselin kamuoyunda tepki çekmesinin ardından, kullanıcılar tarafından oyun firmasına yöneltilen şikâyetler sonucunda ilgili içerik kaldırılmış; bu görselin bulunduğu yere ise yalnızca siyah renkte boş bir çerçeve yerleştirilmiştir.

Resim 3: Call of Duty: Modern Warfare 2'de Hadîs-i Şerif İçeren Sahne



874 | db

Dünya genelinde büyük bir popülariteye sahip olan Counter-Strike adlı video oyunu da bu listeye dâhil edilmiştir.³³ Oyun 1999 yılında Minh Le ve Jess Cliffe tarafından kurulan bir mod olarak başlamış ve zamanla Valve tarafından sahiplenilerek bir yılı aşkın bir süre açık beta testinden sonra Counter-Strike 'ın perakende sürümü 8 Kasım 2000'de Sierra Entertainment tarafından Microsoft Windows için yayımlanmış ve dünyanın en popüler çok oyunculu FPS oyunlarından biri haline gelmiştir.³⁴ Oyunda çatışma sahnelerinin geçtiği bazı haritalar, Müslüman mahallelerini andıracak şekilde tasarlanmış olup, bu mekânlarda Arapça yazıların yer aldığı duvar süslemeleri dikkat çekmektedir. İslam'ın temsilleri bu sahneler-

³³ Gençlik Spor Yayınları, "Counter Strike" (Erişim 10 Nisan 2025).

³⁴ Fandom, "Counter-Strike" (Erişim 8 Mart 2025).

de doğrudan hedef olmasa bile bu ve benzeri görüntüler savaş ve çatışmaların hep Ortadoğu’da (Müslüman mahallelerinde) yapılıyor izlenimi vermektedir. Öte yandan, yapımcı firmanın güncelleme öncesi sürümünde, oyundaki terörist karakterlerin ölmeden önce ‘Allahu Ekber’ ve ‘La ilahe illallah’ gibi İslami ifadeleri yüksek sesle dile getirdikleri gözlemlenmiştir. Bu kullanım, dini söylemlerin şiddetle ilişkilendirilmesi bağlamında çeşitli eleştirilere konu olmuş; kamuoyundan gelen yoğun tepkiler üzerine söz konusu ses kayıtları sonraki güncellemelerle oyundan kaldırılmıştır. Dolayısıyla dini söylemlerin oyun içerisinde bağlamından koparılarak şiddetle ilişkilendirilmesi, hem kültürel önyargıların yeniden üretilmesine neden olmakta hem de dini inançlara sahip kullanıcılar açısından yabancılaştırıcı ve aşağılayıcı bir deneyim doğurmaktadır.

Resim 4: Counter Strike Adlı Oyunda Duvarda Yer Alan Arapça İfadeler



db | 875

Resident Evil (Japonca adıyla Biohazard), ilk olarak 22 Mart 1996 tarihinde Capcom tarafından geliştirilmiş ve yayımlanmıştır. Oyunun yaratıcısı, Japon oyun tasarımcısı Shinji Mikami’dir. Serinin dördüncü oyununda (*Resident Evil 4*) Hz. Muhammed’in Medine’de bulunan kabrinin kapısının çok benzeri olan kapı, “Muhammed Allah’ın elçisidir” ifadesi kaldırılmak suretiyle oyunda zombie-lerin saldırdığı bir kapı olarak tasarlanmış, kapının üzerine ise Bap-

homet³⁵ sembolü işlenmiştir (Bk. Resim 5). İslam'da derin sembolik ve kutsal anlam taşıyan Mescid-i Nebevî'nin bir oyun kurgusunda kötülüğe, zombilere veya karanlık güçlere açılan bir geçit olarak betimlenmesi, hem kutsal mekânın anlamını sekülerleştirmekte hem de oyuncular nezdinde olumsuz bir algı inşa etme potansiyeli taşımaktadır. Bu tür temsiller, Müslüman olsun yahut olmasın genç oyuncular üzerinde farkında olmadan dinî değerlere yönelik olumsuz tutumların gelişmesine zemin hazırlamaktadır. Ayrıca, söz konusu sahnede kapının üzerinde yer alan ve çeşitli okült ve Batı ezoterik geleneklerle ilişkilendirilen Baphomet şeytani figürünün kullanılması, oyunun estetik ya da fantastik tasarım unsuru olarak değerlendirilse bile, içerdiği sembolik anlamlar nedeniyle subliminal mesaj niteliği taşıdığını göstermektedir. Semboller üzerinden aktarılan bu tür örtük mesajlar, medya içeriklerini eleştirel okuma becerisi gelişmemiş bireylerde bilinçdışı düzeyde etkiler yaratmaktadır. Dolayısıyla, bu tür öğeler yalnızca estetik tercihler değil, aynı zamanda kültürel ve ideolojik yansımalara da işaret edebilmektedir.



Resident Evil 5 adlı oyunda geçen bir sahnede kütüphane ortamında bütün kitapların düzenli biçimde raflarda bulunduğu, yalnızca Kur'an-ı Kerim'in yere bırakıldığı ve üzerine silah doğrultulduğu

³⁵ Baphomet sembolü keçinin üretken verimliliği ile birleştirilen karanlık güçleri temsil eder. Ters çevrilmiş beş köşeli yıldız, yıldızın beş ucunda insan figürü kuşatıyor olarak gösterilir. Keçinin kendisi ise hem şeytanı hem de şehveti temsil etmektedir. Ayrıntılı bilgi için bkz. Ali Rafet Özkan, *Kıyamet Tarikatları* (İstanbul: IQ Kültür Sanat Yayıncılık, 2006), 162.

gözlemlenmektedir (Bk. Resim 6). Bu sahne, özellikle İslam dini ve Müslümanların kutsal kitabı olan Kur'an-ı Kerim'e yönelik simgesel bir aşağılama olarak yorumlanabilir. Kur'an'ın yerle ilişkilendirilmesi, İslam kültüründe saygısızlık ve kutsal olana hakaret anlamı taşır; bu bağlamda görsel yerleştirme oldukça anlam yüklüdür. Bu tür bir temsil tıpkı yukarıda bahsi geçen dijital oyunlarda olduğu gibi sıklıkla tartışılan örtük İslamofobik söylemler çerçevesinde değerlendirilmelidir. Zira sembolik olarak Kur'an-ı Kerim'in yere konulması ve silah gibi şiddet unsurlarıyla ilişkilendirilmesi, bilinçli ya da bilinçsiz biçimde İslam'ı şiddetle özdeşleştiren söylemleri yeniden üretme potansiyeli taşımaktadır. Ayrıca bu sahne, görsel medya ve oyunların kültürel hegemonya kurma ve ötekileştirme gücüne dair önemli bir örnektir. Oyun kullanıcılarının büyük bölümü bu sahneyi bilinç düzeyinde analiz etmese bile, kutsal kitabın yere atılmış ve hedef alınmış olarak gösterilmesi, bireylerde İslam'a dair olumsuz ve tehlikeli çağrışımlar uyandıracaktır. Bu durum, subliminal mesajlar yoluyla toplumsal bilinçaltında İslam'ın değersizleştirilmesi ve tehlikeli olarak kodlanmasına katkı sağlar.

Resim 6: Resident Evil 5'te Yer Alan Kütüphane Sahnesi



İçerisinde İslamofobik unsurları tespit ettiğimiz bir diğer oyun ise *Serious Sam* adlı 2001 yılında Croteam tarafından geliştirilen ve yayımlanan birinci şahıs nişancı (FPS) türü bir oyun serisidir. *Serious Sam 3: BFE*'de yaratıklar Hz. Ali'nin kabrinden türemektedir (Bk. Resim 7). Bu nedenle, oyunda oyuncuların Hz. Ali'nin kabrine ağır silahlarla saldırdığı sahneler bulunmaktadır.³⁶ Bu tür bir kurgusal öge, İslam'ın kutsal figürlerinden biriyle ilişkilendirilen bir yapının doğrudan kötücül bir kaynağa dönüştürülmesiyle, hem İslamofobik alt-metinler üretmekte hem de kültürel ve dini sembollerin saygısızca kullanıldığı bir bağlam oluşturmaktadır.

Resim 7: *Serious Sam 3: BFE* Oyununda Hz. Ali'nin Türbesinden Canavarların Çıkması Sahnesi



İslamofobik unsurlar barındıran diğer oyunlardan bazıları ise şunlardır: 2014 yılında İsrail tarafından üretilen ve Gazze'yi bombalayıp çarşafli kadınları ve cübbeli erkekleri öldürme üzerine kurulu *Bomb Gazze* oyunu (Bk. Resim 8); kölüğün sembolü olan düşmanların oyunda ölürken 'Allahu Ekber' sesi çıkardığı *Zack and Wiki* adlı oyun (Bk. Resim 9); Ana karaktere saldıran şeytanın Ayet-i Kerim üzerinde durduğu *Clive Barker's Undying* adlı oyun (Bk. Resim 10); çarşafli kadınları ve sakallı adamları öldürme üzerine kurulu olan

³⁶ Gençlik Spor Yayınları, "Oyunlarda İslamofobi".

ve oyunun sonunda da Hz. Muhammed'in öldürülmesi istenen *Muslim Massacre* adlı oyun (Bk. Resim 11); Müslümanların kiblesi olan Kâbe'nin kapısı şeytan kulesine girişin sembolü olarak kullanılan *Devil May Cry* adlı oyun (Bk. Resim 12); Allah, Hz. Muhammed ve diğer tanrıların birbirleri ile dövüştürüldüğü ve Arap kıyafetindeki şahsın karşıdakini yendiğinde "Allahu Ekber" diye bağırdığı *Faith Fighter* oyunu; gitar çalan karakterlerin ayakların altında "Allah" lafzı bulunan *Guitar Hero 3* oyunu; yine karakterlerin ayaklarının altında Kur'an-ı Kerim bulunduğu halde dans ettikleri *Ayo Dance* oyunu.³⁷

Resim 8: Bomb Gazze Oyunu



³⁷ Özudoğru Erdoğan, "Dijital Oyunlarda İslam Karşıtlığı, 165. Ayrıca diğer oyunlardaki İslamofobik detaylar için bk. Sema Gürsoy, *Dijital Oyunlarda İslamofobik Unsurlar*, (Çorum: Hitit Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2022)

Resim 9: Zack and Wiki Oyunu



Resim 10: Clive Barker's Undying Oyunu

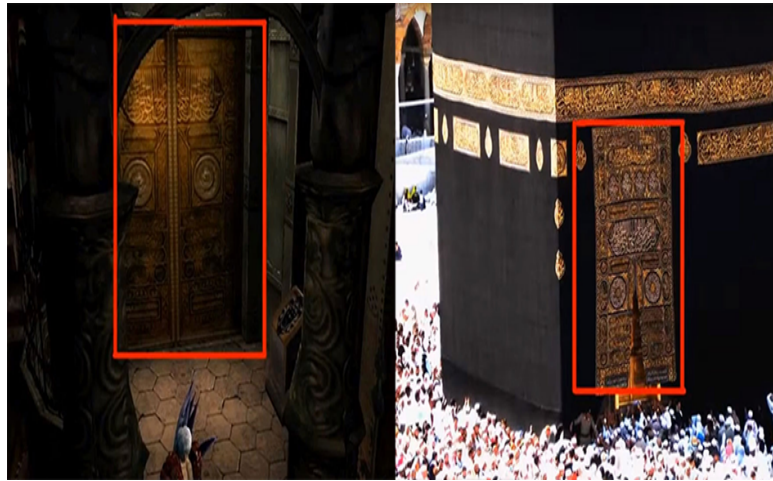


Resim 11: Muslim Massacre Adlı Oyun



db | 881

Resim 12: Devil May Cry Adlı Oyun



Sonuç ve Öneriler

Günümüzde hızla gelişen teknolojik yenilikler, özellikle bilgisayar ve internet gibi dijital araçların günlük yaşamın pek çok alanında kullanılmasını mümkün kılmış; bu araçlar bireylerin eğitimden iletişime, eğlenceden sosyalleşmeye kadar birçok faaliyetine entegre olmuştur. Başlangıçta eğitim ve iletişim amacıyla kullanılan bilgisayarlar, zamanla dijital oyunlar aracılığıyla önemli bir eğlence aracı haline gelmiştir. Dijital oyunların sunduğu etkileşim, görsellik ve hızlı erişilebilirlik gibi cazip unsurlar, özellikle genç kuşaklar arasında bu araçlara yönelik ilgiyi artırmıştır. Buna ek olarak, şehirleşmenin artması, fiziksel oyun alanlarının yetersizliği ve modern yaşamın getirdiği sınırlı boş zaman gibi faktörler de bireylerin, özellikle çocuk ve gençlerin dijital oyunlara yönelmesinde belirleyici rol oynamaktadır.

Geleneksel oyunlar çocukların pedagojik olarak zihinsel, bedensel ve kültürel gelişimine önemli katkılar sağlarken özellikle dünya genelinde çok sayıda kullanıcısı olan popüler dijital oyunlara baktığımızda ne yazık ki aynı olumlu değerlendirmeleri yapamıyoruz. Geleneksel eğlence biçimlerine kıyasla nispeten yeni sayılan dijital oyunlarda kırılan kemikler, kopan kafalar, patlatılan silahlar ve bombalar öne çıkmaktadır. Bu bağlamda geçmişte ve günümüzde çocukların yetenekleri ve eğitimleri için kullanılan bir eğlence aracı olan oyunların dijital mecralara kayması ve şiddet sahnelerine maruz kalınmasıyla oyuncularda korku, nefret, ötekileştirme, düşmanlık gibi hususlar öne çıkmaktadır. Bununla birlikte, çalışmamızın aynı zamanda ana temasını oluşturan Müslümanlar hakkındaki korkunun üretilip yaygınlaştırılmasını sağlayan oyunlar, yeni bir perspektif sunmakta; bu perspektif, kimi zaman açık ve abartılı biçimlerde kendini gösterirken, kimi zaman da daha derin ve örtük yöntemlerle insan bilincini kontrol altına almaya yönelik yeni kültürel pedagojiler uygulamaktadır.

Yalnızca akademik yahut basılı metinleri değil, İslam'ı ve Müslümanların kutsallarını hedef alan her türlü görsel, işitsel ve dijital malzemeleri de İslamofobi kapsamında ele almak gerekir. İslam dinine yönelik karşıt söylemlerin üretilip yaygınlaştırılmaya çalışıldığı ortamlar arasında dijital oyunlar da yer almaktadır. Milyonlarca kullanıcıya sahip dijital oyunlar içerisinde yer alan yazılı ve görsel imgeler de bu kapsamda değerlendirilmelidir. Oyunlar içerisine açık yahut örtük bir şekilde yerleştirilen İslamofobik unsurlara sa-

dece çocuklar ve gençler değil, yetişkinler de maruz kalmaktadır. Şiddet söz konusu olduğunda öncelikli etki alanı çocuklar olmakla birlikte, İslamofobik yansımalar söz konusu olduğunda çocuklar, gençler ve yetişkinler üzerinde ayrı ayrı etki alanları oluşmaktadır. Çocuklar henüz düşün dünyaları gelişim aşamasındayken bu imgelelere rastladığında farkına varmadan buradaki düşmanlığı içselleştirmektedir. Gizlice oyun içerisine gömülen içerikler, bireyin bilinçaltını hedeflemek suretiyle kavramsal dünyasına saldırı yapmaktadır. Bu da hem empati eksikliğine hem de ötekileştirme süreçlerinin benimsenmesine zemin hazırlamaktadır. Temeli bilinçli bir şekilde atılan ön yargılar yoluyla bu unsurlar kişiyi önce İslam ve Müslümanlardan korkan daha sonrasında ise onlardan nefret eden bir yapıya büründürmektedir.

Çalışmada yer verdiğimiz görsellerde görüldüğü üzere bu oyunlarda özellikle Müslümanlar için kutsal olan semboller yahut mekânlar (camiler, hilal, minare, ezan sesi, Kur'an, Arapça yazılar gibi) tercih edilmiştir. Bu görsel kullanımların bir savaş dekoru içerisinde kullanımı, İslam ve şiddetin aynı paydada yer almasına olanak tanımakta ve İslami kimliğin olumsuz eylemlerle özdeşleştirerek İslamofobik önyargıların oluşmasına katkı sunabilmektedir. Bu bağlamda ötekileştirilmek suretiyle Müslümanlara şiddet uygulanmakta ve böylece onlar yeni bir ırkçılık türü olan kültürel ırkçılığın öznesi haline getirilmektedir. Oyun kurucular tarafından tarihi ve askeri bağlamda değerlendirildiğinde bu sahneler, tarihsel gerçekliği ve savaşın sertliğini yansıtmak için dâhil edildiği düşünülen bir savaş stratejisi olarak sunulmakta yahut da bu tür anların oyun deneyimini daha derin ve anlamlı kıldığını belirtmekte olsa da dini ve kültürel hassasiyet açısından bu tür içeriklerin dikkatle ele alınması, geliştiricilerin sembollerini kullanırken daha duyarlı olmaları gerekmektedir. Bu nedenle, dijital oyun tasarımında kültürel ve dini sembollerin kullanımı, yalnızca estetik ya da stratejik bir tercih değil; aynı zamanda etik ve sosyopolitik bir sorumluluk alanı olarak ele alınmalıdır. Geliştiricilerin, dini sembollerini temsil ederken bağlamsal hassasiyeti gözetmeleri, kültürel farklılıkları ötekileştirmeyen bir anlatı dili inşa etmeleri gerekmektedir.

Dijital oyunlarda kullanılan ses efektleri, karakter davranışları ve diyaloglar, yalnızca anlatının değil, aynı zamanda kültürel temsiliyetin de önemli bileşenleridir. Popüler birinci şahıs nişancı oyunlarında, belirli kültürel ve dini grupların efektlerden görsellere kadar

stereotipleştirilmesi, Orta çağ İslam algısının bir devamı olan oryantizm çerçevesinde Batı merkezli bir bakış açısıyla "öteki" olarak konumlandırılan Müslüman toplumların kültürel değerlerine yönelik aşağılayıcı temsillerin devamıdır.

Metinde bahsi geçen dijital oyunların bir kısmı, yalnızca İslamofobik söylemleri yeniden üretmekle kalmamakta, aynı zamanda cihad kavramı etrafında şekillenen radikal gruplar tarafından propaganda ve militan devşirme amacıyla da kullanılmaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunlar hem Batı merkezli ötekileştirici anlatıların aracı haline gelmekte hem de bazı radikal örgütlerin ideolojik söylemlerini yaymak için başvurduğu bir mecra olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla dijital oyunlar hem İslamofobik anlatıların yeniden üretimi hem de radikal ideolojilerin yayılımı açısından çift yönlü çevrimiçi bir ideolojik aygıt işlevi görmektedir.

Sonuç itibarıyla dünyada ve ülkemizdeki günlük ortalama oyun saatlerine harcanan süre ve bu oyunlardaki içerikler göz önünde alındığında bu sayıların çok yüksek bir orana ulaşması ve her geçen gün artması özellikle, çoğunluğu çocuk ve genç nüfus olan ülkemizde bazı tedbirlerin alınmasını gerekli kılmaktadır. Bu durum, dijital kültürün siyasal ve toplumsal etkilerini daha kapsamlı bir şekilde analiz etme gerekliliğini ortaya koymaktadır. Bu oyunların gençler üzerindeki etkilerini daha iyi ortaya koymak için her kesim ve farklı yaş gruplarında ayrı ayrı olmak üzere konunun ampirik çalışması yapılabilir. Yapılan çalışmalar ve ulaşılan bulgular ekseninde yeni tedbirler alınarak olumsuz etkiler azaltılabilir. Ayrıca dijital oyunların gençlerin yaşamından tamamen çıkarılmasının pratikte mümkün olmadığı göz önünde bulundurulduğunda, İslam dini hakkında olumlu temsilleri güçlendirebilecek ve kamuoyunda yaygınlaşan “terörist Müslüman” algısının kırılmasına katkı sağlayabilecek yeni ve içerik açısından duyarlı oyunların geliştirilmesi, alternatif bir çözüm olarak değerlendirilebilir.

Kaynakça

- Ar, Merve. *İslamofobinin Dini ve Kültürel Kökenleri*. Ankara: İlahiyat Yayınları, 2023.
- Ar, Merve. “Sosyal Medyada İslamofobik Yansımalar”. *Dijitalleşme ve Din: Teorik Yaklaşımlar ve Uygulama Örnekleri*. İhsan Çapçioğlu - Fatma Çapçioğlu (Ed.)(İstanbul: Kriter Yayınevi, 2022), 516-539.
- Arkan, Atilla. “Yeni Zelanda Saldırısı. Saldırganın Manifestosu ve Anlamı”. Seta (21 Mart 2019). <https://www.setav.org/yeni-zelanda-saldirisi-saldirganin-manifestosu-ve-anlami> Budak, Selçuk. *Psikoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 2009.

- Canatan, Kadir. "İslamofobi ve Anti-İslamizm: Kavramsal ve Tarihsel Yaklaşım". *Batı Dünyasında İslamofobi ve Anti-İslamizm* ed. Kadir Canatan - Özcan Hıdır. Ankara: Eski Yeni Yayınları, 2007.
- Chris Allen, "Justifying Islamophobia: A post- 9/11 Consideration of the European Union and British Context", *American Journal of Islamic Social Sciences* 21/3 (2004),
- Cıngı, Mustafa. "Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı". *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 1/1, (2018), 49-72.
- Dinet, Etienne. "L'Orient vu de l'Occident." Paul Guethner, Rue Jacob. Paris 1922
- Fandom. "Counter-Strike". Erişim 8 Mart 2025. <https://counterstrike.fandom.com/tr/wiki/Counter-Strike>
- Gençlik Spor Yayınları. "Oyunlarda İslamofobi". Erişim 10 Nisan 2025. <https://yayinlar.gsb.gov.tr/Kategori/24/oyunlarda-islamofobi>; https://yayinlar.gsb.gov.tr/public/online/0071_OyunlardaIslamafoBiTR/files/asets/basic-html/page24.html
- Gökmen, Hasan. *Avrupa'da Müslümanlar ve İslamofobi: Hollanda Örneği*. Kahramanmaraş: Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2001.
- Gülsoy, Sait. "Oyun, Kültür ve Zaman". *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*. 62, (2019), 317-37.
- Gürsoy, Sema. *Dijital Oyunlarda İslamofobik Unsurlar*. Çorum: Hitit Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2022.
- Jane M.Healy, *Bağlantı Doğru mu? Bilgisayarlar Çocuklarımızın Zihnini Olumlu ve Olumsuz Yönde Nasıl Etkiliyor?*. İstanbul: Boyner Yayınları, 1999).
- Kars, Gözde Bahar. *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*. Ankara: Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2010.
- Keskin, Doğan. Ayten- Aral, Neriman. "Positive and Negative Aspects of Digital Games from the Perspective of Adolescents". *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 12/67, (2022), 543-557.
- Lean, Nathan. *The Islamophobia Industry: How The Right Manufactures Fear of Muslims*. London: Pluto Press, 2012.
- Mangır, Mine- Aktaş, Yaşare. "Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi". *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*. 26, (1993), 14-18.
- Olgun, Hakan. "Tarihsel Bir Kurgu Ürünü Olarak İslamofoby". *Diyanet İlmî Dergi*, 44/3 (2008), 31-48.
- Özudoğru Erdoğan, Halide Nur. "Dijital Oyunlarda İslam Karşıtlığı". *Atatürk Üniversitesi Yayınları*, 26/1 (2022), 162-168.
- Runnymede Trust, "Islamophobia: A Challenge For Us All (1997)", 2 <http://www.runnymedetrust.org/uploads/publications/pdfs/islamophobia.pdf>
- Takacs, Zsofia K. Swart, Elise K. ve Bus, Adriana G. "Benefits and Pitfalls of Multimedia and Interactive Features in Technology-Enhanced Storybooks: A Meta-Analysis". *Review of Educational Research* 85/4, (2015), 698-739.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri, "Oyun", Erişim 10 Ekim 2023. <https://sozluk.gov.tr/>
- Vatandaş, Saniye. "Şiddet ve Dijital Oyunlar (Şiddetin Dijital Oyunlar Üzerinden Deneymlenmesi)". *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder)*, 9/1, (2021), 399-424.
- Vatandaş, Saniye. "Şiddet ve Dijital Oyunlar (Şiddetin Dijital Oyunlar Üzerinden Deneymlenmesi)". *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder)*, 9/1, (2021), 399-424.
- Yavuzer, Haluk. *Doğum Öncesinden Ergenlik Sonuna Kadar Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 2024.
- Yalçın, Seda- Bertiz, Yasemin. "Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3/1, (2019), 27-34.

“Yeni Zelanda Manifestosu” 16.03.2019, Yeni Zelanda manifestosu! 74 sayfalık manifesto tam oku! (26.09.2023)
Yılmaz, Erdal- Çağıltay, Kürşat. “Elektronik Oyunlar ve Türkiye”. (2004). Erişim 10 Ekim 2023. <http://simge.metu.edu.tr/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf>

