

Çocuklara Yönelik Din Temalı Dijital Eğitsel Oyunların Göstergibilimsel Çözümlemesi

Hasan Hüseyin AYGÜL*
Gamze GÜRBÜZ**

Atf için:

Aygül, H. H. ve Gürbüz, G. (2021). Çocuklara yönelik din temalı dijital eğitsel oyunların göstergibilimsel çözümlemesi. *Journal of Qualitative Research in Education*, 25, 51-75. doi:10.14689/enad.25.3

Öz: Bu çalışmada çocuklara yönelik tasarlanan din temalı dijital eğitsel oyunlar ele alınmıştır. Bu dijital oyunların bir kısmı oyuncunun oyun tecrübesi üzerinden dini bir bilgiyi elde etmesi ve pratiğe dönüştürmesi gibi eğitsel bir içeriğe sahiptir. Türkiye’de de din temalı dijital oyunlar tasarlanmakta ve dijital platformlarda tüketicilerin beğenisine sunulmaktadır. Araştırma kapsamında farklı internet sitelerinde yer alan “Cennet Yolu”, “Dinin Gücü”, “Ahiret Soruları Bilgi Yarışması” ve “Hazine Adası” isimli dört oyun Roland Barthes’in göstergibilimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Din temalı dijital eğitsel oyunlardaki göstergelerin yan ve düz anlamları üzerinden çocukların (dijital) dini sosyalizasyonu tartışılmıştır. Sonuç olarak din temalı dijital eğitsel oyunların çocukların dini sosyalizasyonu açısından işlevsel olduğu ancak üretilen göstergelerin ve içeriklerin pedagojik olarak denetlenmesi gerektiği bilgisine ulaşılmıştır. Bunun yanı sıra oyunların steril olup olmadığının ebeveynler tarafından kontrol edilmesinin (dijital ayak izlerinin takip edilmesinin) önemli olduğu anlaşılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Din, dijital eğitsel oyun, dini sosyalizasyon

Makale Hakkında

Gönderim Tarihi: 24.06.2020
Düzeltilme Tarihi: 12.10.2020
Kabul Tarihi: 29.12.2020

© 2021 ANI Yayıncılık. Tüm hakları saklıdır.

* Sorumlu Yazar : Akdeniz Üniversitesi, Türkiye, hasanhuseyinaygul@gmail.com ORCID: 0000-0002-0701-5067

** Akdeniz Üniversitesi, Türkiye, gamzegurbuz970@gmail.com ORCID: 0000-0001-9906-6250

Giriş

Dijital oyunlar, “dijital yerliler-digitalnative” (Prensky, 2001) için gündelik akışın önemli bir parçası haline gelmiş durumdadır. Zamanlarının önemli bir kısmını dijital oyunları tecrübe ederek geçiren “dijital yerliler”, birçok teknolojik araçla (masaüstü veya dizüstü bilgisayar, tablet, akıllı telefon ve oyun konsolu gibi) ve internetin sağlamış olduğu çevrimiçi hareket imkânı ile birlikte dijital bir oyun kültürünü hem tüketmekte hem de üretmektedirler (Aygül ve Apak, 2019: 143-144). Oyun oynamanın bilişsel kapasiteyi artırma, sosyal davranışları destekleme, merak uyandırma ve farkındalığı geliştirme gibi işlevleri vardır. Huizinga (2006: 17)’ya göre oyun toplumsal yapı içerisinde bir anlam kurucusu ve taşıyıcısıdır. Çocuk bireylerin sosyalleşme süreçlerinde bir takım rollerin öğrenilmesinde, tekrarlanmasında ve içselleştirilmesinde oyun işlevsel bir konuma sahiptir. Doğası gereği etkileşime açık ve zaman zaman içerisinde rekabet ortamını barındıran oyunlar, belirli kurallar aracılığıyla icra edilmekte ve nihayetinde toplumsal rollerin öğrenilmesini sağlamaktadır (Berger ve Luckmann, 2018: 193). Geleneksel oyunun toplumsal işlevlerine yönelik olarak belirtilenler, sanal bir ortamda/uzamda sosyalleşen ve vaktinin önemli bir kısmını dijital/video/bilgisayar oyunları oynayarak geçiren çocuklar için de geçerli midir? Diğer bir deyişle dijital oyunları tecrübe eden çocuklar elde etmiş olduğu bilgi ve becerilerle topluma katılabilir ve toplumun yeniden üretimini sağlayabilirler mi?

Dijital teknolojiler ve çevrimiçi hareketlilik imkânı, çocuklar için çeşitli fırsatlar üretmiş olduğu kadar beraberinde birtakım riskleri de getirebilmektedir. Bir yanda bilgisayar oyunları tarafından esir alınan, pornografik görsellere ve diğer şiddet görsellerine maruz kalan “mağdur çocuklar”, diğer yanda bilgi ve iletişim teknolojileri vasıtasıyla öğrenen ve keşfeden “yeni dijital nesiller” söz konusudur. Umut ile korku arasında yaşanan bireysel ve toplumsal gelgitler, dijital dünyanın “eğitim” ve “eğlence” arasındaki temel bir ayrımından kaynaklanmaktadır. Dijital teknolojilerin eğitim vaadi birçok kişi tarafından sorgusuz kabul edilen bir gerçek iken eğlence kısmı genellikle ahlaki açıdan zarar verici ve kültürel açıdan da değersiz olarak görülebilmektedir (Buckingham ve Sefton-Green, 1999: 5). Dolayısıyla dijital kültürün içinde kimliğini inşa eden ve sosyalleşen çocuklar için dijital oyunların hem yararları hem de zararları olabilmektedir.

Çocuklar için dijital/video/bilgisayar oyunları oynamanın bir takım olumsuz etkileri olduğu bilinmektedir. Dijital oyun bağımlılığına bağlı olarak gerçeklikten kopma, sosyal çevrenin yitimi, aileye yabancılaşma, saldırganlık davranışlarında artış, göz rahatsızlıkları ve baş ağrıları gibi birçok tıbbi, psikolojik ve sosyal etkiler görülebilmektedir (bk. Irmak ve Erdoğan, 2016). Öte yandan dijital oyunların el-göz koordinasyonunu geliştirdiği, oyuncuların benlik saygılarını artırdığı ve eğitim potansiyeline/başarısına katkı sağladığı da iddia edilmektedir (Griffiths, 2002: 47). Ebeveynler bir yandan çocuklarının bu uzamda fazla zaman geçirmesini istememekte ancak öte yandan da çocuklarının 21. yüzyıl becerilerine sahip olmasını, problem çözme, karar verme ve işbirliği yapma gibi becerilerini geliştirmesini istemektedir (bk. Aygül ve Eke, 2019). Son yıllarda ebeveynlerin bu kaygılarını dikkate alan eğitimciler, oyun tasarımcıları ve geliştiricileri dijital oyunların eğitim amaçlı olarak nasıl

kullanılabileceğinin yollarını aradılar ve nihayetinde dijital bir eğitim kültürünün oyun vasıtasıyla da üretilebileceğini gösterdiler.

Dijital oyunların pozitif potansiyelini keşfetme ve bunu eğitsel amaçlı olarak kullanabilme 2000’li yılların başından bu yana alan yazında tartışılmaktadır. Örneğin Prensky (2001) “dijital yerlilerin” ebeveynlerinden (dijital göçmenlerden) farklı öğrenme yöntemleri olduğunu, öğrenme şeklinin değiştiğini ve oyunların eğitsel olarak kullanılması gerektiğini belirtmektedir. Ona göre “dijital oyun tabanlı öğrenme”, öğrenme süreçlerini daha kısa ve kolay hale getirmek suretiyle öğrenciyi motive etmektedir. Gee (2003) ise okulların, işyerlerinin ve ailelerin öğrenmeyi teşvik etmek ve geliştirmek için oyun ve oyun teknolojilerinin kullanılması gerektiğini belirtmektedir. Ona göre dijital oyunlar, çocukların sadece tüketici değil aynı zamanda üretici birey olabilmelerine de imkân tanımaktadır. “Net neslinin” ihtiyaçlarını karşılama noktasında dijital oyunların eğitim ve öğretimde de kullanılması zamanla bu alanın “serious games” (ciddi oyunlar) olarak tanınmasını (Annetta, 2008: 229-230; Becker, 2008: 49) daha sonraları ise dijital eğitsel oyunların (DEG-digital educational games) çocukların öğrenme deneyimlerine entegre edilmesini ve “edu-tainment” (eğitlence) (Griffiths, 2002: 47) olarak da adlandırılmasını sağlamıştır.

Dijital eğitsel oyun üreticilerin ve geliştiricilerin dini inanç ve pratiklerle ilgili olarak da dindar ebeveynlerin ve çocukların beğenisine sundukları çeşitli oyunlar bulunmaktadır. Dijital eğitsel oyunlar denildiğinde çocukların mantık, hafıza, eleştirel düşünme becerileri, görselleştirme ve keşfetme gibi özelliklerinin geliştirilmesi hedeflenmekte, merak duygusunun ve motivasyonlarının artırılması amaçlanmaktadır (Annetta, 2008: 231). Din temalı dijital eğitsel oyunlarda da benzer şekilde çocukların eğlenerek dini bilgi ve pratikleri öğrenmesi, dini değerleri bilmesi ve bunları gündelik hayata aktarabilmesi hedeflenmektedir. Bu çalışmada çocuklara yönelik olarak tasarlanmış, Türk çevrimiçi oyun sitelerinde yer alan ve en çok oynanan “Cennet Yolu”, “Dinin Gücü”, “Ahiret Soruları Bilgi Yarışması” ve “Hazine Adası” isimli dört oyun, Roland Barthes’in göstergibilimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Din temalı dijital eğitsel oyunlardaki göstergelerin yan ve düz anlamları üzerinden çocukların sanal uzamdaki dini sosyalizasyonu tartışılmaya çalışılmıştır. Bunun öncesinde din ve dijitalleşme ile ilgili tartışmalara sonrasında ise dijital dünyadaki çocukların dini sosyalizasyonuna dair bilgilere yer verilecektir.

Dijital Din ve Dijital Dini Sosyalizasyon

Dinsel geleneklerin ve uygulamaların değişmez ve katı bir doğaya sahip olduğu iddia edilir. Oysa dinler statik değil dinamik bir yapıya sahiptir. Dolayısıyla dinler de sosyal dünyadaki değişimlere bağlı olarak sürekli değişmekte, dönüşmekte, uyum sağlamakta ve gelişmektedir. İnternet ve yeni medyanın gelişmesiyle dini inanç ve uygulamalarda da süregelen değişimler söz konusu olmuştur. En temel düzeyde internet dini cemaati, otoriteyi ve kimliği etkilemiştir. Bununla birlikte yeni medya, dini ritüellerin uygulama

biçimlerini, dini bilgi arama davranışlarını ve hatta birey ve grupların sahip oldukları dini deneyimlerin türlerini de değiştirmiştir (Helland, 2015: 1-2).

İnternet ve yeni medyanın gelişmesiyle birlikte dini bilgi, pratik ve topluluklar da söz konusu sanal uzama taşınmış ve böylelikle çevrimdışı yaşam çevrimiçine aktarılmıştır. Çevrimiçi dini ortam, eşit derecede güçlü iki güç tarafından üretilmektedir. Bunlardan biri "son kullanıcı" diğeri ise "içerik/hizmet sağlayıcı"dır. Bu iki grup arasında din ve medya arasındaki ilişkiye benzeyen bir ilişki vardır. Bu ortam aracılığıyla gerçekleşen dini katılım düzeylerini incelemek için ilk kullanılan sezgisel sınıflandırma 2000'li yılların başında yapılmıştır. Web gezgininde din hakkında bilgi sağlanmasına ve/veya bilgilendirme-propaganda amacıyla kullanılmasına *religion-online*, internetin dini katılım açısından etkileşimli bir ortam olarak kullanılmasına *online-religion* denilmiştir (Young, 2013: 93; Helland, 2015: 3). Diğer bir ifadeyle *religion-online* internetin iletişim aracı olarak kullanılmasına, *online-religion* ise internetin ve onun türevlerinin bir etkileşim ortamı üretmesine atıfta bulunmaktadır. Campbell (2012)'ın "networked religion-ağ tabanlı din" ve "digital religion-dijital din" tanımlamaları da bu konuda kabul edilen yaygın kullanımlardır.

Bu çalışmada ele alındığı şekliyle dijital din, çevrimiçi dini uygulamaları ve alanları çevrimdışı dini bağlamlara bağlayan ve genişleten bir köprü olarak tanımlanmaktadır. Dolayısıyla dijital din, yeni ve yerleşik olanın iç içe geçmesi ya da hem çevrimiçi kültürün hem de geleneksel dinin özelliklerinin kesişmesi manasına gelmektedir (Campbell, 2013: 4). Din hakkında bilgi almak, din hakkında konuşmak, dini inanç ve uygulamalar hakkında tartışmak, dini duygu ve endişelerini paylaşmak, dua talepleri göndermek, sohbet etmek, dini hayırseverlik yapmak ve hatta çevrimiçi ritüellere katılmak gibi birçok görüntüye sahip olan dijital din aynı zamanda çevrimiçi ve çevrimdışı dini katılımı, dijital ağların dini otorite üzerindeki etkisini, yeni medya ile farklılaşan dini ritüelleri ve inançları da ele alabilmekte ve tartışabilmektedir.

Dijital oyun ve din etkileşimi ise dijital din tartışmalarının küçük bir kısmına tekabül etmektedir. Dinlerin oyunlara karşı olan mesafeli yaklaşımı oyunların uzun yıllar boyunca incelenmesini engellemiştir. Bunun tipik bazı nedenleri vardır: Öncelikli olarak oyunlar yaygın olarak çocukların ve gençlerin sadece bir çeşit eğlencesi olarak düşünülmüştür. İkinci olarak dijital oyunlar genellikle yapay veya değersiz ifade biçimleri olarak görülmüştür. Diğer bir neden teknolojinin seküler bir alan olarak görülmesi ve sanal oyun dünyalarının gerçekdışı olarak düşünülmesidir (Grieve ve Campbell, 2014: 53). Oysa dijital bir çağın içinde dünyaya gelen ve dijital bir kültürün içinde sosyalleşen çocuklar ve gençler için dijital oyun dünyası gündelik yaşamlarının önemli bir bölümünü kapsayan bir faaliyet/etkinlik alanıdır. Bu uzamda çocuklar dijital bir kültürün içinde yer almakta ve o kültürün taşıyıcısı olmaktadır.

Dijital oyun kültürü içinde dinin çeşitli şekillerde kullanıldığı görülmektedir. Örneğin dini konular, bir oyunda özgünlüğü artırmak ya da özel bir atmosfer yaratmak için arka plan olarak kullanılabilir. Böyle bir durumda oyunda kullanılan semboller/simgeler/göstergeler oyunun kendisinde veya genel anlatımında nadiren izlenebilir bir etkiye sahip olabilmektedir. Dijital oyunlarda dini kullanmanın ikinci yolu,

bir oyunun hikâyesinin/bağlamının buna göre kurgulanmasıdır. Dijital bir oyunda karakterler, ortamlar, görüntüler ve hikâyeler dini içerik tarafından beslenebilmekte ya da tamamen bunun üzerine oluşturulabilmektedir. Din ve dijital oyunlar arasındaki etkileşimin üçüncü yolu oyunculara yönelik olarak belirli din temalı inançların, doktrinlerin ve uygulamaların sunulmasıdır. Diğer bir ifadeyle bir tür propaganda ya da din ile ilgili belirli bir ideolojinin sunulması için dijital oyunlar bir araç olarak kullanılabilir (Wiemker ve Wysocki, 2014: 206-207).

Dini konular üzerinden üretilen dijital oyun kültürünün bu üç kullanımından farklı olarak din temalı dijital eğitsel oyunların da eğitimcilerin, pedagogların, psikologların ve din eğitimi alanında uzman kişilerin desteği ile oyun geliştiricileri tarafından üretilmekte olduğu görülmektedir. Diğer dijital oyunlarda olduğu gibi belirli bir amaca ulaşmak için oyuncuyla oyun içerisinde geri beslemelerle etkileşim içerisinde bulunmak, neticede eğlenmek ve yarışmak kadar bilgiye erişmek ve bilgiyi tatbik edebilmek de din temalı dijital eğitsel oyunların içeriğini oluşturmaktadır. Böylelikle ebeveynler, sanal uzamda içinde hem çocuklarının oyun tecrübesi üzerinden dini bilgi ve pratikleri öğrenmesini/pekiştirmesini sağlamakta hem de sanal uzamı çocukları için steril hale getirebilmektedir.

Dijital Ebeveynlik ve Çocukluk

Toplumsal gerçekliklerin ve etkileşimlerin veri, içerik ve ağlar üzerinden dijital bir biçime dönüştürülmesi/sayısallaştırılması, sanal bir gerçekliğe taşınması nihayetinde yaşanan zaman diliminin de “dijital çağ/ağ toplumu” olarak adlandırılmasını mümkün kılmaktadır. İnternet ağları ile birbirine bağlanan bilgi ve iletişim teknolojilerinin sağlamış olduğu çevrimiçi hareketlilik ve sosyal ağlar zamanla yeni bir sosyal ilişkilene mantığını, küreselleşmiş bir ekonomiyi ve sanal bir kültürel yapının oluşumunu beraberinde getirmiştir. Öyle ki dijital bir kültür ile yoğrulmuş bir toplumsal düzlemde birey ve grupların kurmuş oldukları ilişki biçimleri değişmekte, sosyalleşme pratikleri farklılaşmakta, yeni normlar ve değerler üretilmektedir (bk. Castells, 2008; Boyd, 2014; Lupton, 2015; Dijk, 2018).

Dijitalleşme evresinin çocuklar üzerindeki etkilerini tartışmak, bu manada dikkate değer bir konudur. Bu yazı kapsamında tartışıldığı şekliyle dijitalleşmenin çocuklar üzerindeki etkilerinden biri de aile içi etkileşimlerin farklılaşmasına dairdir. Dijital bir dünyayla iç içe olmak ister istemez aile içi etkileşimleri de sınırlı hale getirmekte, beraberliğin niteliğini dönüştürmekte ya da tamamen ortadan kaldırmaktadır. “Dijital çocukluk” kadar “dijital ebeveynlerin” de bu kadar görünür olmasının sebebi, sürekli bağlantı halinde olma telaşının aile içi ilişkileri ve etkileşimleri de olumsuz yönde etkilemesidir. Böyle olduğu için birtakım ebeveynlik rollerinin dijital teknolojiler vasıtasıyla karşılanmaya çalışıldığı gözlenmektedir. Dolayısıyla dijital bir dünyaya gözlerini açan çocukların da sosyalleşme süreçleri farklılaşmış durumdadır (bk. Aygül ve Eke, 2019).

En genel manasıyla medya, çocuğun toplumsal bir varlık olarak gelişimine etki ederek aile ve dar çevresine sızmak suretiyle kendi mantığını ve kültürünü yaymakta ve böylelikle

çocuğun sosyalleşme sürecine dâhil olmaktadır (Berger ve Luckman, 2018: 197-198). Bu nedenle hem geleneksel/eski medyanın hem de yeni medyanın eğitim yönünü ebeveynler yoğun bir şekilde talep etmekte ve kullanmaktadır. Bu noktada ebeveynler eğitici ve öğretici rollerini medyaya bırakmakta, adeta kendi elleriyle “dijital ebeveynliği” inşa etmektedirler. Dolayısıyla ebeveynler tarafından verilmesi gereken din ve değerler eğitimi de diğer konularda olduğu gibi medyanın eğitim yönü ile telafi edilmeye çalışılmaktadır.

Bireylerin dini inanç, duygu, tutum ve davranışlarının temeli önemli ölçüde çocukluk döneminde atılmaktadır. Çocukların kolay inanması/ikna olması da onları dine karşı oldukça hazır hale getirmektedir (Köylü, 2004: 137-138). Ayrıca “...din, ailelerin çocuklarına anlattıkları dindir.” (Mardin, 1992: 64). Geleneksel sosyalleşme sürecinde din ve değerler eğitimi büyük ölçüde ebeveynler tarafından verilmekteydi. “Ebeveyn olmak dünyanın kurucusu ve koruyucusu rollerini üstlenmektir. Kuşkusuz, en açık anlamıyla bu, çocuğun sosyalleşmesini sağlayacak ortamı ona sunmakla ve söz konusu olan toplumun tüm dünyası ile çocuk arasında aracılık görevini üstlenmekle ortaya çıkmaktadır.” (Berger, 2012: 90). Oysa ebeveynlik rollerinin, önemli ölçüde dijital teknolojilere bırakılmakta olduğu gözlenmektedir. Öyle ki ebeveynler için dijital araçlar yeri geldiğinde “e-bakıcı” gibi bir işlev görmekte, çocuklarının iyi vakit geçirmesi/mutlu olması, sessiz olması/sakinleşmesi, yemek yemesi, oyalanması ve hatta uyuması için kullanılmaktadır. Bir bakıma ebeveyn-çocuk arasındaki etkileşim sınırlı hale gelmekte, fiziki mekândaki karşılaşmalar azalmakta, buna karşın medya-çocuk arasındaki etkileşimin sınırları genişlemekte, sanal uzamda geçirilen süreler artmaktadır.

Çocukların sanal uzamda geçirdikleri süre arttıkça ebeveynlerin de dijital dünyaya karşı endişeleri çoğalmaktadır. Ebeveynler -ki bilinçli ebeveynler-, çocuklarının dijital dünyadaki ayak izlerini birtakım yazılım programları (filtreleme, engelleme, izleme) vasıtasıyla takip ve kontrol etmektedir. Böylelikle sanal uzam içerisindeki tehlikeler en aza indirilmekte ve steril bir kullanım mekanı oluşturulmaya çalışılmaktadır. Diğer yandan ebeveynler, çocuklarının eğlenirken öğrenmelerini sağlamak amacıyla dijital eğitsel oyunları da talep etmektedir. Bu manada dindar ebeveynlerin beğenisine de sunulan eğitsel içerikli oyun tasarımları yapılmaktadır. Böylelikle çocuklar, dijital oyun kültürü içinde eğlenirken diğer yandan da dini sosyalizasyonlarını telafi edebilmektedir.†

† Din eğitimi ile ilgili dijital oyunlar hakkında çok az araştırma yapılmıştır. Dijital/video/bilgisayar oyunları incelenirken gerçekleştirilen çalışmalarda iki boyutun önemli olduğu görülmektedir. Birincisi anlatı boyutudur. Oyunun sahip olduğu hikâye, kurgu ve temalar burada ön plandadır. İkincisi ise oyuncunun rolüdür. Oyunun seyrini etkileme olasılığı ve oyun süresince deneyimlediği şeyleri kapsamaktadır (Scholtz, 2005: 176). Son dönemlerde gerçekleştirilen çalışmalarda ise dijital oyunlar kültürel olarak üç katman üzerinden ele alınmaktadır: Oyunların üretimi, oyun metni ve bir oyunun kazanım/kabul göstergeleri. Oyun tasarımcıları ve geliştiricileri belirli temalar ve konular üzerinden bir oyun üretiminde bulunabilir ve söz konusu temayı ve konuyu oyunun içinde yeniden anlatabilir. Dolayısıyla oyun tasarımcılarının ve geliştiricilerinin oyun üretiminde kullanmış oldukları konu ve temaların araştırmacı tarafından incelenmesi oyunun anlaşılması ve açıklanması için ilk adımlardan biri olacaktır. İkinci olarak oyun metninin içeriğinde yer alan fikirlerin, felsefelerin ve ideolojilerin belirlenmesidir. Son olarak ise dijital oyunların tecrübe edilmesi sırasında oyuncuların sahip oldukları farklı deneyim biçimleri incelenebilir (Wiemker ve Wysocki, 2014: 199-203). İlgili alanda çalışan/üreten sınırlı sayıdaki kişilerden biri olan Ferdig (2014: 69-78)’e göre din ve dijital oyunların dört temel bileşeni vardır: Belirli bir din hakkında bilgi/talimat/görevlendirme vermek veya bir ya da daha fazla dinin arzu edilen özelliklerine uyan özelliklerini öğretmek manasına gelen “game content” (oyun içeriği); oyunda açık veya örtük olarak bulunan dini tonları temsil eden sembolleri, göstergeleri, kuralları ve karakterleri ifade eden “game context” (oyun bağlamı); oyunda sunulan bir tanrı rolünü üstlenmek, iyi ya da kötü olmak veya oyunda sunulan bir dinin tanrısının özelliklerini

İlgili Alan Yazındaki Çalışmalar

Çocuklar arasında yaygın bir dijital kültüre katılım söz konusu olsa da bu alanda gerçekleştirilen az sayıdaki çalışma oyun ve sosyal ağ faaliyetlerinin çocukların maneviyatına, dini kültürüne ve inancına olan etkilerini araştırmıştır (bk. Scholtz, 2005: 174; Yust, 2014: 134). Bu gerçeklik İslam dini ve dini oyunlar özelinde ele alındığında ise daha sınırlı sayıda çalışmanın olduğu söylenebilir ki bu çalışmaların da önemli bir bölümü, İslam dininin ve Müslüman kimliğinin dijital oyunlardaki temsili üzerindedir. Oyunlar içerisinde örtük ya da açık olarak bulunan İslam karşıtlığı (alan yazında tartışıldığı şekliyle İslamofobi), Müslüman öznenin terörist/düşman olarak kurgulanması ve neticede oyunlarda Müslüman kimliklerinin ötekileştirilmesi/dışlanması ister istemez akademik çevrenin de bu alana yönelmesine neden olmaktadır (bk. Çıngı, 2018; Yorulmaz, 2018; Kalaycı ve Ulusal 2018; Temel, 2019).

Dijital oyun ve din etkileşiminin 2010'lu yıllardan bu yana ele alınıyor olması alan yazındaki tartışmaların da sınırlı kalmasına neden olmuştur. Öte yandan Türk akademisinde en genel manasıyla medya ve din ilişkisine yönelik olarak gerçekleştirilen çeşitli çalışmalar bulunmakta olup (bk. Şener, 2019), bu çalışmaların bir kısmı medya ve din eğitimi özelinde gerçekleştirilmiştir. Furat (2019: 32), "Din Eğitimi Ekseninde Türkiye'de Medya ve Din Araştırmaları" adlı makalesinde, Türkiye'de bu alanda gerçekleştirilmiş olan 49 çalışmanın olduğundan söz eder. Ona göre çalışmalar içerik ve kapsamları açısından değerlendirildiğinde, üç temel soru(n) alanı ön plana çıkmıştır: Medya algısı, medyanın etkisi ve medyanın işlevselliği. Medya ve din eğitimi başlangıçta televizyon, film, dizi ve çizgi dizi gibi kitle iletişim araçlarının algısına ve/veya etkisine yönelik olarak ele alınmış olup, sonraları sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla birlikte akademik çevreler, internetin ve sosyal medyanın din ve değerler eğitimi üzerindeki etkisine yoğunlaşmıştır. Bunun yanı sıra son yıllarda geleneksel ve yeni medyanın din ve değerler eğitiminde nasıl kullanılabileceği tartışmaları da yapılmaktadır (bk. Furat, 2015; Furat, 2019).

İlgili alan yazında din temalı dijital eğitsel oyunlara yönelik olarak gerçekleştirilmiş sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır: Şevket Mert (2015) tarafından üretilen "Bilgisayar Oyunları Yoluyla Okul Öncesi Dönemde Din Eğitimi" isimli yüksek lisans tezi bunlardan biridir. Yazar, dini içeriğe sahip dijital eğitsel oyunların okul öncesi çocukların dini sosyalizasyonu açısından işlevsel olduğunu ifade etmekte ve çalışmasında okul öncesi çocuklar için hazırlanmış olduğu bilgisayar oyunlarını (hafıza kartları, eşleştirme oyunu ile yapboz oyunu) tanıtmaktadır. Bilal Yorulmaz'ın (2015) "Dijital Oyunlardaki Din ve Din Eğitimde Dijital Oyunların Kullanılma İmkânı" adlı kitap bölümü ise bu alandaki sınırlı

temsil etmek gibi anlamlara sahip olan "game challenge" (oyunda meydan okuma) ve son olarak ahlaki inançları, başkalarının açık ve örtük geri bildirimlerini ve bir oyuncunun oyundan bağımsız olarak bir denetleyici olarak getirdiği/sahip olduğu dini temelleri/bilgileri ifade eden "personal capital" (oyuncunun sermayesi). Ferdig, bu dört bileşen üzerinden "Din oyunu nasıl etkiler?", "Tasarımcılar oyunun inandırıcılığını geliştirmek için dini sembolleri nasıl kullanır?" veya "Dini, ahlaki ve etik ilkeler genel oyun hedeflerine nasıl yerleştirilir?" gibi soruların yanıtlarının üretilebileceğini ifade eder.

çalışmalardan bir diğeridir. Yazar bu çalışmasında dini oyunları, oyunlardaki dini ve din olarak oyun oynama tecrübesini güncel alan yazındaki tartışmalar üzerinden ele almakta ve her bir konuyu örnek oyunlar üzerinden incelemektedir. Her ne kadar farklı bir içeriğe sahip olsa da Recep Vardi (2012)'nin "İnternet Kullanıcılarının Dini İçerikli Kullanım Alışkanlıkları" adlı makale çalışması da bu konuda örnek olarak gösterilebilir. Yetişkin bireylerin internet ortamındaki dini içerik kullanım bilgisini anlamaya çalışan Vardi, dini içerikli bilgisayar oyunları oynayan birey sayısının az olduğunu tespit etmiştir. Bu durum dini içerikli bilgisayar oyunlarının az bilinmesinden kaynaklanabilmektedir. Bu çalışma her üç çalışmadan da hem konuyu ele alış biçimi hem de yöntemi açısından farklılaşmaktadır.

Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada din ve medya etkileşimini ve bu etkileşim sonucunda ortaya çıkan farklılaşma düzeylerini anlayabilmek ve yorumlayabilmek temel amaçtır. Bu amaç doğrultusunda bu çalışmada konu olarak din temalı dijital eğitsel oyunlar seçilmiştir. Din temalı dijital eğitsel oyunların çocukların dini sosyalleşme sürecindeki etkilerini ve işlevlerini ortaya koyabilmek amacıyla oluşturulmuş olan araştırma problemleri şu şekildedir:

- Din temalı dijital eğitsel oyunların genel özellikleri nelerdir?
- Din temalı dijital eğitsel oyunlarda üretilen içerikler nelerdir?
- Din temalı dijital eğitsel oyunların çocukların dini sosyalleşme sürecine etkisi nedir?

Din temalı dijital eğitsel oyunların çocukların maneviyatına, dini kültürüne ve inancına olası etkilerinin belirlenmesi çalışmanın sınırlarını aşmakla birlikte üretilen içeriklerin dini sosyalleşme pratiklerine olan etkisini ortaya koymak bu çalışmanın ulaşmak istediği asıl hedefdir. Bu doğrultuda Türkiye kaynaklı olarak üretilmiş ve çocuklara yönelik olarak geliştirilmiş/tasarlanmış olan din temalı dijital eğitsel oyunlar araştırma kapsamına dâhil edilmiştir.

Yöntem

Araştırma Deseni

Çocuklara yönelik geliştirilmiş/tasarlanmış olan din temalı dijital eğitsel oyunların içeriklerini anlayabilmek ve analiz edebilmek için nitel bir araştırma deseni benimsenmiştir. Nitel araştırmalarda araştırmacı, belli olayları merkeze alarak çeşitli yönlerden inceler. Elde edilen verilere anlam verir, onları yorumlar ve anlaşılır kılmaya çalışır (Neuman, 2014: 237). Bu doğrultuda Türk çevrimçi oyun sitelerinde yer alan ve çocuklar için tasarlanmış olan din temalı dijital eğitsel oyunların çözümlenmesinde nitel araştırma yöntemlerinden biri olan göstergebilim analiz kullanılmıştır.

Saussure ilki 1916'da öğrencileri tarafından yayınlanan *Genel Dilbilim Dersleri* çalışmasında göstergebilimi "göstergelerin toplum içindeki yaşamını inceleyecek bir bilim" dalı olarak tasarlamıştır. (Saussure, 1998: 46). Barthes (1993: 72)'e göre ise göstergebilim "her türlü yapısal etkinliğin, gözlemlenen konuların bir taslağını yaratmaya yönelik tasarısına uygun olarak, dil dışındaki anlamlama dizgelerinin işleyişini belirleyip ortaya koymaktır." Göstergebilim çalışmalarında gösterge, bir gösterenin bir gösterilenle birleşmesinden doğan bütün olarak tanımlanmaktadır (Saussure, 1998: 111). Gösteren, göstergenin somut yönünü temsil etmektedir. Gösterilen ise bir nesnenin zihinde oluşturduğu tasarım anlamına gelmektedir. Göstergeler, dilsel, yazısal, görüntüsel ve simgesel olarak farklı şekillerde ele alınabilmektedir (Barthes, 1993, 40-44). Toplumların geçirdiği değişimler, kültürel yapının çeşitliliği, dinin bu yapıdaki konumu ve sosyal olayları anlama teşebbüsü sosyoloji ve göstergebilim çalışmalarının ortak bir zeminde buluşmasını sağlamaktadır (Okutan, 2019, 217).

Çalışma Grubu

Türk çevrimiçi oyun sitelerinde yer alan yüzlerce oyun bulunmaktadır. Bu oyunların küçük bir kısmını ise din temalı dijital eğitsel oyunlar oluşturmaktadır. Çalışmanın amacına uygun olarak bilgi açısından zengin durumların seçilmesi anlamına gelen "amaçlı örnekleme" ve bu örneklemin bir çeşidi olan araştırma problemi ile ilgili olarak evrende yer alan çok sayıdaki durumdan tipik/ortalama durumun seçilmesi anlamına gelen "tipik durum örnekleme" metodu kullanılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2005, 107-110).

Din temalı dijital oyunların bir bölümü puzzle, eşleştirme ve bilgi yarışması gibi bir dinin ilke ve ritüelleri hakkında bilgi veren/öğretmeyi amaçlayan oyunlardan oluşmaktadır. Bunun yanı sıra empati kurdurmak suretiyle oyuncunun duyarlı bir duruş sergilemesini ve etik davranışlar geliştirmesini hedefleyen sosyal etki oyunları da bulunmaktadır (bk. Yorulmaz, 2015: 372). Bu çalışmanın örnekleme konu olan oyunların seçiminde ise üç kriter esas alınmıştır. Bunlardan biri oyunun çocuklar için tasarlanmış olması, diğeri din temalı olması ve son olarak eğitsel bir içeriğe sahip olmasıdır. Nihayetinde çok sayıdaki oyunlar arasında ele alınan konuyu en iyi temsil ettiği düşünülen, dini bilgi ve pratikleri öğretmeyi ve/veya pekiştirmeyi amaçlayan, en çok oynanan "Cennet Yolu", "Dinin Gücü", "Ahiret Soruları Bilgi Yarışması" ve "Hazine Adası" isimli dört oyun, araştırmanın örnekleme olarak seçilmiştir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Her araştırma belli bir yer/zaman/konu özelinde yapıldığı için, bazı sınırlamaları beraberinde getirmektedir. Dini oyunlar kategorisinde yer alan tüm oyunları araştırma kapsamına dahil etmek, araştırmanın amaçları çerçevesinde konuya bütüncül bakabilme ve değerlendirebilmeyi mümkün kılmamaktadır. Bu nedenle bu çalışma ele aldığı dört oyun özelinde sınırlandırılmıştır.

Verilerin Toplanması

Türkiye kaynaklı olarak üretilmiş ve çocuklara yönelik olarak geliştirilmiş/tasarlanmış olan din temalı dijital eğitsel oyunlar araştırma kapsamına dâhil edilmiştir. Bütün bu amaçlar çerçevesinde Türkiye kaynaklı oyun siteleri taranmış ve bu platformlardaki hareketlilik anlaşılmaya çalışılmıştır.

- Oyun sitelerinde yer alan dini içerikli olabileceği düşünülen oyunlar ile bazı sitelerde yer alan “dini oyunlar” sekmesi altında bulunan oyunlar incelenmiş,
- Oyunlar, araştırmacı tarafından tecrübe edilerek/oyunarak konu açısından uygun olup olmadığına karar verilmiş,
- Oyun sitesinin durumu, ne kadar tıklandığı ve ne kadar ziyaretçisi olduğu da dikkate alınmış ve bunun için Alexa İstatistikleri kullanılmıştır (<https://www.domainsorgulama.net/site-analiz/alex-istatistikleri/>).
- Söz konusu istatistiklere istinaden dini içeriğe sahip olan ve en çok oynanan dört oyun araştırma kapsamına dahil edilerek ele alınıp incelenmiştir.

Verilerin Analizi

Bu çalışmada, din temalı dijital eğitsel oyunların göstergebilimsel analizi için bir araştırma modeli tasarlanmış ve bu noktada Roland Barthes’in göstergebilim analizindeki temel değişkenlerden yararlanılmıştır. Buna göre;

- İlk olarak örneklem kapsamında belirlenen din temalı dijital eğitsel oyunlara ve oyunların yer aldığı oyun sitelerine yönelik olarak içerik bilgilerine yer verilmiştir.
- İkinci aşamada araştırma kapsamında ele alınan oyunların biçimsel özellikleri grafik dil açısından betimlenerek, yazılı kodlar ve sunum kodları bağlamında değerlendirilmiştir.
- Göstergebilim, her bir göstergenin farklı motiflere, sembollere ve işlevlere sahip olabileceğini ortaya koyar. Bu nedenle üçüncü aşamada oyunlarda kullanılan göstergeler, gösteren ve gösterilenler tespit edilerek oyunların gösterge çözümlenmeleri gerçekleştirilmiştir. Ayrıca gösterge, gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkisellik tablo halinde sunulmuştur.
- Son aşamada ise kapsayıcı bir anlamlama süreci oluşturabilmek için oyunlar sahip olduğu içerikler doğrultusunda düz/temel anlam, yan anlam ve mitler üzerinden anlatı analizi çerçevesinde ele alınmıştır. Yaşadığı dünyayı keşfetme ve yorumlama ilgisi Barthes’in göstergebilim yaklaşımının temelini anlam üzerinde şekillenmesine neden olmuştur. Ona göre bir gösterge düz anlam, yan anlam ve mitler bağlamında değerlendirilebilmektedir. Düz anlam gösterilenin olduğu gibi kavranması ve açıklanması ile oluşmaktadır. Yan anlam ise özel değerler ve işlevsel farklılıklara göre yorumlanmasıdır (akt. Guiraud, 1994: 45). Düz anlamlar,

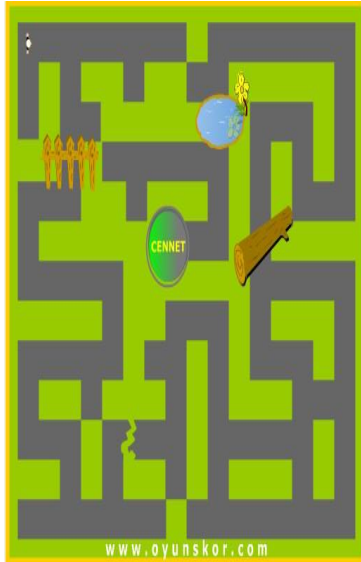
daha evrensel, herkesin aklında ortak oluřan öđelerdir. Yan anlamlar düz anlamlara göre daha dađınık, düřün yapısal öđeler olarak görülebilmektedir. Mitler ise yan anlamların kültürel çözümlemesidir (Barthes, 1993: 70).

Bulgular

Çalışmanın bu kısmında ele alınan oyunlar göstergebilimsel olarak analiz edilmiştir. Bunun için öncelikle oyun hakkında bilgiler sunulmuş, oyun dil açısından betimlenmiş, gösterge çözümlemesi yapılmış ve son olarak oyunun anlatı analizi gerçekleştirilmiştir.

Oyun 1: Cennet Yolu Oyunu

- **Oyun Sitesine ve Oyuna Dair İçerik Bilgisi:** Bu oyun www.dinoyunlar.net adlı internet sitesinden seçilmiş ve araştırma kapsamına dahil edilmiştir. Söz konusu sitede "İftar sofrası", "Kuran Öğreniyorum", "Dini Bilgi Testi", "Abdest Nasıl Alınır" ve "Namaz Farzlarını Bulma" gibi çocuklar tarafından en çok tercih edilen oyunlar bulunmaktadır. Ele alınan "Cennet Yolu Oyunu" kullanıcılar tarafından 4.55/5 puan/beğeni almıştır.
- **Cennet Yolu Oyununun Grafik Dil Açısından Betimlemesi:** Oyunda çiçekler ve göl gibi doğal yaşama ait görsel unsurlar bulunmaktadır. Oyun sunum kodu olarak yeşil rengin ağırlıklı olarak kullanıldığı bir düzlem üzerinde kurgulanmıştır. Yazılı kod olarak ise bireylere farklı sorular sorulmaktadır. Oyunda bulunan insan figürü, platformun en başında yukarıdan bir bakış açısıyla zeminde durmaktadır. Bu nedenle net bir görüntüsü başlangıçta bulunmamaktadır. Oyunun sonunda ise çiçekler ve gölün yanında bulunmaktadır. Oyun süresince odun parçası ve çitler çeşitli engeller olarak konumlandırılmıştır.



Görsel 1.1.



Görsel 1.2.



Görsel 1.3.

- **Cennet Yolu Oyununun Gösterge Çözümlemesi:** Oyundaki yer göstergesinin göstereni çiçekler ve gölden oluşmaktadır. Bu kısım doğal güzelliklere sahip huzur veren bir yer hissi uyandırmaktadır. Nesne göstergesinin göstereni odun parçası ve çitlerdir. Güçlükleri ve aşılması gereken engelleri temsil etmektedir. Yazı göstergesinin gösterenleri yarışma soruları, "Cennet" ve "Tebrikler Başardınız"

yazısıdır. Dini bilgilerin ölçülmesi ve varılan hedefi temsil etmektedir. İnsan göstergesinin göstereni ise bir erkektir. Müslüman kimliğe uygun kıyafetleri olduğu görülmektedir. Yüzündeki gülümsemesi ise mutluluk izlenimi oluşturmaktadır.

Tablo1.1.

Cennet Yolu Oyununun Gösterge Analizi

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Yer	Göl ve çiçekler	Huzurlu bir yer
Görüntüsel	Nesne	Çitler, odun parçası	Engeller
Görüntüsel	Yazı	Cennet yazısı	Hedef
Görüntüsel	Yazı	Dini içerikli sorular	Dini bilgilerin tespiti
Görüntüsel	Yazı	Tebrikler, Başardınız	Kazanmak
Görüntüsel	İnsan	İnsan figürü	Müslüman oyuncu

• Cennet Yolu Oyununun Anlatı Çözümlemesi

- **Düz/Temel Anlam:** Oyun, en baştaki insan figürünün, sırayla bütün engelleri aşmasının beklendiği bir labirent oyunudur. Oyuncu, engellere geldiğinde dini içerikli sorularla karşılaşmaktadır. Bu sorulara doğru cevap verdiği takdirde engeller ortadan kalkmaktadır. Engellerin tamamını geçen oyuncu cennete ulaşabilmektedir.
- **Yan Anlam:** Oyun, namaz kılmak, oruç tutmak ve zekât vermek gibi temel İslami bilgi ve pratikleri oyuncuya öğretmeyi amaçlamaktadır. Sunum kodu olarak yeşil rengin kullanılması daha çok huzur, sakinlik, mutluluk anlamına gelmektedir. Cennete ulaşmak, bu durumda yeşil rengin taşıdığı anlamlar ile ilişkilendirilebilir. Çünkü yeşil İslamiyet'te kutsal alan ve mekânların temel rengi olarak tasvir edilmektedir (Mazlum, 2015: 134). Koç (2008) 7-15 yaş grubunu temel alarak gerçekleştirmiş olduğu çalışmada, çocuklara cennet ve cehennem ile ilgili resimler çizdirerek, bu resimleri göstergebilim yöntemi ile değerlendirmiştir. Çalışmada cennet resmi çizen çocukların ağırlıklı olarak yeşil rengi kullandıkları ve cenneti tabiat unsurları ile özdeşleştirdikleri tespit edilmiştir. Çocuklar, soyut kavramları kendi zihinlerinde farklı kurgular, motifler ve modellerle tasarlayabilmektedir. Oyunun sonunda görülen cennet tasviri, çocuğun hayal dünyasındaki betimlemelerle doğaüstü dünyaya dair fikir sahibi olmasını sağlamakta yardımcı olabilmektedir. Oyunun sonunda cennete ulaşan oyuncu figürünün yüzünde mutluluk ifadesi oluşmaktadır. Burada verilmek istenen mesaj, bireylerin, dini ibadet ve uygulamaları yerine getirmeleri durumunda tatminkâr olacakları ve huzur bulacakları anlamında okunabilir. Aynı zamanda oyuncu figürünün kıyafetleri de Müslüman kimliğine uygun şekilde tasarlanmış durumdadır. Çocukluk döneminde dini bilgilerin, sözlerin ve kavramların öğretilmesinde oyunlardan yararlanılabilmektedir. Oyunlarda dini ve ahlaki içerikli motifler kullanılması ve manevi değerlerin gösterilmesi çocuğun dine dair zihinsel imgelerinin biçimlendirilmesini etkileyebilmektedir (Şimşek, 2004: 216). Oyun hem dini içerikli sorularla oyuncuya temel dini bilgileri öğretmek ya da

mevcut bilgilerini tazelemek amacı taşımakta hem de kutsal kitaplarda yer alan cennet tasavvurunun zihinsel olarak betimlenebilmesini sağlamaktadır.

- **Kullanılan Mit:** Cennete ulaşmak emek isteyen bir süreçtir.

Oyun 2: Ahiret Soruları Bilgi Yarışması Oyunu

- **Oyun Sitesine ve Oyuna Dair İçerik Bilgisi:** Bu oyun www.oyunelpazesi.net adlı internet sitesinden seçilmiş ve araştırma kapsamına dahil edilmiştir. Söz konusu sitede oyun sekmesi altında "dini oyunlar" kategorisinde yer alan çok sayıda dini oyun bulunmaktadır. Dini bilgi ve pratiklerin öğrenilmesini amaç edinen "Abdest Al", "Arapça Harfler", "Hadis Tamamla Oyunu", "Namaz Kıl", "Sahabe İsimlerini Bul", "Namaz ve Tesbihat Öğren" ve "Kibleyi Bul" gibi oyunların yanı sıra dini içerikli yapboz, boyama ve hafıza oyunları da yer almaktadır. Ele alınan "Ahiret Soruları Bilgi Yarışması" kullanıcılar tarafından 3.9/5 puan/beğeni almıştır.
- **Ahiret Soruları Bilgi Yarışmasının Grafik Dil Açısından Betimlemesi:** Oyun, yazılı kodun ağırlıklı olarak kullanıldığı bir şekilde kurgulanmıştır. Sunum kodu olarak ise mavi rengin çeşitli tonları arka plana yerleştirilmiştir. Platformun sağ köşesinde beyaz renkte bir karakter, sol köşesinde kırmızı renkte bir karakter bulunmaktadır. Aynı zamanda oyun zemininin ortasında cami ve minare görselleri bulunmaktadır. Ancak bu görsellerin çok belirgin olmadığı görülmektedir.



Görsel 2.1

Görsel 2.2

- **Ahiret Soruları Bilgi Yarışmasının Gösterge Çözümlemesi:** Oyunda yer göstergesinin göstereni cami ve minarelerden oluşmaktadır. İslam dininin ibadet edilen mekânlarını simgelemektedir. Nesne göstergesinin göstereni üç dişli mızraktır. Şeytana ait bir sembolü temsil etmektedir. Yazı göstergesinin göstereni yarışma sorularından oluşmaktadır. Dini bilgilerin tespiti amaçlanmaktadır. Karakter

göstergesinin gösterenleri ise kırmızı ve beyaz renkli figürlerdir. Şeytanı ve meleği çağrıştırdıkları düşünülmektedir.

Tablo 2.1.

Ahret Soruları Bilgi Yarışması Gösterge Analizi

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Yer	Cami ve minareler	İbadet yerleri
Görüntüsel	Nesne	Üç dişli mızrak	Şeytanın mızrağı
Görüntüsel	Yazı	Yarışma soruları	Dini bilgilerin tespiti
Görüntüsel	Karakter	Kırmızı renkli figür	Şeytan
Görüntüsel	Karakter	Beyaz renkli figür	Melek

• Ahret Soruları Bilgi Yarışmasının Anlatı Çözümlemesi:

- **Düz/Temel Anlam:** Oyun, dinin farklı yönlerini ele alan soruları içeren bir bilgi yarışmasıdır. Oyuncuya çeşitli sorular sorularak doğru cevabı vermesi beklenmektedir. Böylece bireylerin dini bilgilerinin hangi seviyede olduğu ölçülmeye çalışılmaktadır. Oyunun sonunda, elde edilen doğru cevap sayısına göre "Din bilgin çok kötü, soruları daha fazla çözüp kendini geliştirmen lazım.", "Allah'ın sevdiği kulusun ama biraz daha çalış", "Allah tüm kullara senin gibi olmayı nasip etsin, sen Cennetliksin." şeklinde geri bildirimler verilmektedir.
- **Yan Anlam:** Oyunun sol köşesinde kırmızı renkte, elinde üç dişli, uzun saplı mızrağı olan bir şeytan figürü bulunmaktadır. Kutsal kitaplarda şeytanın ateşten yaratıldığı ifade edilmektedir. Bu nedenle oyunda şeytanın kırmızı renkte resmedildiği söylenebilir. Sağ tarafta ise beyaz renkte, kanatları olan bir melek figürü resmedilmiştir. Beyaz rengin saflığı ve temizliği simgelediğine inanılmaktadır. Aynı zamanda Kur'an-ı Kerim'de (Kâf Suresi: 16-17, 18; İnfıtâr Suresi: 10-11; Zuhur Suresi: 80) insanları gözetleyen ve yapıp etmelerini kaydeden meleklerin varlığından bahsedilir (<https://kuran.diyamet.gov.tr/tefsir>). Halk inancı ile desteklenen bu bilgiye istinaden oyunda şeytan figürünün sol tarafa, melek figürünün ise sağ tarafa yerleştirilmiş olduğu görülmektedir. Çocuklar için resim, afiş ve fotoğraf gibi içerikler zihinsel dünyalarını ve düşünce şekillerini açığa çıkarmada dinamik bir araç olarak kullanılabilir (Koç, 2008: 262). Oyunlarda yer alan görseller din gibi soyut değerlere dayalı bir olgunun çocuğa somut argümanlar halinde sunulabilmesi için alternatifler sunabilmekte, içsel ve dışsal motivasyonları destekleyici mekanizmalar olarak görülebilmektedir.
- Oyundan elde edilen başarı ile doğru orantılı olarak oyuncuya oyun içinde geri bildirimler yapılmakta, böylelikle dini öğretilerin bilinmesinin, bu hususta çaba harcanmasının, cennete ulaşma yolunda dine bağlılığının güçlü olmasının ve iyi bir kul olmanın din yoluyla gerçekleşeceğinin bilgisi mesaj yoluyla oyuncuya iletilmektedir.

- Çocuğun soru soran ve merak eden yapısına karşılık dijital çağda her türlü bilgiye hızlı erişim sağlanabilmesi dini temsillerin öğrenilme sürecini de hızlandırabilmektedir. Dolayısıyla dini içerikli oyunlarda, oyuncu karakter din ile temas kurabilmekte ve kendi idrak algısını oluşturabilmektedir.
- Televizyon ve internet ortamlarında farklı versiyonlara sahip olan “Kim Milyoner Olmak İster” isimli bilgi yarışmasında, yarışmacının doğru cevaba ulaşılabilmesinin kolaylaştırılması için yarı yarıya joker hakkı ve seyirciye sor joker hakkı verilmektedir. Ahiret Soruları Bilgi Yarışması'nda ise yarı yarıya joker hakkı “şefaate iste” şeklinde, seyirciye sor joker hakkı ise “cemaate sor” şeklinde değiştirilmiştir. Oyunda, kullanılan joker haklarının dini ifadelerle dönüştürülerek oyuncuya aktarılması, dinin dijital platformlara tanışırken kendi dilini belirli ölçüde muhafaza ettiğinin ve uyarılma yapılırken dini hassasiyetlerin gözetildiğinin bir göstergesidir. Böylelikle dini bilgi ve pratikleri dijital ortamlardan öğrenmesini isteyen ebeveynler için bu oyunlar, steril bir eğlence ortamı olarak işlev görebilmektedir. Öte yandan hem ebeveynler hem de çocuklar için dijital dünya içinde dini hassasiyetlerin dikkate alan bir beğeni kültürü inşa edilebilmektedir.
- **Kullanılan Mit:** Din ile ilgili bilgilerin öğrenilmesi önemlidir.

Oyun 3: Dinin Gücü Oyunu

- **Oyun Sitesine ve Oyuna Dair İçerik Bilgisi:** Bu oyun www.dostoyun.com adlı internet sitesinden seçilmiş ve araştırma kapsamına dahil edilmiştir. Yukarıda yer alan iki internet sitesine göre bu sitede dini içerikli oyunlar oldukça sınırlıdır. Ele alınan oyun dışında “Dinimi Öğreniyorum”, “Dini Soru Yarışması” ve “Dini Hazine Adası” gibi oyunlar da yer almaktadır. Çalışma kapsamında ele alınan “Dinin Gücü” oyunu kullanıcılar tarafından 3.68/5 puan/beğeni almıştır.
- **Oyunun Grafik Dil Açısından Betimlemesi:** Oyunun arka fonunda, sunum kodu olarak gri rengin ağırlıkta olduğu evler, camiler ve minareler resmedilmiştir. Bu haliyle şehir hayatını temsil etmektedir. Gökyüzü ise güneş ışığını yansıtan sarı renk ile tasvir edilmiştir. Renklerin taşıdığı anlam, kullanılma şekli, psikolojik etkileri ve algılama biçimleri toplumdaki kültürel değerlere göre farklılaşabilmektedir (Bodur, 2006: 83). Oyun, denizin üzerinde bir köprüde geçmektedir. Köprünün üzerinde vücudu gri, gözleri kırmızı renkte ve keskin dişlere sahip uçan bir canavar imgesi bulunmaktadır. Onun tam karşısında ise elinde teneke bir kutu ile bekleyen insan figürü bulunmaktadır. Bu iki figür köprünün üzerinde karşılıklı bir şekilde konumlandırılmıştır. Yazılı kod olarak dini içerikli farklı kelimeler kullanılmaktadır.



Görsel 3.1.

Görsel 3.2.



Görsel 3.3.

Görsel 3.4.

- **Dinin Gücü Oyununun Gösterge Çözümlemesi:** Oyunda yer göstergesi ağırlıklı olarak kullanılmaktadır. Gösterenler olarak, evler şehir hayatını; cami ve minareler şehirdeki ibadet mekânlarını; su denizi; gökyüzü, bulutlar ve güneş atmosfere ait doğal unsurları temsil etmektedir. Nesne göstergesinin gösterenleri köprü ve şişe gibi materyallerdir. Köprü, mücadelede karşılıklı olma halini, materyaller ise mücadele araçlarını simgelemektedir. Yazı göstergesinin gösterenleri dini kelimelerdir. Dini içeriklerin öğretilmesi hedeflenmektedir. Karakter göstergesinin gösterenleri canavar figürüdür. Taşdığı biçimsel özellikler açısından şeytanı çağrıştırdığı düşünülmektedir. İnsan göstergesinin gösterenleri ise bir erkektir. Elinde tuttuğu materyaller ile mücadeleye hazır beklediği görülmektedir.

Tablo 3.1.

Dinin Gücü Oyununun Gösterge Analizi

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Yer	Evler	Kent hayatı
Görüntüsel	Yer	Cami ve minareler	Kentte ibadet yerleri
Görüntüsel	Yer	Su	Deniz
Görüntüsel	Yer	Gökyüzü, bulutlar, güneş	Atmosferin görünen kısmı
Görüntüsel	Nesne	Köprü	Karşı karşıya gelme
Görüntüsel	Nesne	Şişe gibi materyaller	Mücadele araçları
Görüntüsel	Yazı	Dini kelimeler	Dini bilgilerin tespiti
Görüntüsel	Karakter	Canavar figürü	Şeytan

- **Dinin Gücü Oyunun Anlatı Çözümlemesi:**

- **Düz/Temel Anlam:** Oyunda çeşitli dini kelimeler verilerek, oyuncunun bu kelimeleri doğru bir şekilde yazması beklenmektedir. Kelimelerin her bir harfinin doğru yazılışında insan figürü elindeki çeşitli materyalleri canavara doğru fırlatmaktadır. Böylece onun denize düşmesi amaçlanmaktadır. Verilen dini kelimeleri eksiksiz ve doğru yazan oyuncu oyunu kazanmaktadır. Kelimelerin her bir harfinin yanlış yazılması, canavar figürünün insan figürünün üzerine gelmesine sebebiyet vermektedir. Tamamının yanlış yazılması halinde, oyunun sonunda canavar figürü, insan figürünü yakalayıp öldürmektedir.
- **Yan Anlam:** Şeytanın ateşten yaratıldığına dair dini bilgiye istinaden, bu oyunda bulunan canavar figürünün gözlerinin kırmızı olmasından dolayı şeytanı temsil ettiği düşünülmektedir. İnsan figürünün şeytanın tam karşısında konumlandırılması bir mücadele alanının varlığına işaret etmektedir. Oyunun arka planında yer alan şehir ise dünyevi yaşamı simgelemekte, şeytan ve insanın mücadele mekânına atıfta bulunmaktadır. Oyunda yer alan köprü, Sırat Köprüsü'nü simgelemektedir. Sırat köprüsü, şeytan, kırmızı ve siyah renk temsilleri çocukların zihinlerinde kötülüklerin cezalandırılması ve cehenneme dair tasavvurlar oluşturabilmektedir (Koç, 2008: 282).
- Dini bilgileri ölçmeyen yarayan kelimelerin oyuncuya sunulması ve her bir harfin doğru yazımı ile şeytanın yenilmesi, oyun mücadelesi manasında hem dini bilginin önemine işaret etmekte hem de dini bilginin pekiştirilmesini sağlamaktadır. Yanlış yazılan harf ise dini bilginin yetersizliğine işaret etmektedir. Oyunda verilen mesaj dini bilgi ve pratiklere sahip olan bireylerin dünyevi yaşamda süregelen şeytanla/nefisle olan mücadelede galip çıkmasına yardımcı olacağı aksi takdirde yenik düşeceği ve bunun da bir bedeli olduğuna dairdir.
- Dijital platformlarda yer alan dini içerikli oyunlar sahip olduğu temaya göre farklı tanrı tasvirleri, dini sembol ve figürler içerebilmekte iyi ve kötü güçler arasındaki mücadeleleri konu edinebilmektedir. Oyuncu oyunu iyi oynadığı takdirde kötü güçlere karşı başarı kazanabileceğine inanabilmektedir. Böylece dini öğretilerin adaleti sağlamada etken bir unsur olduğu düşünülmektedir (Scholtz, 2005: 173-180).
- Dini bilgiler öğretilirken kullanılan anlatım biçimlerine bağlı olarak çocuğun dini duyguları içselleştirme biçimi farklılaşabilmektedir. Korkuya dayalı bir öğrenme süreci yaşayan çocuk sağlıklı bir dini gelişim gösteremeyebilmektedir (Oruç, 2010: 81). Oyun özelinde canavar figürünün insan figürünü eline alıp yok etmesi ve bu aşamada kanlar çıkması, çocuğun psikolojik açıdan iyi etkilenmemesine sebebiyet verebilmektedir. Bu nedenle özellikle erken çocukluk döneminde din olgusuna dair temel kavramlar tanıtılırken çocuğun duygu ve düşünce dünyasında olayları değerlendirme biçimi farklılaşabilmektedir.

- Oyunun taşıdığı anlamlar neticesinde din bireylerin eylemlerini etkileyebilmektedir. Birey, davranışlarını inandığı dinin kuralları neticesinde şekillendirirse sosyal hayatta varlığını sürdürebilmektedir. Aynı zamanda dinin toplumsal hayatta bir kontrol mekanizması oluşu ve disipline edici yönüne vurgu yapıldığı söylenebilir.
- **Kullanılan mit:** Şeytan ile mücadele etmek gerekmektedir.

Oyun 4: Hazine Adası Oyunu

- **Oyun Sitesine ve Oyuna Dair İçerik Bilgisi: Oyun Sitesi:** Bu oyun www.kraloyun.com adlı internet sitesinden seçilmiş ve araştırma kapsamına dahil edilmiştir. Sitenin oyun yelpazesi geniş olmasına karşın dini içerikli oyunlar oldukça sınırlıdır. Ele alınan oyun dışında "Dini Tarihler Çarkı", "Dini Bilgi Yarışması" ve "İslami Bilgi Yarışması", "Abdesti Bozan Bozmayan" ve "Ramazan Bulmacası" gibi oyunlar da yer almaktadır. Çalışma kapsamında ele alınan "Hazine Adası" oyunu kullanıcılar tarafından 4.2/5 puan/beğeni almıştır.
- **Oyunun Grafik Dil Açısından Betimlemesi:** Oyun, doğal hayata dair unsurlardan oluşan bir platformda kurgulanmıştır. Sunum kodu olarak gökyüzü ve deniz mavi, ağaçlar yeşil, dağlar kahverengi renkte resmedilmiştir. Oyun bir adada geçmektedir. Bu nedenle deniz ve mavi renk daha ağırlıklı olarak kullanılmıştır. İki erkek çocuk ve bir kız çocuk figürü adanın başlangıcında konumlandırılmıştır. Yazılı kod olarak oyunculara çeşitli sorular sorulmaktadır. Aynı zamanda hayvanlar da belirgin bir şekilde görülmektedir. Oyuncular hem yöneltilen sorulara cevap vererek hem de bir engelden diğerine geçerek oyun süresince aktif rol oynamaktadır. Adanın sonunda oyunun kazanılması halinde ulaşılabilecek olan hazine sandığı bulunmaktadır.



Görsel 4.1.



Görsel 4.2.

- **Hazine Adası Oyunun Gösterge Çözümlemesi:** Oyunda yer göstergelerinin gösterenleri olan dağ ve adacıklar, yüksekliği ve uzaklığı ile aşılması gereken yerleri; ağaçlar, ormanları; su denizi; gökyüzü ve bulutlar atmosfere ait doğal unsurları oluşturmaktadır. Hayvan göstergesinin göstergeleri kaplumbağa, tavşan, fare, kuş ve kurbağadan oluşmaktadır. Oyun sürecinde kaplumbağa sırtında taşıyarak, kuş uçmalarını sağlayarak, kurbağa zıplamalarına yardımcı olarak oyuncuları yönlendirmektedir. Nesne göstergesinin göstereni hazine sandığıdır. Hedefe ulaşmayı ve kazanmayı simgelemektedir. Yazı göstergesinin göstereni yarışma sorularından oluşmaktadır. Dini bilgilerin tespit edilmesi hedeflenmektedir. İnsan figürünün gösterenleri ise iki erkek çocuk ve bir kız çocuktan oluşmaktadır. Kız çocuk figürünün kıyafetlerinin Müslüman kimliğe uygun olarak tasarlandığı görülmektedir.

Tablo 4.1.

Hazine Adası Oyunun Gösterge Analizi

Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Görüntüsel	Yer	Dağ ve adacıklar	Yaşanılan yer
Görüntüsel	Yer	Ağaçlar	Orman
Görüntüsel	Yer	Su	Deniz
Görüntüsel	Yer	Gökyüzü, bulutlar	Atmosferin görünen kısmı
Görüntüsel	Hayvan	Kaplumbağa, tavşan, fare, kuş, kurbağa	Soruları soran hayvanlar
Görüntüsel	Nesne	Hazine sandığı	Kazanılan ödül
Görüntüsel	Yazı	Dini içerikli sorular	Dini bilgilerin tespiti
Görüntüsel	İnsan	Kız çocuk	Müslüman oyuncu
Görüntüsel	İnsan	İki erkek çocuk	Müslüman oyuncu

- **Hazine Adası Oyunun Anlatı Çözümlemesi:**

- **Düz/Temel Anlam:** Adanın başlangıcından itibaren çeşitli engeller bulunmaktadır. Oyunda adanın belli bölgelerinde bulunan hayvan figürleri iki erkek çocuk ve bir kız çocuk figürüne Kur'an-ı Kerim hakkında sorular sormaktadır. Bu sorulara doğru cevaplar verilerek engeller aşılab hazine sandığına ulaşılmaya çalışılmaktadır.
- **Yan Anlam:** Oyun Kur'an-ı Kerim hakkındaki her türlü bilgiyi öğretmeyi amaçlayan eğitsel bir oyundur. Oyunda yer alan kız çocuğu figürünün kıyafetlerinin Müslüman kimliğine uygun olarak tasarlandığı görülmektedir. Çocuklar, erken çocukluk döneminin öğrenme sürecinde çevresinden, ebeveynlerinden ve akran gruplarından gördüğü her şeyi taklit edebilme özelliğine sahiptir. Bu noktada oyunlarda verilen dini göstergeleri merak etme ve tecrübe etme isteği duyabilmektedirler. Oyunlar çocukluğun imzası olarak görülmektedir. Hayal gücünün, öğrenmenin canlı ve görünür bir tezahürüdür. Dini gelişimde de oyun ve ritüellerin etkili olduğu düşünülmektedir. Çünkü

ritüeller, oyunlar aracılığı ile insanın bilinç ve davranışlarını şekillendirebilmektedir (Bellah, 2011: 89).

- Her bir hayvan üç adet soru sormakta, sorulara doğru cevap verilmesi durumunda hayvanlar, çocukları diğer engele taşımaktadır. Herhangi bir soruya yanlış cevap verilmesi durumunda oyunda en başa dönülmektedir. Böylece dini bilgilerin zihinde kalıcılığının sağlanması/pekiştirilmesi amaçlanmaktadır. Oyunun sonunda bütün sorulara doğru cevap verildiği takdirde adanın sonunda bulunan hazineye ulaşıldığında Kur'an-ı Kerim'i öğrenmenin önemine dair çeşitli hadislere yer verilmektedir. Din bireylerin belirli özlemler ve arzularını tatmin edeceğine dair sözler verebilmekte, alternatifler sunabilmektedir (Scholtz, 2005: 179). Bu oyunun sonunda ulaşılan hazinede oyuncunun sembolik olarak tatmin olması sağlanmakta, bunu gerçekleştirirken de dini öğretilerden yararlanılmaktadır.
- **Kullanılan mit:** Dinin gerektirdiği şekilde yaşamak, hayatın armağanı/hazinesidir.

Sonuç ve Tartışma

Dijitalleşmenin din ve dindarlık üzerine olası etkileri üzerine alan yazında süregelen tartışmalar göstermektedir ki Müslüman özneler yoğun bir şekilde bilgi ve iletişim teknolojilerini talep etmekte ve ayrıca internetin sağlamış olduğu çevrimiçi hareket imkânı ile sanal bir uzamda kendi kimliklerini sergileyebilmekte, dijital dini bir kültürün içerisinde yer alabilmektedirler. Ancak dinin dijitalleşmesi ister istemez kültür endüstrisine, tüketim toplumuna, kültürüne ve ideolojisine de hizmet etmekte dolayısıyla üretilen içerikler bağlamından kopabilmektedir (Akgül, 2017: 203; Haberli, 2014: 163; Haberli, 2019: 311-312; Kararaslan, 2015: 40; Menekşe, 2015: 158).

Bilişim ve iletişim teknolojilerinin kapsamı ve hızı toplumsal düzlemin her alanına sirayet etmiş durumdadır. Dijital ortamların sınırlarına giren toplumsal kurumlardan biri de dindir. Bu alan bir süredir kapitalizmin ve onun ortaya çıkarmış olduğu tüketim toplumunun, kültürünün ve ideolojisinin etkisi altındadır. Dolayısıyla tüketici birey için dini nesnelerin, sembollerin ve göstergelerin dijital dünyalara aktarılması kadar dindar bireyin yeri geldiğinde dini bilgi ve pratikleri elde etmek için yeri geldiğinde eğlenmek için kullandığı sanal ortamlar tasarlanmaktadır. Öyle ki İslam dini açısından steril olmadığı gerekçesiyle uzak durulan bir dünyanın kapısı aralanmakta ve Müslüman özneler de bu "büyüleyici" ortamın sınırlarını keşfetmeye çalışmaktadır. Dijital oyunlar vasıtasıyla dini bilgi ve pratiklerin eğlence ve yarışma formatında oyuncuya sunulması ise "dijitalleşen dinin" yeni görünülerinden biridir.

Din temalı dijital eğitsel oyunların genel özellikleri incelendiğinde İslam dinini ve Müslüman kimliğini yansıtan renklerin, görsellerin, sembollerin ve kıyafetlerin kullanılmış olduğu görülmektedir. Oyunlarda yer alan görseller ve semboller; cennet, cehennem, şeytan ve melek gibi soyut öğelerin çocuğa somutlaştırarak sunulmasını mümkün kılmaktadır. Oyunlarda dini ve ahlaki içerikli motifler kullanılması hem çocuğun

maneviyatına, dini kültürüne ve inancına etki etmekte hem de çocuğun dine dair zihinsel imgeler geliştirebilmesine imkân vermektedir.

Din temalı dijital eğitsel oyunlarda üretilen içerikler incelendiğinde ise temel İslami bilgi ve ritüellerin/pratiklerin sunulmuş olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra dinin sosyal yaşamdaki görünümüne/önemine vurgu yapan, kişinin duyarlı bir duruş sergilemesini ve etik davranışlar geliştirmesini konu edinen sosyal etki oyunları da bulunmaktadır. Oyun vasıtasıyla çocukların hem eğlenerek İslam dininin bilgi ve pratiklerini öğrenmesi/pekiştirmesi hedeflenmiş hem de dini ve ahlaki değerlerin bilinmesi, sanal bir mekânda dini katılımın sağlanması ve ayrıca bu bilgi ve ritüellerin/ibadetlerin gündelik yaşama aktarılması amaçlanmıştır. Üstelik dini bilgi ve pratiklerin pekiştirilmesinde çocuğun soru soran ve merak eden doğası dikkate alınmış ayrıca oyuncunun oyun edimi geri beslemelerle ve ulaşılan ödüllerle desteklenmiştir. Böylelikle oyuncunun motivasyonu birtakım engellerin aşılması/soruların bilinmesi ve neticede ulaşılan ödüllerle yüksek tutulmaya çalışılmıştır. Oyunlarda kullanılan iyi ve kötü güçler arasındaki mücadele örnekleri ve mitler çocuğa bu yolun uzun ve meşakkatli olduğu izlenimini vermektedir. Üstelik bu durum korkuya dayalı bir öğrenme sürecinin oyunlarda kullanılmakta olduğunu göstermektedir.

Din temalı dijital eğitsel oyunların çocukların dini sosyalleşme sürecine etkileri incelendiğinde yeni bir sosyalleşme pratiğinin üretilmekte olduğu görülmektedir. "Genellikle dinimizi diğer insanlardan, özellikle kişisel olarak yakın olduğumuz ya da kuvvetli bağlarla kendilerine bağlılık hissi duyduğumuz insanlardan kazanır ve özümseriz." (Zuckerman, 2006: 91). Ancak dijital bir çağın içinde doğan ve büyüyen çocuklar için diğer sosyalleşme pratiklerinde olduğu gibi dini sosyalleşme de sanal bir uzamda gerçekleşmektedir. Özellikle ebeveynlik rollerinin önemli ölçüde dijital teknolojilere bırakılması, çevrimiçi ortamlarda/mekânlarda çocuk bireylerin daha fazla zaman geçirmesine sebebiyet verebilmekte, tali bir sosyalleşme aracı olan internet ortamı ve araçları böylelikle asli bir sosyalleşme ajanına dönüşebilmektedir. Ele alınan oyunların gerek genel özellikleri gerekse içerikleri din temalı dijital eğitsel oyunların çocukların dini sosyalleşmesinde işlevsel olduğunu göstermektedir.

Dijital ortamlarda üretilen içeriklerden en fazla etkilenenler ve en savunmasız olanlar çocuklardır. Bu nedenle Çocukluğun dijital oyunlar ile nasıl tasarlandığı ve çocukların nasıl konumlandırıldığı (Alver, 2004: 140) kadar dijital eğitsel oyunların çocukların dini bilgilerine ve maneviyatlarına ne ölçüde tesirde bulunduğu da araştırılması önem arz etmektedir. Dijital eğitsel oyunlar, geleneksel oyunlar gibi çocuk bireylerin sosyalleşme süreçlerine sızmakta, çocukların oyun tecrübesi ile çeşitli bilgi ve pratiklerin öğrenilmesini, tekrarlanmasını ve içselleştirilmesini sağlamaktadır. Bu noktada din temalı dijital eğitsel oyunların da dini bir sosyalizasyon olduğu anlaşılmaktadır. Yeni bir sosyalleşme pratiği olarak değerlendirildiğinde bu süreç "dijital dini sosyalleşme" şeklinde ifade edilebilir. Bu çalışma, din temalı dijital eğitsel oyunların çocukların dini bilgi ve pratikleri öğrenmesinde ve pekiştirmesinde işlevsel olduğunu ortaya koymakla birlikte aynı zamanda pedagojik olarak bu oyunların birtakım olumsuz etkileri de olduğunu (şiddet içeren görseller gibi) dolayısıyla burada üretilen içeriklerin, göstergelerin, sembollerin ve karakterlerin ilgili uzman kişilerden görüşler alınarak



tasarlanması gerekliliđini öne sürmektedir. Eđitsel oyunların eđlence formatında oyuncuya sunulması, çocukların bu ortamda uzun süre kalmasına ve nihayetinde dijital bađımlılıklara yol açabilmektedir. Bu sebeple dijital eđitsel oyunların steril olup olmadıđının ebeveynler tarafından kontrol edilmesinin (dijital ayak izlerinin takip edilmesinin) yanı sıra kısıtlı bir zaman diliminde kullanıma izin verilmesinin de önemli olduđu görölmektedir.

Kaynaklar

- Akgül, M. (2017). Dijitalleşme ve din. *Marife*, 17(2), 191-208.
- Alver, F. (2004). Neil Postman'in çocukluğun yok oluş sürecinde iletişim teknolojisi eleştirisinin eleştirisi. *İletişim Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 129-141
- Annetta, L. A. (2008). Video games in education: Why they should be used and how they are being used. *Theory into practice*, 47(3), 229-239.
- Aygül, H. H. ve Eke, E. (Ed.) (2019). *Dijital çocukluk ve dijital ebeveynler: Dijital nesillerin teknoloji bağımlılığı*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Aygül, H. H. ve Apak, F. (2019). Değişen sosyallikler ve yeni sosyalleşme pratikleri ekseninde Youtube ve çocuk Youtuberler. Aygül, H. H. ve Eke, E. (Ed.). *Dijital çocukluk ve dijital ebeveynler: Dijital nesillerin teknoloji bağımlılığı* (143-176). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Barthes R. (1993). *Göstergebilimsel serüven*. (M. Rifat ve S. Rifat, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Becker, K. (2008). *The invention of good games: Understanding learning design in commercial video games* (Doctoral dissertation, University of Calgary). doi:10.11575/PRISM/13933
- Bellah, R. N. (2011). *Religion in human evolution: From the paleolithic to the axial age*. London: The Belknap Press.
- Berger, P. L. ve Luckmann T. (2008). *Gerçekliğin sosyal inşası: Bir bilgi sosyolojisi incelemesi*. (V. S. Öğütle, Çev.), İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Berger, P. L. (2012). *Melekler hakkında söylenti*. (Ali Coşkun ve Nebile Özmen, Çev.), İstanbul: Rağbet Yayınları.
- Bodur, F. (2006). Fotoğraf ve renk: "Fotoğraftaki renklerin iletilerin algılanmasındaki rolleri." *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15(1), 77-86.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. New Haven: Yale University Press.
- Buckingham, D. ve Sefton-Green, J. (1999). Children, young people and digital technology. *Convergence*, 5(4), 5-7.
- Campbell, H. A. (2013). Introduction: The rise of the study of digital religion. *Digital religion: Understanding religious practice in new media worlds* (pp.1-21). London: Routledge.
- Campbell, Heidi A. (2012). Understanding the relationship between religion online and offline in a Networked Society, *Journal of the American Academy of Religion*, 80(1), 64-93, <https://doi.org/10.1093/jaarel/lfr074>
- Castells, M. (2008). *Enformasyon çağı: Ekonomi, toplum kültür*. Birinci cilt: *Ağ toplumunun yükselişi*. (E. Kılınç, Çev.), İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Cıngı, M. (2018). Dijital oyunseverlerin İslamofobi içerikli oyunlara bakışı. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 49-72.
- Dijk J. V. (2018). *Ağ toplumu*. (Ö. Sakin, Çev.), İstanbul: Kafka Yayınevi.
- Ferdig, R. E. (2014). Developing a framework for understanding the relationship between religion and video games. *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5. doi: <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12158>
- Furat, A. Z. (2015). Medya ve din: Din eğitimi açısından yeni bir imkân alanı mı tehdit mi? M. Çamdereli, B.Ö. Doğan ve N. Kocabay Şener (Ed.) *Dijitalleşen Din [Medya ve Din 2]* (325-363). İstanbul: Köprü Kitapları.
- Furat, A. Z. (2019). Din eğitimi ekseninde Türkiye'de medya ve din araştırmaları. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 29-51.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy?* New York: Palgrave Macmillan.
- Grieve, G. P. ve Campbell, H. A. (2014). Studying religion in digital gaming. A critical review of an emerging field. *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 51-68.
- Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of video games. *Education and health*, 20(3), 47-51.
- Guiraud, P. (1994). *Göstergebilim*. (M. Yalçın, Çev.), Ankara: İmge Yayınevi.
- Haberli, M. (2014). *Sanal din: Tarihsel, kurumsal ve pratik boyutlarıyla internet ve din*. İstanbul: Açılımkitap.
- Haberli, M. (2019). Dijital çağda din ve dindarlığın dönüşümü. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 307-315.

- Helland, C. (2015). Virtual Religion: A case Study of Virtual Tibet. *Oxford Handbooks Online*, <https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780199935420.001.0001/oxfordhb-9780199935420-e-43?print=pdf>
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevleri üzerine bir deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.
- Irmak, A.Y. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Kalaycı, B. ve Ulusal, D. (2018). Bilgisayar oyunlarında İslamafobi. *International Journal of SocialScience*, 1(2), 36-42.
- Karaarslan, F. (2015). Post seküler din halleri ve dinin dijitalleşmesi. M. Çamdereli, B.Ö. Doğan & N. Kocabay Şener (Ed.) *Dijitalleşen Din [Medya ve Din 2]* (13-44). İstanbul: Köprü Kitapları.
- Koç, B. (2008). Göstergibilimsel bir çözümleme: çocuk resimlerinde cennet ve cehennem. *Dini Araştırmalar*, 11(31), 259-282.
- Köylü, M. (2004). Çocukluk dönemi dini inanç gelişimi ve din eğitimi. *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 45(2), 137-154.
- Lupton, D. (2015). *Digital sociology*. London: Routledge.
- Mardin, Ş. (1997). *Din ve ideoloji*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Mazlum, Ö. (2015). "Rengin kültürel çağrışımları". *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 31(4), 125-137.
- Mert, Ş. (2015). Bilgisayar oyunları yoluyla okul öncesi dönemde din eğitimi. Yüksek Lisans Tezi, Hitit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çorum.
- Neuman, W. L. (2014). *Toplumsal araştırma yöntemleri*. (S. Özge, Çev.), Ankara Yayıncısı.
- Okutan, B. B. (2019). Din sosyolojisi çalışmalarında göstergibilimin imkânı: Pratik bir çalışma. *Muhafazakar Düşünce Dergisi*, 15(56), 211-234.
- Oruç C. (2010). Okul öncesi dönemde dini duygunun kökenleri ve gelişimi. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 10(3): 75-96.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.
- Saussure F. D. (1998). *Genel dilbilim dersleri*. (B. Vardar, Çev.), İstanbul: Multilingual.
- Scholtz, C. P. (2005). Fascinating technology: Computer games as an issue for religious education. *British Journal of Religious Education*, 27(2), 173-184.
- Şener, N. K. (2019). Türkiye’de medya ve din araştırmalarını yeniden düşünmek: Eksiklikler nasıl doldurulabilir? *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 53-69.
- Şimşek, E. (2004). Çocukluk dönemi dini gelişim özellikleri ve din eğitimi. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 4(1), 207-220.
- Temel, M. (2019). Türkiye’de medya ve İslamofobi araştırmaları. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 93-121.
- Vardi R. (2012). İnternet kullanıcılarının dini içerikli kullanım alışkanlıkları. *Harran Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*. 17(28), 101-138.
- Wiemker, M. ve Wysocki, J. (2014). ‘When people pray, a god is born... This god is you!’ An introduction to religion and god in digital games. *Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 197-223.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yorulmaz, B. (2015). Dijital oyunlardaki din ve din eğitiminde dijital oyunların kullanılma imkânı. M. Çamdereli, B.Ö. Doğan ve N. Kocabay Şener (Ed.) *Dijitalleşen Din [Medya ve Din 2]* (365-410). İstanbul: Köprü Kitapları.
- Yorulmaz, B. (2018). Dijital oyunlarda Müslüman temsili. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 275-286.
- Young, G. (2013). Reading and praying online: The continuity of religion online and online religion in Internet Christianity. In *Religion Online* (pp. 101-114). London: Routledge.
- Yust, K. M. (2014). Digital power: Exploring the effects of social media on children’s spirituality. *International Journal of Children's Spirituality*, 19(2), 133-143.
- Zuckerman, P. (2006). *Din sosyolojisine giriş*. (İ. Çapçioğlu & H. Aydınalp, Çev.), Ankara: Birleşik Kitabevi.

Yazarlar

Hasan Huseyin AYGÜL, Akdeniz Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sosyoloji Bölümü öğretim üyesi ve Akdeniz Göç Arařtırmaları Ana Bilim Dalı Başkanı olarak çalışmaktadır. Lisans ve yüksek lisans derecesini Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyoloji Ana Bilim Dalında, doktora derecesini aynı üniversitenin Felsefe ve Din Bilimleri (Din Sosyolojisi) Ana Bilim Dalında tamamlamıştır. Çalışma Alanları: uluslararası göç hareketliliđi, mülteci emeđi, yeni dini hareketler, dindar bireylerin tüketim kültürü, sekülerleşme teorileri.

Gamze GÜRBÜZ, Akdeniz Üniversitesi Sosyoloji Bölümü'nde lisans ve yüksek lisans eğitimini tamamlamıştır, aynı bölümde doktora eğitimine devam etmektedir. Çalışma Alanları: Tüketim kültürü ve din, dijitalleşme ve din, yeni dini hareketler.

İletişim

Doç Dr. Hasan Huseyin AYGÜL, Akdeniz Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi Sosyoloji Bölümü, Akdeniz Uygarlıkları Enstitüsü, Pınarbaşı Mah. Dumlupınar Bulvarı Kampüs Konyaaltı / Antalya / Türkiye.

hasanhuseyinaygul@gmail.com

Gamze GÜRBÜZ

gamzegurbuz970@gmail.com