

**İBN HALDUN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DİJİTAL OYUNLARDA KUTSAL SEMBOLİZMİ VE  
OYUNCULARINA YANSIMALARI**

**MERVE NUR ÖZKAN**

**TEZ DANIŞMANI  
PROF. DR. HASAN KAPLAN**

**İSTANBUL, 2022**

**İBN HALDUN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DİJİTAL OYUNLARDA KÜTSAL SEMBOLİZMİ VE  
OYUNCULARINA YANSIMALARI**

**MERVE NUR ÖZKAN**

**TEZ DANIŞMANI  
PROF. DR. HASAN KAPLAN**

**İSTANBUL, 2022**

## TEZ ONAY SAYFASI

Bu tez tarafımızca okunmuş olup kapsam ve nitelik açısından, Din Bilimleri (Din Psikolojisi) alanında Yüksek Lisans Derecesini alabilmek için yeterli olduğuna karar verilmiştir.

### Tez Jürisi Üyeleri

Unvan – Ad Soyad

Kanaati

İmza

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Bu tezin İbn Haldun Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tarafından konulan tüm standartlara uygun şekilde yazıldığı teyit edilmiştir.

Teslim Tarihi

Mühür/İmza

## AKADEMİK DÜRÜSTLÜK BEYANI

Bu çalışmada yer alan tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak toplanıp sunulduğunu, söz konusu kurallar ve ilkelerin zorunlu kıldığı çerçevede, çalışmada özgün olmayan tüm bilgi ve belgelere, alıntılama standartlarına uygun olarak referans verilmiş olduğunu beyan ederim.

Adı Soyadı: Merve Nur ÖZKAN

İmza:

X X X X X

## ÖZ

### DİJİTAL OYUNLARDA KUTSAL SEMBOLİZMİ VE OYUNCULARINA YANSIMALARI

Özkan, Merve Nur

Din Bilimleri Yüksek Lisans Programı

Öğrenci Numarası: 194016016

Open Researcher and Contributor ID (ORC-ID): 0000-0002-4487-0580

Ulusal Tez Merkezi Referans Numarası: 10462846

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Hasan Kaplan

Haziran 2022, 123 Sayfa

Günümüzde birçok kavramın dijitalleştiği bir çağda, oyunlar ve oyunlara yerleştirilen bazı kavramlar dijitalleşmiştir. Dijital oyunlardaki kutsal kavramı da bunlardan bir tanesidir. Bu bağlamda dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine oyuncuların herhangi bir tutum geliştirip geliştirmediğini saptamak için bir ölçek geliştirme çalışması yapılmıştır. Geliştirilen bu ölçekle dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik oyuncu tutumlarının ölçülmesi amaçlanmıştır. Buna ek olarak, bu tutumlar ile demografik değişkenler (cinsiyet, yaş, medeni durum, eğitim düzeyi, yaşanılan yer, mesleki durum, dine verilen önem düzeyi) arasında anlamlı bir ilişkinin olup olmadığı incelenmiştir.

Araştırmada nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın örnekleminde, evrenin temsiliyetini sağlaması amacıyla ölçüt ve kartopu örnekleme yöntemleri kullanılmıştır. Örneklem, 361 katılımcıdan oluşmuştur. Veri toplama aracı olarak, araştırmacı tarafından geliştirilen Dijital Oyunlardaki Kutsal Öğelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ) ve Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır. Ölçek bazı aşamalardan geçerek son şeklini almıştır. Bunlar, amaca uygun maddelerin belirlenmesi, uzman görüşlerinin alınması, deneme uygulaması, geçerlilik ve güvenilirlik analizleridir. Ölçek maddelerinde ters kodlama yapılmamıştır. Yapılan çalışmalar sonucunda, geçerliliği ve güvenilirliği olan iki alt boyutlu (dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik “olumlu tutumlar” ve “olumsuz tutumlar”), 15 maddelik “Dijital

Oyunnardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeđi (DOKOTÖ)” elde edilmiştir.

Elde edilen bulgular, oyuncuların dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik tutum geliřtirdiklerini ve bu tutumların demografik deđiřkenlere göre farklılařtığını göstermektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital oyun, Kutsal, Oyuncu, Sembol, Tutum, Ölçek Geliřtirme



## ABSTRACT

### SYMBOLISM OF SACRED IN DIGITAL GAMES AND ITS REFLECTIONS ON THE PLAYERS

Özkan, Merve Nur

MA in Religious Studies

Student ID: 194016016

Open Researcher and Contributor ID (ORCID): 0000-0002-4487-0580

National Thesis Center Reference Number: 10462846

Thesis Supervisor: Prof. Dr. Hasan Kaplan

June 2022, 123 Pages

In an age where many concepts can be digitalized today, games and some concepts embedded in games have become digitalized. The concept of the sacred is one of them in digital games. In this context, a scale development was carried out to determine whether players developed any attitudes to the sacred symbolism of digital games. With this scale developed, it was aimed to measure player attitudes towards sacred elements in digital games. In addition, it was examined whether there was a meaningful relationship between these attitudes and demographic variables (gender, age, marital status, level of education, place of residence, professional status, and level of importance given to religion).

The quantitative method was used in the research. In the sample of the research, criterion and snowball sampling methods were used to ensure the representation of the universe of the research. The sample consisted of 361 participants. As data collection tools, the Player Attitudes Scale for Sacred Elements in Digital Games developed by the researcher and Personal Information Form were used. The scale has passed through some stages and taken its final situation. These are the determination of fit-for-purpose substances, obtaining expert opinions, trial practice, and validity and reliability analyses. There is no reverse coding of the scale items.

As a result of the studies, the Player Attitudes Scale for Sacred Elements in Digital Games, which has validity and reliability, is 2 sub-dimensions (positive attitude and negative attitude toward sacred elements in digital games) and consists of 15 items has been obtained.

The findings suggest that the players have developed attitudes towards sacred symbolism in digital games, and these attitudes have been differed according to demographic variables.

**Keywords:** Attitude, Digital Game, Player, Sacred, Symbol, Scale Development





## İTHAF



*Öğrenmenin ve farkındalığın değerini  
bilerek yaşayan her bir ferde ithaf olunur.*

## TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitim öğretim süresi boyunca öğrencisi olmaktan büyük memnuniyet duyduğum, araştırmamda karşılaştığım zorlukları bilgi birikimi ve deneyimleriyle katetmemde yardım eden değerli Danışman Hocam Prof. Dr. Hasan Kaplan'a, ölçek geliştirme çalışmamda uzman görüşü alma sürecinde danışman hocamın yanı sıra değerli görüşlerini paylaşan saygıdeğer hocalarım Öğr. Gör. Âdem Özkan, Doç. Dr. Bilâl Yorulmaz, Öğr. Gör. Mümtaz Dizdarlar, Dr. Özge Sayılğan'a, uzman görüşü alma sürecinin yanı sıra istatistiksel analizde de destek olan, sorularına hızla ve sabırla yanıt veren saygıdeğer Dr. Zübeyir Özçelik'e, anketimde gerekli örneklem grubuna ulaşabilmem için son derece ilgili davranarak bana destek olan bütün oyunseverlere, zorlu ve bir o kadar da keyifli yüksek lisans eğitim öğretim hayatımı daha da keyifli hale getiren kıymetli arkadaşlarıma ayrı ayrı teşekkür ederim.

Hayat denilen yolda, yolculuğum boyunca varlıklarıyla dahi kendimi şanslı hissettiren, maddi ve manevi desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen, tez sürecimde de yanımda olan canım aileme en içten sevgi ve saygılarımı sunarım.

Merve Nur ÖZKAN

İSTANBUL, 2022

## İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	vi
ABSTRACT .....	viii
İTHAF.....	x
TEŞEKKÜR.....	xi
İÇİNDEKİLER .....	xii
TABLolar LİSTESİ.....	xvi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xviii
SEMBOLLER VE KISALTMALAR LİSTESİ .....	xix
<b>BÖLÜM I GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>
1.1. Araştırmanın Konusu .....	2
1.2. Araştırmanın Önemi .....	2
1.3. Araştırmanın Amacı .....	5
1.4. Araştırma Problemleri .....	5
1.5. Araştırmanın Ön Kabul ve Sınırlılıkları .....	6
1.6. Dijital Oyunlar Üzerine Yapılan Çalışmalar ve Alana Katkıları .....	6
1.6.1. Yabancı Literatür.....	6
1.6.1.1. Yabancı Literatürde Dijital Oyunların Oyuncu Üzerinde Etkisi ve Oyuncunun Dijital Oyunlar Üzerine Etkisine Dair Yapılan Çalışmalar .....	6
1.6.1.2. Yabancı Literatürde Araştırma Konusu ile İlgili Yer Alan Çalışmalar ve Alana Katkıları .....	11
1.6.2. Yerli Literatür.....	17
1.6.2.1. Yerli Literatürde Dijital Oyunların Oyuncu Üzerindeki Etkisi ve Oyuncunun Dijital Oyunlara Etkisi Üzerine Yapılan Çalışmalar .....	17
1.6.2.2. Yerli Literatürde Araştırma Konusu ile İlgili Çalışmalar ve Alana Katkıları ....	20
<b>BÖLÜM II KAVRAMSAL ÇERÇEVE .....</b>	<b>25</b>
2.1. Dijital Oyun .....	25

2.1.1. Dijital Oyun ve Özellikleri .....	25
2.1.2. Dijital Oyun Bileşenleri.....	28
2.1.3. Dijital Oyuncu ve Tipleri .....	29
2.1.4. Dijital Oyunların Tarihi.....	30
2.1.5. Türkiye’de Dijital Oyun Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemi .....	32
2.2. Kutsal Sembolizmi .....	35
2.2.1. Kutsal.....	35
2.2.2. Sembol.....	36
2.2.3. Sembolizm.....	39
2.2.4. Kutsal Sembolizmi .....	40
2.3. Dijital Oyunlarda Kutsal Sembolizmi .....	42
<b>BÖLÜM III METODOLOJİ VE UYGULAMA .....</b>	<b>50</b>
3.1. Araştırma Modeli .....	50
3.2. Araştırma Evreni ve Örneklem Grubu .....	51
3.3. Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği: Birinci Çalışma .....	51
3.3.1. Ölçülecek Özelliğin Belirlenmesi .....	52
3.3.2. Aday Ölçeğin Elde Edilmesi ve Ölçek Maddelerinin Belirlenmesi.....	52
3.3.3. Uzman Görüşleri .....	53
3.3.4. Ölçeğin Birinci Çalışmada Uygulanması .....	53
3.3.4.1. Veri Toplama Araçları.....	53
3.3.4.1.1. Kişisel Bilgi Formu .....	53
3.3.4.1.2. Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ) Taslağı.....	54
3.3.4.2. Birinci Çalışmanın Örneklemi.....	54
3.3.5. Verilerin Toplanması ve Analizi .....	57
3.3.5.1. Verilerin Toplanması.....	57
3.3.5.2. Verilerin Analizi.....	58

3.4. Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği: İkinci Çalışma.....	63
3.4.1. Veri Toplama Araçları.....	63
3.4.1.1. Kişisel Bilgi Formu .....	63
3.4.1.2. Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ) .....	63
3.4.2. İkinci Çalışmanın Örnekleme .....	64
3.4.3. Verilerin Toplanması ve Analizi .....	67
3.4.3.1. Verilerin Toplanması.....	67
3.4.3.2. Verilerin Analizi.....	68
<b>BÖLÜM IV BULGULAR VE TARTIŞMA.....</b>	<b>74</b>
4.1. Örneklemin Demografik Değişkenleri ile Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ) Arasındaki İlişki.....	75
4.1.1. Cinsiyet Değişkeni ile DOKOTÖ Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular .....	75
4.1.2. Yaş Değişkeni ile DOKOTÖ Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular .....	77
4.1.3. Medeni Durum Değişkeni ile DOKOTÖ Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular ..	79
4.1.4. Yaşanılan Yer Değişkeni ile DOKOTÖ Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular ..	81
4.1.5. Mesleki Durum Değişkeni ile DOKOTÖ Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular ..	83
4.1.6. Eğitim Düzeyi Değişkeni ile DOKOTÖ Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular ..	87
4.1.7. Dine Verilen Önem Düzeyi Değişkeni ile DOKOTÖ Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular .....	91
<b>BÖLÜM V SONUÇ.....</b>	<b>97</b>
5.1. Öneriler.....	100
<b>REFERANSLAR.....</b>	<b>102</b>
<b>EKLER .....</b>	<b>117</b>
<b>EK A.....</b>	<b>117</b>
<b>EK B.....</b>	<b>118</b>

<b>EK C.....</b>	<b>119</b>
<b>EK D.....</b>	<b>122</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ .....</b>	<b>123</b>



## TABLULAR LİSTESİ

Tablo 2.1. PEGI İçerik Değerlendirmeleri .....	33
Tablo 2.2. Dijital Oyunlarda Kutsalı Çağrıştıran Öğeler .....	43
Tablo 3.1. Birinci Çalışma Örneklem Büyüklüğü .....	54
Tablo 3.2. Birinci Çalışmadaki Katılımcılara Ait Demografik Bilgiler.....	56
Tablo 3.3. Birinci Çalışmada Kullanılan Analiz Yöntemleri.....	58
Tablo 3.4. Birinci Çalışmada KMO ve Barlett Küresellik Testi Sonuçları .....	58
Tablo 3.5. Birinci Çalışmada Açıklanan Toplam Varyans Tablosu .....	59
Tablo 3.6. Birinci Çalışmada Açıklayıcı Faktör Analizi Sonuçları .....	60
Tablo 3.7. DFA’da Uyum İyiliği Değer Aralıkları .....	61
Tablo 3.8. Birinci Çalışmada Olumlu Tutum Faktörü Uyum İyilik Değerleri .....	61
Tablo 3.9. Birinci Çalışmada Olumsuz Tutum Faktörü Uyum İyilik Değerleri .....	62
Tablo 3.10. Birinci Çalışmada Cronbach Alfa Katsayısı .....	62
Tablo 3.11. İkinci Çalışma Örneklem Büyüklüğü .....	64
Tablo 3.12. İkinci Çalışmadaki Katılımcılara Ait Demografik Bilgiler .....	66
Tablo 3.13. Dine Verilen Önem Düzeyine Göre Örneklem Dağılımı .....	67
Tablo 3.14. İkinci Çalışmada Kullanılan Analiz Yöntemleri .....	68
Tablo 3.15. İkinci Çalışmada KMO ve Barlett Küresellik Test Sonuçları .....	68
Tablo 3.16. İkinci Çalışmada Açıklanan Toplam Varyans Tablosu .....	69
Tablo 3.17. İkinci Çalışmada Açıklayıcı Faktör Analizi Sonuçları.....	70
Tablo 3.18. DFA’da Uyum İyiliği Değer Aralıkları .....	71
Tablo 3.19. İkinci Çalışma Olumlu Tutum Faktörü Uyum İyilik Değerleri.....	71
Tablo 3.20. İkinci Çalışma Olumsuz Tutum Faktörü Uyum İyilik Değerleri.....	71
Tablo 3.21. İkinci Çalışmada Cronbach Alfa Katsayısı.....	72
Tablo 3.22. İkinci Çalışmada Pearson Korelasyon Analizi .....	72
Tablo 4.1. Cinsiyet Değişkenine Göre Dağılım Tablosu .....	75
Tablo 4.2. DOKOTÖ Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre İncelendiği Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları .....	76
Tablo 4.3. Yaş Değişkenine Göre Dağılım Tablosu .....	77
Tablo 4.4. Varyansların Homojenlik Testi Sonuçları .....	78
Tablo 4.5. DOKOTÖ Puanlarının Yaş Değişkenine Göre İncelendiği ANOVA Testi Sonuçları .....	78
Tablo 4.6. Medeni Durum Değişkenine Göre Dağılım Tablosu .....	80

Tablo 4.7. DOKOTÖ Puanlarının Medeni Durum Değişkenine Göre İncelendiği Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları .....	80
Tablo 4.8. Yaşanılan Yer Değişkenine Göre Dağılım Tablosu .....	81
Tablo 4.9. Varyansların Homojenlik Testi Sonuçları .....	81
Tablo 4.10. DOKOTÖ Puanlarının Yaşanılan Yer Değişkenine Göre İncelendiği ANOVA Testi Sonuçları .....	82
Tablo 4.11. Mesleki Durum Değişkenine Göre Dağılım Tablosu .....	83
Tablo 4.12. Varyansların Homojenlik Testi.....	84
Tablo 4.13. DOKOTÖ Puanlarının Mesleki Durum Değişkenine Göre İncelendiği ANOVA Testi Sonuçları .....	84
Tablo 4.14. Mesleki Durumun Diğer Mesleki Durumlarla Arasındaki Anlamlılık Testi Sonuçları .....	85
Tablo 4.15. Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Dağılım Tablosu.....	87
Tablo 4.16. Varyansların Homojenliği Testi Sonuçları .....	88
Tablo 4.17. DOKOTÖ Puanlarının Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre İncelendiği ANOVA Testi Sonuçları .....	88
Tablo 4.18. Eğitim Düzeyi Değişkeninin Diğer Eğitim Düzeyleriyle Arasındaki Anlamlılık Testi Sonuçları .....	89
Tablo 4.19. Dine Verilen Önem Düzeyi Değişkenine Göre Dağılım Tablosu .....	92
Tablo 4.20. DOKOTÖ Puanlarının Dine Verilen Önem Düzeyi Değişkenine Göre İncelendiği ANOVA Testi Sonuçları .....	93
Tablo 4.21. Dine Verilen Önem Düzeyi Değişkeni Seçeneklerinin Diğer Dine Verilen Önem Düzeyleriyle Arasındaki Anlamlılık Testi Sonuçları .....	93



## ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1. PEGI Yaş Sınıflandırmaları .....	34
Şekil 3.1. Ölçek Geliştirme ve Uygulama Süreci .....	52
Şekil 3.2. Birinci Çalışma Oyuncu Tipleri Dağılımı .....	55
Şekil 3.3. Birinci Çalışmada Oyuncuların Oyunda Uzmanlaşma Düzeyleri Dağılımı ...	56
Şekil 3.4. İkinci Çalışma Oyuncu Tipleri Dağılımı .....	65
Şekil 3.5. İkinci Çalışmada Oyuncuların Oyunda Uzmanlaşma Düzeyleri Dağılımı.....	65



## SEMBOLLER VE KISALTMALAR LİSTESİ

AFA	Açıklayıcı Faktör Analizi
AMOS	Analysis of Moment Structures (Yapısal Eşitlik Modeli Analizi)
ANOVA	Varyans Analizi
Bkz	Bakınız
DFA	Doğrulayıcı Faktör Analizi
DOKOTÖ	Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği
N	Örneklem büyüklüğü
PEGI	Pan European Game Information (Avrupa Oyun Bilgi Sistemi)
p/Sig	Anlamlılık düzeyi
SPSS	Statistical Package for Social Sciences (Sosyal Bilimler için İstatistiksel Paket)

# BÖLÜM I

## GİRİŞ

Hayatımızda birçok unsurun dijitalleşebildiği bir çağda dünyada önemli bir yeri olan oyun da sanal dünyaya aktararak dijitalleşmiştir. Böylelikle dijital oyunlar yüzyıllardır insan hayatında yer alan geleneksel oyunların yerini almaya başlamıştır. Bu dijitalleşmeyle birlikte hem oyunlar bir değişime girmiş hem de bireylerin oyun kavramı ile ilgili algı ve tutumları farklılıklar göstermeye başlamıştır. Dünya içinde bir dünya kuran oyunlar, algılanan dünya gerçeklerinde önemli bir etkiye sahip olmuştur. Mobil, konsol ve bilgisayar oyunlarını kapsayan dijital oyunlar, bir ekran aracılığıyla fiziksel dünyadan farklı sanal dünyalara geçirme, etkileşim imkânı, seçim hakkı, oyuncu faktörleri açısından alışlagelmiş medyadan ve oyun kavramından kendisini neredeyse tamamen ayırmıştır.

Yeni bir mecra olan dijital oyunlar bir araştırma alanı olarak 1980'li yıllarda ele alınmaya başlamıştır. Çalışmaların ivme kazanması ise ancak 2000'li yılları bulmuştur. Dijital oyunların araştırılmaya değer bir alan olarak farklı disiplinler tarafından kabul görmesi ise çok daha uzun bir zaman sonra söz konusu olabilmıştır. Bundan dolayıdır ki, dünya çapında dijital oyun ve din yahut kutsal gibi boyutlar üzerine yapılan araştırmalar ancak 2010'lu yıllardan sonra ortaya çıkmaya başlamıştır. Uzun bir dönem, araştırma konusu hem oyun hem de din alanında çalışmalar yapan bilim insanları tarafından ihmal edilmiştir. Ancak, sembolleştiren (*animal symbolicum*) ve oyun oynayan bir varlık (*homo ludens*) olarak tanımlanan<sup>1</sup> insan, yine bir insan ürünü olan dijital oyunlara, sembolize etme ve oyunlaştırma özelliklerini dijital oyunların var olduğu günden bugüne yansıtmaya devam etmiştir. Dijital oyunlar insanla doğrudan ilişkili bu yansımaları, yeni bir medya alanı olan sanal çemberde yeniden dijital oyunseverlere sunmuştur. Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmi ise bunun somutlaşmış ve soyuta açılan simgelerinden bir tanesi olmuştur. Kutsal olan,

---

<sup>1</sup> Ernst Cassirer (1956) insanı *animal symbolicum* olarak tanımlarken, Johan Huizinga (1950) ise *homo ludens* olarak tanımlamaktadır.

aynen alınarak veya yeni bir yorumlamayla dijital oyunlarda kendisine yer bulmuş ve oyuncularında tutum geliştirme veya var olan tutumları pekiştirme gücüne sahip olmuştur. Bu bağlamda, *kutsal sembolizmi*, *dijital oyun*, *dijital oyuncu* üçlüsü arasındaki ilişki ve bu ilişkiye dayalı etki gücü öyle belirginleşmiştir ki Wagner'a göre, dinî kültürün bir dinin inananlarını etkilemesi söz konusu olabildiği gibi, dijital oyun kültürünün de dijital oyuncuların davranışlarını etkilemesi mümkün olmuştur (Wagner, 2012).

### **1.1. Araştırmanın Konusu**

Araştırmanın konusu, hayatın her alanında yer alabilen kutsal sembolizminin, yeni medya mecralarından olan dijital oyunlardaki konumunun anlaşılması ve bu oyunlarla oyuncuları arasında bir etkileşim olduğunda, oyuncuların dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik tutumlarıdır.

### **1.2. Araştırmanın Önemi**

“Dijital oyunlarda kutsal sembolizmi ve oyuncularına yansımaları” konulu araştırmanın önemi genelden özele doğru sıralanmış altı maddede toplanarak ifade edilebilir.

1- İlk olarak dijital oyunların araştırılmaya değer olmasında başrol olan oyuncu kitlesine dair yapılan araştırmalar araştırmanın önemini ortaya koymaktadır. 2022 yılı itibariyle dünya çapında her yaş grubuna göre dijital oyun oynayanların dağılımının yer aldığı raporda, 16-24 yaş aralığında bulunan oyuncuların ortalama yüzde 88'inin, 25-34 yaş aralığındakilerin yüzde 87'sinin, 35-44 yaş aralığındakilerin yüzde 84'ünün dijital oyun oynadığı, üstelik 55-64 yaş aralığındaki oyuncuların da ortalama yüzde 68'inin dijital oyun oynadığı belirlenmiştir (DataReportal, 2022). Türkiye'de ise nüfusun dörtte üçünün internet kullandığı ve 16-64 yaş aralığındaki bu kullanıcıların yaklaşık yüzde 92'sinin herhangi bir cihazda dijital oyun oynadığı belirtilmiştir. Buna ek olarak dünyada dijital oyun oynama sıralamasında Türkiye 7. sırada yer almaktadır (DataReportal, 2022).

2- Her yaş grubundan önemli sayıda dijital oyuncuya sahip dijital oyunlar; eğlence, yorgunluk atma, rekabetin içinde olma, sosyalleşme, yaratıcılık, başarıma gibi oyuncuya birçok fırsatlar sunmakta ve işlevlerinin cazipliği sonucunda geniş bir

oyuncu kitlesine sahip olmaktadır. Dünya çapında 2021 yılında 2,9 milyar olan oyuncu sayısının 2023 yılında 3,2 milyar oyuncuya ulaşması öngörülmektedir (WePC, 2021). Bu bağlamda hızla artan oyuncu kitlesinin büyüklüğü, oyun sektörünü de büyük bir yatırım havuzuna dönüştürmektedir. Dijital oyun sektörüne ait veriler incelendiğinde, yalnızca ABD’de donanım, yazılım ve aksesuar üreticileri dahil toplamda 11 binin üzerinde dijital oyun endüstrisinde yer alan şirket, 428 binden fazla doğrudan veya dolaylı olarak dijital oyun sektörünü destekleyen iş bulunmaktadır (ESA, 2021). Bir diğer rapora göre ise Türkiye’de oyun sektörünün bugün itibariyle 238 milyon dolarlık yatırım aldığı görülmektedir (StartupCentrum, 2021). Sunulan veriler arz talebe bağlı piyasa dengesi dikkate alındığında, dijital oyunların yıllar geçtikçe hayatımızda ne denli var olduğunu açıklamaktadır. Yalnızca birkaç yıl içerisinde öngörülen bu büyük artışlar, dijital oyunların öneminin daha da artacağını ve dijital oyuncularını kendisine her geçen gün biraz daha adapte edeceğini düşündürmektedir.

3- Dijital oyuncu ve oyun sektörü büyüklüğü göz önüne alınarak başlanan araştırmada, yabancı ve yerli literatür kapsamlı bir şekilde incelendiğinde dijital oyunlar üzerine yapılan araştırmaların 2000’li yıllara kadar ihmal edildiği görülmektedir. Aynı şekilde dijital oyun ve din, kutsal gibi kavramların yan yana geldiği çalışmalar ise çok daha sonra, ancak 2010’lu yıllarda görülmeye başlanmıştır. Aradan geçen yıllara rağmen, bu oyunlardaki din yahut kutsal gibi boyutlara dair araştırmalara yeterince yer verilmemiştir (Bosman, 2019). Çalışmaların geç başlamasına ve bu alanda yeterince araştırma yapılmamasına karşın, doksanlı yılların ortalarından itibaren dijital platformların çoğu dini içeriklerle dolmuştur (Hitchens, 2009; Irizarry & Irizarry, 2014, s. 225). Dijital oyunlar da bu içeriklere sahip platformlardan birini oluşturmaktadır (Hayse, 2010; Grieve & Campbell, 2014; Bosman, 2016).

4- Dijital oyun genelinde ele alınan verilere dayanarak tespit edilen öneminin yanı sıra araştırma konusu özelinde ise, dijital oyunlardaki dinî -veya kutsal- içerikler birçok farklı düzeyde ve çok sayıda oyuncunun sosyal gerçekliklerine dayandığı gibi onların sosyal gerçekliklerini de etkileyebildiği için (Heidbrink, Knoll, & Wysocki, 2014, s.5) önemli olmaktadır. Bir yeni medya platformu olarak dijital oyunlardaki kutsal içeriklerin, oyuncularında bazı tutumlar geliştireceği ve/veya tutumlarının bir kısmının değişmesinde rol alacağı ön görülmektedir.

5- Bu bağlamda araştırma konusu ile ilgili yabancı ve yerli literatür incelendiğinde, yapılan çalışmalarda araştırmacıların oyunları inceleyerek oyunlardaki dini/kutsal içerikleri ele aldığı, bir diğer deyişle çoğunlukla “oyun odaklı” bir metot kullandığı anlaşılmaktadır. Yine aynı şekilde, yabancı ve yerli literatür tarandığında araştırmacıların çalışmalarında dijital oyunlarda yer alan dinin ve sembollerin oyuncular üzerinde etkilerinin olabileceğini ön görmelerine ve İslâmofobi bağlamında bazı oyuncu görüşlerinin incelenmesine karşın, daha geniş bir çerçevede hem oyun içi oluşturularak kutsal çağrıştıran hem de oyun dışında da var olabilen kutsal öğelerin ele alındığı “dijital oyunlarda kutsal sembolizmine” dair daha önce yapılmış bir araştırmaya rastlanmamıştır. Buna ek olarak dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik tutumlar ile demografik değişkenlerin ilişkisine dair oyuncu odaklı herhangi bir araştırmanın da yapılmadığını ifade etmek mümkündür.

6- Son olarak, dijital oyunlara dair dijital oyun bağımlılığı, dijital oyun oynama motivasyonu ve benzeri ölçekler yer alsa da dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine dair oyuncu tutumlarını ölçmeye yönelik araştırmada duyulan ihtiyaca cevap veren bir ölçeğe hem yerli ve hem de yabancı literatürde rastlanmamıştır.

Sonuç olarak, oyuncu kitlesinin ve oyun pazarının büyüklüğü, oyuncuların dijital oyunlara her geçen gün adapte olması ve dijital oyun oynama konusunda devamlılık göstermelerinin bazı sonuçları beraberinde getireceği düşünülmektedir. Öyle ki yabancı ve yerli literatür, istatistikler, raporlar ve kılavuzlar sanal dünyanın, gündelik yaşama aksettğini ve dijital oyunların bireyler üzerinde başta tutum gelişimi veya tutumların pekişmesi olmak üzere birtakım gelişim ve değişimlerin yadsınamayacağını göstermektedir. Nitekim tutumlar, değişebilmesi mümkün olan duygu, düşünce ve davranışlardır. Medyanın da hem tutum oluşumuna hem de var olan tutumların pekişmesinde etkisi olmaktadır (Kağıtçıbaşı & Cemalcılar, 2017, s. 145). Yeni bir ortama oyunlaştırılarak aktarılan birçok kavram ve olgu gibi “kutsal” da geniş bir oyuncu kitlesine sahip, etki düzeyi yüksek dijital oyunlara gerçek hayatta olduğu gibi veya oyun içerisinde tasarlanarak dahil edilmektedir. O halde dijital oyunlarda yer alan kutsal sembolizminin de dijital oyuncuları bazı etkilere açması ve tutumlarında etkili olması mümkün görünmektedir.

### 1.3. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın öneminde sıralanan altı maddelik tespitler doğrultusunda bu araştırmada; ilk olarak oyunlardaki dini ve kutsal içerikler dikkate alınarak, mevcut dijital oyunlarda kutsal sembolizminin nasıl ele alındığını belirlemek ve oyuncuların bu sembolizme dair tutumlarının oluşup oluşmadığını tespit etmek amacıyla bir ölçek geliştirmek hedeflenmiştir. Bir başka deyişle, dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik oyuncu tutumlarının açığa çıkarılması amaçlanmıştır. Sonrasında ise oyuncuların dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik tutumları varsa, gelişen veya pekişen bu tutumlar ile demografik değişkenler arasında bir ilişki olup olmadığının belirlenmesi amaçlanmıştır.

### 1.4. Araştırma Problemleri

Araştırmanın ana problemleri ve bunlar doğrultusunda alt problemleri şu şekilde belirlenmiştir:

- 1) Dijital oyunlarda yer alan kutsal sembolizmine yönelik oyuncular herhangi bir tutum geliştirmekte midir?
- 2) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları demografik değişkenlere göre farklılaşmakta mıdır?
  - a) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?
  - b) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları ile yaş değişkeni arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?
  - c) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları ile medenî durum değişkeni arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?
  - d) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları ile yaşanan yer değişkeni arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?
  - e) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları ile meslekî durum değişkeni arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?
  - f) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları ile eğitim düzeyi değişkeni arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?
  - g) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik tutumlar ile dine verilen önem düzeyi arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?

## **1.5. Araştırmanın Ön Kabul ve Sınırlılıkları**

Araştırmanın birtakım ön kabul ve sınırlılıkları şunlardır:

- Araştırmaya katılan katılımcıların sorulara içtenlikle ve dikkatle yanıt verdikleri kabul edilmektedir.
- Ölçek geliştirme kapsamında yapılan her iki uygulamadaki örneklem gruplarının evren olarak Türkiye’de bulunan dijital oyuncuları temsil ettiği kabul edilmektedir.
- Araştırmada hazırlanan ölçek, dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumlarını ölçme ile sınırlıdır.
- Araştırmanın anket soruları ve ölçek maddelerinden oluşan kısmının sonuçları dijital oyun oynadığı kabul edilen katılımcıların cevaplarıyla sınırlıdır.

## **1.6. Dijital Oyunlar Üzerine Yapılan Çalışmalar ve Alana Katkıları**

Dijital oyunlar araştırma için yeni bir alan olması sebebiyle birçok disiplin tarafından araştırılmaya ihtiyaç duyulan bir ortam olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda dijital oyunlar üzerine birçok araştırma yapılmakta ve gün geçtikçe bu araştırmaların sayısı artmaktadır. Yabancı ve yerli literatür incelendiğinde, yeni medya ortamı olarak hayatımızda hızla yer almaya başlayan dijital oyunların özellikle son zamanlarda farklı yönlerden araştırma konusu edildiği görülmektedir.

### **1.6.1. Yabancı Literatür**

#### **1.6.1.1. Yabancı Literatürde Dijital Oyunların Oyuncu Üzerinde Etkisi ve Oyuncunun Dijital Oyunlar Üzerine Etkisine Dair Yapılan Çalışmalar**

Dijital oyunların oyuncular üzerindeki etkilerine dair ilk çalışmalar, 1982 yılında Richard Bowman’e ait “A “Pac-Man” Theory of Motivation: Tactical Implications for Classroom Instruction” ve 1983 yılında Tom Panelas’a ait olan “Adolescents and Video Games: Consumption of Leisure and the Social Construction of the Peer Group” adlı makalelerdir. Bowman çalışmasında dijital oyunların okul çağındaki çocuklarda sosyalleştiren, öğrenmeye katkı sağlayan ve bireye aktif rol almasında olanak sağlayan



yönlerinin olduğunu ifade etmiştir. Bunun yanında bağımlılığa yol açabileceğini ve bunun bazı saldırgan tutumlara da sebep olabileceğini belirtmiştir (Bowman, 1982). Panelas ise çalışmasında ergenlerin dijital oyun pazarlama yöntemleriyle boş zamanlarını nasıl değerlendireceklerinin etkilenebildiğini belirtmiştir. Bunun yanı sıra alt kültürlerin inanç ve uygulamalarının oyunlara yerleştirildiğini ve ergenlerin kültürlerinin bu şekilde değişime uğrayabileceğini ifade etmiştir (Panelas, 1983). Bu yıllarda ve sonraki uzun bir dönemde araştırma örneklemleri olarak genellikle çocuk ve ergenler üzerinde yoğunlaşan çalışmalarda, eğitimde dijital oyunun rolü (Long & Long, 1984), okul başarısına etkisi (Harris & Williams, 1985), agresif davranışlar (Anderson & Ford, 1986), duygusal etkiler (Mehrabian & Wixen, 1986), bağımlılık (Feng, Yan, & Guo, 1988) ile dijital oyunlar arasında bir ilişki olduğu ifade edilmiştir.

Tezler incelendiğinde ise dijital oyunlarla ilgili ilk tez çalışması, 1983 yılında Stella Sullivan tarafından “The Relationship Between Usage of Video Games and Aggressive Behavior in Children” isimli yüksek lisans tezidir. Yapılan çalışmaya göre çocukların oyun oynama süresi ve davranışları arasında pozitif bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Oyun oynama süresi arttıkça çocuklarda agresif davranış sergileme durumu da artmıştır (Sullivan, 1983). İlk çalışmalardan itibaren dijital oyunların bireyler üzerinde etkilerinin söz konusu olabildiğinin anlaşılması üzerine daha sonraki yıllarda yapılan çalışmalarda araştırmacılar dijital oyunların oyuncular üzerindeki etkilerini değerlendirmişlerdir. Bu bağlamda yapılan araştırmalar sonucunda dijital oyunların, oyunların başrolü olan oyuncu üzerinde birtakım pozitif ve negatif etkilerinin olduğu rapor edilmiştir. Elde edilen bulgularda dijital oyunların oyunculara olumlu etkilerine dair sonuçlar aşağıdaki gibi sıralanabilir:

a) “Effect of Playing Violent Video Games Cooperatively or Competitively on Subsequent Cooperative Behavior” adlı çalışmasında Edwolsen ve çalışma arkadaşları (2012) belirlediği Halo II isimli oyunu oynayan 119 kişiye uyguladığı anket ve laboratuvarında bireyler oyun oynarken yaptıkları gözlemlerle, oyunların bireylerdeki etkilerini görmeyi amaçlamışlardır. Yapılan çalışma sonucunda oyuncuların farklı kültür, ırk, yaş gibi özelliklere sahip birçok insanı tanıma ve bir araya gelmelerini sağlama, farklı yeteneklere sahip oyuncularla birlikte birçok deneyime sahip olma gibi avantajlarının olduğunu belirtmiştir. Bunun yanında psikolojik olarak iyi hissetme, rahatlatma, kişinin kafasını dağıtmasını sağlama, eğlendirme etkilerinin olduğunu

ifade etmişlerdir. İletişim kurma becerisini arttırma, boş zaman değerlendirme, tek başına oyun oynamaya göre, oyun arkadaşlarıyla iş birliği ve güvenle başlanan oyunlarda daha az şiddet eğilimli ve daha fazla yardım etmeye meyilli davranışlar geliştirildiği gözlemlenmiştir (Ewoldsen, ve diğerleri, 2012).

b) “From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning” adlı çalışmada Marc Prensky, dijital oyun oynamanın problem çözme yeteneklerini geliştirdiğini ifade etmiştir (Prensky, 2012). Benware&Deci ise eğitim üzerine araştırmaların yer aldığı “American Educational Research Journal” isimli dergide “Quality of Learning with an Active versus Passive Motivational Set” çalışmasında dijital oyunların öğrenmeye katkı sağlayabildiğini, oyuncuya seçim hakları tanıyarak oyunların bireylerde etkileşimli öğrenme için zemin hazırladığını ifade etmiştir (Benware & Deci, 1984).

c) Sayılan etkilerinin yanı sıra mantıklı düşünme, dikkat gibi bilişsel yetenekleri geliştirme (Woof, 2020),

d) El ve göz koordinasyonu gibi motor faaliyetlerde faydalı olma (Griffith, Voloschin, Gibb, & Bailey, 1983),

e) Saldırganlığı azaltma (Sherry, 2007),

f) Ruh sağlığını iyileştirme ve duygusal faydalar sağlama (Granic, Lobel, & Engels, 2014), özellikle gündelik hayatta psikolojik iyi oluş (Ortiz de Gortari, 2015),

g) Teknolojiye adapte olmada kolaylık sağlama (Zhang, Zhao, Zhou, & Nunamaker, 2004),

h) Oyunda hedefe ulaşmak için süreç boyunca yapılan hatalardan ders çıkarma ve bunları tekrarlamayarak gündelik hayatlarında da kazanma odaklı olma (Willis, 2011),

ı) Bazı aksiyon oyunlarının belirli bir şeye odaklanmayı sağlayan görsel dikkati ve görme gücünü arttırma (Bavelier, 2009),

i) Sosyal gelişim ve akademik başarının artması (Masso, 2018)

gibi pozitif etkilerle dijital oyunlar arasında anlamlı ilişki olduğu görülmüştür.

k) Yapılan akademik çalışmalardaki olumlu etkilerine ek olarak Entertainment Software Association (ESA)’ın Amerikalılar üzerinde yaptığı bir araştırmada bireyin oyunda kendine yakın bulduğu özellikleri sayesinde bireylerin kendini daha rahat hissetme, dijital oyunlar aracılığıyla aileyle zaman geçirme fırsatı yakalama (ESA, 2021) gibi birey üzerinde olumlu etkilerin olduğu anlaşılmıştır. Global çapta yapılan araştırmalara sahip oyun verileri kaynağı Newzoo’nun raporuna göre ise ‘yaratıcılık’

(Newzoo, 2021) gibi olumlu etkileri olduğu da akademik arařtırmalara kaynaklık eden raporlar olarak literatürde yer almıřtır.

Dijital oyunların oyuncularında pozitif etkilerinin olabilmemesinin yanı sıra negatif etkilerinin de olabileceđi birtakım akademik arařtırmalarla ortaya konulmuřtur. Bu bağlamda;

l) Saldırganlıđı azaltabilmesine veya iliřkisinin olmadığına dair arařtırmalar olmakla birlikte (Adachi & Willoughby, 2011), řiddet, saldırganlık gibi zararlı davranıřlar ortaya çıkarabildiđi de ortaya konmuřtur (Anderson ve diđerleri, 2004; Phillips, 2018).

m) Dijital oyunların uzun süreli oynanmasının bađımlılıđa neden olabileceđi, bu oyun bađımlılıđının ise kaygı, anksiyete, sinirlilik, üzgünlük, umutsuzluk, suçluluk duygusu gibi negatif duygular uyandırdıđı görülmüřtür. (Feng, Yan, & Guo, 1988).

n) Yer alan olumsuz etkilerinin yanı sıra Ranna Parekh'in American Psychiatric Association'a ait web sitesinde yer alan "Internet Gaming" isimli çalıřmasında (Parekh, 2018) ve benzer sonuçlara ulařılan diđer bazı çalıřmalarda (Farmer, 2011);

- Oyundan alınacak sonuç memnuniyeti için oyuna daha uzun zaman ayırma,
- Daha önceden yapılan diđer aktivitelere ilgiyi kaybetme veya terk etme,
- Gündelik yařamdaki problemlerin farkında olunmasına rađmen oyun oynamayı sürdürme ve oyunu bırakmama,
- Daha fazla oyun oynayabilmek için çevresindekileri ve kendini aldatma,
- Tüketimde ařırıya kaçma,
- Uzun süreli oyun oynama sebebiyle iliřkilerini veya iřini kaybetme riski sonuçlarının ortaya çıktıđı ifade edilmiřtir.

Dijital oyunlarla ilgili yapılan arařtırmaların oyuncularındaki olumlu ve olumsuz etkileri ortaya çıkarmasına ek olarak diđer bazı deđiřkenler ile dijital oyunlar arasındaki iliřkilerin incelendiđi arařtırmalarda ise oyuncuların algılarının deđiřebileceđine dair sonuçlar ortaya çıkmıřtır. Romantik iliřki ve oyunlardaki romantik antropomorfizm arasındaki iliřkiyi inceleyen Mayu Koike, 281 katılımcıya sunduđu ankette, oyunlardaki romantik antropomorfizmin oyuncuların gerçek dünyadaki romantizm algısını deđiřtirdiđini ve sanal bir dünyada yařanan romantik bir iliřkinin de artık bireyler tarafından gerçek gibi algılanabileceđini rapor etmiřtir (Koike, 2021). Algı deđiřimi üzerine yapılan diđer arařtırmalar ise Benjamin Turpin'e ait "Simulating

Disempowerment: The Rhetoric and Reception of Social Realism in Video Games” ve Robert Young’a ait “Playing Politics: Warfare in Virtual Worlds” adlı çalışmalarıdır. İncelenen oyunlara göre özellikle strateji ve savaş oyunları başta olmak üzere bazı oyunlarda yoğunluğu tespit edilen politik ve ideolojik mesajlarla kodlamaların, oyunculara aktarılmak istendiği ve oyuncu algılarının değiştirilmesinin hedeflendiği belirtilmiştir (Turpin, 2020). Nitekim, Martin Ricksand oyunlarla ilgili felsefi görüşleri ele alarak oyun teorilerinin ne kadar geçerli olup olmadığını tartıştığı “Temporality, Authorial Intentions, and Truth in Video Game Fiction” isimli doktora tezinde kurgusal olanın gerçeklik değerinin oyuncu tarafından belirlenebildiği sonucuna varmıştır (Ricksand, 2020).

Oyunların bireyler üzerinde etkilerinin olduğunu gösteren bir diğer çalışmada, oyunda yer alan müziklerin oyundan haz almaya oldukça önemli bir etkisi olduğu ifade edilmiştir (Dutta, 2020). Bu etkilerinin yanında gelişme dönemindeki çocukların ve bir kimlik arayışındaki bireylerin kimlik oluşumunda oyundaki karakterlerin etkisinin söz konusu olduğu görülmüştür (Wirman, 2011; Bassiouni, 2013; Long, 2013; Lickert, 2019; Sisler, 2013). Kimlik oluşumunun, oyunun içselleştirilmesinin ise sosyal hayata etkisi konularında pozitif yönlü ilişkilerin bulunduğu ifade edilmiştir (Law, 2016).

Dijital oyunlar ve etkiler üzerine literatür incelendiğinde dijital oyunların yalnızca oyuncular üzerinde etkilerinin söz konusu olmadığı, aynı zamanda oyuncuların da dijital oyunlar üzerinde etkilerinin söz konusu olabildiği tespit edilmiştir. Bu bağlamda yapılan çalışmalarda bir dijital oyunda, oyun hayranlarının da hikâyeye etki edebildiği görülmüştür. Çeşitli forumlar, oyun yapımcıları tarafından açılan sosyal medya sayfaları gibi alanlarda veya yüz yüze yapılan belirli oyuna ait temalı çeşitli aktivitelerle oyuncuların bir araya gelerek oyunlar üzerine tartıştığı görülmüştür. Patrick Master hazırladığı “The Knights Templar in Popular Culture: Film, Video Games & Fan Tourism” isimli doktora tezinde 14. yüzyılda son bulan bir şövalye tarikatının popüler kültürde nasıl yayılabildiğini analiz etmiştir. Master, çalışmasında Assassin’s Creed adlı oyunu oynamış, ardından oyun üreticileri ve eleştirmenlerle bir mülakat gerçekleştirmiş ve son olarak oyunla ilgili Youtube kanalında yapılan oyuncu yorumlarını incelemiştir. Bu bağlamda, oyunseverlerin çeşitli platformlarda bir araya gelerek oyun içeriklerini tartışmalarının, oyunlarda daha farklı olmasını istedikleri oyun bölümlerinin değiştirilmesinde oyuncuların önemli bir rol aldığını tespit etmiştir.

Böylelikle oyuna sonradan başka özellikler de oyuncuların etkisiyle eklenmiştir. Nitekim Master, oyuncuların oyunların tasarımlarında, içerik değişiminde önemli rol oynayabildiğini ifade etmiştir (Masters, 2021).

Oyuncuların oyuna etkisi gibi oyun üreticilerinin de oyuna etkileri söz konusu olmaktadır. Bu bağlamda Campagna Federico “Metaphysics and Metaethics in the Design of Strategy Video Games” adlı doktora tezinde hayatımızdaki gerçekliklerin ve teorilerin, düşüncelerin, kültürlerin oyun üreticileri tarafından oyunlara yansıtılabilme imkânının da söz konusu olduğunu ifade etmiştir (Campagna, 2021). Hayata bakışımızda, kavramları değerlendirmemizde, algılarımızda önemli bir konuma sahip kültür böylelikle oyunlara da aktararak, oyun tasarımında kültürel etkilerin görüldüğü (Bos, 2016) ve hayatımızda yer alan birçok edebi metinlerin oyun tasarımcıları tarafından oyunlara yerleştirilme imkânının olduğu tespit edilmiştir (Colthup, 2021).

#### **1.6.1.2. Yabancı Literatürde Araştırma Konusu ile İlgili Yer Alan Çalışmalar ve Alana Katkıları**

Araştırmacılar oyun veya oyun serilerini inceleyerek, bu oyunlarda yer alan dini içeriklere dair analizler yaparak bazı çıkarımlarda bulunmuşlardır. Dijital oyun ve din alanındaki ilişkiyi ele alan çalışmaların genel bir analizini yapan Heidi A. Campbell ve Gregory P. Grieve “What Playing with Religion Offers Digital Game Studies” adlı çalışmasında din ve dijital oyun ikilisini ele alan çalışmaların genel olarak dini oyunlar, oyunlardaki din ve bir din olarak oyun oynama olmak üzere üç alanda ilerlediğini ifade etmişlerdir (Campbell & Grieve, 2014).

**1. Dini Oyunlar:** Oyun tasarımı ve içeriğinin tamamen çeşitli dinleri ve değerlerini öğretme odaklı olarak üretilen oyunlardır. Araştırmacılar Axys Adventures: Truth Seeker, Bible Quest: Journey Through Genesis, Left Behind 4: World at War, The Story of Noah’s Ark, Quraish, Darfur is Dying gibi oyunları inceleyip bu oyunların oyuncuları hedef alarak bazı amaçlara sahip olduklarını tespit etmişlerdir. Buna göre, belirli bir dinin içeriklerini kullanarak ve bu içerikleri oyuncuya benimsetmeye çalışan, bir dinin ilke ve ritüellerini öğretmeye çalışan, etik davranışların tercih edilmesinde etkili olan, iklim

değişikliği gibi küresel konuları da içeren oyunların, dijital oyun dünyasında yer aldığı çıkarımında bulunmuşlardır (Yorulmaz, 2015). Jason Anthony “Dreidels to Dantes’s Inferno: Toward a Typology of Religious Games” adlı çalışmasında incelediği dini oyunlardan, Hristiyan oyun geliştiricileri tarafından üretilen “Dance Praise” isimli müzik ve dans oyun serisinde, Hristiyan kiliselerinde yer alan müziklerde oyunculardan müziklerle örtüşecek şekilde pratikleri yapmaları istenmiştir. Bu oyunla Hristiyanlığın pratiklerinin oyunculara öğretilmesi amaçlanmıştır. İncelediği “Leela” isimli bir diğer oyun ise benzer şekilde bir öğretimi amaçlamıştır. Oyun, bir Hindu geleneğine ait çakra felsefesine dayanmaktadır. Oyuna göre oyuncular, kıvrımlı bir tünel boyunca ilerleyerek baştan omurga bitimine kadar devam eden yedi ana çakra için enerji toplayarak bir sandığa ilerlemelidirler. Böylelikle oyuncular denge ve sağlıklı bir enerjiye sahip olabilmektedirler (Anthony, 2014). Hinduizm, Yahudilik gibi diğer birçok dinlere mensup üreticiler de bu gibi oyunları üretmişler ve araştırmacılar tarafından bu oyunlar incelenmiştir (Masso & Abrams, 2014; Zeiler, 2014).

Nitekim Marcus Wiemker ve Jan Wysocki, "When people pray, a god is born...This god is you!": An Introduction to Religion and God in Digital Games” adlı çalışmasında, dini oyunların oyuncularda etkilerinin olabildiğini ifade etmiştir. Buna göre, oyunlar aracılığıyla oyuncu kendini oyunla bütünleştirebilmekte, iyiler ve kötüler arasındaki mücadeleye dahil olmakta, İncil gibi kutsal kitaplarda geçen öğretileri ve kişileri öğrenmekte, dinin öğretilerini kabul etmekte veya pekiştirmektedir (Wiemker & Wysocki, 2014).

**2. Oyunlardaki Din:** Oyunların içeriğinin tamamında değil bir kısmında dini öğelere, sembollere, dini karakter ve mekanlara yer verilen oyunlardır. Araştırmacılar çoğunlukla araştırmalarında oyun içerisindeki dini içeriklere odaklanmayı tercih etmiştir. Böylelikle yöntem olarak genellikle oyunun hikayesinde, sembollerde, mimaride, müziklerde oyun kurallarında doğrudan veya dolaylı olarak dine referans veren, oyuncuya ilahi güce sahip olabileceği roller veren oyunlar, mitolojik öğeler, iyi ve kötü seçimi gibi ahlaki davranışları içeren oyunlar incelenmiştir. Araştırmacılara göre, bu ve benzeri oyunlarda oyun üreticilerinin Tanrı tasavvurları yansıtılmakta, oyuncu ahlaki

davranışlar arasında seçimler yapabilmekte; oyuncu bizzat iyi veya kötü bir tanrı olabilmekte, kendisine tapanlara ödül veya ceza verebilmektedir. Oyuncu yaratma gücüne sahip olmakta veya oyunda bir tanrıya tapabilmekte, tanrılar seçebilmekte, oyunda tanrılarını iyileşebilmek için kullanabilmektedir (Taylor, 2007; Wiemker & Wysocki, 2014; Krzywinska, 2008; Thames, 2014; Yorulmaz 2015). Bu tür oyunlar analiz edildiğinde genellikle oyunların oyuncularında bir tutum ve davranış değişikliğine götürmesinin amaçlandığı söylenebilmektedir. Connie Veugen “Stay Your Blade” adlı çalışmasında Assassin’s Creed oyun serisindeki mitolojik ve ahlâkî unsurları bizzat oynayarak incelemiştir. Böylelikle oyuncuya ahlaki seçimleri için imkân tanıdığını, oyuncunun tutum ve davranışlarının, kararlarının doğrudan etkilerle değil, dolaylı olarak yönlendirildiğini tespit etmiştir (Veugen, 2018).

Kristin Bezio ise “Maker's Breath: Religion, Magic, and the 'Godless' World of BioWare's Dragon Age II (2011)” adlı araştırmada Dragon Age II oyununu incelemiş, dine aşırı bağlılığın ve din çatışmalarının getirdiği kaosu tasvir edildiğini ifade etmiştir. Dinin ne kadar tehlikeli olabileceğinin oyuncuya gösterilmek istendiğini, etik davranışların temelini din öğretileri değil, kişilerarası ilişkiler olduğunun oyuncuya öğretilmesinin dolaylı yollarla amaçlandığını saptamıştır (Bezio, 2014). Öyle ki Mass Effect oyun serisini ve sosyal medyada oyunseverlerin oyun üzerine tartışabildiği, takip edebildiği açılan oyun sayfalarını inceleyen Ita Irizarry ve Joshua Irizarry “The Lord is My Shepard: Confronting Religion in the Mass Effect Trilogy” isimli çalışmasında burada teslis inancına vurgu olduğunu ifade etmiştir. Teslis inancına dayanan oyun finalinin, oyuncular arasında tartışmalara yol açtığını, dinin kültürel ve politik olarak bölücü ve ırkçı gösterildiğini, oyuncuların oyunun sonundaki “yüzleşme” kısmında oyuncuları ciddi bir dini seçim yapmaya zorladığını saptamıştır. Ancak verilmek istenen mesajların oyuncuya kesin bir ifadeyle değil, ustalıkla dolaylı yoldan verilerek, oyuncuların dine olan bakış açılarını şekillendirdiğini ve onları yönlendirdiğinin farkına bile varmadıklarını ifade etmişlerdir (Irizarry & Irizarry, 2014).

Fallout oyun serisini inceleyen araştırmacı David Robertson ve Tuckett bu seriye ait oyunlarda Hıristiyan inancına ait milenyalizm bir diğer deyişle binyılcılık anlayışının hâkim olduğunu ifade etmişlerdir. Buna göre oyunda

dünyanın sonunun gelmesi gibi eskatolojik meseleler yer almıştır (Tuckett & Robertson, 2014). Lars de Wildt ve çalışma arkadaşlarının yaptığı “‘Things Greater than Thou’: Post-Apocalyptic Religion in Games” adlı araştırmada Fallout 3 ve Horizon: Zero Dawn oyunlarını incelemişlerdir. Robertson ve Tuckett’in çalışmasına ek olarak oyunda özellikle insan eliyle kıyametin geldiğini canlandıran ve kıyamet sonrası dünyanın anlatıldığı, ilahi metaforların yer aldığı tespit edilmiştir. Öyle ki İncil’de yer alan bazı alıntılar da oyunlaştırılmıştır. Bilim kurgu temelli olan bu oyunlarda teknolojinin kendisi dinselleştirilmiş ve kıyametle bu şekilde baş edileceğinden de bahsedilmiştir. Tanrı metaforu teknolojinin kurtarıcılığı ile birleştirilerek sunulmuştur (Wildt, Aupers, Krassen, & Coanda, 2018).

Dijital oyunlardan Call of Duty: Vanguard (Activision, 2021) isimli 2021 yılında birinci şahıs nişancı oyunu olarak piyasaya sürülen oyunu inceleyen Rich Stanton, 2009 yılında yayınlanan Call of Duty: Modern Warfare 2 (Infinity Ward, Beenox, 2009) oyununda olduğu gibi, oyun karelerinden bir tanesinde tuvalette bulunan, ancak oyuncunun silahının dürbününden bakıldığında görülen üzerinde kan damlalarının yer aldığı sayfalarda “Allah güzeldir, güzelliği sever.” hadisinin yazılı olduğunu ifade etmiştir. Tepkiler üzerine ise olumsuz algıya sahip olduğu düşünülen karenin silindiğini belirtmiştir (Stanton, 2021).

Dijital oyunlarda temsilleri inceleyen ve bu araştırma alanında öncü isimlerden olan Vit Sisler, European Journal of Cultural Studies için yaptığı “Digital Arabs: Representation in Video Games” adlı çalışmasında, nişan alma oyunlarından Trigger Fist (Lake Effect, 2012) oyununda, oyuncuların savaş eğitimlerini haç vurgusu yapılan bir üste aldığını, savaşların genellikle oyunlarda Ortadoğu’da geçtiğini ifade etmiştir (Sisler, 2008). Müslümanların ve İslâm dininin oyunlarda nasıl temsil edildiğini çeşitli araştırmalarda inceleyen Sisler “Playing Muslim Hero: Construction of Identity in Video Games” isimli çalışmasında üç adet modern oyunu (Abu Isa’a Quest for Knowledge, Under Siege (Ahmad), Quraish (Hani)) eş zamanlı olarak incelemiş, ilk iki oyunda Müslüman karakterlerin çok merkezi konumlandırılmadığını ve baskın olmadığını fakat Quraish oyununda ve buna



benzer oyunlarda, Müslüman karakterlerin oyuncuda bazı etkilere neden olabileceğini ifade etmiştir. Analizden elde ettiği sonuca göre, oyunu oynarken Müslüman kimliğin önemli görüşleri ilettiğini, oynayanın sürekli seçimler yaparak kendi sanal benlik kimliğini denediğini ve Müslüman karaktere bürünerek oynayan oyuncunun ahlaki seçimde sürekli ikilemde kaldığını belirtmiştir. Bu sonuçların yanı sıra yer verilen Müslüman karakterlerin dijital verilere dönüştürülerek, oyuncuların fikirlerini değiştirebildiği ve oyunun getirdiği sonuçlardan kaynaklı olarak oyuncunun dini kimliğinde değişimler olabildiği ifade edilmiştir (Sisler, 2013).

Sisler bir diğer çalışması “From Kuma/ War to Quraish (2004)” de Arap ve Amerikan dijital oyunlarda İslâm ve Müslüman temsilini incelemiştir. Aynı türden bir Arap bir de Amerikan üretimi oyunu; içeriği, görsel-ışitsel araçları ve oyuncuyla etkileşimi sağlayan İslâm’la ilişkilendirilen oyun kurallarıyla ele almıştır. Bu bağlamda bir Amerikan oyunu olan Kuma/War ve bir Arap oyunu olan Special Force 2 oyunlarından elde ettiği sonuca göre, din ve dijital oyun ilişkisinin hem Arap hem de Amerikan oyunlarında- özellikle TV haberleri ve propaganda videoları içeren oyunlarda- yine geleneksel medyada var olan hâkim düşüncelerin dijital oyunlara bir yansıması olduğunu ifade etmiştir. Bu bağlamda, medyada sunulan İslâm ve Müslüman temsiline dair genel düşünce, yeni bir medya ortamı olan dijital oyunlarda, yine oluşturulmak istenen medya kültürüne göre oyunlar içerisinde sunulmaktadır. Buna göre görsel ve işitsel araçlar bakımından İslâm’la ilgili gerçeklik yine engellenmekte ve olumsuz bir imaj sunulmaktadır. Aynı araştırmasında oyun içeriklerini incelediği yine bir Amerikan oyunu Age of Empires 2 (1999) ve Arap oyunu Quraish (2007) oyunlarında, Müslüman temsili yer yer olumlu yer yer olumsuzdur. İki oyunda da İslâm yapısal benzerliklerine karşın farklı şekillerde sunulmaktadır. Amerikan oyunu İslâm’ı sığ, klişelere uygun bir tehdit olarak gösterirken, Arap oyunu İslâm’ı ve onun değerlerini ele alırken farklı bir oyun örgüsü kullanmaktadır. Buna göre, Arap üretimi oyunlarda İslâm temsillerinde ve diğer dinlere ait farklı kültürlerin ürettiği oyunlarda her ne kadar arka plan, tasarım ve amaçlarında çok yönlü bir yol izlese de dünyada hâkim olan küresel görüşün özellikle Amerikan üretimi görüşlerin ötesine geçememişlerdir (Sisler, 2014).

Dijital oyunlarda kutsal üzerine arařtırmalar yapan bir diđer arařtırmacı Jan Wysocki, “Critique with Limits -The Construction of American Religion in BioShock: Infinite” isimli arařtırmasında oyun satıř rekorları kıran Bioshock oyun serisinden Infinite oyununu incelemiřtir. Buna gore burada Hristiyanlıđın en buyuk  ana mezhebinden biri olan Protestanlıđa dair ğretiler, kutsal kabul edilen nesnelere, vaiz, tapma, tapınma, kıyamet, İncil’den alıntılar, ilahiler, kilise benzeri mimari, zellikle oyunun buyuk bir blmnde yer verilen vaftiz gibi kltrlere, Amerikan Hristiyan Fundamentalizmine yer verildiđini ifade etmiřtir. Oyun sahnelerinden bir kısmının bu kltrlerle dolu olduđunu ifade eden arařtırmacıya gore, oyunda yařlı, beyaz ve uzun sakallı, altın haleli, gl ve dini bir kimliđe sahip Comstock isimli bir karaktere yer verilmiřtir. Onu koruyup nnde diz ken muhafızlar da yer almıřtır. Oyuncu muhafızları vurmaya istese dahi muhafızlar Comstock’a yle bađlanmıřlardır ki lmemek iin oyuncuya karřı koymamıřlardır. Bir bařka sahnesinde ise oyuncu, iki ve kumardan dolay Comstock tarafından azarlanmıřtır. Oyun boyunca Comstock sorgulanamamas gereken bir dini lider ve ahlaki aıdan herkesi yargılayabilen bir karakter olmuřtur. Wysocki bu oyun ieriklerinin Bat kltrn, zellikle de Amerikan kltrn ve fundamentalizmini yansıttıđını, tpk Hindu ve Yeni ađ akımlarına dayanan grupların bir tehdit olarak grlmesi gibi, oyunda oyuncunun da istenilen kurallara gore davranmazsa bir tehdit olarak grldđ, oyuncunun kendisini Hristiyanlıđa karřı gelen cinayete meyilli bir karakter olarak algılamasına neden olduđu ıkarımında bulunmuřtur (Wysocki, 2018).

**3. Bir Din Olarak Oyun Oynama:** Son olarak dijital oyun uzman olan ve bir kilisede ibadetle dijital oyunları bir araya getiren bir topluluk hizmeti organize eden Andy Robertson oyunların dini birer tecrbe olabileceđi alanında alıřmalar yapmıřtır (Yorulmaz, 2015). Ona gore, bazı oyuncular oyun tecrbelerini dini bir tecrbe gibi yařamaktadırlar. Bu hipotezini bir din adam, bir sanat festivali ynetmeni, bir rahip ve bir oyun tasarımcısı ile yaptıđı mlakatlarla dođrulamıřtır. Yapılan mlakatlarda Hristiyanlık ve oyunların lm, kayıp, tehlike gibi pek ok benzer ieriklere sahip olduđu, inan ve oyunların ayrılmaz bir ikili olduđunu, oyunların hayatla iliřkilendirildiđi, oyunlarda da kilisedeki topluluđa gvenildiđi gibi gvenilebildiđi, oyunların

Tanrı ile karşılaşmak için bir ortam sunduğu ifadeleri yer almaktadır (Robertson, 2018). Bu da oyuncuların bu durumu kendine yakın bulmasına ve etkilenmesine, bağımlı olmasına, bir çeşit dini tecrübe yaşamalarına sebep olmaktadır (Yorulmaz, 2015, s. 381).

## **1.6.2. Yerli Literatür**

### **1.6.2.1. Yerli Literatürde Dijital Oyunların Oyuncu Üzerindeki Etkisi ve Oyuncunun Dijital Oyunlara Etkisi Üzerine Yapılan Çalışmalar**

Yerli literatürde dijital oyunlarla ilgili yapılan çalışmaların tarihi çok eskiye dayanmamaktadır. Bu kapsamdaki çalışmalar “video oyunu” olarak taratıldığında Türkiye’de yapılan ilk çalışma, 1996 yılında Melda Alantar tarafından yapılan “Video Oyunu Oynayan ve Oynamayan Ergenlerin Bazı Kişilik Özellikleri ve Serbest zaman Değerlendirme Etkinliklerinin Karşılaştırılması” adlı doktora tezi çalışmasıdır. Alantar, dijital oyun oynamayan bireylerin daha çalışkan, hedef odaklı, ileri görüşlü, sabırlı, işbirlikçi olduklarını; dijital oyun oynayanların ise daha ben merkezli, aile ve sosyal ilişkilerden uzak kişilik özelliklerine sahip olduklarını tespit etmiştir (Alantar, 1996). Dijital oyunlara dair Türkiye’de tez ve makale çalışmalarının özellikle 2015 yılından sonra ivme kazandığı görülmektedir. 2010’lu yıllardan sonra başlıkların büyük çoğunluğunda “dijital oyun” başlığı kullanımı tercih edilmiştir. Bu bağlamda “Dijital oyun” başlığını alan ilk tez çalışması ise 2010 yılında Deniz Yengin’e ait “Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet” başlıklı doktora tezidir. Birkaç oyunu içerik analizi yöntemiyle, sınıflandırdığı şiddet unsurları yönünden kodlama sistemi ile incelemiştir. Araştırmasında içerik analizi yöntemiyle birlikte anket tekniği de kullanmıştır. Dijital oyunlarda şiddet etkileşimi konusunda hazırlanan anket sorularıyla kullanıcıların eğilimlerini saptamış ve demografik karşılaştırmalar yapılmıştır. Buna göre içerik analizinde oyunlarda bölüm atlayabilmek için şiddet kullanımının zorunlu olduğu sonucuna ulaşmıştır. Oyunları oynayanlara yapılan 500 kişilik ankete dair bulgularda ise demografik değişkenlerle dijital oyunda şiddet kullanımı arasında anlamlı ilişkiler olduğu rapor edilmiştir. Bu bağlamda erkeklerin şiddet kullanımına verdikleri tepkinin daha duyarlı olduğu, 25-30 yaş aralığındaki

bireylerle daha pozitif bir ilişkinin olduğu ve işsiz kullanıcıların şiddet kullanımıyla daha pozitif bir ilişkiye sahip olduğu tespit edilmiştir (Yenğin,2010).

Dijital oyunların oyuncu üzerinde etkisine dair literatür incelendiğinde çalışmaların çoğunlukla oyun bağımlılığı ile bazı değişkenlerin ilişkisine dair çalışmalar olduğu görülmüştür. Dijital oyunlara yönelik davranışların ve oyun seçimlerinin kişilik gelişimini etkilediği yapılan araştırmalarla ortaya konmuştur (Çelik, 2017). Bu bağlamda araştırmacılar çevrimiçi oyun oynayanlarda çevrimdışı oyun oynayanlara göre dijital oyun bağımlılığı oranının daha yüksek olduğunu tespit etmişlerdir (Bingöl-Karagöz, 2017). Oyun türlerinin de bu oranı arttırdığı tespit edilmiştir. Buna göre Abdullah Şeker “Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre Değerlendirilmesi” isimli araştırmasında 750 üniversite öğrencisine uyguladığı ankette strateji, rol yapma oyunları ve aksiyon oyunlarının bağımlılığa yakınlığı attırdığını rapor etmiştir (Şeker, 2018). Bağımlılıkta yalnızca oyun türleri değil demografik değişkenler de etkili olmuştur. Sinem Çelenk “Gençlerde Problemlı İnternet Kullanımı, Akıllı Telefon Kullanımı ve Oyun Oynama Davranışlarının Yaşantısal Kaçınma, Bilişsel Birleşme ve Baş etme Becerileri Açısından İncelenmesi” isimli araştırmada, ortaokul ve lise öğrencilerinin yer aldığı 518 kişilik ankette erkeklerin kızlara göre daha fazla oyun bağımlılığına yatkın olduğu bulgusuna ulaşmıştır (Çelenk, 2021). Dijital oyun bağımlılığının mutluluk ve yaşamın anlamına etkisi üzerine Ayla Kaya’nın çalışmasına göre de adölesanlarda dijital oyun bağımlılığı azaldıkça mutluluk ve yaşamın anlamı düzeyi artmaktadır (Kaya, 2021). Bağımlılığın oluşmasında veya oyun oynama alışkanlıklarında motivasyonlar da etkili olmuştur (Gür, 2018; Üngören, 2020; Çınar, 2020). Hakkı Bağcı tarafından “Meslek Yüksekokulu Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi” isimli çalışmada ortaya konmuştur. Buna göre, öğrencilerin vakitlerini geçirme, rahatlama, kabul alma, haz alma istekleriyle oyunu daha uzun süre oynadıkları ve bunun da bağımlılığa yol açtığı sonucuna ulaşmıştır (Bağcı, 2019). Bu motivasyonların yanı sıra modern bir uğraş olması, merak, kişisel rahatlama ve tatmin, sosyal ilişkiler, bir gruba ait olma, liderlik etme, serbest zaman değerlendirmenin de etkili olduğu 8 kişilik bir odak grup çalışmasında ortaya konmuştur (Sağlam & Topsümer, 2019). Oyun bağımlılığının fiziksel etkilere de yol açtığı gözlemlenmiştir (Irmak, 2014). Uyku kalitesinde bozulma (Bal & Okay, 2021),

kas-iskelet sistemi problemleri, gözlerde kuruluk, ağrı ve kızarıklık gibi fiziksel sağlık sorunlarına da neden olmuştur (Mustafaoğlu & Yasacı, 2018).

Oyun oynama süresinde ve oyun türleri seçimi ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür (Zafer, 2017; Bayraktar, 2021). Buna göre erkeklerin kadınlara göre daha fazla şiddet içeren oyunlara yöneldiği, özellikle strateji, aksiyon ve dövüş oyunları oynadıkları rapor edilmiştir (Pala & Erdem, 2011; Kord, 2016). Dijital oyunlarda şiddetle çok sık karşılaşılması şiddet üzerine yapılan araştırmalara yoğunlaşmada etkili olmuştur. Buna göre oyunlarda yer alan şiddet ile bireylerin davranışları arasında anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir (Sayılğan, 2017; Özçam, 2019; Bozkurt, 2019).

Dijital oyunların oyuncu üzerinde etkisi üzerine yapılan araştırmalarda kaygı ve depresyona (Eni, 2017), narsisizme (Arğın, 2019), akademik başarıya (Özcan & Eriş, 2021) veya akademik başarısızlığa (Odabaş, 2016; Bekar, 2018) etkisi olduğu tespit edilmiştir. Bu etkilerinin yanı sıra bireylerin tüketim alışkanlıkları edinmesinde, aşırı tüketime yönelimde de etkisi olmuştur (Kuşay & Akbayır, 2015; Bozkurt, 2019).

Dijital oyunlar ve psikososyal birçok değişken arasında anlamlı ilişkilerin olmasında pandemi (Aktaş & Daştan, 2021), kardeş etkisi (Aydoğdu, 2021), sosyal medya (Sancaklı, 2021), ebeveyn tutumu (Erdoğan, 2019; Demirbozan, 2019; Kaya & Mutlu-Bayraktar, 2021) gibi aracı unsurların da söz konusu olduğu görülmüştür. Zeynep Biricik'in "Çocukların Oynadığı Dijital Oyunlara İlişkin Dijital Ebeveynlerinin Farkındalıkları Üzerine Bir İnceleme" isimli çalışmasında dijital oyunlarda ebeveyn tutumlarına yönelik inceleme yapmıştır. Biricik, 70 kişinin yer aldığı ebeveyn mülakatları sonucuna göre, ebeveynlerin ilköğretim düzeyindeki çocukların oynadıkları oyunlar hakkında yüzeysel bilgilere sahip olduklarını, dijital oyunlarda çocukların karşılaşacağı risk ve tehlikeden haberdar olmadıklarını, ebeveyn farkındalığının oldukça az olduğunu tespit etmiştir (Biricik, 2021).

Dijital oyunların bireye olumlu katkılarının olup olmadığının anlaşılması için de birtakım araştırmalar yapılmıştır. Buna göre dijital oyunların eğitim ve öğretimde yardımcı araç olarak kullanılabildiği ifade edilmiştir (Alyaz, 2018). Bununla birlikte akademik başarıya olumlu etki edebildiği (Özcan & Eriş, 2021), sosyalleşmeyi arttırabildiği (Sepetci, 2017) ve bilişsel beceriler (Seçer, 2021) ile el-göz-zihin

koordinasyonu, aynı anda birden fazla iş yapabilme anlamına gelen çoklu görev yeteneği (multitasking) gibi psikomotor özellikleri geliştirebildiği (Akbaş, 2021) rapor edilmiştir.

Dijital oyunların oyuncuyu etkilediği gibi bir oyun üreticisi de oyuna yerleştirdiği ideolojiyle diğer oyuncuları da etkileyebilmektedir. Bu bağlamda ideolojinin aktarımına dair araştırmalar yapılmıştır (Çakır, 2009; Coşkun, 2020; Erbay, 2021; Cansever, 2021). Fuat Evren “Dijital Oyunlarda İdeolojinin Sunumu: GTA IV Örneği” adlı çalışmasında metinsel analiz yaparak oyunu oynadıktan sonra bulgularını tartışmıştır. Evren’e göre, oyunda yer alan ideolojik unsurlar hem var olan gerçekleri üretmiştir hem de yeni gerçeklikler ortaya çıkarmıştır. Oyun üzerinde toplumsal bir eşitsizlik oluşturulmuş ve oyuncu için bu eşitsizlik normalleştirilmeye çalışılmıştır. Nitekim oyunda oyuncu iktidar rolüne bürünmüştür. Oyuncu, oyunun sınırlılıkları çerçevesinde sanal dünyada toplumsal alandaki gücüyle tüm topluma hükmetmiştir. Böylece oyuncuların, sahip olduğu gücün verdiği keyifle oyunu tamamlamasının yanı sıra toplumsal ve siyasal anlamdaki iktidarın gücüne hayranlıkla onun sahip olduğu bu gücü kullanımının sonucunda ortaya çıkacak eşitsizlikleri de içselleştirebilmesinin söz konusu olacağını ifade etmiştir (Evren, 2017). İdeoloji sunumu üzerine yapılan bir diğer araştırma Özge Sayılğan’ın “Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve Etkileşimliliğin İdeolojisi Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri” isimli çalışmasıdır. Sayılğan tarafından oyunların (Call of Duty: Black Ops II ve Heavy Rain) metinsel analizleri yapıp oynanmış ve her bir oyun için 8-9 kişi ile derinlemesine görüşme yapılmıştır. Sunulmak istenen ideolojilere karşı oyuncular oyuna karşı farklı direnme biçimleri geliştirmişlerdir. Farklılıklara rağmen oyuncuların oyunla olan ilişkilerini benzer şekilde bir iktidar-özne ilişkisi olarak gördükleri sonucuna varılmıştır. Oyuncuya seçenekler sunulsa da oyun oynanış sonuçları önceden belirlenmiştir. Nitekim bu da oyuncuların bilgi birikimleri çerçevesinde algılarının etkilenebildiğini göstermiştir (Sayılğan, 2014).

#### **1.6.2.2. Yerli Literatürde Araştırma Konusu ile İlgili Çalışmalar ve Alana Katkıları**

Spesifik olarak dijital oyunların kutsal ile olan ilişkisi bakımından bugüne kadar yer almış ilgili yerli literatür incelendiğinde, çalışmaların tamamında ana odağın

oyunlarda İslâm dininin ve Müslümanların nasıl temsil edildiğine dair araştırmalardan oluştuğu görülmektedir. Bu bağlamda Türkiye’de yapılan dijital oyunda İslâm temsiline dair ilk incelemeler TC. Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından yapılmış ve resmi internet sayfalarında yayınlanmış, yapılan akademik araştırmalara kaynaklık etmiştir. Buna göre, Guitar Hero III: Legends of Rock (Acitivision, RedOctane, & Media, 2007) isimli müzik enstrümanı çalmaya dayalı oyunda gitar çalan ve şarkı söyleyen karakterlerin üzerinde, zeminde Arapça harflerle Allah yazdığı, Devil May Cry 3: Dante's Awakening (Capcom; Ubisoft; CE Europe Ltd.; Koko Capcom; ND Games, 2005) isimli oyunda üçüncü şahıs ilerlemeli oyunda Müslümanlar için kutsal kabul edilen Kâbe kapısının, kötülüklerin giriş kapısı olarak yer aldığı, Resident Evil 4 (Capcom, Capcom Production Studio 4, Armature Games, 2005) isimli aksiyon oyununda Mescidi Nebevi’nin kapısının zombilerin saldırı için geçtiği kapı olarak yer aldığı ve üzerine başka bir sembolün yerleştirildiği, serinin devamı olan Resident Evil 5 (Capcom, 2009)’te kütüphanenin yer aldığı bir oyun sahnesinde bütün kitaplar raflarda yer alırken Kur’an-ı Kerim’in yerde olduğu, Counter-Strike (Valve, Nexon, Hidden Path Entertainment, Namco, Ritual Entertainment, Rogue Entertainment, 2000) birinci şahıs nişan alma oyununda komandoların teröristleri öldürürken “Allahuekber, La ilahe illallah” ses efektlerinin yer aldığı ve tepkiler üzerine kaldırıldığı, Audition Ayo Dance (Megaxus, 2004) müzik ve dans oyununda Kur’an’ın üzerine basılan bir platformun yer aldığı, Tekken Tag Tournament (Namco, 1999) dövüş oyununda Suudi Arabistan’daki dövüş sahnesinde zeminde Allah yazdığı ve tepkiler üzerine kaldırıldığı, Command & Conquer: Generals – Zero Hour (Aspyr, EA Los Angeles, 2003) isimli strateji oyununda Amerika, Çin ve GLA isimli grupların yer aldığı ve GLA’nın İslâmi terör örgütü olarak, Amerika ve Çin’in ise modern teknolojilere sahip, terörden uzak bir imajla sunulduğu, Faith Fighter (Molleindustria, 2008) isimli dövüş oyununda, Gautama Buddha, Hz. İsa veya Hz. Muhammed gibi dinî karakterler olarak savaştığı, tepkiler üzerine oyunda yalnızca Hz. Muhammed’in yüzünün blurlanarak sansürlendiği tespit edilmiştir (TC. Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2016).

Akademik alanda yapılan ilk çalışmalar ise 2018 yılında Mustafa Cıngı’ya ait “Dijital Oyunseverlerin İslâmofobi İçerikli Oyunlara Bakışı”, Bilal Yorulmaz’ın hazırladığı “Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili” adlı makalelerdir. Cıngı (2018), Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın incelediği oyun isimlerine ait platformları inceleyerek oyunlardaki

847 yorumu içerik analizi ile incelemiştir. Buna göre, Avrupa ve Amerika’da yaşayan ve Müslüman olmayan oyuncuların Müslümanları şiddet meyilli, terörist olarak gördüğü ve İslâm’ın bunların aksini ifade ettiğine dair yorumların bu bakış açılarını değiştirmedeğini tespit etmiştir (Cıngı, 2018). Yorulmaz (2018) ise dijital oyunların popüler olan Batı ve Müslüman oyun üreticilerinin dijital oyunlarda İslâm’ı ve Müslümanları nasıl temsil ettiğini incelemiştir. Buna göre, Batılı ve Müslüman oyun üreticilerinin birbirinden farklı tutum sergiledikleri, özellikle nişan alma oyunlarında Müslümanların Batı tarafından terörizmle eşleştirildiğini ifade etmiştir. Buna karşılık Müslüman oyun üreticileri de tepkilerini Batılı üreticilerin temsilinin tam tersini yaparak ortaya koymuş veya sadece olumlu Müslüman temsili oyunlarına yer vermişlerdir. Sonuç olarak dijital oyunlarda Müslümanların negatif, pozitif ve tarafsız olarak ele alındığını tespit etmiştir (Yorulmaz, 2018).

Gökmen Kaya ise 2019 yılında hazırladığı “Doğu'nun Hayali Olarak Yeniden Üretimi: Dijital Oyunlar, Neo-Oryantalizm ve Askeri Temalı Nişancı Türü Oyunlarda Ötekinin Temsili” adlı yüksek lisans tezinde İslâm’ın ve Müslümanların tarafsız ve olumlu temsillerinin olmadığını, aksine olumsuz bir sunumunun olduğunu ifade etmiştir. Kaya, çalışması için üç adet Amerikan üretimi oyunu (Medal of Honor (EA, 2010), Medal of Honor: Warfighter (EA, 2012), Battlefield 3 (EA 2011)) söylemsel ve görsel açılardan, görevleri, mekânı, oyun karakterlerini, müzikleri, ekipmanları oyunu bizzat oynayarak analiz etmiştir. Buna göre Kaya, 11 Eylül olayı ile birlikte neo-oryantalizmin temelini atıldığını, mevcut olan geleneksel medya ideolojisinin Batı ürünü oyunlarda da devam ettiğini ve dijital oyunlarda kendine yer bulduğunu ifade etmiştir. Nitekim Doğu’nun ötekileştirildiğini, İslâm ve Müslümanlar üzerine negatif düşüncelerin yerleştirildiğini, İslâm’ın Batı devletleri için küresel bir tehlike olarak değerlendirildiğini tespit etmiştir (Kaya, 2019).

Yusuf Taşkıran, 2019 yılında “Dijital Oyunlarda Oryantalist Söylem” isimli yüksek lisans çalışmasında Kaya ile benzer bulgulara ulaşmıştır. Araştırmasında göstergebilimsel analiz yöntemini kullanan Taşkıran, Doğu’ya yönelik şiddet ve nefret olarak Call of Duty: Modern Warfare 2 ile Fight Fighter, kutsal değerlerin ihlalleri olarak Devil May Cry 3 ile Resident Evil 5, yabancı düşmanlığı olarak Serious Sam 3 ile Age of Empires 3 ve İslâmofobi olarak Bomb Gaza ile Minarett Attack oyunlarını, gösteren düz anlam ve kastedilen yan anlamlar açısından analiz etmiştir. Analiz



sonuçlarına göre, Batı'nın Doğu'ya yönelik şiddet ve nefret söylemlerine sahip olduğunu, İslâm dinine ait kutsal değerlerin ihlal edildiğini, Batı'nın yabancı düşmanlık ve İslâmofobik söylemler içerdiğini tespit etmiştir. Öyleki, Call of Duty: Warfare oyununda bazı yan anlamları incelediğinde, sakalın terörizmi, sarık sembolünün fundamentalizmi, oyun karakterlerinin bileğinde sarılı yeşil nesnenin İslâm'ı ve cihat anlayışını temsil ettiğini rapor etmiştir. Bomb Gaza oyununda ise başa bağlanan yeşil bez cihat anlayışını, Yahudi topluluğunu temsil eden Davud'un kalkanı olarak bilinen altı köşeli yıldızın heksagram sembolünün kullanılarak sublimasyon yan anlamını, minarelerin yıkılması gereken yapı olduğu, müezzinin hedef düşman olduğu, ezan sesinin düşmanlığı harekete geçirme yan anlamlarını taşıdığını ifade etmiştir (Taşkiran, 2019).

Son olarak Alara Hesapçioğlu, 2020 yılında hazırladığı “Dijital Oyunlarda İslâmiyet Temsili” adlı yüksek lisans tezinde dijital oyunlarda İslâm dininin nasıl ele alındığını incelemiştir. Bu inceleme için Medal of Honor: Warfighter, Civilization VI: Gathering Storm ve Battlefield 3 oyunlarını Espen Aarseth'e ait üç boyutlu analiz yönteminin oyun odaklı olan oyun yapısı ve oyun dünyasını ele alan iki boyutuyla incelemiştir. Oyunları bizzat oynayarak inceleyen Hesapçioğlu, incelenen oyunlardan ikisinde (Medal of Honor: Warfighter, Battlefield 3) İslâmiyet'in terör ve kötülük ile bağdaştırıldığını, Civilization VI: Gathering Storm oyununda ise İslâmiyet'e tarafsız olarak yer verildiğini tespit etmiştir (Hesapçioğlu, 2020).

Sonuç olarak, yabancı ve yerli literatürün kapsamlı bir şekilde incelenmesi sonucunda araştırmacılar tarafından çok sayıda dijital oyunun incelendiği görülmüştür. Dijital oyunların birçok anlam içerebildiği, oyunculara bazı ideolojilerin aktarılabilirdiği, çeşitli algı ve tutumların oluşumuna ve/veya değişimlerine yol açabildiği, oyuncusunda pek çok fiziki, psikolojik, sosyal açıdan olumlu veya olumsuz etkilere sebep olabildiği tespit edilmiştir. Nitekim dijital oyunlarda dinin ve kutsalın temsili üzerine yapılan çalışmalarda da benzer etkilerin olabileceği ön görülmüş, araştırmacılar tarafından birtakım çıkarımlarda bulunulmuştur. Dijital oyunlarda Hıristiyan, Müslüman, Budist ve diğer dinlere ait anlatılar, mecazlar, semboller ve dinlere atıfta bulunarak kurguya dayalı dinlere, kutsallara yer verilmiştir. Yapılan bu çalışmalar, araştırma konusu “Dijital Oyunlarda Kutsal Sembolizmi ve Oyuncularına Yansımaları” olan bu çalışmaya önemli katkılarda bulunmuştur. Araştırmacı

tarafından oynanan oyunlarda görülen kutsal ögeler üzerine arařtırmaya başlanan bu çalışmada, diđer arařtırmacılar tarafından incelenen oyunlarda da dinlerin, kutsalların bulunması, dijital oyunlarda kutsal sembolizmi olduđu varsayımının güçlenmesini ve kutsal sembolizminin de diđer deđişkenler gibi oyuncuları etkileyebileceđi, oyuncuların dijital oyunlardaki kutsal ögelere yönelik tutumlar geliřtirebileceđi veya mevcut tutumlarını pekiřtirebileceđi varsayımına ulařılmasını sađlamıřtır.



## BÖLÜM II

### KAVRAMSAL ÇERÇEVE

#### 2.1. Dijital Oyun

Dijital oyun başlığı altında dijital oyun tanımları ve özellikleri, bileşenleri, dijital oyuncu ve tipleri, dijital oyunların tarihçesi, dijital oyun değerlendirme ve derecelendirme sistemi ile Türkiye’de bu sistemin nasıl işlediği, bu kavramlara dair görüşlerin neler olduğu hakkında bilgiler ele alınmaktadır.

##### 2.1.1. Dijital Oyun ve Özellikleri

Dijital ve oyun kelimeleri kendi anlam eksenlerinde ele alındığında, *dijital* kelimesi sözlük anlamı olarak sayısal anlamına gelmektedir (TDK, 2015, s. 282). Etimolojik kökeni Latince *digit* kelimesinden türeyen dijital, parmakla ilgili olan, parmakla yapılan manasındadır (Tarhan, 2014). Terim anlamı ise verileri elektronik ortamda sayısal olarak gösteren, belirli konumlardaki sinyaller aracılığıyla iletişim döngüsünün rakamsal gösterimidir (Larousse, 1995). Dijitalin kökeninde ikili sayı sistemi bulunmaktadır. Buna göre dijital, elektronik ortamda kullanılan, elektronik devrelerin alanına yerleşmiş, 1 ve 0 ikili sayı sistemi ile kodlanmış, bilgisayar gibi elektronik ortamlarda yer alan gösterimdir (Canan & Acungil, 2018, s. 68). Nitekim dijital, sayılar aracılığıyla hayatımızda kendisine yer edinmektedir.

Oyun kelimesi ise vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence anlamına gelmektedir (Gülensoy, 2007, s. 644). Oyun, bir dünya sembolü, yaşanmış bir icra, yaşamın içinde ara sıra verilen mola ve bir tamamlama (Fink, 2010, s. 11-12), katı bir yapı içinde özgür hareket etmedir (Salen & Zimmerman, 2004). Oyunların temel yapısını oluşturan tekrarlama ve kurallar üzerine inşa edilmesi, bireyin dünyada olanlarla oyunlar aracılığıyla başa çıkmasını sağlamakta, bireyin farklı bir gerçeklikte yer almasında ve öz farkındalığını açığa çıkarmada önemli rol oynamaktadır

(Buckova, 2015, s. 427). Oyunun bu özelliklerinin yanı sıra Huizinga'ya göre oyun, gönüllü bir eylem, ilk bakışta gündelik hayatın içinde bir rahatlama aracı olarak görünse de oyuncuyu her an içine alabilen, önceden belirlenmiş mekânsal alanla sınırlı kalan, bir düzen ortaya koyan, bir kez oynandıktan sonra hafızada bir yer edinen, kendi akış ve zamanına, ritme ve uyuma sahiptir. Oyun, oynamaya başlayan kişiyi gündelik yaşamından alıp sihirli bir çembere sokmaktadır. Oyun, oyuncunun sabır, yetenek gibi özelliklerini ölçen fiziksel gücü ve oyun kurallarına bağlılığına dair manevi gücünü de test etmektedir. Kendine ait emredici ve tartışılmaz kuralları olan, bir şey için mücadele edilen, bir şeyin temsili olan oyun, sembol aracılığıyla yeniden üretimin yer aldığı bir kavramdır (Huizinga, 1950, s. 7-14). Ona göre oyun kavramı yaygın görüşün aksine ciddiyetin zıt anlamı olarak görülmemelidir. Çünkü satranç, futbol gibi oyunlar derin bir ciddiyetle de oynanabilir. Oyuncunun kendini oyuna kaptırması, oyunun yalnızca bir oyun olarak görülmesinin önüne geçilmesine sebep olabilmektedir (Huizinga, 1950, s. 21). Bu bağlamda dijital oyunlar da zaman geçirmenin, eğlenmenin yanı sıra oyunları oynayanları kendine çekim gücüne sahip olabilmektedir. Örneğin bir yarış, savaş, strateji oyununda ciddi bir odaklanma, yüzde ve fiziksel hareketlerde bir rahatlık veya tebessümden ziyade bir gerginlik, hareketlerde oyunun gerektirdiği hızlı ve fevri davranışların söz konusu olabildiğini ifade etmek mümkündür.

Hayatımızda ve davranışlarımızda belirli bir etki gücüne sahip oyunlar, geçmişten günümüze tarihsel anlamda meydana gelen her bir yenilikle kendisi de belirli ölçülerde etkilenmektedir. Dijitalin saklanabilmesi, birleştirilmesi ve her yerden ulaşılabilir olması, bilgilerin farklı nesnelere ile entegre edilerek yeni teknolojilerin ortaya çıkmasına aracılık eden dijitalleşme (Kuş, 2021, s. 27) ile oyunlar da dijitalleşmeye başlamıştır. İnsanın ilk etkileşim modeli, kendini gösterme ve ifade etme şekli olan oyun, hayata ilk başlanılan zaman gibi her yerdedir ama biraz daha dijital haliyle karşımızdadır (Batı, 2021). Bu bağlamda *dijital oyun*, belli bir yazılıma dayanan, birçok hareketli görüntünün, tasarımın, müziğin ve hikâyenin bir araya gelerek, belirgin bir hedefe ulaşmak isteyen oyuncunun belli mekanikler ve dinamikler doğrultusunda klavye, kol ve oyuncu ekranları aracılığıyla bir eğlenme-oyalanma kültürüdür. (Binark & Bayraktutan, 2008, s. 47). Dijital oyunlar, bir eğlenme-oyalanma kültürü olmasının yanı sıra fiziksel mekân ve dijital dünya arasında bir yerde olan oyuncularının sosyal gerçekliğini etkileyen ve yeniden konumlandıran oyunlardır (Heidbrink, Knoll, & Wysocki, 2014). Nitekim Hemminger'a göre, çevrimiçi ve

çevrimdışı oynanabilen dijital oyunlar insanların günlük yaşamlarının bir parçasıdır. Dijital oyunların gelişmesi ile birlikte günlük yaşam ve dijital oyunlar arasındaki sınırlar artık yoktur, oyun içi ve oyun dışı alanlar etkileşimle birlikte iç içe geçmiştir. Bu karışımı ise alanların birleşimi (mergence of spaces) olarak tanımlamıştır (Hemminger, 2014). Dijital oyunları sıradan birer eğlence aracı olarak değerlendirmenin sınırlı bir yaklaşım olduğunu ifade eden Dönmez ise, dijital oyunların oyuncu üzerinde önemli bir etkisi olduğunu ifade etmektedir. Buna göre, dijital oyunlar ideolojik açıdan kendi norm ve değerlerini tam anlamıyla oluşturamamış oyuncu kitleyi egemen düşüncelere kolaylıkla yönlendirilebilmektedir. Öyle ki dijital oyun endüstrisinin görsel yapısından dolayı, sinema ve televizyon gibi geniş kitlelere hitap eden araçlarla benzerliği de gücünü önemli ölçüde arttırmaktadır (Dönmez, 2012).

Buna bağlı olarak dijital ve oyunun doğasına özgü özellikleri de kapsayan, oyuncunun bir arayüz aracılığıyla etkileşim sağladığı dijital oyunlar yapılan tanımlar da göz önünde bulundurularak genel olarak,

- Çevrimiçi (internete bağlanarak) veya çevrimdışı (internete bağlanmadan) oynanabilme,
- Bir veya daha fazla oyuncuyla oynanabilme,
- Oyuncuya etkileşim ve seçim hakkı tanıma,
- Nişan alma, aksiyon-macera, savaş, dövüş, bulmaca/puzzle, rol yapma, simülasyon, yarış/spor, strateji olarak isimlendirilen çeşitli oyun türlerine sahip olma,
- Eğlence amaçlı oynanabilme,
- Zaman zaman öğretici olma,
- Oyundaki obje ve kaynakların oyuncu tarafından kontrol edilmesine imkân verme,
- Belirli bir olay örgüsüne sahip olma,
- Kazanmak için oyuncunun güç, şans, yetenek ve benzeri özelliklerini ölçme,
- Yarışma, rekabet, meydan okuma, mücadele gibi kavramları içermeye,
- Birtakım hikâye, amaç ve kurallardan oluşma,
- Arcade, konsol, mobil, bilgisayar oyunlarının tamamını kapsama,
- Sosyal gerçeklik, algı ve tutumları etkileyebilme,

- Sanal ve fiziksel dünyanın iç içe yer alması gibi özelliklere sahiptir.

### 2.1.2. Dijital Oyun Bileşenleri

Dijital oyunlardan bahsedilebilmesi için, yarışma, meydan okuma gibi mekanizmalarının yanı sıra oyunların birtakım bileşenlere sahip olmaları gerekmektedir. Nitekim, dijital oyun bileşenleri oyunun en belirgin unsurlarındandır. Bileşenlerden meydana gelerek bir bütünün söz konusu olduğu dijital oyun bileşenleri ise Öğüt ve Çobaner (2017)'in yaptığı sınıflandırmaya göre genel olarak on iki başlıkta toplanan aşağıdaki bileşenleri içermektedir:

- Kazanımlar: Oyunda tanımlanmış hedefleri işaret etmektedir.
- Avatar: Oyuncunun oyun içindeki gösterimleridir.
- Rozetler: Oyun içerisinde gösterilen başarılarla elde edilen ve başarı durumunu temsil eden görsel öğelerdir.
- Zorlu Mücadele: Her düzeyin sonunda bir sonraki seviyeye geçmek için aşılması gereken zorlu mücadelelerdir.
- Koleksiyonlar: Oyun içerisinde toplanıp biriktirilen rozetler gibi birtakım öğelerdir.
- Savaş/Mücadele: Oyun içerisinde tanımlanmış kısa süreli mücadeleyi ifade etmektedir.
- Hediye Verme: Diğer oyuncularla sanal para gibi bazı kaynakları paylaşabilme imkânıdır.
- Lider Cetveli: Oyuncuların skorlarına göre yerleştikleri listedir. Düzey puanlarının birikimi için ödüllendirme sistemidir. Oyuncuların oyun içerisinde ne kadar iyi olduğunu gösterir. Oyuncu daha iyi oldukça düzeyi artmaktadır.
- Puan: Tek bir eylem ya da eylem kombinasyonu karşılığında verilen sayısal değerdir.
- Arayış: Oyuncunun üstesinden gelmesi için eklenmiş olan önceden tanımlı engellerdir.
- Takımlar: Ortak bir hedefe yönelik olarak çalışan oyuncu grubuna verilen isimdir.

- Sanal Eşyalar: Oyun içerisinde toplanan, kullanılan, değiş tokuş edilen sanal nesnelere.

Bu bileşenler aracılığıyla oyuncu oyunla buluşmakta ve bir etkileşim halinde kalmaktadır.

### 2.1.3. Dijital Oyuncu ve Tipleri

Dijital oyun ile oyuncu arasında önemli bir ilişki vardır. Bu önemli ilişki kendini, oyuncunun oyunda özne olması, oyunla bir etkileşim halinde olması ve etkileşim aracılığıyla yaptığı harcamalarda göstermektedir. Bu bağlamda ilk olarak oyuncunun bir özne olarak tanımları ve nasıl etkileşim sağladığına dair araştırmacıların düşüncelerine, ardından ise özne olan oyuncunun etkileşim aracılığıyla yaptığı harcamalar ile oyuncu tiplerine yer verilmiştir.

Oyuncu herhangi bir oyunu oynayan kimsedir (Gülensoy, 2007, s. 644). Dijital oyuncu ise, oyunlarda yükselmek için kodları, çeşitli uzlaşmaları öğrenen, çevrimiçi topluluklara katılan, oyun avatarlarını kontrol eden, sanal ortamla etkileşimde olan, oyunda sunulan beta testleri deneyen, yeni karakter ve haritalar geliştirilmesine yardımcı olan, oyun ve zaman uzamına yapılan bir yatırım olarak değerlendirilen kişidir (Binark & Bayraktutan, 2008, s. 47). Dijital oyuncu, bu dünyada bir karakterin rolünü yüklenen, iki veya üç boyutlu bir modelle oyunda yer alan, sanal bir dünyaya adım atan bireydir. Bu bağlamda diğer oyuncular veya avatarlarla bir araya gelmekte, etkileşime geçmekte ve sosyal bir varlık olarak alternatif bir evrende -oyunun izin verdiği kadarıyla- kendi amaçları ve istekleri doğrultusunda eylemlerde bulunmaktadır. Gerçek dünyadaki gibi oyuncuların sanal dünyada da kendilerine özel bir hayatı, gerçek dünyadakine benzer veya farklı bir kişiliği, farklı motivasyonları vardır (Bostan, 2015).

Dijital oyun ile oyuncu arasındaki ilişkinin önemini dijital oyunla oyuncu etkileşiminin yanı sıra oyuncunun bu sanal dünyada etkileşimi sırasındaki harcamaları da göstermektedir. Nitekim dijital oyun pazarı, dijital oyun ile oyuncular arasındaki arz talep dengesine göre var olmakta, gelişmekte ve pazar büyümektedir. Buna göre, dijital oyunlar için dünya çapında oyuncular 155,5 milyar dolar, Türkiye'deki oyuncular ise yaklaşık 528 milyon dolar harcamıştır (DataReportal, 2022). Hem dünya

çapında hem de Türkiye’de dijital medya alanında yapılan harcamaların ortalama yüzde 50’si dijital oyunlar için yapılmaktadır. Bu da dijital oyun ile oyuncusu arasındaki ilişkinin büyüklüğünü gösteren bir diğer etkidir.

Oyuncu ile dijital oyunlardaki ilişki oyuncu tiplerine göre ise farklılık gösterebilmektedir. Nitekim bütün dijital oyunların aynı türde olmaması gibi dijital oyuncuların da tamamı aynı tipte değildir. Oyuncu tipleri konusunda henüz ortak bir kategorileştirme söz konusu olmamakla birlikte (Küçük & Kahraman, 2021) dijital oyuncular, kendi içlerinde oyundaki etkileşimleri, harcadıkları zaman ve uzmanlaşmalarına göre şu tiplere ayrılmaktadır (Fandom, 2010):

- 1) Oyun dünyasına yeni atılmış, acemi oyuncu (Novice/Newbie)
- 2) Bir ya da iki tür oyunu kısa süreli ve ara sıra oynayan, boş zamanını bazen dijital oyunlarda geçiren oyuncu (Casual Gamer)
- 3) Birçok türdeki oyunu uzun süre emek vererek, günlük hayatının önemli bir kısmını oyunda geçiren, dijital oyun kültürüne sahip, oyun oynama hayranı olan oyuncu (Hardcore Gamer)
- 4) Oyun içerisinde kaybetmekten hoşlanmayan, oyunları kazanmak için profesyonel olarak oynayan ve ödülleri kazanmayı hedefleyen, bunun için önemli bir zamanını oyunda geçiren hırslı oyuncu (Pro-Gamer)

Oyun oynama nedenlerine göre ise en çok kullanılan sınıflandırma Bartle (1996)’a aittir. Sınıflandırma başarılar, kaşifler, sosyalleşenler, katiller olarak dört sınıfa ayrılmaktadır (Bartle, 1996):

- 1) Başarılar (Achievers): Oyunda puan toplamaya ve seviyeleri geçmeye odaklanan oyunculardır.
- 2) Kaşifler (Explorers): Oyundaki sistemi çözmeye odaklanan oyunculardır.
- 3) Sosyalleşenler (Socializers): Oyunda diğer oyuncularla sosyalleşmek için oynayan oyunculardır.
- 4) Katiller (Killers): Diğer oyunculara saldıran, oyunda onlara zarar veren oyunculardır.

#### **2.1.4. Dijital Oyunların Tarihi**

Dijital oyunlar çeşitli deneme-yanılma yolları, birtakım başarısızlıkların ve bir o kadar da başarıların olduğu birikimlerle, çeşitli kodlama ve tasarımlarla aşamalar



katederek, bir süreç içerisinde günümüzdeki şeklini almıştır. Buna göre dijital oyunların tarihsel gelişimi beş farklı dönem ile ele alınmaktadır (Dijital Oyunlar Raporu, 2019, s. 6);

1-1980'ler öncesi erken gelişim aşaması,

2-1980'lerin ortası ile 1990'ların ortası büyüme aşaması

3-1990'ların sonuna kadar olan dönem gelişme aşaması

4-2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması

5-2005'ten günümüze ilerleme aşaması

Birinci aşama 1980'ler öncesi erken gelişim aşamasında, Digital Equipment şirketi 1961 yılında Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'ndeki (MIT) çalışmaları sonrasında PDP-1 adını verdiği bir bilgisayar geliştirmiştir. Enstitüde bir öğrenci olarak yer alan Steve Russell geliştirilen bu bilgisayar üzerinde 1962 yılında uzay gemilerini yutan bir yıldız karşı manevra yapmayı gerektiren iki kişiyle oynanabilen "SpaceWar!" isimli ilk bilgisayar oyununu, aynı zamanda ilk dijital oyunu tasarlamıştır (CHM, 2021). 1972 yılında Atari tarafından SpaceWar! oyunundan daha farklı bir platforma sahip siyah bir arka planda basit beyaz dikdörtgenlerden oluşan "Pong" isimli, konsollu bir oyun (arcade game) ticari amaçla ilk kez piyasaya sürülmüştür. Her iki oyun da iki kişilik olarak sunulmasına karşın ikinci dönem olan büyüme aşamasından 1993 yıllarına kadar oyunlar tek oyunculu olarak üretilmiştir (Juul, t.y.). Bu aşamadan itibaren tasarlanan oyunların, 1969 yılında evrensel internetin öncülü ARPANET'in kurulması ve 1980 yılından itibaren taşınabilir konsolların ortaya çıkması ile salonlardan evlere geçişi sağlanmıştır. Ek olarak bu aşamada oyunlara müzik entegre etme imkânı doğmuştur. Üçüncü dönem olarak ele alınan gelişme aşamasında yer alan 1994 yılında ise, CD-ROM teknolojisi ile oyunların CD'lerde depolanması sağlanmış, müzik ve ses efektleri oyunlarla uyumlu hale getirilmiştir (Güngör, 2018). 90'lı yıllardan itibaren internetin icadı ile dijital oyunların ağlarla buluşması bu dönemde, dijital oyun sektöründe hızlı bir gelişime, üretimin yanında oyuncunun hızla tüketimine, birçok farklı türde dijital oyunların ortaya çıkmasına öncülük etmiştir (Irmak & Erdoğan, 2016). Dördüncü dönem olgunlaşma aşamasında yer alan 2000'li yıllardan itibaren ise Sony, Microsoft, Nintendo firmaları oyun pazarında önde gelen firmalar halinde ana konsol üreticileri olarak pazarda yer almaya başlamışlardır.

Böylelikle oyun depolama alanları arttırılmış, oyunlar yerelleştirilmiştir. Son olarak 2005 yılından günümüze kadar olan süreçte ise Xbox 360, PS gibi yedinci nesil konsollar üretilmeye başlanmıştır. Bunun sonucunda oyunlar etkileşimli eğlence ve iletişim aracı olarak yer almaya başlamışlardır (Dijital Oyunlar Raporu, 2019).

Tüm bu tarihsel gelişim aşamaları göz önüne alındığında her bir gelişim, oyunların en ince detaylarına kadar alanında ayrı ayrı uzmanlar tarafından geliştirilmeye başlanması, her yaşa uygun oyunların yer alması, satın alımlarda ödeme kolaylıkları, teknolojinin maliyetinin azalması ve erişim kolaylığı ile dijital oyunlar hayatımızda daha belirgin şekilde yer almaya başlamıştır. Bunda tarih boyunca yapılan strateji değişiklikleri de etkili olmuştur. Dikmen'in incelemesine göre, 90'lı yıllardan itibaren oyun serilerinin üretimine ağırlık verilmiş, 2010 yılından itibaren ise oyun endüstrisinde artık oyuncu topluluklarına ve bu grupların beğendikleri oyunlara odaklanılmıştır (Dikmen, 2019). Bundan dolayıdır ki dijital oyunların pazarda yıllara göre gelir istatistikleri incelendiğinde, 2021' de 178,3 milyar dolar olan pazar hacminin 2025 yılında ise 268,8 milyar dolar olması beklenmektedir (Statista, 2021). Beklenen bu büyük artış da dijital oyunlarda tarih boyunca atılan adımların günümüzde oyuncuyu kendisine çekmesinde ne denli başarılı olduğunun somut bir göstergesi olmuştur.

### **2.1.5. Türkiye'de Dijital Oyun Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemi**



Dijital oyun değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri, oyunun içeriklerinin oyuncuya ve bazı değerlere uygunluğuna göre içerik ve yaş grupları açısından belirlenmesini sağlamaktadır. Bu çerçevede genellikle hükümetlerle bağlantılı veya hükümet tarafından desteklenen kuruluşlar tarafından yürütülen sistemler, oyunlarda belli bir yaş grubundaki hedef kitleye hitap etmek, oyunların ülkelerin değerlerine göre yerleştirilmesi, bazı dijital oyunların satışlarının sınırlandırılması veya engellenmesi gibi amaçlarla kullanılmaktadır. Böylelikle dijital oyun değerlendirme ve sınıflandırma sistemi ile, oyun hakkında oyunculara bilgi verilmesi ve oyuncuların olası bazı risklere karşı korunması amaçlanmaktadır (Wikipedia, 2022).

Belirlenen amaçlar doğrultusunda dünya çapındaki ülkeler dijital oyunları değerlendirmek ve sınıflandırmak için genellikle iki yoldan birini tercih etmektedirler.

Bu yollardan birincisi; ülkeler, buldukları bölgede veya bölge dışında daha önceden oluşturulmuş ortak bir dijital oyun değerlendirme ve sınıflandırma sistemini tercih edebilmektedirler. Nitekim Kuzey Amerika ülkeleri (Kanada, ABD) oyun içeriklerini değerlendirmek için ESRB (Eğlence Yazılımı Değerlendirme Kurulu) sistemini kullanırken, Avrupa ülkeleri (Almanya hariç) çoğunlukla PEGI (Avrupa Oyun Bilgi Sistemi) sistemini kullanmaktadır (Wikipedia, 2022). İkinci yol ise; bir ülke önceden kurduğu ulusal film değerlendirme sistemi ile oyunları değerlendirmekte veya kendi değerlerine ait bir değerlendirme ve sınıflandırma sistemi kurabilmektedir. Örneğin Kuzey Amerika ülkesi olan Meksika, 2021 yılı itibariyle mevcut film derecelendirme sisteminin artık dijital oyunları da değerlendireceğini duyurmuştur (MBN, 2020). Benzer şekilde bir Avrupa ülkesi olan Almanya dijital oyunlar için, PEGI kuruluşunu kullanmak yerine kendine ait ulusal sistemi “Eğlence Yazılımı Öz Düzenleme Kuruluşu (USK)” kullanımını tercih etmektedir. Buna göre bu sisteme uymayan oyunlar, yalnızca yetişkinlere satılmaktadır (USK , t.y.).

Türkiye’de tercih edilen yol ise birincisidir. Buna göre Türkiye, Avrupa ülkelerinin 2003 yılından itibaren kullanmaya başladığı PEGI (Avrupa Oyun Bilgi Sistemi) kullanımını tercih etmektedir (Dijital Oyunlar Raporu, 2019). Bu sisteme göre dijital oyunlar 8 farklı içerik (bkz. Tablo 2.1.), 5 farklı yaş grubuna (bkz. Şekil 2.1.) göre değerlendirilip sınıflandırılmaktadır.

**Tablo 2.1. PEGI İçerik Değerlendirmeleri**

Dijital Oyun Hakkında Gösterilen İçerik Simgesi	İçerik	Dijital Oyun Hakkında Gösterilen İçerik Simgesi	İçerik
	1.Kötü dil: Küfür, cinsellik, aşağılama öğeleri içerebilir.		5.Kumar: Kumar oynamayı öğreten veya teşvik eden öğeler içerebilir.
	2.Ayrımcılık: Nefrete sürükleyici üslupla ırk, etnik köken, dini öğeler içerebilir.		6.Cinsellik: Cinsel içerikli çıplaklık öğeleri içerebilir.

**Tablo 2.1. (devamı)**

	3.Uyuşturucu: Alkol, tütün, hap gibi ürünlere yönlendiren öğeler içerebilir.		7.Şiddet: İnsanların yaralandığı veya öldüğünü gösteren içerik olabilir.
	4.Korku: Korkutucu görsel ve ses öğeleri içerebilir.		8.Oyun içi satın alma: Gerçek para ile satın alınabilen öğeler içerebilir.

Kaynak: (PEGI, 2022)



**Şekil 2.1. PEGI Yaş Sınıflandırmaları**

Kaynak: (PEGI, 2022)

Türkiye henüz PEGI içerik değerlendirme ve yaş sınıflandırma sistemine göre mevcut oyunları değerlendirmekte ve ülkede satışına izin vermektedir. Kendi yasal ve resmi derecelendirme sistemine sahip değildir. Özhan (2011)'a göre ise her ülke kendi değer yargı sistemine sahiptir. Dolayısıyla dijital oyunların oyuncular üzerindeki fiziksel, sosyal, kültürel etkileri de göz önüne alınarak, Türkiye kendine özgü değerlerine göre oyunları değerlendirmeli ve kendi sistemini en kısa zamanda oluşturmalıdır (Özhan, 2011). Nitekim her ülkenin kültürel farklılıkları vardır. Bundan dolayı, değerlendirme sistemleri de ülkelerin oluşturduğu sisteme göre farklılık gösterebilmektedir. Bir ülkede daha küçük bir yaş sınıfında yer alan bir oyun, başka bir ülkede oynanabilmek için daha büyük bir yaş sınıfında yer alabilmekte<sup>2</sup> veya farklı içerik kategorilerinden oluşabilmektedir. Örneğin, 2007 yılında İran'da Milli Bilgisayar Oyunları Vakfı tarafından kurulan ESRA (Eğlence Yazılımı Derecelendirme Derneği) kendi değerlerine uygun olacak şekilde dijital oyunları değerlendirmek üzere bir sistem geliştirmiştir. Buna göre, dijital oyunları içerik açısından değerlendirmek için 7 değerlendirme kategorisi belirlemiştir. Bunlardan bir tanesi, İslâmî dinî değerlere

<sup>2</sup> Kuzey Amerika'da God Hand, Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel, Shin Megami Tensei: Persona 3 gibi oyunlar +12 olarak değerlendirilirken Japonya'nın kurduğu CERO sistemine göre aynı oyunlar +17 yaş olarak değerlendirilmiştir (Fandom, 2011).

saygısızlık içeren öğeler olduğunu gösteren “dinî değerleri ihlal” kategorisi, bir diğeri de oyuncunun kendisini dini değerlerine aykırı olan bir eylemi yaptırmaya zorlayan, oyuncunun kendisini dini değerlerinden aykırı davranmış hissine götüren öğeleri içeren “çaresizlik” kategorisidir (Fandom, 2011). Bir diğör örnek de 2002 yılında Japonya tarafından kurulan CERO (Bilgisayar Eğlence Derecelendirme Kuruluşu) sistemidir. Sistemde, PEGI’ de yer alan içeriklere “romantizm” kategorisi de eklenmiştir. Böylelikle, oyunların romantizm içeren öğelere sahip olması da bilgilendirmek için oyuncuya uyarı simgesi olarak gösterilmektedir (CERO, 2002). Ülkeler kendi değer ve kültürlerine göre oyunları değerlendirmekte veya satışına izin vermektedir. Verilen örnekler de olduğu gibi özgün değerleri de esas alan bir düzene geçmek için, Türkiye de oyuncuların güvenliğini, bilgilendirilmesini sağlamak amacıyla kendi değerlendirme sistemini kurmaya hazırlanmaktadır (Zehir, 2020).

## **2.2. Kutsal Sembolizmi**

Bu başlık altında kutsal, sembol ve sembolizmin sözlük ve ansiklopedik tanımları, bu kavramlara dair görüşlerin neler olduğu, semboller aracılığıyla kutsal ve sembolizmin bir araya gelmesinden oluşan kutsal sembolizmi kavramının tanımı, kavrama dair görüşler, bu kavramlarda insanın yeri ele alınmaktadır.

### **2.2.1. Kutsal**

Sözlük anlamı insanı aşan şey, Tanrı’ya ait olan anlamına gelmektedir (Göcen, 2020, s. 108). Etimolojik açıdan bakıldığında uğur, mutluluk anlamına gelen Türkçe ‘kut’ ad köküne Fransızca bir ek olan ve -laşma ekine karşılık gelen -sal ekinin getirilmesi ile ortaya çıkmıştır. Kutsî, mukaddes anlamlarına gelen bir sıfattır (Gülensoy, 2007, s. 583). Din bilimlerinin temel konularından biri olan ve aynı zamanda bütün din biçimlerinin özünü oluşturan kutsal, din dışının (profan) zıddı olan, din içerisindeki unsurları birbirine bağlayan, dinin bütünlüğünü sağlayan veya kuşatan, Tanrı’ya, cemaate, doktrine, ritüele ve ahlâka bağlayan bir elemandır (Arık, 2020, s. 27). Kutsal hem korkutucu hem de cezbedici olan, objelerde saklı güçtür (Otto, 2014). Korku duyulmasına rağmen insan ondan kaçmayı tercih etmek yerine ona yaklaşmayı tercih etmektedir. Kutsal söz konusu olduğunda çelişkiler içinde bir uyum söz konusu olmaktadır (Cassirer, 1956, s. 114-115).

Dinlerde yer alışlarına göre kutsalı; kutsal kişi, kutsal mekân, kutsal zaman ve kutsal metin olarak sınıflandırmak mümkündür. *Kutsal kişi*, dinlerde üstünlüğü kabul edilen peygamberler, din kurucuları, azizler, veliler, rahipler, kâhinler gibi birtakım araçlar veya temsilcilerdir. Onların Tanrı tarafından yaratıldığı, sudûr ettiği veya akraba olduğu kabul edilmektedir. Hinduizm’de avatarlar tarafından, Yahudilik, Hristiyanlık ve İslâm dininde Tanrı tarafından kutsanarak kendine benzer kılınmış, erkek ve dişi olarak yaratılmış kişilerdir (Eroğlu, 2020, s. 19). *Kutsal mekân*, Tanrı tarafından kutsallık atfedilen mekânlar veya dinde kutsal sayılan kişilerin belirttiği veya içinde bulunmuş olduğu yerlerdir. Bir diğer deyişle kutsal ile mekânın kutsallık kazandığı ya da insanlar tarafından sonradan yapılan cami, türbe, kilise gibi mekânların ortaya çıkardığı kutsal yerlerdir (Tatar, 2017, s. 9-10). İslâm dininde Mekke, Yahudilikte Kudüs bu yerlerdendir (Adam, 2017, s. 58). *Kutsal zaman*, Tanrı ya da kutsal kişiler tarafından olağanüstü bir olayla ilişkilendirilmektedir (Eroğlu, 2020, s. 20). Bir kısım zamanların kutsal sayılmasının amacı, Tanrı bilincini, insanın var olma nedenini sürekli taze tutmaktır (Cengil & Tekin, 2016). Eliade (1994), bu zamanların sürekli tekrarını sıradanlıktan ziyade kutsallaştırmada bir devinim sağlayıcısı olarak görmektedir (Eliade, 1994). Yahudilikte Yom Kipur, Hristiyanlıkta Paskalya, Noel, İslâm’da Ramazan Ayı, Kurban Bayramı kutsal zamanlardandır (Ünal, 2008). *Kutsal metin* ise “Tanrı inancına yer veren dinî geleneklerde Tanrı’nın insanoğluna araçlarla ya da doğrudan ulaştırdığı bilgileri içeren metinlerdir.” (Eroğlu, 2020, s. 22). Yahudilikte Tevrat, Hristiyanlıkta Eski Ahit, İslâm’da Kur’ân-ı Kerîm bu metinlerden bazılarıdır.

### 2.2.2. Sembol

Sembol kelimesinin sözlüklere bakıldığında, duyularla ifade edilemeyen bir şeyi belirten somut nesne, remiz, rumuz, timsal, simge (Parlatır, ve diğerleri, 1998), yapısal bir ilişki, çağrışım, anlaşma, rastlantısal benzerlik gibi yollarla başka bir şeyi temsil eden, onun varlığına işaret eden nesne, figür, imge, mimik, eylem, olay, ses, sözcük, işaret anlamlarına geldiği görülmektedir (Bakırcıoğlu, 2012, s. 775).

Etimolojik açıdan bakıldığında ise parola, simge, inanç, dini inanç, birinin çıkarımını sağlayan işaret anlamlarına gelen Latince *symbolum*, Yunanca *symbolon* kelimelerinden Fransızcaya *symbole* “gizli anlama sahip söz” olarak geçen kelime

(Harper, 2001), dilimizde yaygın olarak sembol veya simge olarak kullanılmaktadır (Parlatır, ve diğerleri, 1998).

Semboller, bireyler için oldukça önemli yerlere sahiptir. İnsan hayatında semboller öyle önemlidir ki Cassirer (1956), insanların artık her şeyi sembolik bir düzen aracılığıyla gördüğünü, insanın Aritoteles'in düşüncesine göre düşünen hayvan olarak tanımlanmasının yeterince kapsayıcı olmadığını, insanı diğer canlılardan ayıranın onun *sembolleştiren hayvan (animal symbolicum)* olması olduğunu ifade etmektedir (Cassirer, 1956, s. 41-44). Sembollerin bireyler için önemli olması, onların her bir disiplin içinde tartışılmasında da rol oynamaktadır. Nitekim sembolik etkileşim kuramının kurucularından sosyal psikolog Mead (1956), her türlü insan etkileşiminde, sembollerin önemli bir rol oynadığını, bireysel tutumların ve buna bağlı olarak başkalarının tutumlarının sembollerden etkilenebileceğini belirtmektedir (Mead, 1956, s. 50, 294).

Psikolojide kullanımına bakıldığında, psikolog Piaget'ye göre semboller dışsal değil içseldir. Görüntüler birer zihinsel semboldür ve kişisel olmalarının yanı sıra temsil ettiklerine göre anlam kazanmaktadır. Psikanalizde ise özellikle Freud ve Jung'un tanımlarına göre kullanılan sembol, bilinçsiz, bastırılmış bir istek, dürtü, ilişki, gereksinim, karmaşa, çatışmanın temsil edildiği düşünce, davranış, imge, belirtidir (Bakırcıoğlu, 2012, s. 775). Freud'a göre geçmişte yaşanan travmalar, duygusal acılar, utanılacak haller bastırılıp bilinçaltına atılmaktadır. Bu da nevrotik bir durum ortaya çıkarmakta (Freud, 1998, s. 295-296) ve ancak rüyalarda yer alan semboller sayesinde serbest çağrışım yoluyla çözülebilmektedir (Freud, 2005, s. 215). Sembollere nevrotik bozukluklardan kurtulmada aracı rol veren Freud'un yanı sıra Jung ise sembollerin, başka veya daha iyi bir yolla tanımlanamayan bir şeyi ifade ettiğini ileri sürmüştür. Ona göre, sembol sadece sezilen ama gözlemcinin henüz farkında olmadığı bir şeyin kolektif bilinçdışıdaki ifadesidir. Eğer bilinçdışı ve bilinç sembollere baskın gelerek onlara hasar vermezse, semboller birer hammadde rolü görerek tutumları etkilemektedir. Sembollere kurtarıcı rol veren Jung'a göre sembollerin doğru yorumlanması ile durma noktasına gelmiş yaşam enerjisi yeniden açılmakta, birey hayatına yeniden devam etmektedir (Jung, 2016, s. 65-71).

Özelde Freud'un olmak üzere psikanalistlerin ve sosyoantropologların sembollere yer verdiğini fakat onları gizemini kaybetmiş sembollere indirgediklerini (Durand, 1998,

s. 35), Jung'un ise semboller hakkında çok geniş kapsamlı bir düşünceye sahip olduğunu (Durand, 1998, s. 56) ifade eden Durand (1998)'a göre ise sembol, gizli bir anlamı ortaya çıkarmakta ve en üst somutlaşmayı üstlenmektedir. Semboller, anlatılamaz ve görünmez soyutu somutlaştıran işaretlerdir (Durand, 1998, s. 10-13). Temsil etmek istediğinin yerini tutan sembol, onu bir ima ve yerini tuttuğu ile uyumlu bir şekilde temsil etmektedir (Whittick, 1971, s. 6).

Semboller ve kırmızı ışık, dur tabelası gibi işaretleri birbirinden kesin olarak ayıran filozof Cassirer'e göre, klasik koşullanma üzerine Pavlov'un köpeği üzerinde yaptığı deneyden<sup>3</sup> anlaşıldığı gibi, işaretleri hayvanlar da algılayabilmektedir. İşaretler fizik evrenle ilgiliyken, semboller insanın anlam dünyasıyla ilgilidir (Cassirer, 1956, s. 44-62). Nitekim, filozof Whitehead, bir sembolün her insan için farklı anlamlara gelebileceğini ifade etmektedir. Çünkü insanlar çeşitli zihniyetlere sahiptir. Kimileri geçmiş odaklı, kimileri gelecek odaklı kimileri de günümüz odaklı zihniyete sahiptir. Dolayısıyla bir sembol kişiye geçmişiyile ilgili bir şey çağrıştırabilirken, başka bir kişiye geleceğine veya bugüne dair bir şey çağrıştırabilmektedir (Whitehead, 1960, s. 235). Sembollerin insanlara göre değişen anlamlarının olduğunu ileri süren bir diğer filozof Bevan, sembolü bir şeyin simgelenmesi için duyulara ve düş gücüne sunulan şey olarak görmektedir (Bevan, 1957, s. 7-9). Paralel görüşlere sahip Whitehead'in öğrencisi Langer (1974)'in ifade ettiği gibi semboller, insan hayatını duyuların algıladığından çok daha anlaşılır ve anlamlı hale getirmektedir (Langer, 1974, s. 28). Psikolojik açıdan anlamı olan her öge birileri için muhakkak işaret veya sembol olmaktadır. Anlamı olan her işaret veya sembol ise mantıksal açıdan bir anlamı iletmeye imkân vermektedir (Langer, 1974, s. 53). Anlamlarla dolu olan semboller, görüntüler aracılığıyla anlaşılır, hatırlanır, düşünülür olmakta (Langer, 1974, s. 144-145) ve bir şeyi temsil etmektense bir şeyin kavranmasında araç olmaktadır (Langer, 1974, s. 60-61).

---

<sup>3</sup> Davranışçılık kuramı temsilcilerinden Ivan Pavlov köpeklerin önlerinde duran etleri yemeden önce eti kokladığında veya gördüğünde salya salgıladığını gözlemlemiştir. Bunun üzerine köpekler üzerinde yaptığı klasik koşullanma deneyinde, her zil çaldıktan sonra et vermeye karar vermiştir. Zil çalındığında etin verileceğini algılayan köpekler, zil ile et arasında bir ilişki kurmuş ve zili et verileceğinin anlaşılmasında bir gösterge olarak algılamıştır. Türkçapar, M. H., & Sargın, A. E. (2012). Bilişsel Davranışçı Psikoterapiler: Tarihçe ve Gelişim. *Bilişsel Davranışçı Psikoterapi ve Araştırmalar Dergisi*, 1(1), 7-14.



Araç olan ve insanlar tarafından kabul gördüğü sürece canlı kalan semboller kendilerinin ötesinde olana işaret etme, bir gerçekliği gösterme, başka hiçbir yolla açılmayacak olanlara kapılar açma, sembollerin içe dönük olan yanıyla kişinin kendi gerçekliğini, bir başka deyişle kendini anlamasına yardımcı olma (Tillich, 1965, s. 41-48), güven duygusunu artırma, kaygı ve belirsizliği azaltma (Mazumdar & Mazumdar, 2009), bireyleri ortak eylemlere yönlendirerek, halk yığınlarını düzenli işleyen bir topluma dönüştürme (Whitehead, 1960, s. 240-241) gibi önemli işlevleri bulunmaktadır.

### 2.2.3. Sembolizm

Sembolizm kelimesinin tanımına geçmeden önce kökenini ve nasıl bir yapıya sahip olduğunu anlamak için etimolojik açıdan kelimeye bakmak gerekmektedir. Bu bağlamda çeşitli dillerden Fransızcaya symbole olarak geçen ve dilimizde simge veya sembol olarak kullanılan kelime, çeşitli dillerde İngilizce -izm, Fransızca -isme, Latince -ismus, Yunanca -ismos takılarına karşılık gelen -izm art takısı alması ile sembolizm kelimesi ortaya çıkmıştır. Türkçe’de, -izm art takısına -cilik takısı da karşılık gelmektedir. Dolayısıyla sembolizm veya simgecilik kelimelerinin her iki kullanımına da dilimizde rastlanmaktadır (Karamanoğlu, 2007, s. 9).

Sembolizm kelimesinin sözlük anlamlarına bakıldığında ise, olayları yorumlamaya veya inançları anlatmaya yarayan semboller sistemi, simgecilik (Parlatır, ve diğerleri, 1998), herhangi bir şeyi kendisinden başka bir şeyle belirtme işlemi, sembollerin kullanımı, onlara tutumu, davranışı, çözümünü ve yorumu (Karamanoğlu, 2007, s. 282), bir şeyi sembollerle göstermedir (Harper, 2001). Amacı ise sembolün anlamının önemini arttırmaktır (Koç, 1995, s. 89).

Sembolizm insan hayatında mühim bir konuma sahip olmaktadır. Her bir sembol ne kadar iyi anlaşılırsa o kadar iyi değerlendirilebilir (Long, 2014). Bir sembolün anlamlandırılması ve yorumlanmasına öncelik veren Peirce (1984)’a göre, tüm evren sembollerle doludur (Peirce, 1984, s. 56, 274). Dolayısıyla insanların tutum ve algılarının çoğunun etrafı sembolizm ile çevrelenmektedir (Emiroğlu & Aydın, 2003, s. 735). İnsanların tutum ve algılarıyla yakından ilgilenen psikoloji alanında da semboller, bu bağlamda da sembolizm araştırılmaya değer bulunmuştur. Çünkü

sembolizm, bireyin bilinçdışındaki çatışmalarının sembolik bir görünüm olarak bilinç alanına çıkmasını kolaylaştırmaktadır (Gürün, 1991, s. 135). Gerçeğin diğer tüm bilgi araçlarına üstün gelen bazı yönlerini ortaya çıkarmaktadır. Öyle ki sembolizm, insan özünün parçası olmakta ve dolaylı olarak insanın kendini tanımasını sağlamaktadır (Eliade, 1992).

#### **2.2.4. Kutsal Sembolizmi**

Hayatın birçok alanında olduğu gibi dinî alanda da sembollerle karşılaşmaktadır. Bütün inanç sistemlerinin ve kültürlerinin temelinde semboller vardır (Durkheim, 2005, s. 21). İnsanlar geçmişte, bulunduğu çevreye uyum sağlamak için sembolizme dayalı bir düzen geliştirmiştir. Böylece insanların geliştirdiği düzen tüm yaşamını değiştirmiş ve gerçeklik yeni bir yaşam boyutunda yaşanmaya başlamıştır. İnsanlar artık sadece fiziksel alanda değil, sembolik alanda da yaşamaktadır. Kutsal da sembolik düzenin parçalarından biri olmaktadır (Cassirer, 1956, s. 41-42).

İnsan her an bir şey görmekte, duymakta, koklamakta, deneyimlemekte ve düşünmektedir. Bu da sembolizm aracılığıyla olmaktadır. Sembolizm ise duyulara sunulan -bir çiçek kokusunun o çiçeği hatırlatması gibi- veya daha önce hiç duyulara sunulmamış bir şeyler hakkında bilgi veren semboller aracılığıyla olmaktadır. Bu yüzden hayatın bütününe ilgilendiren sembolizm de dindeki ilk önemli etkidir. Kutsal sembolizmi insanların bildiği veya inandığı inançları hatırlatmakta, işaret etmekte ya da kutsal ritüeller, dini eylemler için harekete geçirmektedir (Bevan, 1957, s. 7-27).

Kutsalın ortaya çıkmasını sağlayan sembolik bilincin (Durand, 1998, s. 56) ortaya çıkardığı sembolizm, Uluç'un ifadesiyle daha yüce olan hakikatin daha düşük mertebedeki, bir diğer ifadeyle fizik alemdeki yansıması olmaktadır. İlahi olanın doğası fizik alem düzlemine inmesine izin vermediğinden, kutsal sembolizmi aşkın olanla insan arasında aracı olmaktadır (Uluç, 2005, s. 37).

Asıl kutsalın nihai olan aşkın varlık Tanrı olduğunu ifade eden Tillich (1965), Tanrının inancın sembolü olmakla birlikte, tek sembol olmadığını ifade etmektedir. Diğer inanç sembolleri de kutsal olanın şeylerde, olaylarda, toplumlarda tezahürleridir. Bütün bu

tezahürler “semboller hazinesi”dir. Hazinelerin kaynağı tezahürler kendi içlerinde kutsal değil, yalnızca kutsalın kaynağına götürüdür (Tillich, 1965, s. 41-48). Kutsalın tezahürlerini açıklarken *hiyerofani* kavramını ilk kez kullanarak kutsal sembolizmini açıklayan Eliade (2017)’nin ifade ettiği gibi “*Yapı bakımından dünyamıza ait olmayan bir gerçeklik, tamamen profan dünyanın parçası olan şeylerde ortaya çıkmaktadır.*” Kutsal sembolizmini diğer semboller ve sembol sistemlerinden ayıran tam da bu husustur. Kutsalın sayısız tezahür biçimi olmasına karşın bir ağaca, taşta veya diğer nesnelere, görüntülere kutsallık veren onun tamamen öteki olana bir diğer deyişle aşkın olana atıf yapmasıdır (Eliade, 2017, s. 139-140). Tezahürlerin yani kutsal sembolizminin aşkın olan varlıkla arasındaki ilişki Lings (1991)’in benzetmesiyle ifade edilecek olursa, bu sembolizm yaprakla kök arasındaki ilişki gibidir (Lings, 1991, s. 67).

İletişimin olduğu her yerde sembolizm olduğunu ifade eden Koç’a göre, sembolizm kutsalın daha sıcak bir şekilde ifade edilmesini sağlamaktadır. Tanrı’nın ve kutsalın mahiyetini kutsal sembolizmi olmadan ifade etmek imkansızdır. Tanrı’ya olan tavır ve tapınmaların sembolik olması gibi dilin de sembolizmle olması gerekmektedir. Fakat bu sembolizm, temsili dil ile karıştırılmamalıdır. Çünkü temsili dil, örneğin bir kıssayı tarihî ve olgusal düzlemde ele alırken, sembolik dil bunu dini bakımdan önemli olduğuna kanaat getirilen sembolik dışavurum olarak ele almakta ve ötesinde bir anlama yönlendirmektedir (Koç, 1995, s. 89-90). Sembolizm bu şekilde ılımlı olarak tercih edilirse kutsala dair yeni ve umulmadık ifade olanakları sağlamaktadır. İlimli kullanılan bir sembolizme yer verilmesi, antropomorfizmden kaçınmayı ve dini öğelerde yer alan sözcük, görsel ve benzerinin anlamı daraltmasının önüne geçilmesini sağlamaktadır (Koç, 1995, s. 100-101). Buna ek olarak dini coşkuya sebep olmakta ve inanca daha sıkı bağlanmayı telkin etmektedir. Çünkü semboller, kutsalı ve ona dair bir dini temsil etmektedir. Öyle ki kutsal, dini sembollerle fark edilmektedir (Kızıllı, 2018). Kutsal sembolizmi, kutsalın tezahürlerinin yorumlanmasına, farklı deneyimlerin yaşanmasına olanak vermektedir (Schwarz, 1997, s. 283-285).

Bazı toplumlarda bir kısmı kutsal sayıldığı için bir grup düşünür mitleri de kutsal sembolizmine dahil etmektedir. İnsan zihniyetine ait fikirler incelendiğinde tarihte “betimlemeler sistemi”nin önemli bir yeri vardır ve mitler de bu sistemlerden biridir (Durkheim, 2005, s. 30). Özelde Türk tarihinde de yer almış olan mitlerde (Kaya, 2007, s. 28) doğaüstü varlıkların öyküsünü, kutsalı, yaratılışla ilgili olanı anlatan

mitlerin içinde tabii olarak genellikle dini konulara yer verildiği görülmektedir. Bu yönüyle dinsel olan mitler gündelik yaşamdan farklıdır. İnsanların, doğüstü varlık ve olaylara yeniden tanık olması ile mitleri adeta yeniden yaşamaları söz konusu olmaktadır (Eliade, 1993, s. 23). İnsanların inanç dünyasının anlaşılmasına yardımcı olan mitler okunarak sembollerin anlamları anlaşılmaya başlanmaktadır (Campbell & Moyers, 1991, s. 5). Bunun sebebi, Jung'un ifade ettiği gibi, dinlerde ve mitlerde sembolizmin temel olmasıdır (Bakırcıoğlu, 2012, s. 775).



### **2.3. Dijital Oyunlarda Kutsal Sembolizmi**

Elektronik ortamlara belli bir sayı sistemi ile kodlanıp, ekranlar aracılığıyla oyuncusuyla buluşturulan dijital oyunlar, hayatın içindeki birçok kavramı oyun içerisinde olduğu gibi dijitalleştirmiş veya bu kavramların yeniden üretilmesine olanak sağlamıştır. Nitekim kutsal da oyun içine olduğu gibi yerleştirilebilen veya yeniden üretilebilen, dijital oyunlarda sembolize edilebilen bir kavram olmuştur.

Kutsal ve oyun birleşimi eski bir tarihe dayanmakla birlikte, dijital oyunlar, daha geniş bir alanda kutsalın yeniden şekillenmesine imkân sağlamıştır (Bosman, 2016). Kutsalın dijitalleşmesi ve üretimi/yeniden üretimi ise dijital oyun tasarımcılarının yorumlama, düşünce, inanç ve değerler sistemine göre (Heidbrink, Knoll, & Wysocki, 2014) veya geleneksel medyada hâkim olan görüşler doğrultusunda yapılmıştır. Geleneksel medyada hâkim olan görüşlerin dijital oyunlara aktarıldığını ifade eden Sisler'a göre, dijital oyunlarda temsil edilen kutsal, temelde (a) küresel kültürdeki güç ilişkilerine, (b) yerel dini ve geleneksel öğelere göre ve (c) böyle temsillerin oyun kurallarına aktarılmasıyla şekillendirilmektedir (Sisler, 2014, s. 130). Nitekim, oyun mimarisi kavramını geliştiren Jenkins'in ifadesiyle, "Oyun tasarımcıları oyunda yalnızca hikâye anlatmamakta, aynı zamanda dünyalar tasarlamakta ve mekânları şekillendirmektedirler." (Jenkins, 2004, s. 121). Yer verilen bu düşüncelerden yola çıkılarak dijital oyunda yalnızca gerçek hayatta yer alan inanç ve dinlere ait kutsalların olmaması, dijitalleşmeyle birlikte sanal dünyada kurulan oyun temalarına ve tasarımcıların dünya görüşlerine, hayal güçlerine göre oyun içi kutsalların da üretilmesi, araştırmada "dijital oyunlarda kutsal öge" kavramının ortaya çıkarılmasını sağlamıştır. Bu bağlamda yerli ve yabancı literatür, araştırmada yer verilen çalışmaların içerikleri, dijital oyunların özellikleri ve bileşenleri, araştırmacı

tarafından oynanan oyunlar dikkate alınarak dijital oyunlarda kutsal öge kavramının tanımı şu şekilde ortaya çıkmıştır: *Dijital oyunlarda kutsal öge*, gerçek hayatta var olan veya oyun dünyasında (oyun içi) oluşturulmuş kutsal çağrıştıran oyun karakteri, oyun içeriği (hikâye), oyun karakter eylemleri, oyun seçenekleri, oyun sesleri, oyun içi eşyalar ve oyun mekânlarını içeren sembolleştirilmiş kutsallardır. Bu bağlamda, *dijital oyunlarda kutsal sembolizmi* ifadesinin “dijital oyunlardaki kutsal öğeleri” tanımladığı ifade edilebilir. Yapılan tanım neticesinde kutsal sembolizmi olabilecek dijital oyunlarda kutsal çağrıştıran öğelerin 7 kategori altındaki sınıflandırmasına ve dijital oyunlardaki kutsal öğelere dair bazı örneklere yer verilmiştir (bkz. Tablo 2.2).

**Tablo 2.2. Dijital Oyunlarda Kutsal Çağrıştıran Öğeler**

Dijital Oyunlardaki Kutsal Çağrıştıran Öğeler	Temsili Örnekler	Oyun isimleri
1-Oyun Karakteri		<p><b>Raid</b> (Araştırmacı tarafından alınmış ekran görüntüsü)</p>
2-Oyun Mekânı		<p><b>Lords Mobile</b> (Araştırmacı tarafından alınmış ekran görüntüsü)</p>

Tablo 2.2. (devamı)

3-Oyun Eşyası		<b>Resident Evil 5</b> (TC. Gençlik ve Spor Bakanlığı, 2016)
4-Oyun Hikâyesi		<b>Dragon Storm Fantasy</b> (Araştırmacı tarafından alınmış ekran görüntüsü)
5-Oyun Karakter Eylemi		<b>Sims</b> (Ameyasims, t.y.)
6-Oyun Seçenekleri		<b>Judgement Day: Angel of God</b> (Araştırmacı tarafından alınmış ekran görüntüsü)
7-Oyun Sesi	"Allah-u Ekber" ve "La ilahe İllallah" sesleri	<b>Counter Strike</b>

Tablo 2.2. incelendiğinde dijital oyunlarda kutsal sembolizminin çeşitli şekillerde yapıldığı görülmektedir. Dijital oyunlarda kutsal sembolizmine yer verilme şekilleri ise kutsal kişiyi çağrıştıran peygamber, rahibe gibi oyun karakterleri, cami, tapınak gibi kutsal mekânlar, oyuncuların uyguladığı dini pratiklere dair eylemler, kutsal çağrıştıran eşyalar, oyun dışında olan veya oyun içinde tasarlanmış kutsal olayların meydana gelişine dair oyun hikayeleri, bu hikayeler doğrultusunda yer yer oyuncuya sunulan oyun seçenekleri, kutsal kabul edilen lafızların oyun hikayesinde ve seslerinde yer alması olmak üzere oyuna yerleştirilmiş veya oyun içi üretilmiş öğelerle bir somutlaştırmaya gidilerek yapılmıştır.

Nitekim, hem oyuncunun kendini oyuna kaptırdığı eğlence alanı hem de oyun tasarımcılarının ve oyuncuların ifade alanı olabilen dijital oyunlarda, kutsal unsuru oyunlar içerisindeki kutsal öğeler olarak oyun tasarımcıları tarafından sembolleştirilmiştir. Guyker'ın ifadesiyle, dijital oyunlar hem oyuncuya hem de oyun tasarımcısına “bir dünya içinde soyut olanı somutlaştırma imkânı” vermiştir (Guyker, 2014). Kutsal da oyun içinde bir somutlaştırma ile oyuncularla buluşturulmuştur. Soyut olanın somutlaştırılabildiği dijital oyunlarda kutsal öğelere yer verilme şekilleri ise genellikle şu üç forma sahip olmuştur (Wiemker & Wysocki, 2014, s. 206-208):

**1. Dijital oyunun arka planında kutsal kullanımı:** Dijital oyunlardaki gerçekliği arttırmak veya oyuncunun oyunu oynarken daha iyi bir deneyim yaşaması için daha özel bir atmosfer oluşturmak amaçlı olarak kutsal görsellere yer verilen formdur. Geraci'ye göre oyuna mitik ve dini öğelerin yerleştirilmesi oyuncunun oyunda derinleşmesini sağlayabilmekte ve oyunun ilgi çekiciliğini arttırabilmektedir (Geraci, 2012, s. 102).

**2. Dijital oyunda belli bir dine ait kutsalların baskın olarak kullanımı:** Dijital oyunlarda belli bir dine ait inanç, doktrin, ibadet ve benzerini oyuncuları ikna etme, bilgilendirme, etkileme amacıyla kullanarak dini konulara baskın bir şekilde yer verilen formdur. Bu formdaki oyunlarda, yer verilen dinin öğretilerinin bir tür pekiştirilmesi amaçlandığı için, genellikle oyuncuları o dinin mensubu olan kişilerdir. Dini tebliğ aracı veya dini eğitim aracı olarak tasarlanmaktadır. Yorulmaz (2015)'a göre bu formdaki oyunlar, çoğunlukla

belirli bir dini grup arasında yer alan kişi veya kuruluşlar tarafından tasarlanmaktadır (Yorulmaz, 2015).

### **3. Dijital oyunun belirli kısımlarında dolaylı olarak kutsal kullanımı:**

Dijital oyunlarda dolaylı, üstü kapalı olarak dine ve kutsal içeriklere oyunun her yerinde değil, belirli kısımlarında yer verilen formdur. Oyuncu oynarken yer verilen dini içerikle de bir şekilde etkileşim halindedir. Oyundaki kutsal içerikler yalnızca bir görsel olarak yer almamaktadır. Çok baskın olmamakla birlikte oyunun kurallarında, içeriğinde kutsal veya kutsalı çağrıştıran öğeler bulunmaktadır. Çoğunlukla oyunlarda bu kullanım formunun tercih edildiği görülmektedir.

Bu kullanım formları oyunlarda ayrı ayrı yer alabildiği gibi bir arada da yer alabilmektedirler. Dijital oyunlar, gerçek hayatta var olan dini içerikler, görseller, semboller, karakterler ve diğer kutsal öğelere sık sık yer vermektedir. Bu kullanımlarıyla aynı zamanda bazen oyuncularını, manevi konuları kavramaya yahut sorgulamaya, bunlar üzerine düşünmeye yönlendirebilmekte veya belli bir dinin öğretilerine uygun olacak şekilde oyunda ilerlemesini amaçlayabilmektedirler. Dijital oyunlarda kutsal içeriklerin kullanımı olumlu şekilde olabildiği gibi oyun içi üretilen kutsalların olduğu- Bioshock Infinite gibi- oyunlarda bir dine karşı eleştirel veya olumsuz bir şekilde de olabilmektedir (Bosman, 2019). Söz konusu kutsal öğeler, dijital oyunlarda olumlu veya olumsuz yer alabilmesinin yanı sıra tarafsız şekillerde de dijital oyunlar içerisinde bulunabilmektedir (Sisler, 2014). Bu bağlamda dijital oyunlardaki kutsal öğeler olumlu, olumsuz veya tarafsız şekilde ele alınabilmektedirler.

Dijital oyunların insan üretimi olması, soyut olanı somutlaştırma, sembolleştirme, mevcut kavramların yeniden üretimi, yeni kavramlar üretme gibi olanaklarla dijital oyunlarda kutsal öğelerin olumlu, olumsuz veya tarafsız yer alması ise geleneksel medyada olduğu gibi, oyunları oynayanların algı ve tutumlarının oluşmasına, etkilenmesine veya pekişmesine zemin oluşturmaktadır. Oluşan bu zeminin önemi ise dijital oyunlarda ortaya çıkarılan tasarımların, oyuncunun algı ve kavrayışı ile anlam kazanmaya başlamasıyla ilgilidir (Folkerts, 2010). Gerek dijital oyunların arka planında kutsal kullanımı gerek belli bir dine ait kutsalların yahut oyun içi geliştirilmiş



kutsalların baskın veya dolaylı kullanımı, oyuncunun yalnızca oyunla değil, kutsal öğelerle de etkileşimde olmasını sağlamaktadır. Böylelikle dijital oyunların etkileşimli yapısı, farklı düzeylerdeki çok sayıda oyuncunun sosyal gerçekliklerine dayandığı gibi onların sosyal gerçekliklerini de etkilemektedir (Heidbrink, Knoll, & Wysocki, 2014, s. 5). Bu bağlamda dijital oyunlardaki kutsal öğelerin algı ve tutum oluşumuna etki ettiği, oluşan algı ve tutumların ise oyuncu tarafından oyun içinde birtakım eylemlerle kendini farklı şekillerde gösterebildiği sürekli bir devinimin olduğu ifade edilebilir. Nitekim, dijital oyundaki kutsal öğeler ve oyuncu etkileşimleri Grieve ve Campbell (2014)'a göre, oyunların bir eğlence olarak görünürken aynı zamanda belli inanç ve davranışların yer yer oyuncuya aşılmasında da rol oynayabilmektedir (Grieve & Campbell, 2014, s. 59).

Paralel görüşlere sahip Sisler'a göre ise, dijital oyunlardaki kutsal sembolizmi, kimliklerin şekillenmesinde de önemli bir yere sahiptir. Diğer görsel-işitsel medya araçlarının aksine oyuncuya pasif alıcı olma ve eylemsiz kalmaktansa sorumluluk ve aktif katılım sunan dijital oyunlar; kültürel semboller, mitler, ritüeller bulundurarak, oyun aracılığıyla istenilen kimliğin oluşması için sosyal, kültürel ve hatta kutsalla ilgili mesajlar iletebilmektedir (Sisler, 2013, s. 136).

Dijital oyunlarda iletilen kutsal sembolizmi oyun metni, oyun kuralları içerisinde olabildiği gibi oyuncuya sunulan seçenekler içerisinde de yer alabilmektedir. Yapısı gereği oyuncuya aktif rol veren dijital oyunlar, oyunculara oyun boyunca birtakım seçenekler sunmaktadır. Seçeneklerin artması ise oyuncunun oyundaki rolünü arttırmaktadır. Nitekim, Sayılğan'ın ifadesiyle, "Oyun metninin oyuncuya sunduğu özgürlük alanı ve seçim yapma yetkesi genişledikçe ve oyunun sınırları belirsizleştikçe, oyun metni açık yapıt olarak kendini sunmakta ve kişisel/sanatsal deneyim alanı da genişlemektedir." (Sayılğan, 2019, s. 327). Geniş bir deneyim alanında ve -oyunda sunulduğu kadarıyla- kendi seçimleri doğrultusunda ilerleyen oyuncular, oyunlar içerisinde bazen kutsal öğelerin yer aldığı seçenekler arasında düşünmeye sevk edilirken bazen de oyunda ilerleyebilmeleri için belli bir seçenek üzerinde zorunlu şekilde veya istekleriyle bazı dini eylemleri yapmaya yahut yapmamaya yönlendirilmektedirler (Wagner, 2012). Bunun sonucunda bazen seçimler dini kimliklerle örtüşebilmekte bazen de dini kimliğin dengesini bozmakta, yeni bir kimlik oluşumuna zemin hazırlayabilmektedir (Sisler, 2013; Tuckett & Robertson,

2014; Heidbrink, Knoll, & Wysocki, 2014, s. 35). Dijital oyunlardaki kutsala dair görüşlere göre, oyunlardaki kutsal öğeler dijital oyuncuların kimliklerinde, algılama biçimlerinde, tutumlarında ve bunun neticesinde davranışlarında etkin rol oynayabilmektedir. Özellikle oyun içinde oyuncunun bildiğinden farklı bir kutsalla karşılaşması dijital oyunlardaki kutsal sembolizminin etkilerinin derin ve büyük olabileceğini göstermektedir. Nitekim, Irizarry ve Irizarry (2014)'ye göre bilinen ve bilinmeyen arasındaki çelişki, oyuncuları yaşamlarında nasıl bir inanca sahip olduklarının sorgulanmasına kadar götürebilmektedir (Irizarry & Irizarry, 2014, s. 227).

Dijital oyunlarda özellikle sunulan karakter seçiminde bilinen ve bilinmeyen kutsal öğelere yönelik çelişkiler belirginleşebilmektedir. Nitekim, oyunda konumlandırılmış karakterlerden biri olarak görevlendirilen veya oyuncunun seçimi doğrultusundaki avatara göre oyunda hareket eden oyuncular, kendi kimliğini ekran üzerindeki kimlikleriyle yeniden üretme eğiliminde olabilmekte, gerçek hayatta olmayan bir arzusunu da avatarlara yansıtabilmektedirler (Klevjer, 2006; Gee, 2007; Yee, 2007). Öyle ki türü ve içeriği açısından aynı olmasa da bazı benzerliklere sahip olan dijital oyunlarda genellikle oyuncular, oyunda verilen roller gereği Hayse (2010)'nin ifadesi ile "Mesihî" bir role bürünerek oyunlar aracılığıyla kurtarıcı, kahraman bir kimliğe sahip olabilmekte (Hayse, 2010, s. 2), hatta bazı oyunlarda Tanrı rolüne girebilmektedirler. (Plate, 2010). Nitekim insanın zayıf yönleri yerini yüce bir güce bırakabilmektedir. Hayse'nin görüşünün bir benzerini biraz daha genelleyerek ifade eden Lorentz'a göre ise oyuncular dijital oyunlarda önemli bir görevden sorumlu karakterin rolüne bürünmekte ve böylelikle oyundaki rol ve içerik vasıtasıyla kendilerini daha güçlü hissetmektedirler (Lorentz, 2012).

Netice itibariyle, dijital oyunlar yalnızca sanal bir ortam olarak kalmamakta gerçek yaşamda da algı, tutum ve davranışlar üzerinde birtakım gelişim, değişim veya var olan algı ve tutumların yerleşmesinde etkili olabilmektedir. Bu etkiler, dijital oyunlarda pozitif, negatif veya nötr şekilde yer alan kutsal öğeler için de söz konusu olabilmektedir. Dijital oyunlar içerisinde kutsal sembolizminin yer alması, oyun üreticilerinin tasarımlarına göre bir çeşitlilik, derinlik, öğreticilik, oyunla bütünleşme, kimlik gelişiminde fayda sağlama gibi olumlu katkılar sağlayabilmekte veya oyuncunun inancıyla örtüşmeyen bir düşüncenin oyunda ilerleyebilmek için mecburi

kabule teşvik edilmesi, dini kimliğiyle örtüşmeme bunun neticesinde de ikilemde kalma, çeşitli inançlara karşı ön yargılı olma gibi tutumlar üzerinde olumsuz etkilere de sebep olabilmektedir. Düzenli olarak günde ortalama en az bir saat oyuncular tarafından oynanması (DataReportal, 2022) dijital oyunların, bu ve benzeri birtakım olumlu veya olumsuz tutumların gelişiminde rol alabilmesini mümkün kılabilir. Bu konuda ise oyun üreticileri büyük bir sembolleştirme gücüne sahip olmaktadır. Hall (1997)'e göre nesnelere, olgular ve benzerinin sabit bir anlamı bulunmamakta onlara temsil edilme şekillerine göre bazı anlamlar atfedilebilmektedir (Hall, 1997). Dijital oyunlar bu bağlamda dikkate alındığında, dijital oyunlar içerisindeki kutsal olanın bir temsili söz konusudur. Buradaki temsillere göre ise oyun tasarımcıları ve oyuncular kutsallara bazı anlamlar yükleyebilmektedirler. Nitekim, dijital oyunlar her ne kadar kurgu da olsa yüklenen bu anlamların ve bu tarz kutsal içeriklerin de giderek önem kazanan sanal gerçeklik ile gerçek hayatta da etkilerinin olacağı açıktır (Wildt, Aupers, Krassen, & Coanda, 2018).

## BÖLÜM III

### METODOLOJİ VE UYGULAMA

Bu bölümde, belirlenen araştırma problemlerine cevap alabilmek için tercih edilen araştırma modeli, araştırma için tanımlanan evren ve örneklem, Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ) geliştirme çalışmasının hangi aşamalardan geçtiği, ölçek geliştirme ve doğrulama olmak üzere iki ayrı uygulama çalışması ve her birine ait veri toplama araçları, verilerin toplanması ve çözümlenmesinde kullanılan istatistiksel analiz teknikleri hakkında bilgiler verilmiştir.

#### 3.1. Araştırma Modeli

Çalışmada iki ana problem doğrultusunda ilerlenmiştir. Bu problemler,

- 1) Dijital oyunlarda yer alan kutsal sembolizmine yönelik oyuncular herhangi bir tutum geliştirmiş midir?
- 2) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları demografik değişkenlere göre farklılaşmakta mıdır?

sorularından oluşmaktadır.

Bu sorular doğrultusunda çalışma, bilimsel araştırma yöntemlerinden nicel araştırma yöntemiyle yapılmıştır ve 2 aşamadan oluşmuştur. İlk aşamada, dijital oyunlardaki kutsal ögelere yönelik oyuncu tutumlarını ölçmek için *bir ölçek geliştirilmesi* amaçlanmıştır. Dijital oyunlardaki kutsal ögelere yönelik oyuncu tutumlarının anlaşılmasında ölçekleme yönteminin kullanılma amacı, Thurstone (1967)'un ifadesiyle bireylere bir tutum objesi ya da konu ile ilgili sorular sorulduğunda bireyin cevabını tam olarak ifade edememesi veya yüzeysel ifadelerde bulunulmasının önüne geçerek tutumların tespit edilmeye çalışılmasıdır (Thurstone, 1967, s. 78). Nitekim tutum ölçekleri, araştırma konusu olan tutum objesi ile ilgili ifadeleri içeren, bireyin iç dünyasını ortaya çıkarmak amacıyla ondan biliş, duygu, düşünceleri doğrultusunda

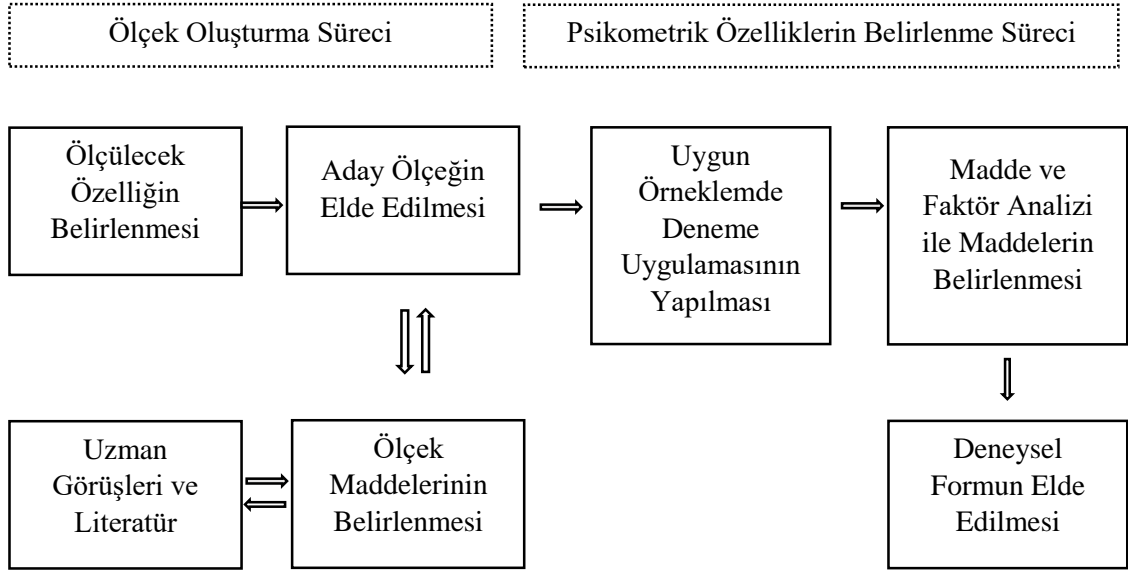
reaksiyonda bulunması istenen anketlerdir. Bu ölçekler kişinin tutum objesine yönelik olumlu ya da olumsuz eğilimini açığa çıkarmaktadır (Tavşancıl, 2006). Bu bağlamda ölçek oluşturulduktan sonra ikinci aşamada ise 2. sorumuz olan, belirlenen oyuncu tutumları ile demografik değişkenler (cinsiyet, yaş, medeni durum, eğitim düzeyi, yaşanılan yer, mesleki durum, dine verilen önem düzeyi) arasındaki ilişki saptanmaya çalışılmıştır. Bu aşamada ilişkisel araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik oyuncu tutumları bağımlı değişken iken çeşitli demografik değişkenler bağımsız değişken olarak ele alınmıştır.

### **3.2. Araştırma Evreni ve Örneklem Grubu**

Araştırmanın evrenini Türkiye'deki dijital oyun oynayan oyuncular oluşturmaktadır. Bu doğrultuda evrenin temsiliyetinin sağlanması amacıyla dijital oyunculara ulaşmada olasılık dışı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme ve kartopu örnekleme yöntemleri kullanılmıştır. Olasılık dışı örnekleme yönteminde katılımcılar belli özellikleri dikkate alınarak örnekleme alınmaktadır (Aziz, 2020, s. 51). Bu doğrultuda örneklemin az ya da çok fakat kesinlikle dijital oyun oynayan bireylerden seçilmesine ve çalışmanın yansız olarak örnekleme uygulanmasına özen gösterilmiştir. Ölçek geliştirme sürecinde *birinci çalışma* ve *ikinci çalışma* başlıkları altında olmak üzere iki ayrı uygulama yapılmıştır. Yapılan her bir çalışmada ölçek geliştirme sürecine ait bilgiler ve örneklemlerin demografik özelliklerine ilişkin dağılıma yer verilmiştir.

### **3.3. Dijital Oyunlardaki Kutsal Öğelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği: Birinci Çalışma**

Dijital Oyunlardaki Kutsal Öğelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ)'nin geliştirilmesi amacıyla yapılan birinci çalışmada aşağıdaki ölçek geliştirme ve uygulama süreci (Şekil 3.1.) takip edilmiştir (Yurdugül, 2005; Çanakçı, 2008; Özçelik, 2017):



**Şekil 3.1. Ölçek Geliştirme ve Uygulama Süreci**

Kaynak: (Çanakçı, 2008)

### 3.3.1. Ölçülecek Özelliğin Belirlenmesi

Yerli ve yabancı literatür tarandığında, araştırma konusu ile ilgili araştırmaların geç başlaması, sınırlı sayıda çalışmanın olması, yapılan çalışmalarda genellikle oyun analizi odaklı çalışmaların varlığından bahsedilebilmektedir. Bununla birlikte araştırmacılar oyun analizlerinden elde edilen sonuçlar doğrultusunda oyuncularda bazı tutum oluşumları ve etkilerinin olabileceğini öngörmüşlerdir. Buna karşın araştırma konusu ile ilgili, oyuncu tutumları odaklı bir araştırma ve ölçek bulunamamıştır. Bu bağlamda bir ölçek geliştirme çalışmasıyla *dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik oyuncu tutumlarının açığa çıkarılması* amaçlanmıştır.

### 3.3.2. Aday Ölçeğin Elde Edilmesi ve Ölçek Maddelerinin Belirlenmesi

Dijital oyunlara ilişkin ve spesifik olarak araştırma konumuza ilişkin mevcut yerli-yabancı literatür incelenmiştir. Bu çalışmalar dikkate alınarak ve araştırmacı tarafından içerisinde kutsal öğeler olduğu düşünülen oyunların bir kısmı bizzat oynanarak ölçek maddeleri belirlenmiştir. Nitekim, oyunların yalnızca pasif olarak izlenmesi veya çalışmaların yalnızca önceden yapılmış oyun analizlerine dayalı olması, Demirbaş'ın ifadesi ile "bilimsel çalışmalara gelişigüzel sızma" olmaktadır

(Demirbaş, 2015). Bu doğrultuda literatür taraması yapılarak ve birtakım oyunlar oynanarak 30 maddelik Likert tipi bir taslak tutum ölçeği oluşturulmuştur.

### **3.3.3. Uzman Görüşleri**

Araştırma için hazırlanan taslak ölçek bir “Uzman Değerlendirme Formu” hazırlanarak 10 akademisyen ve uzmana görüşleri alınmak üzere iletilmiştir. 2’si “geleneksel ve yeni medya”, 2’si “din bilimleri”, 1’i hem medya hem din bilimleri, 1’i sosyal bilimler ve istatistik alanında uzman olmak üzere toplamda 6 profesyonelden geri dönüş alınmıştır. Gelen öneri ve açıklamalar doğrultusunda 3 madde çıkarılmış 3 yeni madde eklenmiş ve bazı maddeler üzerinde gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Uzman görüşleri alındıktan sonra ise ölçek maddeleri dijital oyunlarla arası iyi olan 4 oyunsever maddelerin bir oyuncu bakış açısıyla anlaşılabilirliğini teyit etmek üzere sunulmuştur. Oyuncuların değerlendirmesi sonucunda maddelerin ifade biçimlerinin değiştirilmesine gerek duyulmamıştır. 6 uzman ve 4 dijital oyuncunun değerlendirmeleri sonrasında ölçek birinci çalışma için 30 maddelik taslak olarak anket katılımcılarına hazır hale getirilmiştir.

### **3.3.4. Ölçeğin Birinci Çalışmada Uygulanması**

Ölçek gerekli aşamalardan geçerek taslak halini aldıktan sonra uygun örnekleme deneme uygulamasının yapılması aşamasına geçilmiştir.

#### **3.3.4.1. Veri Toplama Araçları**

Üniversite etik kurulundan alınan onay sonrasında (bkz. Ek A) araştırmada veri toplama aracı olarak Kişisel Bilgi Formu ve Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ) Taslağı kullanılmıştır. Anket sorularından önce katılımcılara bilgilendirilmiş gönüllü olur formu sunularak katılımcılar bilgilendirilmiş, ardından anket sorularına erişimleri sağlanmıştır.

##### **3.3.4.1.1. Kişisel Bilgi Formu**

Araştırmacı tarafından oluşturulan Kişisel Bilgi Formunda 11 soru bulunmaktadır. Formda; dijital oyuncuların demografik bilgilerine yönelik (cinsiyet, yaş, medeni durum, eğitim düzeyi, yaşanan yer, mesleki durum) ve dijital oyunlarla oyuncunun

etkileşimine yönelik (dijital oyun oynayıp oynamadığı, oyuncunun kendini hangi tip oyuncu olarak tanımladığı, dijital oyunlardaki kutsal öğelerle karşılaşma sıklığı, oyunlardaki kutsal öğelere hazırbulunuşluğu) soruları yer almıştır.

### 3.3.4.1.2. Dijital Oyunlardaki Kutsal Öğelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ) Taslağı

DOKOTÖ Taslağı, ölçülecek özelliğin belirlenmesi, aday ölçeğin elde edilmesi, ölçek maddelerinin belirlenmesi ve uzman görüşleri aşamaları sonucunda 30 soruluk madde havuzundan oluşmuştur. Oluşturulan maddeler doğrultusunda dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik oyuncu tutumlarını ölçmek amacıyla hazırlanan taslak ölçekte 5’li Likert tipi dereceleme ölçeği (*Kesinlikle Katılıyorum=5, Katılıyorum=4, Fikrim Yok=3, Katılmıyorum=2, Kesinlikle Katılmıyorum=1*) kullanılmıştır.

### 3.3.4.2. Birinci Çalışmanın Örnekleme

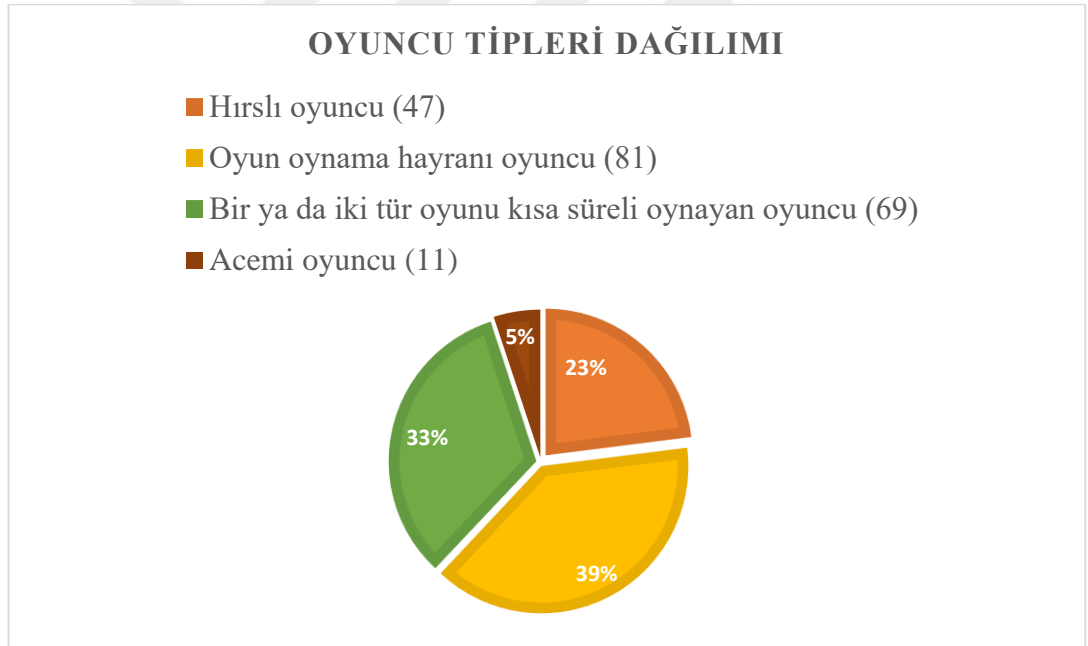
Kişisel Bilgi Formu ve 30 soruluk madde havuzundan oluşan DOKOTÖ Taslağı, olasılık dışı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme ve kartopu örnekleme yöntemleri kullanılarak ulaşılan dijital oyunculara uygulanmıştır. Veri toplama araçlarından olan Kişisel Bilgi Formundaki 11 sorudan 5 soru (dijital oyunlarla oyuncunun etkileşimine yönelik sorular) yalnızca uygulama yapılan örneklemin çalışmaya uygun olup olmadığını anlamak ve uygunsa örneklemlerin dijital oyunculuk düzeylerinin anlaşılması amacıyla sorulmuş olup veri çözümleme işlemlerine eklenmemiştir. Anket ortalama 10 dakika sürmüştür. Bu çalışma için toplamda 211 katılımcıya ulaşılmıştır. Katılımcılardan Kişisel Bilgi Formunda yer alan “Dijital oyun oynar mısınız?” sorusuna “Hayır” cevabı veren 3 katılımcının cevapları değerlendirmeye alınmamıştır. Bunun sonucunda veri analizi 208 katılımcıdan elde edilen veriler üzerinden yapılmıştır.

**Tablo 3.1. Birinci Çalışma Örneklem Büyüklüğü**

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	208	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	208	100,0

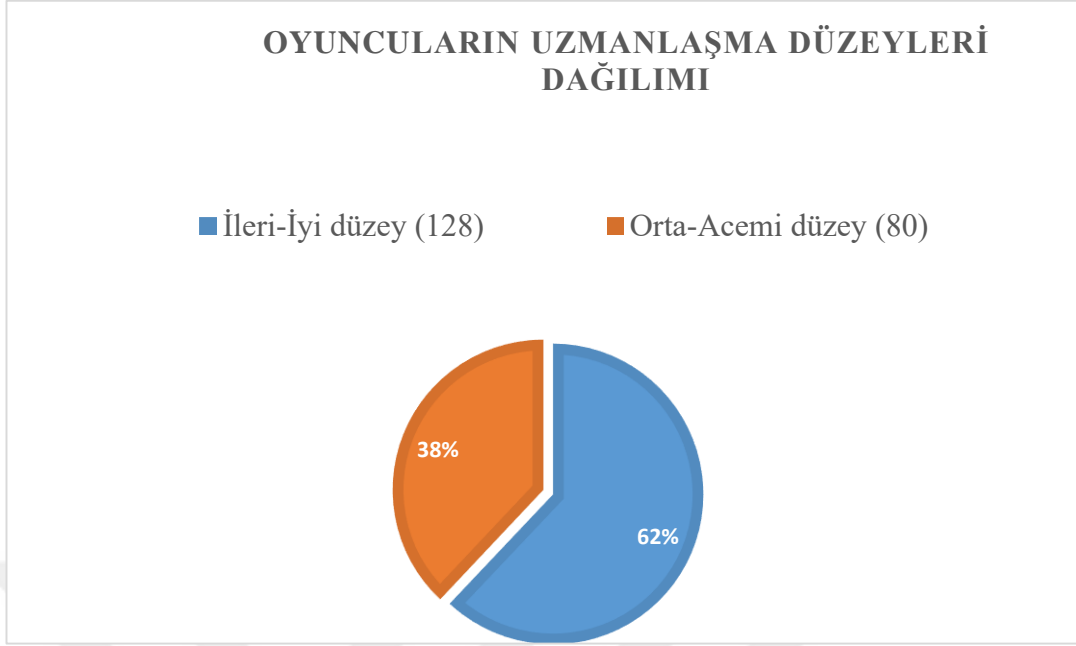


Veri analizinde kullanılmayan ancak, çalışmaya katılan 208 katılımcıdan oluşan örneklem grubunun oyunculuk düzeylerini öğrenmek için yöneltilen “Kendinizi hangi tip oyuncu olarak tanımlarsınız?” sorusuna sırasıyla ileri düzeyden başlangıç düzeyine göre, oyuncuların %23’ü “Oyun içerisinde kaybetmekten hoşlanmayan, oyunları kazanmak için zor seviyelerde oynayan ve ödülleri kazanmayı hedefleyen, bunun için önemli bir zamanını oyunda geçiren hırslı oyuncu”, %39’u “Birçok türdeki oyunu uzun süre emek vererek, günlük hayatının önemli bir kısmını oyunda geçiren, dijital oyun kültürüne sahip, oyun oynama hayranı olan oyuncu”, %33’ü “Bir ya da iki tür oyunu kısa süreli ve ara sıra oynayan oyuncu”, %5’i ise “Oyun dünyasına yeni atılmış, kolay seviyede oyunları oynayan acemi oyuncu” yanıtını vermiştir (Şekil 3.2.). Bu verilere göre oyuncuların oyunla hangi düzeyde etkileşimde kaldıklarına göre, örneklemin çoğunluğunu oluşturan %62’lik kısım ileri düzey ve iyi düzeyde oyuncu, %38’lik kısım ise orta ve acemi düzeyde oyuncularından oluşmuştur (Şekil 3.3.).



**Şekil 3.2. Birinci Çalışma Oyuncu Tipleri Dağılımı**

### OYUNCULARIN UZMANLAŞMA DÜZEYLERİ DAĞILIMI



Şekil 3.3. Birinci Çalışmada Oyuncuların Oyunda Uzmanlaşma Düzeyleri Dağılımı

Veri analizinde kullanılan demografik değişkenler (cinsiyet, yaş, medeni durum, eğitim düzeyi, yaşanan yer, mesleki durum) üzerinden ele alınan 208 oyuncudan oluşan örnekleme ait dağılımlar ise Tablo 3.2.'de verilerek açıklanmıştır.

Tablo 3.2. Birinci Çalışmadaki Katılımcılara Ait Demografik Bilgiler

Cinsiyet	Frekans	Yüzde (%)
Kadın	58	27
Erkek	150	73
Yaş	Frekans	Yüzde (%)
14-18 Yaş Arası	95	46
19-34 Yaş Arası	102	49
35-44 Yaş Arası	9	4
45-54 Yaş Arası	2	1
Medeni Durum	Frekans	Yüzde (%)
Bekâr	196	94
Evli	12	6
Eğitim Düzeyi	Frekans	Yüzde (%)
İlkokul	3	1
Ortaokul	16	8
Lise	92	44
Ön Lisans	16	8
Lisans	63	30
Yüksek Lisans	16	8
Doktora	2	1

**Tablo 3.2. (devamı)**

<b>Yaşamın Geçirildiği Yer</b>	<b>Çoğunun Frekans</b>	<b>Yüzde (%)</b>
Köy/Kasaba	5	2
İlçe	22	11
Şehir	56	27
Büyükşehir	125	60
<b>Mesleki Durum</b>	<b>Frekans</b>	<b>Yüzde (%)</b>
Çalışmıyor	13	6
Öğrenci	152	73
Yarı zamanlı çalışıyor	5	2
Düzenli bir işi var	37	18
Emekli	1	1
<b>TOPLAM</b>	<b>208</b>	<b>100</b>

Tablo 3.2. incelendiğinde ankete katılanların cinsiyet dağılımına göre %27'sinin kadın, %73'ünün erkek olduğu anlaşılmaktadır. Katılımcıların %46'sı 14-18 yaş aralığında, %49'u 19-34 yaş aralığında, %4'ü 35-44 yaş aralığında, %1'i ise 45-54 yaş aralığındadır. Katılımcıların medeni durumlarına bakıldığında %94'ü bekâr, %6'sı evlidir. Eğitim düzeyleri incelendiğinde %1'i ilkokul, %8'i ortaokul, %44'ü lise, %8'i ön lisans, %30'u lisans, %8'i yüksek lisans, %1'i ise doktora düzeyindedir. Yaşanılan yere göre katılımcıların %2'si köyde/kasabada, %11'i ilçede, %27'si şehirde, %60'ı ise büyükşehirde yaşamaktadır. Mesleki durumlarına bakıldığında, katılımcıların %6'sı herhangi bir işte çalışmamakta, %73'ü öğrenci, %2'si yarı zamanlı olarak çalışmakta, %18'i düzenli bir işe sahip, %1'i ise emeklidir.

### **3.3.5. Verilerin Toplanması ve Analizi**

#### **3.3.5.1. Verilerin Toplanması**

Araştırmada kullanılacak veri toplama araçları İbn Haldun Üniversitesi Etik Kurulu'na sunularak izin alınmıştır. Onaylanan formlar "Ekler" başlığı altında verilmiştir (bkz. Ek A). Araştırma için veri toplama; sırasıyla Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu, Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ) Taslağı'nı içeren bir anket formunun web tabanı üzerinden online olarak katılımcılara iletilmesiyle gerçekleşmiştir. DOKOTÖ'de yer alan "kutsal öge" ifadesinin ne anlama geldiğine dair bilgi, ölçek soruları yanıtlanmadan önce katılımcıya bilgilendirilmek amacıyla verilmiştir.

### 3.3.5.2. Verilerin Analizi

Bilimsel bir çalışmada kullanılan tekniklerin güvenilir ve geçerli olması önemli bir gerekliliktir (Aziz, 2020, s. 55). Toplanan verilerin analizi bilgisayar ortamında SPSS 16.0 ve AMOS programı ile yapılmıştır. Faktör analizi uygulanırken Varimax döndürme yöntemi kullanılmıştır. Maddeler için puanlama sisteminde ters kodlama yapılmamıştır. Bu doğrultuda geçerlilik ve güvenilirliğe dair kullanılan istatistiksel analiz yöntemleri Tablo 3.3.'de verilmiştir.

**Tablo 3.3. Birinci Çalışmada Kullanılan Analiz Yöntemleri**

<b>Analiz edilen özellikler</b>	<b>Kullanılan istatistiksel analiz yöntemleri</b>
Örneklem sayısının yeterliliği	Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) Testi Barlett Testi
Yapı geçerliliği ve DOKOTÖ taslak ölçek maddelerinin oluşturduğu faktörlerin belirlenmesi	Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA)
Faktörlerin yapı geçerliliği	Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA)
Ölçek maddeleri ve faktörlerinin iç tutarlılığı	Cronbach Alfa Katsayısı

Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ) isimli ölçeğin geliştirilmesine ait deneme uygulamasında örneklem sayısının faktör analizi için yeterliliğini tespit etmek amacıyla Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) ve Barlett Küresellik testleri uygulanmıştır. Sonuçlar Tablo 3.4.'te verilmiştir.

**Tablo 3.4. Birinci Çalışmada KMO ve Barlett Küresellik Testi Sonuçları**

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	,880	
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	3,934E3
	df	666
	Sig.	,000

Sonuçlara göre, Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) test değeri 0,880'dir. Barlett Küresellik test sonucunun da anlamlı olduğu anlaşılmaktadır. Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) test değer aralığının 0,80-0,90 arasında yer alması, çalışmadaki örneklem sayısının

açıklayıcı faktör analizine (AFA) uygunluğunun “iyi” olduğunu göstermektedir. Sonucun faktör analizine uygunluğu tespit edildikten sonra çalışma için açıklayıcı faktör analizi (AFA) yapılmıştır. Buna göre yapılan ilk analiz sonrasında 30 maddelik taslak ölçek 5 faktör altında toplanmıştır. Ölçekteki bazı faktör yüklerinin 0,45’ten düşük olması ve bazı maddelerin birden çok faktöre yüklenmesi nedeniyle bu maddeler analiz dışında kalacak şekilde faktör analizi 3 defa uygulanmıştır. Bunun sonucunda 2 faktörlü bir yapı elde edilmiştir. Çalışmaya dair analiz sonuçları tablolar ve açıklamalarıyla birlikte aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.5.’de faktörlerin açıkladığı varyans yüzdesi ve ölçeğin tümü için açıklanan toplam varyans tablosu verilmiştir.

**Tablo 3.5. Birinci Çalışmada Açıklanan Toplam Varyans Tablosu**

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings			Rotation Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative ve %	Total	% of Variance	Cumulative ve %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	6,004	40,029	40,029	6,004	40,029	40,029	5,589	37,258	37,258
2	2,075	13,836	53,865	2,075	13,836	53,865	2,491	16,607	53,865
3	,978	6,521	60,386						
4	,808	5,387	65,773						
5	,733	4,889	70,662						
6	,695	4,632	75,294						
7	,587	3,911	79,205						
8	,565	3,767	82,972						
9	,511	3,405	86,377						
10	,469	3,127	89,504						
11	,419	2,794	92,298						
12	,360	2,401	94,699						
13	,319	2,128	96,827						
14	,251	1,676	98,503						
15	,224	1,497	100,000						

Tablo 3.5.'e göre, ölçek maddelerinin toplandığı 2 faktör toplam varyansın %53,86'sını açıklamaktadır. Ölçek geliştirme çalışmasında açıklanan varyans oranının kabul edilebilir olduğu görülmektedir.

Ölçekte yer alan maddelerde örtüşme olmayana kadar uygulanan faktör analizi sonuçlarına göre, Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ) toplamda 15 maddeden (M1, M2, M4, M8, M9, M10, M13, M14, M15, M16, M20, M23, M24, M26, M28) oluşmuştur. Bu 15 madde ise Varimax döndürme yöntemi ile kesinleşen 2 faktör altında toplanmıştır. Bu faktörler Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik *Olumlu Tutumlar* (M1, M2, M9, M10, M13, M14, M20, M23, M26, M28) ve *Olumsuz Tutumlar* (M4, M8, M15, M16, M24) olarak adlandırılmıştır. Son şeklini alan Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ)'nin Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) sonuçları Tablo3.6.'da verilmiştir. Madde yükleri 0,523 ile 0,845 arasında oluşmuştur. 3 iterasyon sonucu üst üste binen madde ve 0,300 altında maddeye yer verilmemiştir.

**Tablo 3.6. Birinci Çalışmada Açıklayıcı Faktör Analizi Sonuçları**

<b>Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Olumlu Tutumlar</b>			
1	M1	Dijital oyunların hikâye, karakter, mekân ve sembollerinde kutsalın olması ilgimi çeker.	,778
2	M2	Dijital oyunların kutsal ögeler içermesi oyunda daha iyi zaman geçirmemi sağlar.	,734
3	M9	Dijital oyunlarda yer alan kutsal ögeler oyuna daha fazla anlam katar.	,795
4	M10	Dijital oyunlardaki kutsal ögeler, oyundaki zorlu etapları geçerken mücadele isteğimi artırır.	,748
5	M13	Dijital oyunlarda yer alan kutsal ögeler oyunla daha fazla bütünleşmemi sağlar.	,785
6	M14	Bazı dijital oyunlarda, kutsal güce sahip karakterlerle oynamak kendimi güçlü hissettirir.	,739
7	M20	Dijital oyunlar aracılığıyla ilk kez karşılaştığım bazı kutsal ögelerin gerçek hayatta da olmasını isterim.	,660
8	M23	Dijital oyunlarda öldükten/yaralandıktan sonra, bir Tanrı tarafından diriltilmek/iyileştirilmek bana güç verir.	,630
9	M26	Dijital oyunlarda yer verilen kutsal ögelere dikkatimi vererek (keşfederek) oyunu oynarım.	,654
10	M28	Dijital oyunlarda inancım dışında kutsal ögelerin yer alması, diğer inançlara hoşgörümü artırır.	,698
<b>Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Olumsuz Tutumlar</b>			
11	M4	Dijital oyunlarda herhangi bir kutsal öge yer alırsa, oyunu oynamayı bırakırım.	,778
12	M8	Dijital oyunlarda, gerçek hayatta var olan dini inançlarla uyuşmayan oyun içi kutsal ögeler beni rahatsız eder.	,587

**Tablo 3.6. (devamı)**

13	M15	Dijital oyunlarda, dini inancımınla örtüşmeyen kutsal öğelerle karşılaşınca oyuna devam etmem.	,845
14	M16	Dijital oyunlarda yer alan bazı kutsal öğeler, gerilmeme neden olur.	,523
15	M24	Dijital oyunlarda, bazen oyunun sunduğu seçenekler ve dini inancımınla ait ahlaki değerlerim arasında ikilemde kalırım.	,589

Açıklayıcı faktör analizi sonucunda oluşan yapı AMOS programı ile yapılan doğrulayıcı faktör analizi (DFA) sonucunda elde edilen uyum iyilik değerleri ile doğrulanmıştır. Ölçeği oluşturan 15 madde 2 faktör altında toplanmıştır. Buna göre uyum iyilik değerleri aralıkları Tablo 3.7.'de, olumlu tutum ve olumsuz tutum için uyum iyilikleri ise Tablo 3.8. ve Tablo 3.9.'de verilmiştir.

**Tablo 3.7. DFA'da Uyum İyiliği Değer Aralıkları**

İndeks	Mükemmel Uyum Aralığı	Kabul Edilebilir Uyum Aralığı
<b>RMR</b>	$0,00 \leq RMR \leq 0,05$	$0,05 \leq RMR \leq 0,10$
<b>GFI</b>	$0,90 \leq GFI \leq 1,00$	$0,80 \leq GFI \leq 0,90$
<b>AGFI</b>	$0,95 \leq AGFI \leq 1,00$	$0,80 \leq AGFI \leq 0,95$
<b>CFI</b>	$0,95 \leq CFI \leq 1,00$	$0,85 \leq CFI \leq 0,95$
<b>RMSEA</b>	$0,00 \leq RMSEA \leq 0,05$	$0,05 \leq RMSEA \leq 0,10$

Kaynak: Değerlere göre AGFI için (Greenspoon & Saklofske, 1998), RMR için (Schermelleh-Engel, Moosbrugger, & Müller), CFI için (Dehon, Weems, Stickle, Costa, & Berman, 2005), GFI için (Simon vd., 2010), RMSEA için (Meydan & Şeşen, 2011, s.32; Gilanlı, 2018)

**Tablo 3.8. Birinci Çalışmada Olumlu Tutum Faktörü Uyum İyilik Değerleri**

İndeks	DOKOTÖ	Uyum İyiliği
<b>RMR</b>	0,069	Kabul edilebilir uyum
<b>GFI</b>	0,900	Kabul edilebilir uyum
<b>AGFI</b>	0,842	Kabul edilebilir uyum
<b>CFI</b>	0,900	Kabul edilebilir uyum
<b>RMSEA</b>	0,060	Kabul edilebilir uyum

**Tablo 3.9. Birinci Çalışmada Olumsuz Tutum Faktörü Uyum İyilik Değerleri**

İndeks	DOKOTÖ	Uyum İyiliği
RMR	0,091	Kabul edilebilir uyum
GFI	0,942	Mükemmel uyum
AGFI	0,826	Kabul edilebilir uyum
CFI	0,930	Kabul edilebilir uyum
RMSEA	0,090	Kabul edilebilir uyum

Tablo 3.8-3.9 incelendiğinde yapılan doğrulayıcı faktör analizi (DFA) sonucunda ölçek faktörlerinin uyum değerlerinin kabul edilebilir veya mükemmel uyum aralığında olduğu anlaşılmaktadır.

Çalışma için AFA ve DFA'yı kapsayan gerekli geçerlilik çalışmaları yapıldıktan sonra güvenilirlik çalışması yapılmıştır. Buna göre, ölçek madde ve faktörlerine yönelik iç tutarlılık ile güvenilirlik düzeyleri Tablo 3.10'da verilmiştir.

**Tablo 3.10. Birinci Çalışmada Cronbach Alfa Katsayısı**

Faktör	N of Items	Cronbach's Alpha	Güvenirlilik Düzeyi		
Olumlu Tutum	10	,900	Çok yüksek düzeyde güvenilir		
Olumsuz Tutum	5	,711	Yüksek düzeyde güvenilir		
DOKOTÖ	15	,879	Yüksek düzeyde güvenilir		

Cronbach Alfa katsayısı, madde puanları ile toplam test puanlarının iç tutarlılığının bir ölçüsüdür. Güvenirliğin ölçüldüğü  $\alpha$  katsayısı 0-1 arasında değişmektedir. Tablo 3.10.'a incelendiğinde ölçeğin yüksek düzeyde güvenilir olduğu ifade edilebilir.

Sonuç olarak birinci çalışmada literatüre uygun ölçek geliştirme süreçleri takip edilmiş, bu doğrultuda elde edilen veriler üzerinden geçerlik ve güvenilirlik analizleri yapılmıştır. Buna göre geçerliliğe ve güvenilirliğe sahip DOKOTÖ son şeklini almış ve söz konusu ölçeğin doğrulanması için ikinci bir çalışmaya geçilmiştir.



### **3.4. Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği: İkinci Çalışma**

İkinci çalışmanın yapılma amacı, birinci çalışmada yapılan analizler sonucunda elde edilen 2 faktörlü, 15 maddelik ölçeğin farklı bir örnekleme de benzer sonuçlar verip vermediğini teyit etmek ve elde edilen ölçek faktörlerinin demografik değişkenlerle ilişkisinin olup olmadığını belirlemektir.

#### **3.4.1. Veri Toplama Araçları**

İkinci çalışma için, Kişisel Bilgi Formu ve Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ) kullanılmıştır.

##### **3.4.1.1. Kişisel Bilgi Formu**

Araştırmacı tarafından oluşturulan Kişisel Bilgi Formu'nda bir önceki çalışmadaki forma 2. ana problemin alt problemlerinde yer alan “dine verilen önem düzeyi” değişkenine ilişkin 1 soru daha eklenerek soru sayısı 12 olmuştur. Buna göre formda; dijital oyuncuların kişisel özelliklerine yönelik (cinsiyet, yaş, medeni durum, eğitim düzeyi, yaşanılan yer, mesleki durum, dine verilen önem düzeyi) ve dijital oyunlarla oyuncunun etkileşimine yönelik (dijital oyun oynayıp oynamadığı, oyuncunun kendini hangi tip oyuncu olarak tanımladığı, dijital oyunlardaki kutsal öğelerle karşılaşma sıklığı, oyunlardaki kutsal öğelere hazırbulunuşluğu) soruları yer almıştır.

##### **3.4.1.2. Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ)**

Ölçek, Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Olumlu Tutumlar (10 madde) ve Olumsuz Tutumlar (5 madde) olmak üzere 2 faktörden ve 15 maddeden oluşmaktadır. Oyuncuların maddelere katılma durumlarını belirlemek için 5’li Likert tipi dereceleme ölçeği (Kesinlikle Katılıyorum=5, Katılıyorum=4, Fikrim Yok=3, Katılmıyorum=2, Kesinlikle Katılmıyorum=1) kullanılmıştır.

### 3.4.2. İkinci Çalışmanın Örnekleme

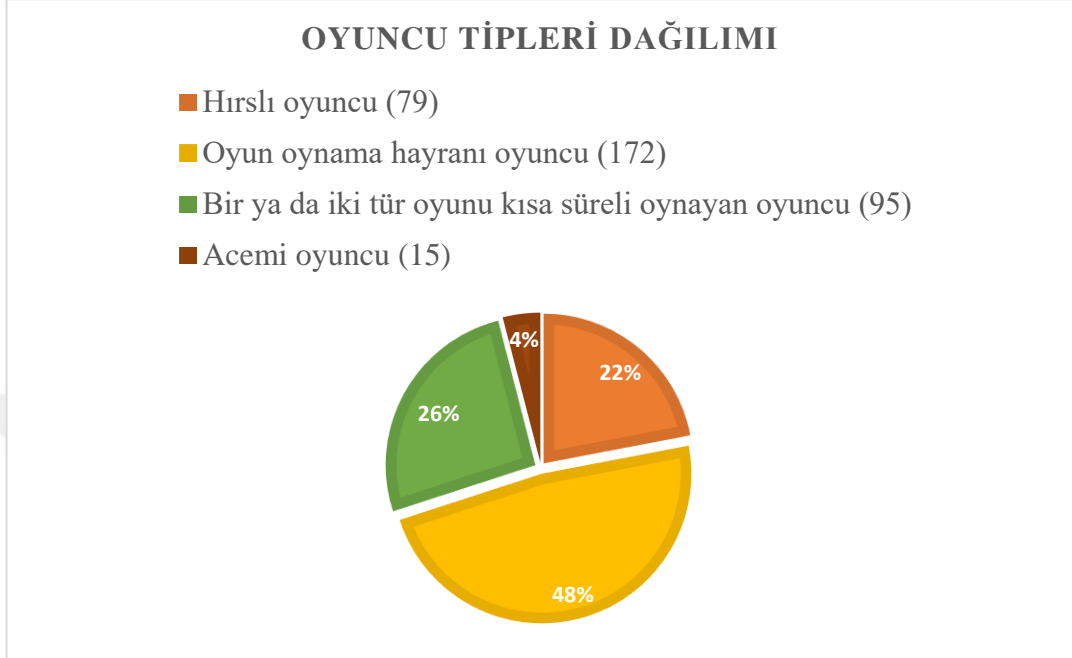
Olasılık dışı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme ve kartopu örnekleme yöntemleri kullanılarak oyunculara ulaşılmıştır. Veri toplama araçlarından olan Kişisel Bilgi Formu'ndaki dijital oyunlarla oyuncunun etkileşimine yönelik sorular (5 soru), yalnızca uygulama yapılan örneklemin çalışmaya uygun olup olmadığını anlamak ve uygunsa örneklemlerin dijital oyunculuk düzeylerinin anlaşılması amacıyla sorulmuş olup veri çözümleme işlemlerine eklenmemiştir. Anket ortalama 6 dakika sürmüştür. Bu çalışma için toplamda 364 katılımcıya ulaşılmıştır. Katılımcılardan Kişisel Bilgi Formunda yer alan “Dijital oyun oynar mısınız?” sorusuna “Hayır” cevabı veren 3 katılımcının cevapları değerlendirmeye alınmamıştır. Veri analizleri 361 katılımcının verileri kullanılarak yapılmıştır (bkz. Tablo 3.11.). Dine verilen önem düzeyine ilişkin sorunun yanıtlanmasının isteğe bağlı olması uygun görüldüğü için soruya toplamda 358 kişiden yanıt alınmıştır. Dolayısıyla dine verilen önem düzeyi değişkenine ait 358 kişilik dağılım Tablo 3.13.'te verilmiştir.

**Tablo 3.11. İkinci Çalışma Örneklem Büyüklüğü**

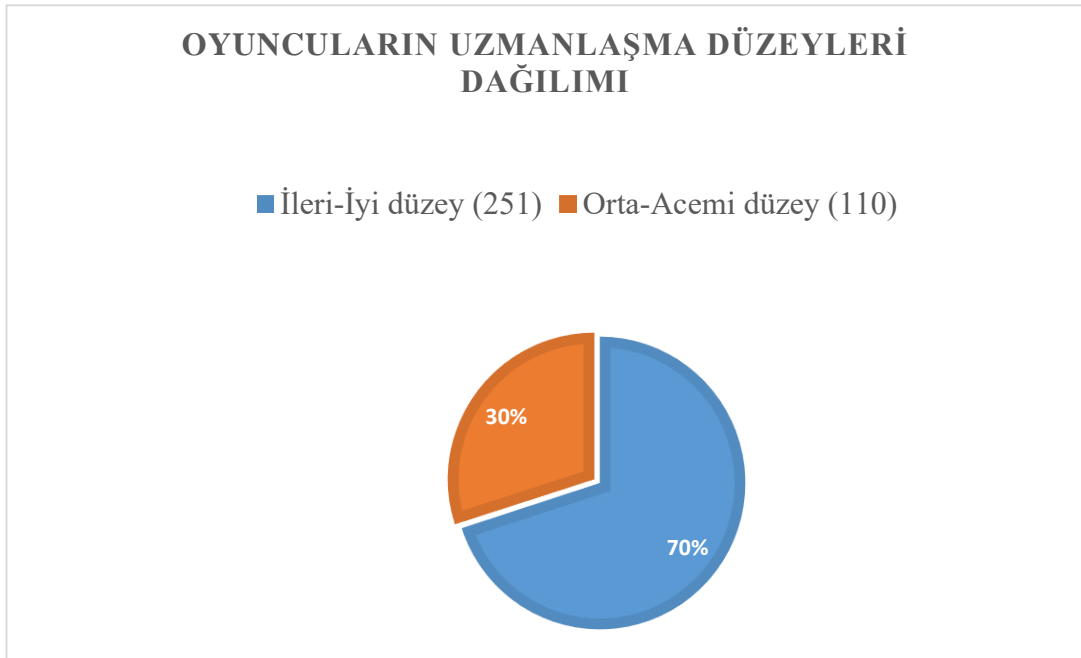
Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	361	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	361	100,0

Veri analizinde kullanılmayan ancak çalışmaya katılan 361 katılımcıdan oluşan örneklem grubunun oyunculuk düzeylerini öğrenmek için yöneltilen “Kendinizi hangi tip oyuncu olarak tanımlarsınız?” sorusuna sırasıyla ileri düzeyden başlangıç düzeyine göre, oyuncuların %22'si “Oyun içerisinde kaybetmekten hoşlanmayan, oyunları kazanmak için zor seviyelerde oynayan ve ödülleri kazanmayı hedefleyen, bunun için önemli bir zamanını oyunda geçiren hırslı oyuncu”, %48'i “Birçok türdeki oyunu uzun süre emek vererek, günlük hayatının önemli bir kısmını oyunda geçiren, dijital oyun kültürüne sahip, oyun oynama hayranı olan oyuncu”, %26'si “Bir ya da iki tür oyunu kısa süreli ve ara sıra oynayan oyuncu”, %4'ü ise “Oyun dünyasına yeni atılmış, kolay seviyede oyunları oynayan acemi oyuncu” yanıtını vermiştir. Bu verilere göre

oyuncuların oyunla hangi düzeyde etkileşimde kaldıklarına göre, örneklemin çoğunluğunu oluşturan %70'lik kısım ileri düzey ve iyi düzeyde oyuncu, %30'luk kısım ise orta ve acemi düzey oyuncularından oluşmaktadır.



Şekil 3.4. İkinci Çalışma Oyuncu Tipleri Dağılımı



Şekil 3.5. İkinci Çalışmada Oyuncuların Oyunda Uzmanlaşma Düzeyleri Dağılımı

Demografik deęişkenler (cinsiyet, yaşı, medeni durum, eğitim düzeyi, yaşınilan yer, mesleki durum) üzerinden ele alınan örnekleme ait daęılımlar Tablo 3.12.'de verilerek açıklanmıştır.

**Tablo 3.12. İkinci Çalışmadaki Katılımcılara Ait Demografik Bilgiler**

<b>Cinsiyet</b>	<b>Frekans</b>	<b>Yüzde (%)</b>
Kadın	89	25
Erkek	272	75
<b>Yaş</b>	<b>Frekans</b>	<b>Yüzde (%)</b>
14-18 Yaş Arası	173	48
19-34 Yaş Arası	168	47
35-44 Yaş Arası	16	4
55-64 Yaş Arası	4	1
<b>Medeni Durum</b>	<b>Frekans</b>	<b>Yüzde (%)</b>
Bekâr	336	93
Evli	25	7
<b>Eğitim Düzeyi</b>	<b>Frekans</b>	<b>Yüzde (%)</b>
İlkokul	2	1
Ortaokul	25	7
Lise	188	52
Ön Lisans	33	9
Lisans	92	26
Yüksek Lisans	16	4
Doktora	5	1
<b>Yaşınilan Yer</b>	<b>Frekans</b>	<b>Yüzde (%)</b>
Köy/Kasaba	10	3
İlçe	45	12
Şehir	77	22
Büyükşehir	229	63
<b>Mesleki Durum</b>	<b>Frekans</b>	<b>Yüzde (%)</b>
Çalışmıyor	28	8
Öğrenci	250	69
Yarı zamanlı çalışıyor	11	3
Düzenli bir işi var	69	19
Emekli	3	1
<b>TOPLAM</b>	<b>361</b>	<b>100</b>

Tablo 3.12.'de cinsiyet açısından incelendiğinde katılımcıların %25'i kadın, %75'i erkektir. Yaşı bakıldığında %48'i 14-18 yaş aralığında, %47'si 19-34 yaş aralığında, %4'ü 35-44 yaş aralığında, %1'i ise 55-64 yaş aralığındadır. Medeni durum incelendiğinde %93'ü bekâr, %7'si evlidir. Eğitim düzeyleri incelendiğinde, %1'i ilkokul, %7'si ortaokul, %52'si lise, %9'u ön lisans, %26'sı lisans, yüzde %4'ü yüksek lisans, %1'i doktora. Yaşınilan yere bakıldığında, %3'ü köyde/kasabada, %13'ü

ilçede, %21'i şehirde, %63'ü büyükşehirde yaşamaktadır. Mesleki durum incelendiğinde %8'i çalışmıyor, %69'u öğrenci, %3'ü yarı zamanlı çalışıyor, %19'u düzenli bir işe sahip, %1'i ise emeklilerden oluşan bir örneklem grubu çalışmamızda yer almıştır.

**Tablo 3.13. Dine Verilen Önem Düzeyine Göre Örneklem Dağılımı**

Dine Verilen Önem Düzeyi	Frekans	Yüzde (%)
Din benim için oldukça önemlidir.	88	25
Dini biraz önemserim.	37	10
İnançlıyım ama din ve dindarlıkla pek ilgilenmem.	114	32
Benim için maneviyat dindar olmaktan daha önemlidir.	37	10
Din benim için önceliği olan bir konu değildir.	82	23
<b>TOPLAM</b>	<b>358</b>	<b>100</b>

Tablo 3.13' e göre, cevaplanması isteğe bağlı olan dine verilen önem düzeyi sorusuna katılan 358 kişilik tabloya bakıldığında, katılımcıların %25'i "Din benim için oldukça önemlidir.", %10'u "Dini biraz önemserim.", %32'si "İnançlıyım ama din ve dindarlıkla pek ilgilenmem.", %10'u "Benim için maneviyat dindar olmaktan daha önemlidir.", %23'ü "Din benim için önceliği olan bir konu değildir." cevabını vermiştir.

### 3.4.3. Verilerin Toplanması ve Analizi

#### 3.4.3.1. Verilerin Toplanması

Katılımcılara Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu, Kişisel Bilgi Formu, geçerliliği ve güvenilirliği istatistiksel verilerle desteklenen Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ)'ni içeren bir anket formu çeşitli oyun kanalları, sosyal medya hesapları yoluyla web tabanı üzerinden online olarak iletilmiştir. DOKOTÖ'de yer alan "kutsal öge" ifadesinin ne anlama geldiğine dair kısa bir bilgi ölçek soruları yanıtlanmadan önce katılımcıya verilmiştir. Anket ortalama 6 dakika sürmüştür.

### 3.4.3.2. Verilerin Analizi

Toplanan verilerin analizi ise bilgisayar ortamında SPSS 16.0 ve AMOS programı ile yapılmıştır. Faktör analizi uygulanırken Varimax döndürme yöntemi kullanılmıştır. Ters kodlama yapılmamıştır. Kullanılan istatistiksel analiz yöntemleri ise Tablo 3.14.'te 'da verilmiştir.

**Tablo 3.14.'te İkinci Çalışmada Kullanılan Analiz Yöntemleri**

Analiz edilen özellikler	Kullanılan istatistiksel analiz yöntemleri
Örneklem sayısının yeterliliği	Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) Testi Barlett Testi
DOKOTÖ maddelerinin oluşturduğu faktörlerin incelenmesi	Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA)
Faktörlerin yapı geçerliliği	Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA)
Ölçek maddeleri ve faktörlerinin iç tutarlılığı	Cronbach Alfa Katsayısı
Faktörlerin birbirleriyle ilişkisi ve ölçeğin tamamı ile faktörlerin ilişkisi	Pearson Korelasyon Analizi
DOKOTÖ ile demografik değişkenler arasındaki ilişkinin karşılaştırılması	t Testi Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way ANOVA)

DOKOTÖ için verilerin toplandığı örneklem sayısının faktör analizinde yeterliliğini tespit etmek amacıyla Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) ve Barlett Küresellik testleri uygulanmıştır. Sonuçlar Tablo 3.15'te gösterilmiştir.

**Tablo 3.15. İkinci Çalışmada KMO ve Barlett Küresellik Test Sonuçları**

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		,894
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	2,554E3
	df	105
	Sig.	,000

Tablo 3.15. incelendiğinde, Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) test değeri 0,894'tür. Barlett Küresellik test sonucunun da anlamlı olduğu anlaşılmaktadır. Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) test değer aralığının 0,80-0,90 arasında yer alması, çalışmadaki örneklem

sayısının açıklayıcı faktör analizine (AFA) uygunluğunun “iyi” olduğunu göstermektedir. Örneklemin faktör analizine uygunluğu tespit edildikten sonra çalışma için Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) yapılmıştır. Bunun sonucunda elde edilen 2 faktörlü yapı Varimax döndürme yöntemi ile birinci çalışmada olduğu gibi kesinleşmiştir. Çalışmaya dair analiz sonuçları tablolar ve açıklamalarıyla birlikte aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.16.’da faktörlerin açıkladığı varyans yüzdesi ve ölçeğin tamamı için açıklanan toplam varyans tablosu verilmiştir.

**Tablo 3.16. İkinci Çalışmada Açıklanan Toplam Varyans Tablosu**

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings			Rotation Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	6,061	40,407	40,407	6,061	40,407	40,407	5,729	38,190	38,190
2	2,218	14,790	55,197	2,218	14,790	55,197	2,551	17,006	55,197
3	,982	6,549	61,746						
4	,792	5,277	67,023						
5	,754	5,024	72,047						
6	,637	4,246	76,293						
7	,588	3,921	80,214						
8	,526	3,508	83,722						
9	,475	3,168	86,890						
10	,423	2,822	89,712						
11	,393	2,618	92,331						
12	,363	2,421	94,751						
13	,343	2,284	97,035						
14	,254	1,695	98,730						
15	,190	1,270	100,000						

Tablo 3.16. incelendiğinde, 2 faktör altında toplanan 15 madde, toplam varyansın %55,19’unu açıklamaktadır. Ölçek geliştirme çalışmasında açıklanan varyans oranı kabul edilebilirdir.

Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik *Olumlu Tutumlar* (M1, M2, M9, M10, M13, M14, M20, M23, M26, M28) ve *Olumsuz Tutumlar* (M4, M8, M15, M16, M24) olarak adlandırılan 2 boyutlu 15 maddelik Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ)'nin Açıklayıcı Faktör Analizi sonuçları (Tablo 3.17.), Varimax döndürme yöntemi kullanılarak elde edilmiştir. 3 iterasyon sonrası döndürülmüş madde yükleri Tablo 3.17.'de sunulmuştur. Madde yükleri 0,477 ile 0,822 arasında oluşmuştur. 3 iterasyon sonucu üst üste binen madde ve 0,300 altında madde bulunmamaktadır.

**Tablo 3.17. İkinci Çalışmada Açıklayıcı Faktör Analizi Sonuçları**

<b>Dijital oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Olumlu Tutumlar</b>			
1	M1	Dijital oyunların hikâye, karakter, mekân ve sembollerinde kutsalın olması ilgimi çeker.	,822
2	M2	Dijital oyunların kutsal ögeler içermesi oyunda daha iyi zaman geçirmemi sağlar.	,768
3	M9	Dijital oyunlarda yer alan kutsal ögeler oyuna daha fazla anlam katar.	,766
4	M10	Dijital oyunlardaki kutsal ögeler, oyundaki zorlu etapları geçerken mücadele isteğimi artırır.	,720
5	M13	Dijital oyunlarda yer alan kutsal ögeler oyunla daha fazla bütünleşmemi sağlar.	,791
6	M14	Bazı dijital oyunlarda, kutsal güce sahip karakterlerle oynamak kendimi güçlü hissettirir.	,688
7	M20	Dijital oyunlar aracılığıyla ilk kez karşılaştığım bazı kutsal ögelerin gerçek hayatta da olmasını isterim.	,666
8	M23	Dijital oyunlarda öldükten/yaralandıktan sonra, bir Tanrı tarafından diriltilmek/iyileştirilmek bana güç verir.	,683
9	M26	Dijital oyunlarda yer verilen kutsal ögelere dikkatimi vererek (keşfederek) oyunu oynarım.	,794
10	M28	Dijital oyunlarda inancım dışında kutsal ögelerin yer alması, diğer inançlara hoşgörümü artırır.	,623
<b>Dijital oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Olumsuz Tutumlar</b>			
11	M4	Dijital oyunlarda herhangi bir kutsal öge yer alırsa, oyunu oynamayı bırakırım.	,743
12	M8	Dijital oyunlarda, gerçek hayatta var olan dini inançlarla uyuşmayan oyun içi kutsal ögeler beni rahatsız eder.	,725
13	M15	Dijital oyunlarda, dini inancımla örtüşmeyen kutsal ögelerle karşılaşınca oyuna devam etmem.	,839
14	M16	Dijital oyunlarda yer alan bazı kutsal ögeler, gerilmeme neden olur.	,544
15	M24	Dijital oyunlarda, bazen oyunun sunduğu seçenekler ve dini inancıma ait ahlaki değerlerim arasında ikilemde kalırım.	,477



Açıklayıcı faktör analizi sonucunda oluşan yapı AMOS programı ile yapılan doğrulayıcı faktör analizi (DFA) sonucunda elde edilen uyum iyilik değerleri ile doğrulanmıştır. Ölçeği oluşturan 15 madde 2 faktör altında toplanmıştır. Buna göre uyum iyiliği değerleri aralıklarına dair bilgiler Tablo 3.18.'de, olumlu tutum ve olumsuz tutum için uyum iyiliği indeksleri ise Tablo 3.19. ve Tablo 3.20.'de verilmiştir.

**Tablo 3.18. DFA'da Uyum İyiliği Değer Aralıkları**

İndeks	Mükemmel Uyum Aralığı	Kabul Edilebilir Uyum Aralığı
<b>RMR</b>	$0,00 \leq \text{RMR} \leq 0,05$	$0,05 \leq \text{RMR} \leq 0,10$
<b>GFI</b>	$0,90 \leq \text{GFI} \leq 1,00$	$0,80 \leq \text{GFI} \leq 0,90$
<b>AGFI</b>	$0,95 \leq \text{AGFI} \leq 1,00$	$0,80 \leq \text{AGFI} \leq 0,95$
<b>CFI</b>	$0,95 \leq \text{CFI} \leq 1,00$	$0,85 \leq \text{CFI} \leq 0,95$
<b>RMSEA</b>	$0,00 \leq \text{RMSEA} \leq 0,05$	$0,05 \leq \text{RMSEA} \leq 0,10$

Kaynak: Değerlere göre AGFI için (Greenspoon & Saklofske, 1998), RMR için (Schermelele-Engel, Moosbrugger, & Müller), CFI için (Dehon, Weems, Stickle, Costa, & Berman, 2005), GFI için (Simon vd., 2010), RMSEA için (Meydan & Şeşen, 2011, s.32; Gilanlı, 2018)

**Tablo 3.19. İkinci Çalışma Olumlu Tutum Faktörü Uyum İyilik Değerleri**

İndeks	DOKOTÖ	Uyum İyiliği
<b>RMR</b>	0,081	Kabul edilebilir uyum
<b>GFI</b>	0,887	Kabul edilebilir uyum
<b>AGFI</b>	0,822	Kabul edilebilir uyum
<b>CFI</b>	0,960	Mükemmel uyum
<b>RMSEA</b>	0,070	Kabul edilebilir uyum

**Tablo 3.20. İkinci Çalışma Olumsuz Tutum Faktörü Uyum İyilik Değerleri**

İndeks	DOKOTÖ	Uyum İyiliği
<b>RMR</b>	0,088	Kabul edilebilir uyum
<b>GFI</b>	0,954	Mükemmel uyum
<b>AGFI</b>	0,861	Kabul edilebilir uyum
<b>CFI</b>	0,910	Kabul edilebilir uyum
<b>RMSEA</b>	0,050	Kabul edilebilir uyum

Tablo 3.19-3.20 incelendiğinde yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonucunda ölçek faktörlerinin uyum değerlerinin kabul edilebilir veya mükemmel uyum aralığında olduğu anlaşılmaktadır. Yapılan AFA ve DFA sonucunda DOKOTÖ'nün geçerli bir ölçek olduğu tespit edilmiştir.

İkinci çalışma için geçerlilik çalışmaları yapıldıktan sonra ise ölçek madde ve faktörlerine yönelik iç tutarlılık analizi Tablo 3.21'de verilmiştir.

**Tablo 3.21. İkinci Çalışmada Cronbach Alfa Katsayısı**

Faktör	N of Items	Cronbach's Alpha	Güvenirlilik Düzeyi
Olumlu Tutum	10	,906	Çok yüksek düzeyde güvenilir.
Olumsuz Tutum	5	,721	Yüksek düzeyde güvenilir.
DOKOTÖ	15	,879	Yüksek düzeyde güvenilir.

Cronbach Alfa katsayısı, madde puanları ile toplam test puanlarının iç tutarlılığının bir ölçüsüdür. Güvenirliğin ölçüldüğü  $\alpha$  katsayısı 0-1 arasında değişmektedir. Tablo 3.21.'e bakıldığında ölçeğin yüksek düzeyde güvenilir olduğu ifade edilebilir.

Geliştirilen ölçeğin tamamı ile faktörlerin ilişkisi ve DOKOTÖ içerisinde yer alan iki faktörün arasındaki korelasyon ise Pearson korelasyon analizi sonucunun yer aldığı Tablo 3.22.'de gösterilmiştir.

**Tablo 3.22. İkinci Çalışmada Pearson Korelasyon Analizi**

Faktör	$\bar{x}$	S	Korelasyonlar	
			Olumlu tutum	Olumsuz tutum
Olumlu tutum	2,2468	,78832	-	,314
Olumsuz tutum	2,0493	,77079	,314	-
DOKOTÖ'nün tamamı	2,3369	,70633	,929	,633

Yapılan Pearson korelasyon analizi sonucuna göre, Dijital Oyunlarda Kutsal Ögelere Yönelik Tutum Ölçeği (DOKOTÖ) ortalama ve standart sapma değerleri ile faktörler arası ve faktör-ölçeğin tamamı arasındaki korelasyonlar Tablo 3.22.'de verilmiştir. Buna göre, ölçeğin tamamı ile faktör değerleri arasındaki korelasyonlar 0,633 ile 0,929 değişmektedir. Bu da ölçeğin tamamı ile her bir faktörün arasındaki ilişkinin yüksek olduğunu göstermektedir. Faktörler arasındaki korelasyonlar ise 0,314 değerindedir. Olumlu ve olumsuz tutum faktörleri arasındaki değerlerin korelasyon katsayısının 0,2 ile 0,4 aralığında olması ise faktörler arası ilişki düzeylerinin zayıf olduğunu bir diğer deyişle ölçekteki iki faktörün beraber hareket etmediğini göstermektedir. Bu da dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik oyuncu tutumlarının ölçümünde ölçekte yer alan “olumlu tutum” ve “olumsuz tutum” faktörlerinin kesişmediğini, farklı boyutları ölçebildiğini göstermektedir.

Sonuç olarak, araştırmanın 1. ana problemi olan “Dijital oyunlarda yer alan kutsal sembolizmine yönelik oyuncular herhangi bir tutum geliştirmiş midir?” sorusu doğrultusunda yapılan ölçek geliştirme çalışması için ölçek geliştirme ve doğrulama olmak üzere 2 ayrı çalışma yapılmıştır. Bu çalışmaların veri analiz sonuçları, 2 faktör (Olumlu Tutumlar ve Olumsuz Tutumlar) ve 15 maddeden oluşan Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ)'nin geçerliliği ve güvenilirliği sağlanmış bir ölçümlene aracı olduğunu göstermektedir.

Ölçeğin geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları sonrasında ise ikinci çalışma örneklemini ile dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik tutumların demografik bilgilerle ilişkisinin incelenmesi aşamasına geçilmiştir. İlişkilerin incelendiği aşamada Bağımsız örneklem *t* Testi, Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way ANOVA) yöntemleri kullanılmıştır. Demografik değişkenler ile DOKOTÖ arasındaki ilişkinin analizi sonucunda elde edilen bulgulara ise “Bulgular ve Tartışma” bölümünde yer verilmiştir.

## BÖLÜM IV

### BULGULAR VE TARTIŞMA

Araştırma sürecinde öncelikli olarak ölçek geliştirmek için bilimsel ölçek geliştirme süreçleri takip edilerek birinci çalışma olarak bir ön çalışma yapılmış ve ölçeğin farklı bir örnekleme de benzer sonuçlar verip vermediğini tespit etmek amacıyla ikinci bir çalışma olan doğrulama çalışması yapılmıştır. Böylelikle tasarlanan çalışmalarla 1. ana araştırma problemi olan “Dijital oyunlarda yer alan kutsal sembolizmine yönelik oyuncular herhangi bir tutum geliştirmiş midir?” sorusuna yanıt alınmıştır. Bu doğrultuda birinci çalışma olan ön çalışma ve ikinci çalışma olan doğrulama uygulamalarının veri analizleri sonucunda elde edilen bulgular, oyuncuların oyunlardaki kutsal sembolizmine olumlu ve olumsuz tutumlar geliştirebildiklerini göstermiştir. Bu tespit neticesinde ölçek doğrulamasında da kullanılan ikinci çalışma örneklem verileri üzerinden son ana problem ve alt problemlerine cevaplar aranmıştır. İkinci ana problem ve alt problemler ise aşağıdaki gibidir:

Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları demografik değişkenlere göre farklılaşmakta mıdır?

- a) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?
- b) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları ile yaş değişkeni arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?
- c) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları ile medenî durum değişkeni arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?
- d) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları ile yaşanan yer değişkeni arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?
- e) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları ile mesleki durum değişkeni arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?

- f) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları ile eğitim düzeyi değişkeni arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?
- g) Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik tutumlar ile dine verilen önem düzeyi arasında anlamlı bir farklılaşma var mıdır?

#### 4.1. Örneklemin Demografik Değişkenleri ile Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ) Arasındaki İlişki

Bu bölümde 361 katılımcıdan oluşan örnekleme ait cinsiyet, yaş, medeni durum, yaşanılan yer, mesleki durum, eğitim düzeyi, dine verilen önem düzeyi ile DOKOTÖ arasındaki ilişkiye ait bulgular ve değerlendirmeler sırasıyla verilmiştir.

##### 4.1.1. Cinsiyet Değişkeni ile DOKOTÖ Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular

Dijital oyunlardaki kutsal ögelere yönelik tutumlarda etkisi olduğu düşünülen demografik değişkenlerden bir tanesi cinsiyet değişkenidir. Buna göre cinsiyet değişkenine ve DOKOTÖ ile ilişkisine dair tablolara (bkz. Tablo 4.1. ve Tablo 4.2.) ve elde edilen bulguların açıklamasına yer verilmiştir.

**Tablo 4.1. Cinsiyet Değişkenine Göre Dağılım Tablosu**

	Cinsiyet	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Olumlu Tutum	Erkek	272	2,1673	,79146	,04799
	Kadın	89	2,4899	,73067	,07745
Olumsuz Tutum	Erkek	272	2,0324	,78255	,04745
	Kadın	89	2,1011	,73554	,07797
Tüm Ölçek Ortalaması	Erkek	272	2,2685	,71278	,04322
	Kadın	89	2,5460	,64632	,06851

**Tablo 4.2. DOKOTÖ Puanlarının Cinsiyet Değişkenine Göre İncelendiği Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları**

	Cinsiyet	F	Sig	t	df	p	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Olumlu Tutum	Erkek	2,459	,118	-3,400	359	,001	-,32261	,09488	-,50921	-,13601
	Kadın			-3,541	160,843	,001	-,32261	,09111	-,50254	-,14268
Olumsuz Tutum	Erkek	,922	,338	-,730	359	,466	-,06877	,09419	-,25400	,11646
	Kadın			-,753	158,208	,452	-,06877	,09127	-,24904	,11150
Tüm Ölçek	Erkek	,714	,399	-3,259	359	,001	-,27746	,08512	-,44487	-,11006
	Kadın			-3,425	163,564	,001	-,27746	,08100	-,43741	-,11752

Uygulanan bağımsız örneklem *t* testi sonuçları incelendiğinde, dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik olumsuz tutum faktörünün cinsiyet yönüyle farklılaşmadığı tespit edilmiştir ( $p>0,05$ ).

Olumlu tutum anlamlılık değeri ise cinsiyet yönüyle anlamlı şekilde farklılaşmaktadır. Buna göre ortalama değerlere bakıldığında, kadınlar erkeklerden daha fazla dijital oyunlardaki kutsal öğelere olumlu tutum sergileme eğilimindedirler ( $p<0,05$ ).

Her ne kadar bu araştırma konusuyla doğrudan ilgili yayınlanmış bir çalışma bulunamasa da dijital oyunlarla ilgili çeşitli araştırma konularında kadın ve erkek oyunculara yönelik farklılaşmayı dikkate alan çalışmalar bulunmaktadır. Dijital oyunlardaki şiddet kavramı (Yengin, 2010), dijital oyun bağımlılığı (Sezgin, Ekiz, & Kır, 2021; Gülbetkin, Güven, & Tuncel, 2021) ve tutumlara ilişkin çalışmalarda cinsiyet yönünden farklılaşmalar olduğu görülmüştür. Örneğin şiddet davranışının, oyun bağımlılığının erkeklerde daha fazla olduğu, dijital oyun bağımlılığına farkındalık düzeylerinin ise kadınlarda daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Bu çalışmalara göre kadınların oyunlara yönelik daha dikkatli bir tutum sergilediği düşünülebilir. Ancak dijital oyunlardan bağımsız olarak yalnızca gündelik hayatta yer alan dini sembollere yönelik yapılan bir çalışmada ise kadın ve erkeklerde dini sembollere yönelik bir farklılaşma tespit edilememiştir (Gülmez & Pattabanoğlu,

2020). Dolayısıyla burada dijital oyunlar ve kutsal sembolizmi ile demografik değişkenlere ait referans çalışma olmadığı için bir görüş ileri sürülememektedir. Araştırma ile ilgili daha fazla bu konuya özel çalışmalar yapılarak yorumlama yapılabilir.

#### 4.1.2. Yaş Değişkeni ile DOKOTÖ Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular

Dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik tutumlarda etkisi olduğu düşünülen demografik değişkenlerden bir diğeri yaş değişkenidir. Buna göre, yaş değişkenine ve DOKOTÖ ile ilişkisine dair tablolara (bkz. Tablo 4.3., Tablo 4.4. ve Tablo 4.5.) elde edilen bulguların açıklamasıyla birlikte yer verilmiştir.

**Tablo 4.3. Yaş Değişkenine Göre Dağılım Tablosu**

	Yaş Durumu	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Min	Max.
						Lower Bound	Upper Bound		
Olumlu Tutum	14-18 Yaş Arası	173	2,3064	,76044	,05782	2,1922	2,4205	,90	4,30
	19-34 Yaş Arası	168	2,2304	,79916	,06166	2,1086	2,3521	,90	4,50
	35-44 Yaş Arası	16	1,9500	,81240	,20310	1,5171	2,3829	,90	3,50
	55-64 Yaş Arası	4	1,5500	1,10905	,55453	-,2148	3,3148	,90	3,20
	Total	361	2,2468	,78832	,04149	2,1652	2,3284	,90	4,50
Olumsuz Tutum	14-18 Yaş Arası	173	2,1237	,74690	,05679	2,0116	2,2358	1,00	4,60
	19-34 Yaş Arası	168	1,9583	,78025	,06020	1,8395	2,0772	1,00	4,60
	35-44 Yaş Arası	16	2,1500	,85010	,21252	1,6970	2,6030	1,00	3,40
	55-64 Yaş Arası	4	2,2500	,95743	,47871	,7265	3,7735	1,20	3,40
	Total	361	2,0493	,77079	,04057	1,9695	2,1291	1,00	4,60

**Tablo 4.3. (devamı)**

Tüm Ölçek Ortalaması	14-18 Yaş Arası	173	2,4070	,68496	,05208	2,3042	2,5098	1,00	4,47
	19-34 Yaş Arası	168	2,2937	,71943	,05551	2,1841	2,4033	1,00	4,00
	35-44 Yaş Arası	16	2,1456	,64953	,16238	1,7995	2,4917	1,00	3,27
	55-64 Yaş Arası	4	1,8850	1,09220	,54610	,1471	3,6229	1,07	3,47
	Total	361	2,3369	,70633	,03718	2,2638	2,4100	1,00	4,47

**Tablo 4.4. Varyansların Homojenlik Testi Sonuçları**

	Levene Statistic	df1	df2	p
Olumlu Tutum	,368	3	357	,776
Olumsuz Tutum	,849	3	357	,468
Tüm Ölçek	,458	3	357	,712

Yaş değişkenine göre maddelerin dağılımının eşit olup olmadığına dair yapılan varyans homojenliği testine göre, değişken varyanslarının homojenlik varsayımı sağlanmıştır ( $p>0,05$ ).

**Tablo 4.5. DOKOTÖ Puanlarının Yaş Değişkenine Göre İncelendiği ANOVA Testi Sonuçları**

		Sum of Squares	df	Mean	F	p
Olumlu Tutum	Between Groups	4,011	3	1,337	2,172	,091
	Within Groups	219,708	357	,615		
	Total	223,719	360			
Olumsuz Tutum	Between Groups	2,671	3	,890	1,505	,213
	Within Groups	211,211	357	,592		
	Total	213,882	360			
Tüm Ölçek	Between Groups	2,566	3	,855	1,725	,162
	Within Groups	177,040	357	,496		
	Total	179,606	360			



İki veya daha fazla deęişken üzerinde yapılan ANOVA analizi sonucunda yař deęişkenine göre puanlar incelendięinde ortalamalarda yař arttıkça olumlu tutumun azaldığı, buna göre en fazla olumlu tutum sergileme eęiliminde olanların 14-18 ve 19-34 yař aralıęındaki oyuncular olduęu, en fazla olumsuz tutum sergileyenlerin ise 35-44 ve 45-64 yař aralıęındaki oyuncular olduęu görölmektedir. Ancak dijital oyunlardaki kutsal ögelere yönelik olumlu tutum, olumsuz tutum faktörleri ve tüm ölçek geneli için yařa göre anlamlılık düzeyleri incelendięinde herhangi bir farklılaşma tespit edilememiştir ( $p>0,05$ ).

Yapılan alıřmada arařtırma konusu ve yař deęişkenine göre tutumlarda anlamlı bir farklılaşma olmamasıyla birlikte, farklı konular baęlamında dijital oyunlar ve yař deęişkeni üzerine yapılan bazı alıřmalar bulunmaktadır. Buna göre, dijital oyun baęımlılıęı farkındalıęına dair yař durumu ile ilgili anlamlı bir farklılaşma bulunmamıřken (Sezgin, Ekiz, & Kır, 2021) ve yine benzer şekilde dijital oyun oynama nedenleri ile yař deęişkeninin incelendięi bir alıřmada anlamlı bir farklılık tespit edilmemiřken (Saęlam & Topsumer, 2019), řiddet deęişkeni ile yař deęişkeni arasındaki farklılaşmayı inceleyen Yenęin (2010), 25-30 yař aralıęındaki genç bir grubu temsil eden oyuncuların oyunda řiddete daha ok ilgi duyduęunu tespit etmiřtir (Yenęin, 2010). Yine oyun oynama davranıřlarının yař deęişkeni ile iliřkisinin incelendięi bir alıřmada, genç yař grubundaki oyuncuların orta yař grubundan daha sık oyun oynadıęı için anlamlı şekilde farklılařtıęı görölmüřtür (Yıldız, 2019). Arařtırmada elde edilen bulgular, dijital oyunlardaki kutsal ögelere yönelik tutumla yař iliřkisine dair referans bir alıřma olmadıęı için yař deęişkenine göre bir farklılaşma olmadıęı ile ilgili yorumlama yapılmasını güçleřtirmiřtir. Bununla beraber literatürde bařka alıřmalarda da anlamlı bir farklılaşma olmamasının yanı sıra elde edilen bulgular incelendięinde dijital oyunlardaki kutsal sembolizminin her yařtan insanı etkileme gücüne sahip olmasının da mümkün olduęu ifade edilebilir.

#### **4.1.3. Medeni Durum Deęişkeni ile DOKOTÖ Arasındaki İliřkiye Ait Bulgular**

Dijital oyunlardaki kutsal ögelere yönelik tutumlarda etkisi olduęu düşünölen demografik deęişkenlerden bir dięeri medeni durum deęişkenidir. Buna göre, medeni durum deęişkenine ve DOKOTÖ ile iliřkisine dair tablolara (bkz. Tablo 4.6., Tablo 4.7.) elde edilen bulguların açıklamasıyla birlikte yer verilmiřtir.

**Tablo 4.6. Medeni Durum Değişkenine Göre Dağılım Tablosu**

	Medeni Durum	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Olumlu Tutum	Bekâr	336	2,2676	,77632	,04235
	Evli	25	1,9680	,90679	,18136
Olumsuz Tutum	Bekâr	336	2,0280	,76102	,04152
	Evli	25	2,3360	,85775	,17155
Tüm Ölçek Ortalaması	Bekâr	336	2,3454	,69870	,03812
	Evli	25	2,2220	,80909	,16182

**Tablo 4.7. DOKOTÖ Puanlarının Medeni Durum Değişkenine Göre İncelendiği Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları**

Medeni Durum	F	Sig	t	df	p	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Olumlu Tutum	1,079	,300	1,839	359	,067	,29956	,16289	-,02077	,61989
			1,608	26,683	,119	,29956	,18624	-,08278	,68190
Olumsuz Tutum	1,228	,268	-1,935	359	,054	-,30802	,15918	-,62108	,00503
			-1,745	26,887	,092	-,30802	,17650	-,67025	,05420
Tüm Ölçek	,922	,338	,843	359	,400	,12345	,14649	-,16463	,41153
			,743	26,731	,464	,12345	,16625	-,21783	,46472

Uygulanan bağımsız örneklem *t* testi sonucunda, dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik olumlu tutum, olumsuz tutum faktörleri ve tüm ölçek geneli için medeni duruma göre anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir ( $p>0,05$ ). Farklılaşma tespit edilememesinin nedeni araştırmada yalnızca örneklemin %7'sinin evli olmasından kaynaklı olabileceği gibi, dijital oyunlar ve farklı konular bağlamında medeni durum değişkeninin ele alındığı çalışmalarla da benzerlik göstermiştir. Buna göre, oyun bağımlılığında çocukların ebeveynlerinin bekar veya evli olmasının etkili olmadığı tespit edilmiştir. Farklılık göstermediğine dair çalışmalar bulunmasına karşın oyun oynama ediminin evlilikte bazı sıkıntılara da yol açabildiği, evli oyuncuların bu yüzden daha kısıtlı oynayabildiğini ifade eden çalışmalar bulunmaktadır (Gülsoy, 2017). Çalışma sırasında evli oyunseverlere ulaşmak da yaşanan sınırlılığın da bu durumdan kaynaklandığı düşünülebilir.

#### 4.1.4. Yaşanılan Yer Değişkeni ile DOKOTÖ Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular

Dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik tutumlarda etkisi olduğu düşünülen demografik değişkenlerden bir diğeri yaşanılan yer değişkenidir. Buna göre, yaşanılan yer değişkenine ve DOKOTÖ ile ilişkisine dair tablolara (bkz. Tablo 4.8, Tablo 4.9.ve Tablo 4.10.) elde edilen bulguların açıklamasıyla birlikte yer verilmiştir.

**Tablo 4.8. Yaşanılan Yer Değişkenine Göre Dağılım Tablosu**

	Yaşanılan Yer	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Min	Max
						Lower Bound	Upper Bound		
Olumlu Tutum	Büyükşehir	229	2,1965	,81423	,05381	2,0905	2,3025	,90	4,50
	İlçe	45	2,3711	,72319	,10781	2,1538	2,5884	1,00	3,90
	Köy/Kasaba	10	2,4200	,87788	,27761	1,7920	3,0480	,90	3,50
	Şehir	77	2,3013	,73278	,08351	2,1350	2,4676	,90	4,30
	Total	361	2,2468	,78832	,04149	2,1652	2,3284	,90	4,50
Olumsuz Tutum	Büyükşehir	229	1,9616	,75667	,05000	1,8630	2,0601	1,00	4,60
	İlçe	45	2,2178	,76850	,11456	1,9869	2,4487	1,00	4,00
	Köy/Kasaba	10	2,3800	1,02176	,32311	1,6491	3,1109	1,00	3,40
	Şehir	77	2,1688	,74978	,08545	1,9987	2,3390	1,00	3,60
	Total	361	2,0493	,77079	,04057	1,9695	2,1291	1,00	4,60
Tüm Ölçek	Büyükşehir	229	2,2634	,72102	,04765	2,1695	2,3572	1,00	4,47
	İlçe	45	2,5011	,58536	,08726	2,3253	2,6770	1,40	3,47
	Köy/Kasaba	10	2,5530	,93192	,29470	1,8863	3,2197	1,00	3,73
	Şehir	77	2,4316	,67449	,07687	2,2785	2,5846	1,00	4,00
	Total	361	2,3369	,70633	,03718	2,2638	2,4100	1,00	4,47

**Tablo 4.9. Varyansların Homojenlik Testi Sonuçları**

	Levene Statistic	df1	df2	p
Olumlu Tutum	,892	3	357	,445
Olumsuz Tutum	1,445	3	357	,229
Tüm Ölçek	1,238	3	357	,296

Yaşanılan yer değişkenine göre maddelerin dağılımının eşit olup olmadığına dair yapılan varyans homojenliği testine göre varyansların homojenlik varsayımı sağlanmıştır ( $p>0,05$ ).

**Tablo 4.10. DOKOTÖ Puanlarının Yaşanılan Yer Değişkenine Göre İncelendiği ANOVA Testi Sonuçları**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
Olumlu Tutum	Between Groups	1,803	3	,601	,967	,408
	Within Groups	221,916	357	,622		
	Total	223,719	360			
Olumsuz Tutum	Between Groups	5,234	3	1,745	2,985	,031
	Within Groups	208,649	357	,584		
	Total	213,882	360			
Tüm Ölçek	Between Groups	3,609	3	1,203	2,440	,064
	Within Groups	175,997	357	,493		
	Total	179,606	360			

ANOVA testi sonucunda yaşanılan yer değişkenine göre olumlu tutum faktörü ve tüm ölçek geneli için yaşanılan yer değişkenine göre anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir ( $p>0,05$ ).

Olumsuz Tutum faktörü için yapılan analiz sonucunda ise yaşanılan yer değişkeni açısından anlamlı bir farklılık vardır ( $p<0,05$ ). Ortalama değerlere bakıldığında büyükşehirde yaşayanların diğer yerleşim yerlerinde yaşayanlara göre daha az olumsuz tutum sergilediği görülmüştür. Bunun sebebinin büyükşehirlerde yaşayan bireylerin farklılık ve çeşitliliklere karşı daha esnek ve daha doğal karşılamaya yatkın bir tutum sergilemesiyle alakalı olduğu düşünülebilir. Araştırma konusuna doğrudan referans verilecek bir çalışma bulunmamakla birlikte yapılan dijital oyun ve yaşanılan yer değişkeninin ele alındığı bir çalışmaya göre oyun bağımlılığı ve yaşanılan yer arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır (Bekar, 2018).

#### 4.1.5. Mesleki Durum Değişkeni ile DOKOTÖ Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular

Dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik tutumlarda etkisi olduğu düşünülen demografik değişkenlerden bir diğeri mesleki durum değişkenidir. Buna göre, mesleki durum değişkenine ve DOKOTÖ ile ilişkisine dair tablolara (bkz. Tablo 4.11., Tablo 4.12., Tablo 4.13. ve Tablo 4.14.) elde edilen bulguların açıklamasıyla birlikte yer verilmiştir.

**Tablo 4.11. Mesleki Durum Değişkenine Göre Dağılım Tablosu**

	Mesleki Durum	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Min.	Max
						Lower Bound	Upper Bound		
Olumsuz Tutum	Çalışmıyor.	28	2,0857	,78397	,14816	1,7817	2,3897	1,00	3,60
	Düzenli bir işi var.	69	2,0174	,84487	,10171	1,8144	2,2204	1,00	4,60
	Emekli	3	1,8667	1,33167	,76884	-1,4414	5,1747	1,00	3,40
	Öğrenci	250	2,0704	,73589	,04654	1,9787	2,1621	1,00	4,60
	Yarı zamanlı çalışıyor.	11	1,7273	,94349	,28447	1,0934	2,3611	1,00	3,40
	Total	361	2,0493	,77079	,04057	1,9695	2,1291	1,00	4,60
Olumlu Tutum	Çalışmıyor.	28	2,1786	,76805	,14515	1,8808	2,4764	1,00	4,50
	Düzenli bir işi var.	69	1,9957	,79177	,09532	1,8054	2,1859	,90	3,70
	Emekli	3	1,6000	1,21244	,70000	-1,4119	4,6119	,90	3,00
	Öğrenci	250	2,3292	,76656	,04848	2,2337	2,4247	,90	4,30
	Yarı zamanlı çalışıyor.	11	2,3000	,91869	,27700	1,6828	2,9172	,90	3,40
	Total	361	2,2468	,78832	,04149	2,1652	2,3284	,90	4,50
Tüm Ölçek Ortalaması	Çalışmıyor.	28	2,3000	,62351	,11783	2,0582	2,5418	1,27	3,73
	Düzenli bir işi var.	69	2,1351	,72858	,08771	1,9600	2,3101	1,00	3,93
	Emekli	3	1,7800	1,29085	,74527	-1,4267	4,9867	1,00	3,27
	Öğrenci	250	2,4065	,68825	,04353	2,3208	2,4923	1,00	4,47
	Yarı zamanlı çalışıyor.	11	2,2664	,81767	,24654	1,7170	2,8157	1,00	3,47
	Total	361	2,3369	,70633	,03718	2,2638	2,4100	1,00	4,47

**Tablo 4.12. Varyansların Homojenlik Testi**

	Levene Statistic	df1	df2	p
Olumsuz Tutum	1,598	4	356	,174
Olumlu Tutum	,598	4	356	,664
Tüm Ölçek	1,455	4	356	,215

Mesleki durum değişkenine göre maddelerin dağılımının eşit olup olmadığına dair yapılan varyans homojenliği testine göre varyansların homojenlik varsayımı sağlanmıştır ( $p>0,05$ ).

**Tablo 4.13. DOKOTÖ Puanlarının Mesleki Durum Değişkenine Göre İncelendiği ANOVA Testi Sonuçları**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
Olumsuz Tutum	Between Groups	1,459	4	,365	,611	,655
	Within Groups	212,423	356	,597		
	Total	213,882	360			
Olumlu Tutum	Between Groups	7,466	4	1,867	3,073	,016
	Within Groups	216,253	356	,607		
	Total	223,719	360			
Tüm Ölçek	Between Groups	5,046	4	1,261	2,573	,038
	Within Groups	174,560	356	,490		
	Total	179,606	360			

Ortalama puanlara bakıldığında emekli ve yarı zamanlı çalışan oyuncuların dijital oyunlardaki kutsal öğelere en az olumsuz tutum sergiledikleri görülmekle birlikte ANOVA testi anlamlılık sonuçları incelendiğinde olumsuz tutum faktörü ile mesleki durum değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır ( $p>0,05$ ).

Ancak yapılan ANOVA testi sonucunda olumlu tutum faktörü ve tüm ölçek geneline göre mesleki durum değişkeninde bir farklılaşma olduğu görülmüştür ( $p < 0,05$ ). Anlamlı farklılığın elde edildiği bulgular doğrultusunda aşağıda verilen Tablo 4.13'te her bir mesleki durumun diğer mesleki durumlarla arasındaki anlamlılık incelenmiştir.

**Tablo 4.14. Mesleki Durumun Diğer Mesleki Durumlarla Arasındaki Anlamlılık Testi Sonuçları**

Mesleki Durum	Değişken	Değişken	Mean Difference	Std. Error	p	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
Olumlu Tutum	Çalışmıyor	Düzenli çalışıyor	,18292	,17464	,969	-,3089	,6747
		Emekli	,57857	,47347	,918	-,7549	1,9120
		Öğrenci	-,15063	,15532	,982	-,5881	,2868
		Yarı zamanlı çalışıyor	-,12143	,27734	1,000	-,9025	,6596
	Düzenli çalışıyor	Çalışmıyor	-,18292	,17464	,969	-,6747	,3089
		Emekli	,39565	,45966	,993	-,8989	1,6902
		Öğrenci	-,33355*	,10599	,018	-,6320	-,0351
		Yarı zamanlı çalışıyor	-,30435	,25303	,925	-1,0170	,4083
	Emekli	Çalışmıyor	-,57857	,47347	,918	-1,9120	,7549
		Düzenli çalışıyor	-,39565	,45966	,993	-1,6902	,8989
		Öğrenci	-,72920	,45267	,678	-2,0041	,5457
		Yarı zamanlı çalışıyor	-,70000	,50765	,840	-2,1297	,7297
	Öğrenci	Çalışmıyor	,15063	,15532	,982	-,2868	,5881
		Düzenli çalışıyor	,33355*	,10599	,018	,0351	,6320
		Emekli	,72920	,45267	,678	-,5457	2,0041
		Yarı zamanlı çalışıyor	,02920	,24011	1,000	-,6470	,7054
	Yarı zamanlı çalışıyor	Çalışmıyor	,12143	,27734	1,000	-,6596	,9025
		Düzenli çalışıyor	,30435	,25303	,925	-,4083	1,0170
		Emekli	,70000	,50765	,840	-,7297	2,1297
		Öğrenci	-,02920	,24011	1,000	-,7054	,6470

**Tablo 4.14. (devamı)**

Tüm ölçek	Çalışmıyor	Düzenli çalışıyor	,16493	,15690	,968	-,2770	,6068
		Emekli	,52000	,42539	,917	-,6780	1,7180
		Öğrenci	-,10652	,13955	,997	-,4995	,2865
		Yarı zamanlı çalışıyor	,03364	,24918	1,000	-,6681	,7354
	Düzenli çalışıyor	Çalışmıyor	-,16493	,15690	,968	-,6068	,2770
		Emekli	,35507	,41298	,993	-,8080	1,5181
		Öğrenci	-,27145*	,09522	,045	-,5396	-,0033
		Yarı zamanlı çalışıyor	-,13129	,22734	1,000	-,7715	,5090
Emekli	Çalışmıyor	-,52000	,42539	,917	-1,7180	,6780	
	Düzenli çalışıyor	-,35507	,41298	,993	-1,5181	,8080	
	Öğrenci	-,62652	,40670	,732	-1,7719	,5189	
	Yarı zamanlı çalışıyor	-,48636	,45609	,965	-1,7708	,7981	
Öğrenci	Çalışmıyor	,10652	,13955	,997	-,2865	,4995	
	Düzenli çalışıyor	,27145*	,09522	,045	,0033	,5396	
	Emekli	,62652	,40670	,732	-,5189	1,7719	
	Yarı zamanlı çalışıyor	,14016	,21573	,999	-,4674	,7477	
Yarı zamanlı çalışıyor	Çalışmıyor	-,03364	,24918	1,000	-,7354	,6681	
	Düzenli çalışıyor	,13129	,22734	1,000	-,5090	,7715	
	Emekli	,48636	,45609	,965	-,7981	1,7708	
	Öğrenci	-,14016	,21573	,999	-,7477	,4674	

Ortalama değerlere bakıldığında düzenli işi olan oyuncuların ve emeklilerin en az olumsuz tutum sergiledikleri görülmekle birlikte Tablo 4.14 incelendiğinde anlamlı bir farklılaşma yalnızca düzenli bir işi olanlar ve öğrenci olanlar arasında görülmüştür ( $p < 0,05$ ). Buna göre, olumlu tutum faktörü ve tüm ölçek genelinde öğrenci olanların düzenli işi olanlara göre daha fazla olumlu tutum gösterme eğiliminde oldukları görülmüştür. Doğrudan araştırma konusuyla ilgili olmamasına karşın dijital oyunlar ve mesleki durum değişkeni üzerine yapılan bir çalışmaya göre, mesleki durumların çevrimiçi dijital oyunlarda farklılaşabildiği tespit edilmiştir (Yağbasan & Şener, 2019). Nitekim şiddet ve dijital oyun ilişkisinin ele alındığı çalışmada mesleki durum



karşılaştırması yapıldığında, işsiz oyuncuların daha fazla şiddet kullanımından hoşlandıkları görülmüştür (Yengin, 2010).

#### 4.1.6. Eğitim Düzeyi Değişkeni ile DOKOTÖ Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular

Dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik tutumlarda etkisi olduğu düşünülen demografik değişkenlerden bir diğeri eğitim düzeyi değişkenidir. Buna göre, eğitim düzeyi değişkenine ve DOKOTÖ ile ilişkisine dair tablolara (bkz. Tablo 4.15, Tablo 4.16, Tablo 4.17, Tablo 4.18) elde edilen bulguların açıklamasıyla birlikte yer verilmiştir.

**Tablo 4.15. Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre Dağılım Tablosu**

	Eğitim Düzeyi	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Min	Max
						Lower Bound	Upper Bound		
Olumsuz Tutum	Doktora	5	2,2400	1,16962	,52307	,7877	3,6923	1,00	3,40
	İlkokul	2	2,1000	1,27279	,90000	-9,3356	13,5356	1,20	3,00
	Lisans	92	1,9804	,75944	,07918	1,8232	2,1377	1,00	4,00
	Lise	188	2,1319	,77999	,05689	2,0197	2,2441	1,00	4,60
	Ortaokul	25	2,2640	,72277	,14455	1,9657	2,5623	1,00	3,40
	Ön Lisans	33	1,7636	,67723	,11789	1,5235	2,0038	1,00	3,00
	Yüksek Lisans	16	1,6625	,58751	,14688	1,3494	1,9756	1,00	2,80
	Total	361	2,0493	,77079	,04057	1,9695	2,1291	1,00	4,60
Olumlu Tutum	Doktora	5	1,7800	,98082	,43863	,5622	2,9978	,90	3,20
	İlkokul	2	1,8000	1,27279	,90000	-9,6356	13,2356	,90	2,70
	Lisans	92	2,2196	,83036	,08657	2,0476	2,3915	,90	4,30
	Lise	188	2,2830	,76089	,05549	2,1735	2,3925	,90	4,50
	Ortaokul	25	2,5520	,81605	,16321	2,2152	2,8888	,90	4,30
	Ön Lisans	33	2,0242	,75665	,13172	1,7559	2,2925	,90	3,30
	Yüksek Lisans	16	2,1625	,68593	,17148	1,7970	2,5280	1,10	3,60
	Total	361	2,2468	,78832	,04149	2,1652	2,3284	,90	4,50
Tüm Ölçek Ortalaması	Doktora	5	2,0400	1,06134	,47465	,7222	3,3578	1,00	3,47
	İlkokul	2	2,0350	1,36472	,96500	-10,2265	14,2965	1,07	3,00
	Lisans	92	2,2927	,73812	,07695	2,1399	2,4456	1,00	3,93
	Lise	188	2,3899	,66773	,04870	2,2939	2,4860	1,00	4,47
	Ortaokul	25	2,6424	,73890	,14778	2,3374	2,9474	1,00	3,73
	Ön Lisans	33	2,0745	,69258	,12056	1,8290	2,3201	1,00	3,07
	Yüksek Lisans	16	2,1619	,60015	,15004	1,8421	2,4817	1,20	3,53
	Total	361	2,3369	,70633	,03718	2,2638	2,4100	1,00	4,47

**Tablo 4.16. Varyansların Homojenliği Testi Sonuçları**

	Levene Statistic	df1	df2	p
Olumsuz Tutum	1,297	6	354	,258
Olumlu Tutum	,544	6	354	,775
Tüm Ölçek	1,194	6	354	,309

Eğitim düzeyi değişkenine göre maddelerin dağılımının eşit olup olmadığına dair yapılan varyans homojenliği testine göre varyansların homojenlik varsayımı sağlanmıştır ( $p>0,05$ ).

**Tablo 4.17. DOKOTÖ Puanlarının Eğitim Düzeyi Değişkenine Göre İncelendiği ANOVA Testi Sonuçları**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
Olumsuz Tutum	Between Groups	8,146	6	1,358	2,336	,032
	Within Groups	205,737	354	,581		
	Total	213,882	360			
Olumlu Tutum	Between Groups	5,880	6	,980	1,593	,148
	Within Groups	217,839	354	,615		
	Total	223,719	360			
Tüm Ölçek	Between Groups	6,426	6	1,071	2,189	,043
	Within Groups	173,179	354	,489		
	Total	179,606	360			

Uygulanan ANOVA testi sonucunda olumlu tutum faktörü ile eğitim düzeyi arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır ( $p>0,05$ ).

Olumsuz tutum boyutu ve tüm ölçek geneli için ise anlamlı bir farklılık vardır ( $p<0,05$ ). Anlamlı farklılığın elde edildiği bulgular doğrultusunda aşağıda verilen Tablo 4.17’de her bir eğitim düzeyinin diğer eğitim düzeyleriyle arasındaki anlamlılık incelenmiştir.

**Tablo 4.18. Eğitim Düzeyi Değişkeninin Diğer Eğitim Düzeyleriyle Arasındaki Anlamlılık Testi Sonuçları**

Eğitim Düzeyi	Değişken	Değişken	Mean Difference	Std. Error	p	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
Olumsuz Tutum	Doktora	İlkokul	,14000	,63783	1,000	-1,8064	2,0864
		Lisans	,25957	,35008	1,000	-,8087	1,3278
		Lise	,10809	,34544	1,000	-,9460	1,1622
		Ortaokul	-,02400	,37347	1,000	-1,1637	1,1157
		Ön Lisans	,47636	,36585	,988	-,6401	1,5928
		Yüksek Lisans	,57750	,39059	,955	-,6144	1,7694
	İlkokul	Doktora	-,14000	,63783	1,000	-2,0864	1,8064
		Lisans	,11957	,54489	1,000	-1,5432	1,7823
		Lise	-,03191	,54192	1,000	-1,6856	1,6218
		Ortaokul	-,16400	,56021	1,000	-1,8735	1,5455
		Ön Lisans	,33636	,55516	1,000	-1,3577	2,0305
		Yüksek Lisans	,43750	,57176	1,000	-1,3073	2,1823
	Lisans	Doktora	-,25957	,35008	1,000	-1,3278	,8087
		İlkokul	-,11957	,54489	1,000	-1,7823	1,5432
		Lise	-,15148	,09700	,927	-,4475	,1445
		Ortaokul	-,28357	,17194	,886	-,8083	,2411
		Ön Lisans	,21680	,15469	,974	-,2552	,6888
		Yüksek Lisans	,31793	,20650	,935	-,3122	,9481
	Lise	Doktora	-,10809	,34544	1,000	-1,1622	,9460
		İlkokul	,03191	,54192	1,000	-1,6218	1,6856
		Lisans	,15148	,09700	,927	-,1445	,4475
		Ortaokul	-,13209	,16229	1,000	-,6273	,3632
		Ön Lisans	,36828	,14388	,204	-,0708	,8074
		Yüksek Lisans	,46941	,19853	,323	-,1364	1,0752
Ortaokul	Doktora	,02400	,37347	1,000	-1,1157	1,1637	
	İlkokul	,16400	,56021	1,000	-1,5455	1,8735	
	Lisans	,28357	,17194	,886	-,2411	,8083	
	Lise	,13209	,16229	1,000	-,3632	,6273	
	Ön Lisans	,50036	,20213	,251	-,1165	1,1172	
	Yüksek Lisans	,60150	,24407	,257	-,1433	1,3463	

**Tablo 4.18. (devamı)**

Ön Lisans	Doktora	-,47636	,36585	,988	-1,5928	,6401	
	İlkokul	-,33636	,55516	1,000	-2,0305	1,3577	
	Lisans	-,21680	,15469	,974	-,6888	,2552	
	Lise	-,36828	,14388	,204	-,8074	,0708	
	Ortaokul	-,50036	,20213	,251	-1,1172	,1165	
	Yüksek Lisans	,10114	,23224	1,000	-,6076	,8098	
Yüksek Lisans	Doktora	-,57750	,39059	,955	-1,7694	,6144	
	İlkokul	-,43750	,57176	1,000	-2,1823	1,3073	
	Lisans	-,31793	,20650	,935	-,9481	,3122	
	Lise	-,46941	,19853	,323	-1,0752	,1364	
	Ortaokul	-,60150	,24407	,257	-1,3463	,1433	
	Ön Lisans	-,10114	,23224	1,000	-,8098	,6076	
Tüm Ölçek	Doktora	İlkokul	,00500	,58519	1,000	-1,7807	1,7907
		Lisans	-,25272	,32118	1,000	-1,2328	,7274
		Lise	-,34995	,31693	,998	-1,3171	,6172
		Ortaokul	-,60240	,34265	,819	-1,6480	,4432
		Ön Lisans	-,03455	,33566	1,000	-1,0588	,9897
		Yüksek Lisans	-,12187	,35835	1,000	-1,2154	,9717
	İlkokul	Doktora	-,00500	,58519	1,000	-1,7907	1,7807
		Lisans	-,25772	,49992	1,000	-1,7833	1,2678
		Lise	-,35495	,49720	1,000	-1,8722	1,1623
		Ortaokul	-,60740	,51398	,996	-2,1758	,9610
		Ön Lisans	-,03955	,50934	1,000	-1,5938	1,5147
		Yüksek Lisans	-,12687	,52458	1,000	-1,7276	1,4739
Lisans	Doktora	,25272	,32118	1,000	-,7274	1,2328	
	İlkokul	,25772	,49992	1,000	-1,2678	1,7833	
	Lise	-,09723	,08899	,999	-,3688	,1743	
	Ortaokul	-,34968	,15775	,436	-,8311	,1317	
	Ön Lisans	,21817	,14192	,936	-,2149	,6513	
	Yüksek Lisans	,13084	,18945	1,000	-,4473	,7090	
Lise	Doktora	,34995	,31693	,998	-,6172	1,3171	
	İlkokul	,35495	,49720	1,000	-1,1623	1,8722	
	Lisans	,09723	,08899	,999	-,1743	,3688	
	Ortaokul	-,25245	,14890	,860	-,7068	,2019	
	Ön Lisans	,31540	,13201	,306	-,0874	,7182	
	Yüksek Lisans	,22807	,18215	,992	-,3278	,7839	

**Tablo 4.18. (devamı)**

Ortaokul	Doktora	,60240	,34265	,819	-,4432	1,6480
	İlkokul	,60740	,51398	,996	-,9610	2,1758
	Lisans	,34968	,15775	,436	-,1317	,8311
	Lise	,25245	,14890	,860	-,2019	,7068
	Ön Lisans	,56785*	,18545	,048	,0019	1,1338
	Yüksek Lisans	,48053	,22393	,496	-,2028	1,1639
Ön Lisans	Doktora	,03455	,33566	1,000	-,9897	1,0588
	İlkokul	,03955	,50934	1,000	-1,5147	1,5938
	Lisans	-,21817	,14192	,936	-,6513	,2149
	Lise	-,31540	,13201	,306	-,7182	,0874
	Ortaokul	-,56785*	,18545	,048	-1,1338	-,0019
	Yüksek Lisans	-,08733	,21307	1,000	-,7375	,5629
Yüksek Lisans	Doktora	,12187	,35835	1,000	-,9717	1,2154
	İlkokul	,12687	,52458	1,000	-1,4739	1,7276
	Lisans	-,13084	,18945	1,000	-,7090	,4473
	Lise	-,22807	,18215	,992	-,7839	,3278
	Ortaokul	-,48053	,22393	,496	-1,1639	,2028
	Ön Lisans	,08733	,21307	1,000	-,5629	,7375

Tablo 4.18.'e göre olumsuz tutum faktörü ve tüm ölçek genelinde ortaokul mezunları ön lisans mezunlarına göre daha fazla olumsuz tutum sergileme eğilimindedirler. Dijital oyunlar ve eğitim düzeyini ele alan çalışmalar incelendiğinde, oyun bağımlılık düzeyi ile eğitim düzeyi arasında anlamlı farklılıklar olabildiği görülmüştür. Eğitim düzeyi arttıkça oyun bağımlılığı düzeyi azalmıştır (Kord, 2016). Bir diğer çalışmada ise eğitim düzeyi azaldıkça oyun oynama sürelerinde artış olduğu tespit edilmiştir (Dilci, Arslan, & Ersoy, 2019). Bu çalışmada elde edilen bulguda ortaokul mezunlarının ön lisans mezunlarından daha fazla olumsuz tutum sergilemesi bu çalışmalar bağlamında bireyin eğitim seviyesiyle uyumlu görünmekle birlikte, tüm eğitim düzeyleri geneline bakıldığında bu araştırma için böyle bir durum söz konusu olmamıştır.

#### **4.1.7. Dine Verilen Önem Düzeyi Değişkeni ile DOKOTÖ Arasındaki İlişkiye Ait Bulgular**

Dijital oyunlardaki kutsal öğelere yönelik tutumlarda etkisi olduğu düşünülen demografik değişkenlerden bir diğeri dine verilen önem düzeyidir. Buna göre, dine

verilen önem düzeyi değişkenine ve DOKOTÖ ile ilişkisine dair tablolara (bkz. Tablo 4.19., Tablo 4.20., Tablo 4.21.,) elde edilen bulguların açıklamasıyla birlikte yer verilmiştir.

Tablolarda yer alan 1’den 5’e kadar olan sayıların temsil ettiği seçeneklerin karşılıkları aşağıda verilmiştir.

- 1=Din benim için önceliği olan bir konu değildir.  
2=Benim için maneviyat dindar olmaktan daha önemlidir.  
3=İnançlıyım ama din ve dindarlıkla pek ilgilenmem.  
4=Dini biraz önemserim.  
5=Din benim için oldukça önemlidir.

**Tablo 4.19. Dine Verilen Önem Düzeyi Değişkenine Göre Dağılım Tablosu**

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Min	Max
						Lower Bound	Upper Bound		
Olumlu Tutum	1	82	2,2237	,88967	,09825	2,0282	2,4191	1,00	4,20
	2	37	2,5803	,86926	,14291	2,2904	2,8701	1,00	4,05
	3	114	2,5627	,80924	,07579	2,4126	2,7129	1,00	4,87
	4	37	2,7857	,72696	,11951	2,5433	3,0281	1,35	4,00
	5	88	2,3577	,79854	,08512	2,1885	2,5269	1,00	4,05
	Total	358	2,4595	,83846	,04431	2,3724	2,5467	1,00	4,87
Olumsuz Tutum	1	82	1,5707	,60461	,06677	1,4379	1,7036	1,00	3,60
	2	37	1,8919	,63525	,10443	1,6801	2,1037	1,00	3,40
	3	114	1,9421	,71382	,06686	1,8097	2,0746	1,00	4,60
	4	37	2,4162	,63487	,10437	2,2045	2,6279	1,00	4,00
	5	88	2,5568	,74182	,07908	2,3996	2,7140	1,00	4,60
	Total	358	2,0520	,77198	,04080	1,9717	2,1322	1,00	4,60

**Tablo 4.19. (devamı)**

Tüm Ölçek	1	82	2,0241	,71924	,07943	1,8661	2,1822	1,00	4,00
	2	37	2,3759	,70582	,11604	2,1406	2,6113	1,00	3,47
	3	114	2,3736	,68980	,06461	2,2456	2,5016	1,00	4,47
	4	37	2,6938	,59398	,09765	2,4957	2,8918	1,47	4,00
	5	88	2,4289	,65703	,07004	2,2897	2,5681	1,00	3,93
	Total	358	2,3405	,70521	,03727	2,2672	2,4138	1,00	4,47

**Tablo 4.20. DOKOTÖ Puanlarının Dine Verilen Önem Düzeyi Değişkenine Göre İncelendiği ANOVA Testi Sonuçları**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p.
Olumlu Tutum	Between Groups	11,163	4	2,791	4,108	,003
	Within Groups	239,816	353	,679		
	Total	250,979	357			
Olumsuz Tutum	Between Groups	48,652	4	12,163	26,164	,000
	Within Groups	164,101	353	,465		
	Total	212,754	357			
Tüm Ölçek Ortalaması	Between Groups	13,683	4	3,421	7,369	,000
	Within Groups	163,863	353	,464		
	Total	177,546	357			

**Tablo 4.21. Dine Verilen Önem Düzeyi Değişkeni Seçeneklerinin Diğer Dine Verilen Önem Düzeyleriyle Arasındaki Anlamlılık Testi Sonuçları**

Dine Verilen Önem Düzeyi			Mean Difference	Std. Error	p	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
Olumlu Tutum	1	2	-,35661*	,16324	,030	-,6777	-,0356
		3	-,33906*	,11935	,005	-,5738	-,1043
		4	-,56202*	,16324	,001	-,8831	-,2410
		5	-,13407	,12651	,290	-,3829	,1147
	2	1	,35661*	,16324	,030	,0356	,6777
		3	,01755	,15595	,910	-,2892	,3243
		4	-,20541	,19163	,285	-,5823	,1715
		5	,22254	,16150	,169	-,0951	,5402

**Tablo 4.21. (devamı)**

Olumsuz Tutum	3	1	,33906*	,11935	,005	,1043	,5738
		2	-,01755	,15595	,910	-,3243	,2892
		4	-,22296	,15595	,154	-,5297	,0838
		5	,20499	,11696	,081	-,0250	,4350
	4	1	,56202*	,16324	,001	,2410	,8831
		2	,20541	,19163	,285	-,1715	,5823
		3	,22296	,15595	,154	-,0838	,5297
		5	,42795*	,16150	,008	,1103	,7456
	5	1	,13407	,12651	,290	-,1147	,3829
		2	-,22254	,16150	,169	-,5402	,0951
		3	-,20499	,11696	,081	-,4350	,0250
		4	-,42795*	,16150	,008	-,7456	-,1103
	1	2	-,32116*	,13503	,018	-,5867	-,0556
		3	-,37137*	,09873	,000	-,5655	-,1772
		4	-,84548*	,13503	,000	-1,1111	-,5799
		5	-,98609*	,10465	,000	-1,1919	-,7803
	2	1	,32116*	,13503	,018	,0556	,5867
		3	-,05021	,12900	,697	-,3039	,2035
		4	-,52432*	,15852	,001	-,8361	-,2126
		5	-,66493*	,13359	,000	-,9277	-,4022
3	1	,37137*	,09873	,000	,1772	,5655	
	2	,05021	,12900	,697	-,2035	,3039	
	4	-,47411*	,12900	,000	-,7278	-,2204	
	5	-,61471*	,09675	,000	-,8050	-,4244	
4	1	,84548*	,13503	,000	,5799	1,1111	
	2	,52432*	,15852	,001	,2126	,8361	
	3	,47411*	,12900	,000	,2204	,7278	
	5	-,14060	,13359	,293	-,4033	,1221	
5	1	,98609*	,10465	,000	,7803	1,1919	
	2	,66493*	,13359	,000	,4022	,9277	
	3	,61471*	,09675	,000	,4244	,8050	
	4	,14060	,13359	,293	-,1221	,4033	



**Tablo 4.21. (devamı)**

Tüm Ölçek	1	2	-,35180*	,13493	,010	-,6172	-,0864
		3	-,34945*	,09866	,000	-,5435	-,1554
		4	-,66964*	,13493	,000	-,9350	-,4043
		5	-,40472*	,10458	,000	-,6104	-,1990
	2	1	,35180*	,13493	,010	,0864	,6172
		3	,00235	,12891	,985	-,2512	,2559
		4	-,31784*	,15840	,046	-,6294	-,0063
		5	-,05292	,13350	,692	-,3155	,2096
	3	1	,34945*	,09866	,000	,1554	,5435
		2	-,00235	,12891	,985	-,2559	,2512
		4	-,32019*	,12891	,013	-,5737	-,0667
		5	-,05527	,09668	,568	-,2454	,1349
	4	1	,66964*	,13493	,000	,4043	,9350
		2	,31784*	,15840	,046	,0063	,6294
		3	,32019*	,12891	,013	,0667	,5737
		5	,26492*	,13350	,048	,0024	,5275
	5	1	,40472*	,10458	,000	,1990	,6104
		2	,05292	,13350	,692	-,2096	,3155
		3	,05527	,09668	,568	-,1349	,2454
		4	-,26492*	,13350	,048	-,5275	-,0024

Tablolar incelendiğinde olumlu tutum ve olumsuz tutum faktörleriyle dine verilen önem düzeyi değişkeni arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Buna göre Olumlu Tutum faktörü açısından bakıldığında, çoklu karşılaştırma testine göre “Benim için maneviyat dindar olmaktan daha önemlidir”, “İnançlıyım ama din ve dindarlıkla pek ilgilenmem”, “Dini biraz önemserim” diyen oyunculara göre, “Din benim için önceliği olan bir konu değildir” görüşünü benimseyen oyuncular, dijital oyunlardaki kutsal öğelere en az olumlu tutum sergileme eğilimindedirler. “Dini biraz önemserim” diyen katılımcılar ise “Din benim için önceliği olan bir konu değildir” ve “Din benim için oldukça önemlidir” diyenlere göre daha fazla olumlu tutum sergileme eğilimindedirler ( $p<0,05$ ).

Olumsuz tutum faktörü için dağılım tablosu ve çoklu karşılaştırma testine ait tablo incelendiğinde ise, “Din benim için önceliği olan bir konu değildir” diyen oyuncular

diğer düzeylerin tamamıyla anlamlı şekilde farklılaşmıştır ( $p<0,05$ ). Buna göre bu gruptaki katılımcılar diğer gruplara göre en az olumsuz tutum sergileme eğiliminde olan oyunculardan oluşmuştur. Dine verilen önem düzeyi arttıkça olumsuz tutum sergileme eğiliminde artış olduğu görülmüştür.

Elde edilen bulgular olumlu ve olumsuz tutum bağlamında değerlendirildiğinde, öznel görüşleri içeren iki farklı uç sayılabilecek dine önem verme düzeylerinden “Din benim için önceliği olan bir konu değildir” ve “Din benim için oldukça önemlidir” görüşünü benimseyenlerin diğer önem düzey gruplarına göre dijital oyunlardaki kutsal öğelere karşı daha az esnek tutum içerisinde oldukları ifade edilebilir. Gerçek hayatta dine mesafeli olan katılımcıların dijital oyunlardaki kutsal öğelere de benzer şekilde mesafeli bir tutum içinde olabildiği yorumu yapılabilir. Bunun zıddı olarak diğer uçta yer alan gerçek hayatta dini oldukça önemseyen katılımcıların da dijital oyunlardaki kutsal öğelere karşı daha fazla olumsuz tutum sergileme eğiliminde olmalarının dine karşı sahip oldukları saygıdan ötürü olabilmesi muhtemeldir. Aynı şekilde gerçek hayatta dine yönelik umursamaz bir tutum içerisinde olan katılımcıların dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine de benzer tutumlar sergiledikleri ifade edilebilir. Bu bulgular Ferdig (2014)'in oyuncuların dinî bilgi birikimlerine, dinî inançlarına, inançlarına ait pratiklerini düzenli olarak uygulayıp uygulamamasına göre oyundaki kutsal öğelerle etkileşimlerinin aynı olmayacağı, oyun oynanışlarında farklılıklar olabileceğine dair kanısını doğrular niteliktedir (Ferdig, 2014).

## BÖLÜM V

### SONUÇ

Bu bölümde, geliştirilen Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ)'nde kullanılan istatistiksel yöntemlerin sonuçları ve geliştirilen ölçeğin demografik değişkenlere göre dağılımında elde edilen sonuçlara yer verilmiştir. Yapılan çalışma sonucunda birtakım önerilerde bulunulmuştur.

Araştırmada yeni medya mecralarından olan dijital oyunlarda kutsal sembolizminin yerinin ve bu oyunlarla oyuncuları arasında bir etkileşim olduğunda, oyuncuların dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik tutumlarının olup olmadığının anlaşılması amacıyla iki ana araştırma problemi oluşturulmuştur. Bunlardan ilki *Dijital oyunlarda yer alan kutsal sembolizmine yönelik oyuncular herhangi bir tutum geliştirmiş midir?* sorusudur. Bu doğrultuda oyuncuların dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik tutumlarını belirlemeyi amaçlayan iki ayrı uygulama ile ölçek geliştirme çalışması yapılmıştır. Ölçek geliştirme çalışması olan birinci çalışma ve geliştirilen ölçeğin başka bir örnekleme de benzer sonuçları verip vermediğini tespit etmek için farklı bir örnekleme uygulanan doğrulama amaçlı ikinci çalışmada açıklayıcı (AFA) ve doğrulayıcı faktör analizleri (DFA) yapılarak ölçeğin geçerliliği ve Cronbach Alfa katsayısı ile güvenilirliği incelenmiştir. Buna göre birinci çalışmada 208 kişi üzerinde yapılan uygulamada, ölçekteki maddelerin toplam varyansın %53,86'sını açıkladığı anlaşılmaktadır. Madde yükleri ise 0,523 ile 0,845 arasında değişmektedir. Bu da maddelerin iyi ayırt edicilik özelliğine sahip olduğunu göstermektedir. Faydalanılan Cronbach Alfa katsayısına göre ise olumlu tutum faktörü 0,900, olumsuz tutum faktörü 0,711, ölçeğin tamamı ise 0,879 değerindedir. Değerler ölçeğin yüksek düzeyde güvenilir olduğunu göstermektedir. Ölçeğin farklı bir örnekleme üzerinde de benzer sonuçlar verip vermeyeceğini tespit etmek üzere ikinci bir uygulama çalışması yapılmıştır. Buna göre 361 kişi üzerinde yapılan uygulamada, ölçekteki maddelerin toplam varyansın %55,19'unu açıkladığı anlaşılmaktadır. Madde

yükleri ise 0,477 ile 0,822 arasında değişmektedir. Bu da maddelerin iyi ayırt edicilik özelliğine sahip olduğunu göstermektedir. Cronbach Alfa katsayısına göre ise olumlu tutum faktörü 0,906, olumsuz tutum faktörü 0,721, ölçeğin tamamı ise 0,879 değerindedir. Değerler ölçeğin yüksek düzeyde güvenilir olduğunu göstermektedir. Böylelikle literatürdeki ölçek geliştirme süreçleri takip edilerek, “Dijital Oyunlardaki Kutsal Ögelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ)” isimli geçerliliği ve güvenilirliği bilimsel olarak kanıtlanmış bir tutum ölçeği elde edilmiştir. Buna göre, DOKOTÖ, dijital oyunlardaki kutsal ögelere yönelik *Olumlu Tutumlar* ve *Olumsuz Tutumlar* olmak üzere 2 faktör altında toplanarak 15 maddeden oluşmuştur. Nitekim araştırmanın birinci problemine DOKOTÖ aracılığıyla yanıt bulunmuştur. Geliştirilen ölçeğin iki ayrı örnekleme uygulanması sonucunda, oyuncuların dijital oyunlardaki kutsal ögelere yönelik tutumlar geliştirebildikleri tespit edilmiştir.

Araştırmanın son ana problemini ve diğer alt problemlerini kapsayan ikinci problem ise “*Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik oyuncu tutumları demografik değişkenlere göre farklılaşmakta mıdır?*” sorusudur. Buna göre ikinci çalışmada DOKOTÖ, araştırma evreninden seçilen 361 kişilik bir oyuncu örneklem grubuna uygulanmıştır. Bunun neticesinde alt problemlerin sonuçlarına göre dijital oyunlardaki kutsal ögelere yönelik oyuncu tutumlarının bazı demografik değişkenlere göre farklılaşmasıyla ilgili sonuçlar elde edilmiştir. Dijital oyunlardaki kutsal ögelere yönelik oyuncu tutumları cinsiyet değişkeni açısından incelendiğinde, tutumlar kadın oyunculara göre farklılık arz etmektedir. Kadın oyuncular erkek oyunculardan daha fazla dijital oyunlardaki kutsal ögelere olumlu tutum sergileme eğilimindedirler. Oyuncuların yaş durumlarına bakıldığında ise, yaşlarının küçük veya büyük olmasının dijital oyunlardaki kutsal ögelere yönelik tutumlar üzerinde herhangi bir etkisinin olmadığı anlaşılmaktadır. Medeni durum değişkeni incelendiğinde, oyuncuların evli veya bekâr olmalarının tutumlarda herhangi bir farklılık oluşturmadığı görülmektedir. Demografik değişkenlerden yaşanan yer değişkeni ile tutumlar arasındaki ilişki incelendiğinde ise, büyükşehirde yaşayan oyuncuların diğer yerleşim yerlerinde yaşayanlara göre daha az olumsuz tutum sergileme eğiliminde olmaları söz konusudur. Mesleki durum açısından ele alınan bulgulara göre ise, öğrenci olan oyuncuların düzenli işi olan oyunculara göre dijital oyunlardaki kutsal ögelere yönelik daha fazla olumlu tutum sergiledikleri anlaşılmaktadır. Oyuncuların dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik tutumları eğitim düzeyi değişkenine göre incelendiğinde,

ortaokul mezunu oyuncular ön lisans mezunu oyunculardan daha fazla dijital oyunlardaki kutsal öğelere olumsuz tutum sergileme eğilimindedirler. Son olarak, dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik tutumlar dine verilen önem düzeyi açısından ele alındığında, öznel bir görüş olarak dine en az önem verdiğini belirten oyuncuların dijital oyunlardaki kutsal öğelere en az olumlu tutum sergileme eğiliminde oldukları, en fazla olumlu tutumu ise dine biraz önem verenlerin sergileme eğiliminde oldukları görülmektedir. Dine verilen önem düzeyi değişkeni olumsuz tutumlarla da anlamlı bir farklılık arz etmektedir. İki üç sayılabilecek dine en az önem veren ve dine oldukça önem veren katılımcılar dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine karşı olumsuz tutum sergileme eğilimindedirler.

Araştırmada elde edilen sonuçlar, günümüzde dünya nüfusunun %84'ünün, Türkiye'deki nüfusun ise yaklaşık %92'sinin (DataReportal, 2022) oyuncu olarak yer aldığı bir çağda, oynanılan dijital oyunların kutsal sembolizmi temelinde ele alınıp incelenmesinin gerekliliğini göstermektedir. Özellikle dijital oyun oynamada dünya sıralamasında 7. olan Türkiye'deki oyuncuların (DataReportal, 2022), oyunlardaki kutsal öğelere yönelik tutumlarının tespit edilmesinin önemini göstermektedir. Çünkü oyuncular, dijital oyunlarda yer alan temsillere göre birtakım düşünce ve davranışlar geliştirebilmektedirler. Yadsınamaz derecede büyük bir dijital oyuncu kitlesi, günlük en az 1 saatini oyun başında geçirmektedir (DataReportal, 2022). Bir kafa dağıtma, boş zaman değerlendirme aktivitesi olarak görülen dijital oyunlar, oyuncuların tutum geliştirmeleri veya olan tutumları üzerinde etkili olabilmektedir. Netice itibariyle, yapılan çalışmada dijital oyunlardaki kutsal öğelerin oyuncuların tutum geliştirip geliştirmemesinde bir etkisinin olup olmamasına dair araştırma sorusunun cevabı, oyuncuların dijital oyunlardaki kutsal öğelere oyuncuların birtakım tutumlar geliştirebildikleri yönünde olmuştur. Nitekim Kağıtçıbaşı & Cemalcılar (2017)'in ifade ettiği gibi, insanlar doğuştan tutumlara sahip olmamakta, sahip olduğu tutumları sonradan öğrenmektedirler. Tutumların oluşması ve gelişmesinde rol oynayan kaynaklardan birisi de medyadır (Kağıtçıbaşı & Cemalcılar, 2017, s. 143). Araştırma için geliştirilen bir ölçekle yapılan çalışmada elde edilen bulgular da yeni medya ürünü olan dijital oyunlarda yer verilen kutsal öğelerin, oyuncular üzerinde bir etkisi olduğunu ve tutumların oluşmasında veya var olan tutumların pekişmesinde etkili olabildiğini göstermektedir. Dijital oyunlardaki kutsal sembolizmi, oyuncuların tutum

geliştirmelerinde etkili olmakla birlikte, demografik değişkenlerdeki farklılaşmalarla oyuncular arasındaki dağılımlarda da kendisini göstermiştir.

Sonuç olarak; araştırmacı tarafından birtakım oyunların bizzat oynanması ve literatürün taranması ile başlanan çalışma, bu doğrultuda ele alınan problemlerin sonuçlarıyla tamamlanmıştır. Oyunların bir kısmının bizzat araştırmacı tarafından oynanması ile Demirbaş (2015)'in ifadesi ile “bilimsel çalışmalara gelişigüzel sızma” olmamasına dikkat edilerek yerli ve yabancı literatürde oyuncuların dijital oyunlardaki kutsal sembolizmine yönelik tutumlarını ölçümleyen bir ölçeğin daha önce geliştirilmemiş olması aynı zamanda bu ölçeğin demografik değişkenlerle ilişkisinin ele alınması ile özgün ve daha sonraki çalışmalar için veri olacağı düşünülen bilimsel bir çalışma elde edilmiştir. Böylelikle, “kişiye açılan bir dünya penceresi olan tutumlar” (Northcraft, 1994, s. 79) ölçek aracılığıyla oyuncuların dünyasının dijital oyunlardaki kutsal sembolizmi yönünden anlaşılmasını sağlamıştır. Buna göre, teori, duygu, düşünce, kültür ve inançların hayal gücü aracılığıyla aktarıldığı dijital oyunlarda yer alan kutsal sembolizmi, oyuncularına yansımaktadır. Oyuncular da bu yansımaları farklı açılardan gündelik hayata yansıtmakta, gerçeklik algısını ve tutumlarını doğrudan veya dolaylı olarak oyunlar aracılığıyla oluşturmakta veya değiştirebilmektedir. Nitekim, elde edilen bulgular da oyuncuların, dijital oyunlardaki kutsala yönelik algı ve tutumlar geliştirdiğini ve bunları gerçek hayata yansıtabildiğini göstermektedir.

## 5.1. Öneriler

Araştırma konusu ile ilgili özellikle yerli literatürde oldukça sınırlı sayıda çalışmaya rastlanmıştır. Dolayısıyla, oyuncularda dijital oyunlardaki kutsal öğelerin tutumlara etkisinin ele alındığı araştırmaların yapılmasının yeni bir çalışma alanı niteliğinde olan dijital oyunlardaki kutsal sembolizmi konusunda literatüre katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Dijital oyunlardaki kutsal sembolizminin bir diğer deyişle dijital oyunlar içerisindeki kutsal çağrıştıran öğelerin Türkiye’de bazı yönlerden dikkate alınabilmesi ve gelecek çalışmalar için bazı önerilerde bulunulmuştur.

Dijital oyunlardaki kutsal sembolizminin ülke çapında bazı açılardan dikkate alınmasına yönelik öneriler,

- Geliştirilmiş oyunların Türkiye'deki bireylerin inançları, kültürel ve ahlaki yapılarına uygunluğunun bir filtre sistemden geçirilmesi, bunun için yalnızca Avrupa Oyun Bilgi Sistemi (PEGI)'nin kullanılmaması, her toplumun kendine özgü dinamiklerinin olduğu düşünülerek Türkiye'nin mümkün olan en kısa zamanda kendine ait bir sistem geliştirmesi önerilebilir. Böylelikle dijital oyuncuların farkındalıklarının da artırılması sağlanabilir.
- Türkiye'de geliştirilen oyunların kutsal öğelere yer verilen oyun tasarımlarında veya yabancı menşeli oyun şirketlerine ait dijital oyunların Türkiye'deki oyunculara hitap etmesi sağlanabilen oyun yerelleştirmelerinde, İslâm ve Din bilimleri alanında yer alan, dijital oyunlara hâkim olan uzmanlarla iş birliği yapılabilir.
- Türkiye'deki mevcut inanç ve ahlaki değerlere uygun olan, kimlik karmaşasına neden olmayan oyunların geliştirilmesi için bu konuda ülkemizdeki oyun geliştiricilere destek artırılabilir.

Gelecek çalışmalar için öneriler,

- Dijital oyunlardaki kutsal sembolizminin tespit edilmesinde oyuncunun bizzat oyunları oynaması ile oyun dünyasına hâkim olarak araştırmalarını yapması önerilebilir. Böylelikle alanda yapılmış özgün çalışmaların artması sağlanabilir.
- Popüler veya popüler olmaksızın bugüne kadar piyasaya sürülen oyunların bir kısmının incelenmesi, dijital oyunlardaki kutsal sembolizminin ele alınış biçimleri konusunda genel bir fikir sahibi olunması ve bu doğrultuda yapılacak birbirinden farklı isimlerdeki oyunların analizi araştırma konusu ile ilgili literatüre katkı sağlayabilir.
- Geliştirilen binlerce dijital oyunun tamamının ele alınıp bir kaniya varılabilmesi mümkün olamayacağı için, araştırma konusuna yönelik olarak dijital oyunların oyuncu üzerindeki etkilerine odaklı çalışmalar yapılabilir.
- Geliştirilen Dijital Oyunlardaki Kutsal Öğelere Yönelik Oyuncu Tutumları Ölçeği (DOKOTÖ) başka örneklem gruplarında uygulanabilir. Geliştirilen ölçeğin başka çalışmalarda çeşitli değişkenlerle ele alınması bu konuda daha fazla bilgi edinilmesini sağlayabilir.

## REFERANSLAR

- Adachi, P. J., & Willoughby, T. (2011). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? *Aggression and Violent Behavior, 16*(1), 55-62.
- Adam, B. (2017). *Kutsal Nedir? Halk İnanışları El Kitabı*. (D. Arık, & A. H. Eroğlu, Dü) Ankara: Grafiker Yayınları.
- Akbaş, Ö. U. (2021). "Oyunun içinde olmak" dijital oyun-kullanıcı deneyimi ilişkisinin twitch üzerinden değerlendirilmesi. Ö. U. Akbaş, & Ö. A. Kuş (Dü) içinde, *Oyunların Dijital Hali* (s. 45-75). İstanbul: Urzeni Yayınevi.
- Aktaş, B., & Daştan, N. B. (2021). Covid-19 Pandemisinde Üniversite Öğrencilerindeki Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Pandeminin Dijital Oyun Oynama Durumlarına Etkisi. *Bağımlılık Dergisi, 22*(2), 129-138.
- Alantar, M. (1996). Video oyunu oynayan ve oynamayan ergenlerin bazı kişilik özellikleri ve serbest zaman değerlendirme etkinliklerinin karşılaştırılması. *Doktora Tezi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Alyaz, Y. (2018). Yabancı Dil Öğretimi İçin 3B Dijital Oyunlar ve Oyunlaştırılmış Uygulamalar Geliştirme. *Diyalog, 6*(1), 131 - 158.
- Ameyasims. (ty.). *Pinterest*. Poses: <https://tr.pinterest.com/pin/746260600745945883/> adresinden alındı
- Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). Violent video games: Specific Effects of Violent Content on Aggressive Thoughts and Behavior. *Advances in Experimental Social Psychology, 36*, 199-249.
- Anderson, C., & Ford, C. (1986). Affect of the Game Player: Short-Term Effects of Highly and Mildly Aggressive Video Games. *Personality and Social Psychology Bulletin, 12*(4), 390-402.
- Anthony, J. (2014). Dreidels to Dantes's Inferno: Toward a Typology of Religious Games. H. A. Campbell, & G. P. Grieve (Dü) içinde, *Playing with Religion in Digital Games* (s. 25-46). USA: Indiana University Press.
- Arğın, E. (2019). Dijital Oyun Bağımlılığının Narsisizm Kültürüne Etkileri. *Turkish Studies-Information Technologies and Applied Sciences, 14*(4), 519 - 537.
- Arık, D. (2020). *Kavram Atlası: Dinler Tarihi I*. (B. Akot, Dü.) Ankara: Gazi Kitabevi.
- Aziz, A. (2020). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri* (13. b.). Ankara: Nobel.
- Bağcı, H. (2019). Meslek Yüksekokulu Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 21*(4), 1097-1111.



- Bakırcıođlu, R. (2012). *Ansiklopedik Eđitim ve Psikoloji Sözlüđü*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Bal, F., & Okkay, İ. (2021). Dijital Oyunların Çocuklarda Uyku Bozuklukları ile İlişisinin İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(2), 132-153.
- Bartle, R. (1996, June). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.
- Bassiouni, D. H. (2013). Children's Experiences Of Video Game Consumption: Development, Socialisation and Identity. *Doctoral Thesis*. Royal Holloway, University of London.
- Batı, U. (2021). Bu Hayatta Olmazsa Diđerinde: Senin dünyanda yaşa, benimkindede oyna! Ö. U. Akbaş, & Ö. A. Kuş (Dü) içinde, *Oyunların Dijital Hali* (s. 9-11). İstanbul: Urzeni Yayınevi.
- Bavelier, D. (2009, January 6). *Action Video Games Improve Vision*. 2022 tarihinde University of Rochester: <https://www.rochester.edu/news/show.php?id=3342> adresinden alındı
- Bayraktar, E. (2021). Popüler kültür ve yeni medyada toplumsal cinsiyet ve temsil: Dijital oyunlarda lgbti+ görünürlüđü. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yeni Medya ve İletişim Yönetimi Bilim Dalı.
- Bekar, T. (2018). Üniversite öğrencilerinde teknoloji ile ilgili bağımlılıklar ve ilişkili faktörler. *Yayımlanmamış Tıpta Uzmanlık Tezi*. Denizli: Pamukkale Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı.
- Benware, C. A., & Deci, E. L. (1984). Quality of Learning With An Active versus Passive Motivational Set. *American Educational Research Journal*, 21(4), 755-765.
- Bevan, E. (1957). *Symbolism and Belief*. Boston: Beacon Press.
- Bezio, K. M. (2014). Maker's Breath: Religion, Magic, and the 'Godless' World of BioWare's Dragon Age II (2011). (S. Heidbrink, & T. Knoll, Dü) *Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet: Religion in Digital Games*, 5, 134-161.
- Binark, M., & Bayraktutan, S. G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon.
- Bingöl-Karagöz, D. (2017). İnternet Bağımlılığı Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Yaygınlığının, İlişkili Etkenlerin İncelenmesi. *Yayımlanmamış Tıpta Uzmanlık Tezi*. Kocaeli: Kocaeli Üniversitesi Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı.
- Biricik, Z. (2021, Temmuz). Çocukların Oynadığı Dijital Oyunlara İlişkin Dijital Ebeveynlerinin Farkındalıkları Üzerine Bir İnceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 8(2), 575-597.

- Bos, D. (2016). Answering the Call of Duty: The Popular Geopolitics of Military-Themed Videogames. *Doctoral Thesis (Ph.D.)*. Newcastle University.
- Bosman, F. (2016). The Word Has Become Game: Researching Religion in Digital Games. *Online Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 11, 28–45.
- Bosman, F. G. (2019). The Sacred & the Digital: Critical Depictions of Religions in Video Games. (F. G. Bosman, Dü.) *Religions: The Sacred & the Digital*, 10(2), 1-5.
- Bostan, B. (2015). Dijital Oyunlar: Tasarım Gereksinimleri ve Oyuncu Psikolojisi. *Online Academic Journal of Information Technology*, 6(19), 7-22.
- Bowman, R. F. (1982). A “Pac-Man” Theory of Motivation: Tactical Implications for Classroom Instruction. *Educational Technology*, 22(9), 14–16.
- Bozkurt, Y. (2019, Eylül). Tutum Ve Davranış Niyeti Üzerinde Oyun Reklam Algısının Rolü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 7(2), 1341 - 1371.
- Buckova, Z. (2015). Dimensions of (Digital) Games from the Point of J. Huizinga and R. Caillois Marketing Identity. L. Cabyova, & D. Petranova (Dü.), *Marketing Identity: Digital Life-Part 1* içinde (s. 426-437). Trnava: Faculty of Mass Media Communication, University of SS. Cyril & Methodius in Trnava. Aralık 2021 tarihinde alındı
- Campagna, F. (2021). Metaphysics and Metaethics in The Design of Strategy Video Games. *Doctoral Thesis (Ph.D.)*. Royal College of Art, School of Communication.
- Campbell, H. A., & Grieve, G. P. (2014). What Playing with Religion Offers Digital Game Studies. H. A. Campbell, & G. P. Grieve (Dü) içinde, *Playig with Religion in Digital Games* (s. 1-21). USA: Indiana University Press.
- Campbell, J., & Moyers, B. (1991). *The Power of Myth*. (B. S. Flowers, Dü.) New York: Anchor Books.
- Canan, S., & Acungil, M. (2018). *Dijital Gelecekte İnsan Kalmak*. İstanbul: Tuti Kitap.
- Cansever, A. B. (2021). Dijital Oyunlarda Biyopolitik Söylem Ve Anlatı: "The Sims 4" Örneği . *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Ana Bilim Dalı.
- Cassirer, E. (1956). *An Essay on Man: An Introduction to a Philosophy of Human Culture*. New York: Doubleday Anchor Book.
- Cengil, M., & Tekin, D. B. (2016). Kutsal Zaman, Algılanış Biçimi ve İbadet Hayatına Etkisi. *Hitit Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 15(29), 33-63.
- CERO. (2002). *Rating System*. March 29, 2022 tarihinde CERO Computer Entertainment Rating Organization: <https://www.cero.gr.jp/en/publics/index/17/> adresinden alındı

- CHM. (2021). *Steve Russell*. January 8, 2022 tarihinde CHM Computer History Museum: <https://computerhistory.org/profile/steve-russell/> adresinden alındı
- Cıngı, M. (2018). Dijital Oyunseverlerin İslâmofobi İçerikli Oyunlara Bakışı. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 49-72.
- Colthup, H. A. (2021). Can you play a story? : What are Walking Simulators and How do they immerse us? *Doctor of Philosophy (Ph.D.) Thesis* . University of Kent.
- Coşkun, Ö. (2020). Dijital Oyunlarda Propaganda: "Call of Duty World War 2" Oyununun İncelenmesi . *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yeni Medya Ana Bilim Dalı.
- Çakır, S. (2009). İmaj, Gösteri ve Tüketim Toplumunun Eleştirel Analizi: İmaj Katili. *İleti-ş-im*(11), 75 - 94.
- Çanakçı, O. (2008). Matematik Problemi Çözme Tutum Ölçeğinin Geliştirilmesi Ve Değerlendirilmesi. *Doktora Tezi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Çelenk, S. (2021). Gençlerde Problemlerle İnternet Kullanımı, Akıllı Telefon Kullanımı ve Oyun Oynama Davranışlarının Yaşantısal Kaçınma, Bilişsel Birleşme ve Baş etme Becerileri Açısından İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: T.C. Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü. <http://openaccess.maltepe.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12415/8232/10426877.pdf?sequence=1&isAllowed=y> adresinden alındı
- Çelik, Ş. S. (2017). Ben, Kendim ve Avatarım: Sanallık ve Gerçeklik Arasında Tüketim, Sahip Olunanlar ve Kişisel Benlik. *Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 117 - 154.
- Çınar, Y. (2020). E-Sporcular ve Dijital Oyun Oynayan Bireylerin Dijital Oyun Oynama Motivasyon Düzeylerinin İncelenmesi . *Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı.
- DataReportal. (2022). *Digital 2022: Global Overview Report*. We Are Social&Hootsuite. Mart 23, 2022 tarihinde <https://datareportal.com/reports/digital-2022-global-overview-report> adresinden alındı
- DataReportal. (2022). *Digital 2022: Turkey*. We Are Social & Hootsuite. Mart 2022, 23 tarihinde <https://datareportal.com/reports/digital-2022-turkey?rq=digital%202022%20turkey> adresinden alındı
- Demirbaş, K. Y. (2015). Dijital Oyunlara "Oyun Türü" Yaklaşımlarının Sorunları: "Platform Oyunları" TÜRÜ ÖRNEĞİ. *Selçuk İletişim*, 9(1), 363-387.
- Dijital Oyunlar Raporu. (2019). *Dijital Oyunlar Raporu 2019*. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu.

- Dikmen, E. Ş. (2019). 1980-2017 Yılları Arasında Dijital Oyun Endüstrisinin Gelişimi ve Oluşturulan Yapay Yaşam Döngüleri. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 12(1), 294-311.
- Dilci, T., Arslan, A., & Ersoy, M. (2019). 0-12 Yaş Aralığındaki Çocukların Dijital Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre Belirlenmesi. *Tarih Okulu Dergisi*, XXXVIII, 122-142.
- Dönmez, A. (2012). Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojinin Temsili. *Yüksek Lisans Tezi*. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı.
- Durand, G. (1998). *Sembolik İmgelem*. (A. Meral, Çev.) İstanbul: İnsan Yayınları.
- Durkheim, E. (2005). *Dini Hayatın İkel Biçimleri*. (F. Aydın, Çev.) İstanbul: Ataç Yayınları.
- Eliade. (2017). *Mitler, Rüyalar ve Gizemler*. (C. Soydemir, Çev.) Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Eliade, M. (1992). *İmgeler Simgeler*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) Ankara: Gece Yayınları.
- Eliade, M. (1993). *Mitlerin Özellikleri*. (S. Rifat, Çev.) İstanbul: Simavi Yayınları.
- Eliade, M. (1994). *Ebedi Dönüş Mitosu*. (Ü. Altuğ, Çev.) Ankara: İmge Yayınevi.
- Emiroğlu, K., & Aydın, S. (2003). *Antropoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Eni, B. (2017). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi. *Yayımlanmamış yüksek lisans tezi*. İstanbul: Haliç Üniversitesi Psikoloji Anabilim Dalı.
- Erbay, A. E. (2021). Sanal diktatörlükler: Dijital Oyunlarda İdeoloji Ve Siyasal Düzenin Sunumu. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul Ticaret Üniversitesi İletişim Bilimi ve İnternet Enstitüsü Medya Ve İletişim Çalışmaları Ana Bilim Dalı.
- Eroğlu, A. H. (2020). *Kavram Atlası: Dinler Tarihi II*. (B. Akot, Dü.) Ankara: Gazi Kitabevi.
- ESA. (2021). *2021 Essential Facts about the Video Game Industry*. December 16, 2021 tarihinde Entertainment Software Association: <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/> adresinden alındı
- ESA. (2021). *Impact of the Video Game Industry*. December 16, 2021 tarihinde Entertainment Software Association: <https://www.theesa.com/video-game-impact-map/> adresinden alındı
- Evren, F. B. (2017). Dijital Oyunlarda İdeolojinin Sunumu: GTA IV Örneği. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 7(2), 264 - 284.

- Ewoldsen, D. R., Eno, C. A., Okdie, B. M., Velez, J. A., Guadagno, R. E., & DeCoster, J. (2012). Effect of Playing Violent Video Games Cooperatively or Competitively on Subsequent Cooperative Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(5), 277–280.
- Fandom. (2010). *Types of Gamers*. March 21, 2022 tarihinde Fandom: [https://list.fandom.com/wiki/Types\\_of\\_gamers](https://list.fandom.com/wiki/Types_of_gamers) adresinden alındı
- Fandom. (2011, December 9). *Computer Entertainment Rating Organization*. Fandom: [https://videogamesresource.fandom.com/wiki/Computer\\_Entertainment\\_Rating\\_Organization](https://videogamesresource.fandom.com/wiki/Computer_Entertainment_Rating_Organization) adresinden alındı
- Fandom. (2011, Temmuz 29). *Games*. Aralık 9, 2021 tarihinde Fandom: [https://videogamesresource.fandom.com/wiki/Entertainment\\_Software\\_Rating\\_Association](https://videogamesresource.fandom.com/wiki/Entertainment_Software_Rating_Association) adresinden alındı
- Farmer, S. (2011). Video Game 'Addiction' : A New Clinical Disorder? *Doctoral Thesis*. University of Leicester.
- Feng, Y., Yan, X., & Guo, X. (1988). Behavior Problem and Family Environment of Children with Video Games Dependence. *Chinese Mental Health Journal*(12).
- Fink, E. (2010). *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*. Ankara: Dost Yayınları.
- Folkerts, J. (2010). Playing Games as an Art Experience: How Videogames Produce Meaning through Narrative and Play. R. Daniel, & A. Maj (Dü) içinde, *Emerging Practices in Cyberculture and Social Networking* (s. 99-117). Amsterdam: Rodopi.
- Freud, S. (1998). *Ruh Çözümlemesine Giriş Konferansları*. (E. Kapkın, & A. Kapkın, Çev.) İstanbul: Payel Yayınları.
- Freud, S. (2005). *Yaşamım ve Psikanaliz*. (K. Şipal, Çev.) İstanbul: Say Yayınları.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning And Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Geraci, R. M. (2012). Video Games And The Transhuman Inclination. *Zygon*(r), 47(4), 735-756.
- Göcen, G. (2020). *Kavram Atlası: Din Psikolojisi I*. (B. Akot, Dü.) Ankara: Gazi Kitabevi.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78.
- Grieve, G. P., & Campbell, H. A. (2014). Studying Religion in Digital Gaming: A Critical Review of an Emerging Field. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 51-67.
- Griffith, J., Voloschin, P., Gibb, G., & Bailey, J. (1983). Differences in Eye-Hand Motor Coordination of Video-Game Users and Non-Users. *Perceptual and Motor Skills*, 57(1), 155-158.

- Guyker, R. W. (2014). The Mythic Scope of Journey: A Comparative Assessment Concerning the Spirit at Play and Cybernetic Shamanism. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 317-351.
- Glbetekin, E., Gven, E., & Tuncel, O. (2021). Adolesanların Dijital Oyun Bađımlılıđı ile Fiziksel Aktivite Tutum ve Davranıřlarını Etkileyen Faktrler. *Bađımlılık Dergisi*, 22(2), 148 - 160.
- Glensoy, T. (2007). *Trkiye Trkesindeki Trke Szcklerin Kken Bilgisi Szlđ: Etimolojik Szlk Denemesi* (Cilt 1). Ankara: Trk Dil Kurumu Yayınları.
- Glmez, ., & Pattabanođlu, F. Z. (2020). Dini Sembollere Ynelik Psiko-Sosyal Tutumlar leđinin Geliřtirilmesi ve Bazı Deđiřkenlere Gre Karřılařtırılması. *Bilimname*(43), 247-286.
- Glsoy, S. (2017). Dijital Oyuncu Kimliđinin İnřası ve Sunumu. *Doktora Tezi*. Atatrk niversitesi Sosyal Bilimler Enstits.
- Gngr, A. (2018). *Dijital Oyun Tarihi*. January 8, 2022 tarihinde Timetoast: <https://www.timetoast.com/timelines/dijital-oyun-tarihi> adresinden alındı
- Grn, O. A. (1991). *Psikoloji Szlđ*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.
- Harper, D. (2001). *Online Etymology Dictionary*. Kasım 6, 2021 tarihinde Etymonline: <https://www.etymonline.com/search?q=symbol> adresinden alındı
- Harris, M. B., & Williams, R. (1985). The Relationship between Videogame Use, Deviant Behavior, and Academic Achievement among A Nationally Representative Sample of High School Seniors in the United States. *Education*, 105(3), 306-309.
- Hayse, M. (2010). *Religious Architecture in Video Games: A Curricular Proposal for Religious Education*. [https://old.religiouseducation.net/proceedings/2010\\_Proceedings/RIG3.4\\_Hayse.pdf](https://old.religiouseducation.net/proceedings/2010_Proceedings/RIG3.4_Hayse.pdf) adresinden alındı
- Heidbrink, S., Knoll, T., & Wysocki, J. (2014). Theorizing Religion in Digital Games: Perspectives and Approaches. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 5-50.
- Hemminger, E. (2014). Game Culture as Sub-Creations: Case Studies on Religion&Digital Games. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 108-133.
- Hesapıođlu, A. (2020). Dijital Oyunlarda İřlmiyet Temsili. *Yksek Lisans Tezi*. İstanbul: İstanbul niversitesi Sosyal Bilimler Enstits Halkla İliřkiler ve Tanıtım Ana Bilim Dalı.

- Hitchens, C. (2009). *God Is Not Great: How Religion Poisons Everything*. New York: Twelve.
- Irizarry, J. A., & Irizarry, I. T. (2014). The Lord is My Shepard: Confronting Religion in the Mass Effect Trilogy. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 224-248.
- Irmak, A. Y. (2014). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi. *Doktora Tezi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (Dü) içinde, *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (s. 118-130). Cambridge: The MIT Press.
- Jung, C. G. (2016). *Analitik Psikoloji Sözlüğü*. (N. Nirven, Çev.) İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- Juul, J. (ty.). *A History of the Computer Game*. Jesper Juul: <https://www.jesperjuul.net/thesis/2-historyofthecomputergame.html> adresinden alındı
- Kağıtçıbaşı, Ç., & Cemalcılar, Z. (2017). *Dünden Bugüne İnsan ve İnsanlar: Sosyal Psikolojiye Giriş* (20. b.). İstanbul: Evrim Yayınevi.
- Karamanoğlu, O. K. (2007). *Ansiklopedik "izm"ler Sözlüğü* (1 b.). İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.
- Kaya, A. (2021). Adölesanlarda Dijital Oyun Bağımlılığının Mutluluk ve Yaşamın Anlamına Etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(3), 297-304.
- Kaya, G. (2019). Re-imagining "the East": Digital Games, Neo-Orientalism and Representation Of The Other İn Military Shooter Games. *Yüksek Lisans Tezi*. İstanbul: Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kaya, M. (2007). *Mitolojiden Efsaneye: Türk Mitolojisinin Türkiye'deki Efsanelerde İzleri*. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Kızıl, H. (2018). İşlevleri Açısından Dini Sembol. *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(21), 30-41.
- Klevjer, R. (2006). What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. *Doctoral Thesis*. Norway: University of Bergen.
- Koç, T. (1995). *Din Dili*. Kayseri: Rey Yayıncılık.
- Koike, M. (2021). Virtually in Love : The Role of Romantic Anthropomorphism in the Digital Age. *Doctoral Thesis (Ph.D.)*. University of Edinburgh, Department of Psychology.

- Kord, N. Y. (2016). Facebook Ortamındaki Dijital Oyunların Bağımlılığına Etki Eden Demografik Faktörler. *Yüksek Lisans*. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı.
- Krzywinska, T. (2008). World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text. H. G. Curneliussen, & W. Rettberg içinde, *Digital Culture, Play and Identity. A World of Warcraft Reader* (s. 123-141). London: The MIT Press.
- Kuş, Ö. A. (2021). Bağımlılık Ve Dijitalleşme Bağlamında Oyunlar; İstanbul İli Kapsamında, Y Kuşağı'nın Dijital Oyun Bağımlılığı Ekseninde İncelenmesi. Ö. U. Akbaş, & Ö. A. Kuş (Dü) içinde, *Oyunların Dijital Hali* (s. 13-44). İstanbul: Urzeni Yayınevi.
- Kuşay, Y., & Akbayır, Z. (2015). Dijital Oyunlar ile Tüketime Yolculuk: " Öğrenme Yaklaşımı Açısından Çocuk Kullanıcılara Yönelik Bir Araştırma". *Akdeniz İletişim Dergisi*(23), 135 - 154.
- Langer, S. K. (1974). *Philosophy in a New Key: A study in the Symbolism of Reason, Rite and Art* (3. b.). Cambridge: Harvard University Press.
- Larousse. (1995). *Dictionary of Science and Technology*. (P. M. Walker, Dü.) New York: Larousse.
- Law, Y. Y. (2016). The Travelling Gamer : An Ethnography of Video Game Events. *Doctoral Thesis*. University of Salford.
- Lickert, M. R. (2019). Gaming Myth: An Exploration of Video Gaming, Heritage, and Identity Creation in Contemporary Cuba. *Doctoral Thesis (Ph.D.)*. University of Reading, School of Modern Languages and European Studies.
- Lings, M. (1991). *Symbol & Archetype: A Study of the Meaning of Existence*. Suffolk: St Edmundsbury Press.
- Long, M. (2014). Intoxication. J. A. Morrow (Dü.) içinde, *Islamic Images and Ideas: Essays on Sacred Symbolism* (s. 75-100). Jefferson: McFarland.
- Long, S. M., & Long, W. H. (1984). Rethinking Video Games: A New Challenge. *Futurist*, 18(6), 35-37.
- Long, V. A. (2013). Winning and Losing in the Hall of Mirrors. *Doctoral Thesis*. Brunel University.
- Lorentz, P. (2014). Socialization of Teenagers Playing the Sims: The Paradoxical Use of Videogames to Re-enchant Life. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 279-300.
- Masso, I. C. (2018). This is for the Record: A Case for Video Recording as Part of A Unified Method of Data Collection for the Academic Study of PC Games. *Doctoral Thesis (Ph.D.)*. Bangor University.



- Masso, I. C., & Abrams, N. (2014). Locating the Pixelated Jew: A Multimodal Method for Exploring Judaism in the Shiva. H. A. Campbell, & G. P. Grieve (Dü) içinde, *Playing with Religions in Digital Games* (s. 47-65). Indiana University Press.
- Masters, P. (2021). The Knights Templar in Popular Culture: Film, Video Games & Fan Tourism. *Doctoral Thesis (Ph.D.)*. University of Portsmouth, Department of Philosophy.
- Mazumdar, S., & Mazumdar, S. (2009). Religion, Immigration, and Home Making in Diaspora: Hindu Space in Southern California. *Journal of Environmental Psychology*(29), 256-266.
- MBN. (2020). *Video Game Rating Adjusted in Mexico*. March 2022 tarihinde Mexico Business News: <https://mexicobusiness.news/tech/news/video-game-rating-adjusted-mexico> adresinden alındı
- Mead, G. H. (1956). *The Social Psychology of George Herbert Mead*. (A. L. Strauss, Dü.) Chicago: University of Chicago Press.
- Mehrabian, A., & Wixen, W. J. (1986). Preferences for Individual Video Games as A Function of Their Emotional Effects on Players. *Journal of Applied Social Psychology*, 16(1), 3-15.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Newzoo. (2021). *Newzoo's Generation Report: How Different Generations Engage with Games*. [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo\\_Gamer\\_Generations\\_Report.pdf?utm\\_medium=email&\\_hsmi=146460761&\\_hsenc=p2ANqtz-8va17sgMYy3hJZgDVqBJbz1DPdApiPg\\_Ba7WdmvWeeONijNTFFOiiR8BIlgFbQ-BRdd36-vGPLigAdRqpVZJYLDH\\_VUTaWRAsqIGrg2Y\\_9qwxQsgo&utm\\_content=14](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Gamer_Generations_Report.pdf?utm_medium=email&_hsmi=146460761&_hsenc=p2ANqtz-8va17sgMYy3hJZgDVqBJbz1DPdApiPg_Ba7WdmvWeeONijNTFFOiiR8BIlgFbQ-BRdd36-vGPLigAdRqpVZJYLDH_VUTaWRAsqIGrg2Y_9qwxQsgo&utm_content=14) adresinden alındı
- Northcraft, G. B. (1994). *Organizational Behavior: A Management Challenge*. Orlando: The Dryden Press.
- Ortiz de Gortari, A. B. (2015). Exploring 'Game Transfer Phenomena': A Multimodal Research Approach for Investigating Video Games' Effects. *Doctoral Thesis*. Nottingham Trent University.
- Otto, R. (2014). *Kutsal'a Dair*. (S. Ghaffari, Çev.) İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.
- Öğüt, P., & Çobaner, A. A. (2017). *Dijital Oyunlar ve Oyunlaştırmanın Sağlık Alanında Kullanımı*. Ocak 27, 2022 tarihinde <http://docplayer.biz.tr/31432096-Dijital-oyunlar-ve-oyunlastirmanin-saglik-alaninda-kullanimi.html> adresinden alındı

- Özcan, B., & Eriş, G. (2021). Bilgisayar Oyunları Oynamanın Akademik Başarıya Etkisinin İncelenmesi. *INTERNATIONAL JOURNAL OF 3D PRINTING TECHNOLOGIES AND DIGITAL INDUSTRY*, 5(2), 130-144.
- Özçelik, Z. (2017). Çalışanların Mesai İçi ve Dışı Boş Zaman Davranışlarının İş Performansı ve Ruhsal Sağlıkları Üzerindeki Etkisi. *Doktora Tezi*. Kayseri: Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özhan, S. (2011). Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler. *Aile ve Toplum*, 7(25), 21-33.
- Pala, F. K., & Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercihi Ve Oyun Tercih Nedeni İle Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Journal of Kirsehir Education Faculty*, 12(2), 53-71.
- Panelas, T. (1983). Adolescents and Video Games: Consumption of Leisure and the Social Construction of the Peer Group. *Youth&Society*, 15(1), 51-65.
- Parekh, R. (2018, June). *Internet Gaming*. American Psychiatric Association: <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming> adresinden alındı
- PEGI. (2022, March 28). *What do the labels mean?* PEGI Pan European Game Information: <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean> adresinden alındı
- Peirce, C. S. (1984). *Writings of Charles S. Peirce: A Chronological Edition* (Cilt 2). (E. C. Moore, Dü.) Bloomington: Indiana University Press.
- Phillips, C. B. (2018). Mechanisms Driving the Effects of Violent and Non-Violent Media on Aggression and Mood. *Doctoral Thesis (Ph.D.)*. University of Birmingham.
- Prensky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*. Canada: Corwin Press.
- Ricksand, M. (2020). Temporality, Authorial Intentions, and Truth in Video Game Fiction. *Doctoral Thesis (Ph.D.)*. University of Wolverhampton, Department of Philosophy.
- Plate, S. B. (2010). Religion is Playing Games: Playing Video Gods, Playing to Play. *Religious Studies and Theology*, 29(2), 215–230.
- Robertson, A. (2018, Mart 13). *Resident good: How Video Games Can Be Used in Church*. February 11, 2022 tarihinde Guardian: <https://www.theguardian.com/games/2018/mar/13/video-games-church-clergy-spirituality> adresinden alındı
- Sağlam, M., & Topsümer, F. (2019). Dijital Oyunlar ve Öznel İyi Oluş İlişkisi: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Örneği. *Humanities Sciences*, 14(2), 31-50.
- Sağlam, M., & Topsümer, F. (2019, Aralık). Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma. *Akdeniz İletişim Dergisi*(32), 485-504.

- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- Sayılğan, Ö. (2014). Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar ve Etkileşimliliğin İdeolojisi Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri. *Doktora Tezi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sayılğan, Ö. (2017). Dijital Oyunlarda Savaş Anlatısı ve Muhalif Bir Öznellik Biçimi Olarak "Kurbanı Oynamak": This War of Mine. *Moment Dergi*, 4(2), 374-395.
- Sayılğan, Ö. (2019). Bir Sanat Formu Olarak Dijital Oyun. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 9(2), 322 - 339.
- Schwarz, F. (1997). *Kadim Bilgeliğin Yeniden Keşfi*. (A. M. Aslan, Çev.) İstanbul: İnsan Yayınları.
- Seçer, İ. (2021). Dijital Oyunları İleri Yaşlı Bireylerin Bilişsel İşlevlerini Artırır mı? *Psikoloji Çalışmaları*, 41(1), 35-60.
- Sepetci, T. (2017). Dijital Oyunlar, Dijital Oyuncular: Karşı Hegemonya Pratikleri ve Sosyal Etkileşim. *Doktora Tezi*. Antalya: Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Ana Bilim Dalı.
- Sezgin, E., Ekiz, M. A., & Kır, S. (2021). Genç ve Yetişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Düzeyi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 2(3), 87-97.
- Sherry, J. L. (2007). Violent Video Games and Aggression: Why can't we find links? W. Preiss, B. M. Gayle, N. Burrell, M. Allen, & J. Bryant (Dü) içinde, *Mass Media Effects Research: Advances through Meta-Analysis* (s. 245-262). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Sisler, V. (2008). Digital Arabs : Representation in Video Games. *European Journal of Cultural Studies*, 203-220.
- Sisler, V. (2013). Playing Muslim Hero: Construction of Identity in Video Games. H. A. Campbell (Dü.) içinde, *Digital Religion: Understanding Religious Practice in New Media World* (s. 136-146). New York: Routledge.
- Sisler, V. (2014). Kuma/War to Quraish: Representation of Islam in Arab and American Video Games. H. A. Campbell, & G. Grieve içinde, *Playing with Religion in Digital Games* (s. 109-133). Bloomington: Indiana University Press.
- Stanton, R. (2021, Kasım 11). *Activision Apologises as Call of Duty: Vanguard removes bloodstained Quran pages*. Aralık 9, 2021 tarihinde PC Gamer: The Global Authority on PC Games: <https://www.pcgamer.com/activision-apologises-as-call-of-duty-vanguard-removes-bloodstained-quran-pages/> adresinden alındı

- StartupCentrum. (2021). *2021-3. Çeyrek Türkiye Startup Ekosistemi Yatırım Raporu*. Aralık 3, 2021 tarihinde C:/Users/Acer/Downloads/3%20Çeyrek%20Türkiye%20Startup%20Ekosistemi%20Yatırım%20Raporu.pdf adresinden alındı
- Statista. (2021). *Industry Insights*. Aralık 3, 2021 tarihinde <https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide/> adresinden alındı
- Sullivan, S. J. (1983). The Relationship Between Usage of Video Games and Aggressive Behavior in Children. *Graduate Thesis*. Missouri University, Reading, Foundations, and Technology.
- Şeker, A. Ö. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre Değerlendirilmesi. *Yayımlanmamış yüksek lisans tezi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı.
- Tarhan, U. (2014). *Niye Dijital Çağ diyoruz, Dijit ve Dijital Kelimelerini Kullanıyoruz Biliyor musunuz?* 2022 tarihinde <https://www.ufuktarhan.com/makale/niye-dijital-cag-diyoruz-dijit-ve-dijital-kelimelerini-kullaniyoruz-biliyor-musunuz> adresinden alındı
- Taşkıran, Y. (2019). Dijital Oyunlarda Oryantalist Söylem. *Yüksek Lisans Tezi*. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Ana Bilim Dalı.
- Tatar, B. (2017). Kutsal Mekân: Fenomenolojik Bir Analiz. *Milel ve Nihal*, 14(2), 8-22.
- Tavşancıl, E. (2006). *Tutumların Ölçülmesi ve SPSS ile Veri Analizi* (3. b.). Ankara: Nobel.
- Taylor, E. J. (2007). Dating Simulation Games: Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture. *Southeast Review of Asian Studies*, 192-208.
- TC. Gençlik ve Spor Bakanlığı. (2016). Bilgisayar Oyunlarında İslâmofobi. s. 1-52. Aralık 10, 2021 tarihinde [https://yayinlar.gsb.gov.tr/public/online/0071\\_OyunlardaIslamaFobiTR/files/assets/basic-html/index.html#1](https://yayinlar.gsb.gov.tr/public/online/0071_OyunlardaIslamaFobiTR/files/assets/basic-html/index.html#1) adresinden alındı
- TDK. (2015). *Dijital. Türkçede Batı Kökenli Kelimeler Sözlüğü*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Thames, R. C. (2014). Religion as Resource in Digital Games. *Heidelberg Journal of Religions on Internet*, 183-196.
- Thurstone, L. (1967). Attitudes Can Be Measured. M. Fishbein (Dü.) içinde, *Readings in attitude theory and measurement*. New York: John Wiley&Sons Inc.
- Tillich, P. (1965). *Dynamics of Faith* (14 b.). New York: Harper and Row Publishers.
- Tuckett, J. D., & Robertson, D. G. (2014). Locating the Locus of Study on "Religion" in Videogames. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 86-107.

- Turpin, B. (2020). Simulating Disempowerment: The Rhetoric and Reception of Social Realism in Video Games. *Doctoral Thesis (Ph.D.)*. University of Essex, Department of Sociology.
- Türkçapar, M. H., & Sargın, A. E. (2012). Bilişsel Davranışçı Psikoterapiler: Tarihçe ve Gelişim. *Bilişsel Davranışçı Psikoterapi ve Araştırmalar Dergisi*, 1(1), 7-14.
- Uluç, T. (2005). İbn Arabî'de Mistik Sembolizm. *Doktora Tezi*. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi.
- USK . (t.y.). *What if a game does not have an age rating?* March 28, 2022 tarihinde USK Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: <https://usk.de/en/the-usk/faqs/censorship/> adresinden alındı
- Ünal, M. (2008). *Dinlerde Kutsal Zamanlar (Takvimler, Dini Gün, Bayram ve Törenleri)*. İstanbul: IQ Kültür Sanat Yayıncılık.
- Veugen, C. (2018, April). Stay Your Blade. (F. G. Bosman, Dü.) *Religions: The Sacred & the Digital. Critical Depictions of Religions in Video Games*(Special Issue), 6-29.
- Wagner, R. (2012). *Godwired: Religion, Ritual and Virtual Reality*. London : Routledge.
- WePC. (2021). *Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2021*. Aralık 3, 2021 tarihinde <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/> adresinden alındı
- Whitehead, A. N. (1960). Uses of Symbolism. R. May (Dü.) içinde, *Symbolism in Religion and Literature* (s. 233-250). New York: George Braziller .
- Whittick, A. (1971). *Symbols: Sings and Their Meaning and Uses in Design*. London : L. Hill.
- Wiemker, M., & Wysocki, J. (2014). "When people pray, a god is born...This god is you!": An Introduction to Religion and God in Digital Games. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 197-223.
- Wikipedia. (2022, March19). *Video game content rating system*. March 25, 2022 tarihinde [Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_content\\_rating\\_system](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_content_rating_system) adresinden alındı
- Wildt, L. d., Aupers, S., Krassen, C., & Coanda, L. (2018, April). 'Things Greater than Thou': Post-Apocalyptic Religion in Games. (F. G. Bosman, Dü.) *Religions: The Sacred & the Digital. Critical Depictions of Religions in Video Games*(Special Issue), 30-49.
- Willis, J. (2011, April 14). *A Neurologist Makes the Case for the Video Game Model as a Learning Tool*. January 6, 2022 tarihinde Edutopia: <https://www.edutopia.org/blog/neurologist-makes-case-video-game-model-learning-tool> adresinden alındı

- Wirman, H. E. (2011). Playing the Sims 2: Constructing and Negotiating Woman Computer Game Player Identities Through The Practice of Skinning. *Doctoral Thesis*. University of the West of England, Bristol.
- Woof, W. (2020). Deep Learning on Semi-Structured Data and Its Applications to Video-Game AI. *Doctoral Thesis (Ph.D.)*. University of Manchester, Department of Computer Science.
- Wysocki, J. (2018). Critique with Limits -The Construction of American Religion in BioShock: Infinite. (F. G. Bosman, Dü.) *Religions: The Sacred & the Digital*(Special Issue), 66-79.
- Yağbasan, M., & Şener, Y. (2019). İhtiyaçlar Hiyerarşisi Ekseninde Çevrimiçi Sanal Oyunların Demografik Değişkenler Açısından Karşılaştırmalı Analizi (Elazığ İli Özelinde Bir Alan Araştırması). *Karadeniz İletişim Araştırmaları Dergisi*(2), 137-161.
- Yee, N. (2007). The Proteus Effect: Behavioral Modification via Transformations of Digital Self-Representation. *Doctoral Thesis*. Stanford University.
- Yenğin, D. (2010). Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet. *Doktora Tezi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yıldız, M. (2019). Kişilik Özellikleri, Cinsiyet, Yaş ve Eğitim Düzeyi ile Dijital Oyun Türü Tercihleri Arasındaki İlişki. *Yüksek Lisans Tezi*. Ufuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yorulmaz, B. (2015). Dijital Oyunlardaki Din ve Din Eğitiminde Dijital Oyunların Kullanılma İmkânı. M. Çamdereli, B. O. Doğan, & N. K. Şener (Dü) içinde, *Dijitalleşen Din: Medya ve Din 2* (1. b., s. 365-410). İstanbul: Köprü Kitapları.
- Yorulmaz, B. (2018, Aralık). Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 275-286.
- Yurdugül, H. (2005). Ölçek Geliştirme Çalışmalarında Kapsam Geçerliği İçin Kapsam Geçerlilik İndekslerinin Kullanılması. *XIV. Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi* (s. 1-6). Denizli: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi.
- Zafer, Ö. (2017). Gendered Spaces in Digital Games: The Sims. *Yüksek Lisans Tezi*. İzmir: Yaşar Üniversitesi / Fen Bilimleri Enstitüsü / Mimarlık Ana Bilim Dalı.
- Zehir, E. Ö. (2020, Aralık). Bakan, Dijital Oyunlarla İlgili Değerlendirme Sistemi Oluşturulacağını Açıkladı. Webtekno: <https://www.webtekno.com/dijital-oyunlarla-ilgili-degerlendirime-sistemi-olusturulacak-h103976.html> adresinden alındı
- Zeiler, X. (2014). The Global Mediatization of Hinduism through Digital Games: Representation versus Simulation in Hanuman: Boy Warrior. H. A. Campbell, & G. P. Grieve (Dü) içinde, *Playing with Religion in Digital Games* (s. 66-87). Indiana University Press.
- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). Can e-learning replace classroom learning? *Communications of the ACM*, 47(5), 75-79.

## EKLER

### EK A

#### Etik Kurul Onayı

Evrak Tarih ve Sayısı: 11.05.2022-13345



T.C.  
İBN HALDUN ÜNİVERSİTESİ  
Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği  
Kurulu Başkanlığı

Sayı : E-71395021-020-13345  
Konu : Merve Nur ÖZKAN-Etik Kurul Kararı

11.05.2022

#### İLGİLİ MAKAMA

Kurulumuza başvuran Merve Nur ÖZKAN'ın "Dijital Oyunlarda Kutsal Sembolizmi ve Oyuncularına Yansımaları" isimli projesi; amaç, araştırma türü, veri toplama araçları, süreç ve işlemler, veri analizleri dikkate alınmak suretiyle 19.04.2022 tarihinde değerlendirilerek 2022/04-2 karar numarası ile etik açıdan uygun bulunmuştur.

Bilgilerinizi arz/rica ederim.

Prof. Dr. Alev ERKİLET  
Başkan

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu: BSCS2DT6P

Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/ibn-haldun-universitesi-obyv>

Adres: Başak Mah. Ordu Cad. No:3 P.K. 34480 Başakşehir / İstanbul

Telefon: 0212 692 0212 Faks: 0212 551 6464

Kep: [ilm@ihu01.kep.tr](mailto:ilm@ihu01.kep.tr) e-Posta: [info@ilm.edu.tr](mailto:info@ilm.edu.tr) Elektronik Ağ: [www.ilm.edu.tr](http://www.ilm.edu.tr)

Bilgi için: Neslihan Pala  
Unvanı: Sekreter



Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

## EK B

### Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu

Değerli Oyunsever,

Bu çalışma "Dijital Oyunlar İçerisindeki Kutsala Yönelik Oyuncu Tutumlarının İncelenmesi" amacıyla hazırlanmış bilimsel nitelikte bir araştırma çalışmasıdır. Çalışma, İbn Haldun Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Din Bilimleri Anabilim Dalı öğretim üyelerinden Prof. Dr. Hasan KAPLAN danışmanlığında, araştırmacı Merve Nur ÖZKAN tarafından yürütülmekte olup, ortalama 6 dakika sürmektedir.

- Bu çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Çalışma amacı doğrultusunda, bir anket araştırması yapılarak sizden veriler toplanacaktır.
- İsminizi yazmak veya kimliğinizi ortaya çıkaracak bir bilgi verme zorunluluğu yoktur.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, bilimsel amaçlar dışında kullanılmayacaktır.
- Katılımınız sırasında herhangi bir rahatsızlık hissetmeniz durumunda yanıtlamayı dilediğiniz zaman sonlandırabilirsiniz. Anketten ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacaktır.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkında sorularınızı/düşüncelerinizi aşağıda belirtilen iletişim adresinden yöneltebilirsiniz.

Araştırmacı

Adı Soyadı: Merve Nur ÖZKAN

E-posta:



## EK C

### ANKET FORMU

#### 1) Demografik Bilgiler

1- Cinsiyetiniz

Kadın  Erkek

2- Yaşınız

14-18  19-34  35-44  45-54  55-64

3- Medeni Durumunuz

Evli  Bekâr

4- Yaşamınızın çoğunu geçirdiğiniz yer neresidir?

Köy/Kasaba  İlçe  Şehir  Büyükşehir

5- Aşağıdaki seçeneklerden hangisi size uygundur?

Düzenli bir işim var.  Yarı zamanlı çalışıyorum.  Öğrenciyim.  Emekliyim.

Çalışmıyorum.

6-Eğitim Durumunuz?

İlkokul  Ortaokul  Lise  Ön Lisans  Lisans  Yüksek Lisans  Doktora

7- Aşağıdaki ifadelerden hangisi sizin düşünce ve tercihinize en uygun olanıdır?  
(Yanıtlanması isteğe bağlı bir sorudur.)

Din benim için oldukça önemlidir.

Dini biraz önemserim.

İnançlıyım ama din ve dindarlıkla pek ilgilenmem.

Benim için maneviyat dindar olmaktan daha önemlidir.

Din benim için önceliği olan bir konu değildir.

8- Dijital oyun oynar mısınız?

Evet  Hayır

#### 2) Dijital Oyunlara İlişkin Sorular

9- Kendinizi hangi tip oyuncu olarak tanımlarsınız?

Oyun dünyasına yeni atılmış, kolay seviyede oyunları oynayan oyuncu

Bir ya da iki tür oyunu kısa süreli ve ara sıra oynayan oyuncu (Casual Gamer)

() Birçok türdeki oyunu uzun süre emek vererek, günlük hayatının önemli bir kısmını oyunda geçiren, dijital oyun kültürüne sahip, oyun oynama hayranı olan oyuncu

() Oyun içerisinde kaybetmekten hoşlanmayan, oyunları kazanmak için zor seviyelerde oynayan ve ödülleri kazanmayı hedefleyen, bunun için önemli bir zamanını oyunda geçiren hırslı oyuncu

10- Dijital oyunlarda, gerçek hayatta da yer alan kutsal değerlerle (hilal, haç gibi dini semboller; cami, kilise gibi mekânlar, dini liderler vb.) ne sıklıkla karşılaşılıyorsunuz?

Her zaman

Çoğunlukla

Ara sıra

Nadiren

Hiçbir zaman

11- Dijital oyun içerisinde, hayatınızda daha önce karşılaşmadığınız kutsal öğelerle (kutsalı anımsatan semboller, mekânlar, liderler, eşyalar, oyun kuralları vb.) ne sıklıkla karşılaşılıyorsunuz?

Her zaman

Çoğunlukla

Ara sıra

Nadiren

Hiçbir zaman

12- Size göre aşağıdaki görsellerden hangisi veya hangileri kutsal/kutsalı anımsatan içeriğe sahiptir?





## EK D

DİJİTAL OYUNLARDAKİ KUTSAL ÖGELERE YÖNELİK OYUNCU  
TUTUMLARI ÖLÇEĞİ (DOKOTÖ)(Kesinlikle Katılıyorum=5, Katılıyorum=4, Fikrim Yok=3, Katılmıyorum=2,  
Kesinlikle Katılmıyorum=1)

Madde		Kesinlikle Katılıyorum	Katılmıyorum	Fikrim Yok	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
	<b>Olumlu Tutumlar</b>					
1	Dijital oyunların hikâye, karakter, mekân ve sembollerinde kutsalın olması ilgimi çeker.					
2	Dijital oyunların kutsal öğeler içermesi oyunda daha iyi zaman geçirmemi sağlar.					
3	Dijital oyunlarda yer alan kutsal öğeler oyuna daha fazla anlam katar.					
4	Dijital oyunlardaki kutsal öğeler, oyundaki zorlu etapları geçerken mücadele isteğimi artırır.					
5	Dijital oyunlarda yer alan kutsal öğeler oyunda daha fazla bütünleşmemi sağlar.					
6	Bazı dijital oyunlarda, kutsal güce sahip karakterlerle oynamak kendimi güçlü hissettirir.					
7	Dijital oyunlar aracılığıyla ilk kez karşılaştığım bazı kutsal öğelerin gerçek hayatta da olmasını isterim.					
8	Dijital oyunlarda öldükten/yaralandıktan sonra, bir Tanrı tarafından diriltilmek/iyileştirilmek bana güç verir.					
9	Dijital oyunlarda yer verilen kutsal öğelere dikkatimi vererek (keşfederek) oyunu oynarım.					
10	Dijital oyunlarda inancım dışında kutsal öğelerin yer alması, diğer inançlara hoşgörümü artırır.					
	<b>Olumsuz Tutumlar</b>					
11	Dijital oyunlarda herhangi bir kutsal öge yer alırsa, oyunu oynamayı bırakırım.					
12	Dijital oyunlarda, gerçek hayatta var olan dini inançlarla uyum olmayan oyun içi kutsal öğeler beni rahatsız eder.					
13	Dijital oyunlarda, dini inancımınla örtüşmeyen kutsal öğelerle karşılaşınca oyuna devam etmem.					
14	Dijital oyunlarda yer alan bazı kutsal öğeler, gerilmeme neden olur.					
15	Dijital oyunlarda, bazen oyunun sunduğu seçenekler ve dini inancımın ahlakı değerlerim arasında ikilemde kalırım.					

## ÖZGEÇMİŞ

Ad ve Soyad:

Merve Nur ÖZKAN

İletişim Bilgileri:

E-posta: xxxxxxxxxxxx@gmail.com

Eğitim:

2019 - 2022	Din Bilimleri Tezli Yüksek Lisans (%30 İngilizce), İbn Haldun Üniversitesi, İstanbul
2012 – 2017	İlahiyat Lisans, Süleyman Demirel Üniversitesi, Isparta

Yayımlar:

1. Özkan, M. N. (2021, Aralık). Medeniyet ve Cemiyet Harmanı: İslâm Şehirleri (7-19.Yüzyıl). Türkiye İlahiyat Araştırmaları Dergisi, 5(2), 404-428.  
doi:doi.org/10.32711/tiad.1013903