



Video Oyunları ve Radikalleşme: İslam Dinini İstismar Eden Terör Örgütleri Özelinde Terör ve Propaganda Analizi

Video Oyunları ve Radikalleşme: İslam Dinini İstismar Eden Terör Örgütleri Özelinde Terör ve Propaganda Analizi^[1]

Batuhan ORUÇ

GİRİŞ

Uluslararası ilişkiler literatüründe terörizm ve radikalleşme ile ilgili birçok araştırma ve çalışma bulunmaktadır. Soğuk Savaş dönemi sonrası ideolojik rekabetlerin yerini etnik ve dini toplumların oluşturduğu rekabetlerin almasıyla birlikte terör küreselleşmeye başlayıp sınır ötesi boyuta ulaşmıştır; bu bağlamda da uluslararası ilişkiler literatüründeki çalışmaların sayısı artmıştır. Akademik düzeyin yanı sıra uluslararası örgütler ve devletler de her yıl terör ile mücadele gündemi belirleyerek yol haritası çizip bireylerin ve toplumların radikalleşmesi ile mücadele vermektedir. Sınırları aşan ve uluslararası aktörlerin varlığını tehdit eden terörle mücadele için de küresel iş birliği gerekmektedir. Dolayısıyla devletlerin, toplumların ve bireylerin varlığını doğrudan tehdit eden terör gruplarının araştırılması, radikalleşmeyi azaltmak ve hatta önlemek için çalışmalar yapılması kaçınılmazdır. Özellikle günümüzde terörizmin dördüncü dalgasının, diğer bir deyişle din temelli terör dalgasının etkileri hissedildiği için İslami terör gruplarının faaliyetleri göz ardı edilememektedir.^[1] Terörle mücadele çalışmalarını sadece sahada çatışma çözümü olarak algılanmamalıdır zira terörist grupların çoğu alanda bireylerin ve toplumların radikalleşmesi için faaliyet gösterdikleri bilinmektedir. Örneğin bireylerin etnik ve dini kimlikleri, ideolojilerine bağlılık oranları, maruz kaldıkları propagandalar ve sosyal çevrelerine kadar birçok faktörün bireylerin ve toplumların radikalleşmesinde etken olduğu anlaşılmaktadır.^[2]

Terörle mücadele edebilmek adına bu faktörlerin iyi bir şekilde analiz edilmesi gerekmektedir. Radikalleşme nedenleri geniş bir yelpazeye yayılmakta olup, hangi nedenlerin duyguları aşırı şekilde daha çok harekete geçirdiği ve hangi nedenlerin radikalleşme yolunda süreci hızlandırdığını saptamak önemlidir. Bu nedenler arasında teknolojinin gelişiminin ve yaygınlaşmasının büyük payı vardır. Teknolojiye ulaşımın kolay ve uygun maliyetli olması küresel tüketim yol açmakta ve radikalleşme etkenleri arasında önemli bir yere sahip olmasına olarak tanınmaktadır. Dijital ortamda video oyunu oynayan bireylerin her sene artış göstermesiyle video oyunlarının (*bilgisayar oyunları, konsol oyunları ve mobil oyunları*) önemi de her geçen gün daha da artmaktadır. 2014 yılında dünya genelinde video oyuncusu sayısı 1.815 milyarken 2021 yılına geldiğimizde bu sayının kümülatif bir artış göstererek 2.725 milyar olduğu görülmektedir.^[3] Dünya nüfusunun 7.842 milyar olmasıyla beraber^[4] video oyuncusu sayısı dünya nüfusuna oranla neredeyse 1/3'tür. Bu bilgiler video oyunlarının gerçekten göz ardı edilemeyecek kadar büyük kitlelere ulaşması anlamına gelmektedir.

Bu makale video oyunları, radikalleşme ve terörizm arasındaki bağlantıları incelemek ve radikalleşme sebepleri arasında video oyunlarının da eklenebilme ihtimalini tartışmaktadır. Bu ihtimal ayrıca İslami terörist grupların video oyunlarını propaganda aracı olarak kullanma dahilinde ele alınacaktır. Makalenin amacı ise video oyunlarının bir propaganda aracına dönüşmesinin mümkün olup olmadığını saptamak ve izlenebilecek yolları analiz edip tartışmaktır. İlk olarak video oyunlarının radikalleşme ile bağlantısı, bireylerin video oyunları aracılığıyla radikalleşme ihtimali ve İslami terör grupları tarafından bu video oyunlarının propaganda aracı olarak istismar edilme potansiyeli tartışılmıştır. Haberlerden örneklere yer verilmiş ve terör gruplarının video oyunlarını bir araca nasıl dönüştürdüğünden bahsedilmiştir. Sonuç kısmında ise bulgular karşılaştırılmış, video oyunlarının İslami terör grupları tarafından propaganda aracı olarak kullanılmasını önlemek için devletler ve uluslararası örgütler tarafından alınabilecek tedbirler tartışılmıştır.

1. Video Oyuncusundan Radikale Dönüşüm

Bireylerin video oyunları iyi hissetmek ve günlük streslerinden kurtulmak için oynaması bu oyunların insan üzerinde sadece pozitif etkileri olduğu anlamına gelmemektedir. Özellikle günümüzde şiddet içerikli video oyunlarının sonucu olarak bireylerde agresif duygular, fizyolojik uyanılma, agresif bir kişiliğe ve bilişe sahip olma gibi etkileri her geçen gün daha da artabilen değişimler gözlemlenmektedir.^[5] Bir başka araştırmaya göre de günde iki saatten fazla şiddet içerikli video oyunları oynayan bireylerin, günde iki saatten az şiddet içermeyen video oyunları oynayan bireylere kıyasla depresyona daha yakın olduğu sonucu ortaya konulmuştur.^[6] Özetle bireyin maruz kaldığı çoğu faktör gibi video oyunlarının da pozitif olduğu kadar kötü/yan etkileri vardır ve bu etkilerin bireyin psikolojisini ve zihin yapısını ne kadar değiştirebileceği araştırmalara konu olmuştur.

Önemli olan bir diğer nokta ise şiddet içeren bu tür video oyunlarının kitlesidir; çünkü bu tür şiddeti barındıran video oyunları araştırmalara konu olması ve gözle görülür bir etki bırakması adına geniş bir kitleye hitap etmek zorundadır. Önemli bir perspektif sunmak amacıyla 2010-2020 yılları arası son 10 senelik bir zaman diliminde dünya üzerinde en çok satan video oyunlarına bakıldığında ilk 10 video oyununun 7'sini şiddet içeren video oyunlarının oluşturduğu görülmektedir.^[7] Dolayısıyla, bireylerin psikolojisinde olumsuz etki bırakacak video oyunlarının böylesine geniş bir kitleye hitap etmesi bu etkilerin kimi bireylerde en üst noktaya çıkma ihtimalini artırmaktadır.

a. Sanal Dünya ve Sanal Duygular

Video oyunlarının bireyleri nasıl bu kadar etkilediği sorusuna verilebilecek en önemli cevaplardan biri de video oyunlarının, bireylerin kontrol ettiği sanal karakterle bağ kurmasını, empati yapmasını ve benzer duyguları hissetmesini sağlayabilesidir. Video oyuncuları sanal dünyada kontrol ettikleri baş kahramanın yerine kendilerini koymakta ve onun hikayesine tank olmaktadır. Video oyunu esnasında sanal karakterin hissettiği öfke, hüznün ve neşe gibi duyguları video oyunlarının da oynadıkları süre boyunca hissetmektedir. Dolayısıyla daha önce de belirttiği üzere bireyler hali hazırda video oyunu oynamak için çok uzun zaman geçirmektedirken video oyunlarının bir noktada duyguları tetiklemeyi de hedef aldığı göz önünde bulundurulmak faydalı olacaktır. Şiddet içeren video oyunları özelinde ise uzun vadeli bu tür video oyunları oynamak bireylerin zihnindeki saldırgan düşüncelerin daha çok harekete geçmesini ve bireylerin hafızasında saldırgan anıların daha fazla yer etmesini sağlamaktadır.^[8] Bu noktada sanal karakterlerle kurulan bağın yarattığı tehlike, bu bağın bireylerin zihinlerindeki ve duygularındaki etki ile doğru oranda artmaktadır.

Afganistan'ın başkenti Kabil'de yaşayan Sharifi adındaki bir genç "*PlayerUnknown's Battlegrounds*" (PUBG) adlı çevrimiçi silahlı çatışma oyununu oynadığı zaman dış dünyayı tamamen unuttuğunu söylemektedir.[9] Sharifi'nin bu ifadesi aslında video oyunlarının rızaya dayalı olarak ne kadar ciddi ölçüde bireylerin hayatlarının bir parçası haline gelebileceğinin göstergesidir. Afganistan'da yaşanan silahlı çatışmalar ve terör saldırılarından kendilerini soyutlamak isteyen Afgan gençlerin bu tür video oyunlarına yöneldiğini belirtmektedir.[10] Bu makalenin daha önce de belirttiği üzere bireylerin günlük hayatlarındaki sıkıntılardan ve streslerinden kurtulmak için video oyunlarına yönelmesi gayet olağan bir durumdur. Öte yandan, Afgan gençlerin durumuna derinlemesine bakıldığında aslında ilginç bir ikilem görülmektedir: Afgan gençler terörden ve çatışmadan kaçmak için yine çatışma ve şiddet içerikli video oyunlarına yönelmekte ve bu tür video oyunlarına uzun süreler ayırmaktadır. Gerçek şiddetten sanal şiddete kaçmaları ilk bakışta masum gibi görünse de sanal şiddete uzunca süre kendi rızalarıyla maruz kalmaları onları bir döngü içerisine hapsedmektedir.

Tehlikeli olan bir diğer nokta ise baş kahramanın "dostu" ve "düşmanı" olarak gösterilen karakterler, video oyunu oynayan bireyler tarafından da bilinçaltında genellikle dost ve düşman olarak değerlendirilmektedir, zaten video oyunlarının bir noktada amacı da bu hissiyatı verebilmektir. Bu durum "düşman" ve "dost" addedilen karakterlerin yapısal özelliklerini öne çıkarmakta ve bireylerin ön yargılara sahip olmasını sağlayabilmektedir. Örneğin dost karakterin Hristiyan kimliği, düşman karakterin ise Müslüman kimliği öne çıktığı takdirde bu durum bireylerde din temelli ön yargılara yol açabilmektedir. Bu tür sanal karakterlerle bağ kuran video oyuncuların da zaman içerisinde video oyunları yüzünden sanal duygulara kapılabilmekte ve bu duyguların gerçek hayatta bir karşılığı varmış gibi hareket edebilmektedirler. Video oyunlarının bireylere bu şekilde dolaylı yoldan belirli bir dini grup veya bir toplum hakkında yüzeyel fikirler vermesi bireyin duygu ve düşünceleri açısından aşırı yanıltıcı olabilmektedir. Bireylerin kendilerini video oyunlarının içine "hapsedmeleri", bu oyunlar vastasıyla dünyadan kopuk bir şekilde duygu ve düşüncelerinin şekillenmesi açısından riskli bir zemin oluşturmaktadır.

b. Video Oyuncusu Teröristler: Yeni Zelanda ve Norveç

Video oyunlarının çoğunluğunu doğaları gereği gerçekçi olup bireyleri içine çekmesinin ve içinde var olan sanal dünyanın bir parçası haline getirmesinin iyi olduğu kadar kötü yanları da vardır. Önem arz eden konu ise böylesine riskli bir zemine sahip olan video oyunlarının bireyleri gerçekten radikalleştirdiğine ya da terör eylemleri için bir araca dönüştüğüne dair vakaların olup olmadığıdır. Bu noktada 2019 yılında Yeni Zelanda'da meydana gelen ve gündemi uzun süre etkileyen terör saldırısı ile 2011 yılında Norveç'te gerçekleşen terör saldırısı, video oyunlarının istisması ile ilgili ipucu vermektedir.

Yeni Zelanda'da 2019 yılının Mart ayında Brenton Tarrant isimli terörist Facebook'ta kafasına taktığı kamera ile canlı yayın yaparak iki adet camiye girip otomatik silahlarla insanlara ateş açmış ve bu katliamda 49 kişi yaşamını yitirmiştir.[11] İnsanlar bu katliamı canlı olarak Facebook platformu üzerinden izlemiştir. Teröristin canlı yayın açmasının temel sebebi ise eş zamanlı birçok insana ulaşma ve kendi propagandasını yapma arzusudur. Teröristin bu denli radikalleşmesine ve Müslümanları hedef almasına sebebiyet veren birçok faktör verilere dayandırılarak analiz edilebilmektedir. Bu faktörden birisi de teröristin video oyuncusu kimliğinin olup olmadığı sorusudur. Özellikle Yeni Zelanda'daki saldırıyı gerçekleştiren teröristin saldırdan dakikalar öncesinde yayınladığı yazılarda kendisini "*hırslı bir video oyuncusu*" (an avid video game player)[12] olarak tarif etmesi aslında video oyunlarının ve terörizmin günümüzde nasıl iç içe geçtiğini göstermektedir. Teröristin ailesi de paralel bir beyanda bulunmuş ve kendisinin tam bir video oyunu bağımlısı olduğunu belirtmişlerdir.[13] Video oyunlarında üzerine düşünülmeden sanal karakterlere ithaf edilen dini ve etnik özelliklerin yanında, video oyunlarının içerdiği orantısız şiddet unsurları video oyuncular tarafından Yeni Zelanda örneği gibi gerçek hayata taşınma tehlikesi barındırmaktadır. Günün sonunda bu katliamı gerçekleştiren teröristin "video oyuncusu kimliğine" sahip olduğunu söylemek mümkündür.

Yaşanan bu saldırının gözden kaçan bir tarafı da katliamın canlı yayınlandığı esnada ortaya çıkmıştır. Saldırı Facebook'ta canlı yayınlanırken aynı zamanda arkadaşları tarafından yayına yapılan ilk yorumlardan biri "*En yüksek puanı elde et*"[14] ifadesidir. Bu yorumu yapan bireyin algısı dahilinde, öldürülen masum insanların aslında insandışlaştığı (dehumanization) ve tıpkı sanal karakterlemiş gibi değersiz görüldüğü ortaya çıkmaktadır. Teröristi bir video oyununun baş kahramanı ve masum insanları da öldürülüp üzerinden puan kazanılması gereken düşmanlar olarak algılamıştır. Bu ifadenin bir diğer sebebi ise yayının türüdür; çünkü teröristin kafasındaki kamera ile yapılan yayının bugün günümüzde en popüler video oyunu tarzlarından biri olan "*Birinci Şahıs Nişancı*" (First Person Shooter/FPS) ile birebir aynı olmasıdır. En yüksek puanı elde etmek ile ilgili kullanılan ifade aynı zamanda bu benzerliğe bir atıftır. Yayında teröristin sadece boyundan aşağısı ve gözüyle gördüğü alan görünmektedir, bir nevi teröristin gözünden bakma hissiyatı vermektedir. Birinci Şahıs Nişancı video oyunu türünde de aynı şekilde sanal karakterin yüzü görünmemekte, sadece bedeni ve elleri görünmektedir; kısacası karakterin görüşi açısından birinci şahıs bir deneyim sunulmaktadır. Böylelikle aslında bir terör eylemine karşınmasalar dahi, video oyuncuların radikalleşebilmekte ve bu tür yollarla terörü destekleyebilmektedir.

Video oyunları ve terör saldırıları arasındaki köprü sadece Yeni Zelanda örneğine dayanmamaktadır. Aşırı sağcı Anders Behring Breivik, 2011 yılında Norveç'te bir kamp alanına polis kılığında gelerek orada kamp yapan 13-25 yaş arası solcu gençleri bir araya toplayıp, üstlerine otomatik silaha ateş açmış ve bu katliam sonucu 92 kişi hayatını kaybetmiştir.[15] Katliamı gerçekleştiren terörist Breivik'in mahkemedeki ifadeleri olayı bambaşka bir boyuta taşımıştır. Breivik mahkemede, eylemi planlarken "*Call of Duty*" adlı Birinci Şahıs Nişancı türü askeri aksiyon oyunu ile hedef vurma konusunda pratik yaptığını belirtmiştir.[16] Bu ifade açık bir şekilde video oyunlarının artık eylemlerden önce pratik yapılabilecek kadar işlevsel ve radikal bireylere yardımcı bir unsur olabileceğinin göstergesidir. Ayrıca bu eylemin 2011 yılında gerçekleştiğini belirtmek önemlidir; çünkü 10 sene boyunca teknoloji daha da gelişmiş, piyasaya daha gerçekçi ve duygular hedef alan video oyunları sürülmüştür. Daha önce bahsedilen video oyunlarının gitgide gerçekçi bir yapıda tasarlanması stratejisi, zaman içerisinde radikalleşmekte olan bireylerin bu özelliği terör saldırılarını planlamak için de kullanabilmesi anlamına gelmektedir. Bu sayede Breivik adlı terörist, aslında evinde bir koltuğa oturup yapacağı eylemi taklit etmeyi başarmıştır. Eylemden önce video oyunları ile pratik yaptığını beyan etmekle birlikte; terörist, günde 16 saat kadar video oyunu oynadığını da eklemiştir.[17] Bireylerin her sene gitmişçe artan video oyunu oynama sürelerinin bu denli uç noktalara sıçraması, video oyunlarına bağımlı olmaları, dünyadan kopmaları ve video oyunlarının artık doğrudan terör eylemlerinin planlanmasında kullanılabilmesi radikalleşmelerinde önemli bir rol oynayabilmektedir.

Teröristlerin ve radikal bireylerin gerçekte tam olarak nasıl, ne ile ve hangi koşullarda radikalleştiklerinin nokta atışı şeklinde bulunup tespit edilmesi günümüz teknolojisi ve şartları ile mümkün görünmemektedir. Bununla beraber yalnızca tek bir faktörün bireyleri radikalleştirdiğini söylemek de doğru değildir. Buna rağmen hangi etmenlerin radikalleşme sürecine katkı sağladığı birtakım kantırlara ortaya koyulabilmektedir. Bu örneklerle görülmektedir ki video oyunları, kişilerin radikalleşme sürecinde ve terör eylemlerinde tıpkı sosyal medya gibi tetikleyici bir rol oynayabilmektedir.

2. İslami Terör Gruplarının Video Oyunları Kapsamında Propaganda Stratejileri

Tarih boyunca bağlamlar değişmiş ve bu değişken bağlam sonucu terörizm de farklı amaçlar ve stratejiler ile kendisini yenilemiştir. Bu yenilemenin sonucunda amaçları ve stratejileri bakımından geri kalan terör grupları ömrünü doldurmuş, ortaya yeni terör grupları çıkmıştır. David C. Rapoport'un modern terörizmin ilk 4 dalgasını analiz etmesi sonucu kronolojik sırayla "*anarşist oluşumların yarattığı dalga*", "*sömürgecilik karşıtı dalga*", "*etnik kimliklerin öne çıktığı yeni sol dalga*" ve "*din temelli dalga*" olarak terörizmin dönemlerinden bahsetmek mümkündür.[18]

Günümüzde aktifliğini koruyan din temelli terör dalgasının merkezinde ise İslam bulunmaktadır. 1979 yılında İran İslam Devrimi'nin gerçekleşmesi ve Ayetullah Humeyni'nin İslam'da sınırlı olmadığını belirtmesi, günümüze kadar gelen din temelli terör dalgasının başlamasında ve İslam'ın bu dalga da önemli rol oynamasında başlıca sebepler olarak gösterilebilmektedir.[19] Dolayısıyla, günümüzde aktif faaliyet gösteren İslami terör gruplarının bugünkü bağlama ayak uydurabilmesi açısından teknolojiyi ve diğer imkanları önceki dalgalara mensup terör örgütlerinden daha etkili kullanması beklenmektedir. Terör dalgaları arasında bir kıyaslama yapılacak olursa; din temelli terör gruplarının (özellikle İslami terör gruplarının) teknoloji ile aslında daha iç içe olduğunu ve eylemlerinden propaganda stratejilerine kadar birçok alanda teknolojiyi aktif şekilde kullandıklarını söylemek mümkündür. Bunun sebebi hem teknolojinin gelişip yaygınlaştığı bir döneme denk gelmeleri hem de teknolojik gelişmeleri takip edip kullanabilmeleridir.

Video oyunlarının çok fazla yaygın olması, bireylerin hayatını etkileyebilmesi ve radikalleşme potansiyeli yaratması göz önüne alındığında İslami terör gruplarının bu potansiyeli kullanarak kullanmadığını, kullanıyorsa nasıl kullandığını tartışmak önem arz etmektedir. Eğlence sektörünün en büyük kanadından ciddi bir güvenlik açığına dönüşen video oyunları aslında farklı yöntemlerle İslami terör örgütlerinin propaganda stratejilerinde yer almaktadır. Günümüzde teknolojiyi kullanan ve video oyunlarını propaganda aracına dönüştürme konusunda strateji oluşturan başlıca İslami terör örgütleri IŞİD, El-Kaide ve Hizbullah'tır. Özellikle IŞİD'in "*Cihad 3.0*" adını verdiği sosyal medyadan video oyunlarına kadar geniş bir teknoloji yelpazesine yayılan propaganda stratejisi,[20] günümüzde İslami terör örgütlerinin video oyunlarının yarattığı etkileri istismar etmesine bir kanıt olarak sunulabilmektedir. Bu doğrultuda oluşturulan propaganda stratejileri; oyunlaştırma yöntemi, video oyunlarını manipüle etme yöntemi ve yeni bir video oyunu üretme yöntemi olarak 3 farklı kategoriye ayrılmaktadır. Bu 3 alt grup kendi aralarında birbirlerine oyunlaştırma yöntemi açısından bağlı olmakla beraber ayrıt edici özellikler de taşımaktadır.

a. Terörü Oyunlaştırmak

Oyunlaştırma, İslami terör gruplarının günümüzde başvurduğu yegane propaganda stratejilerinden birisidir; çünkü terör eylemleri esnasında kurbanların, tıpkı bireylerin oynadığı video oyunlarındaki sanal karakterler gibi içi boş, değersiz ve düşman olarak resmedilmesi amaçlanmaktadır. Böylelikle terör gruplarının gerçekleştirdiği insanlık dışı eylemlerin ahlaki temellerden kopartılması ve bir "*video oyununa*" indirgenmesi söz konusudur. Ayrıca oyunlaştırma, İslami terör örgütlerinin "kutsal" amaçları için motivasyon kaynağı ve örgütlerin hedef kitleleri olan gençlerin de ilgisini çekmesi için pratik bir yöntem olarak kullanılmaktadır. Oyunlaştırma yönteminin en etkili yöntemlerden biri olmasının yanı sıra, diğer iki propaganda stratejisi de (video oyunlarını manipüle etme yöntemi ve yeni bir video oyunu üretme) bir noktada oyunlaştırmayı içermektedir.

Oyunlaştırma kavramına terör eylemleri açısından baktığımızda kullanılan yöntemlerin benzer özellikler taşıdığını görmek mümkündür. Tıpkı Yeni Zelanda örneğinde olduğu gibi teröristler Birinci

Şahis Nişancı video oyunlarının sembolik özelliği olan göz hizası kamera açısıyla eylemlerini kayda almaktadır.[21] Bu tür görüntüler çoğu video oyununun ekrana yansıttığı kamera açısıyla aynıdır ve izleyenlerin sanki video oyunu oynuyorlarmış gibi olaylara şahit olması istenmektedir. Bu sayede eylem bir video oyununa, kurbanlar sanal karakterlere ve terörist de bir video oyuncusuna dönüşmektedir. Bu durum tam tersi yönde de aynı etkiyi verebilmektedir. Örneğin İslami terör örgütlerinin propagandalarında kullandıkları video oyunlarının neredeyse tamamı Birinci Şahis Nişancı türündedir; tıpkı kayda alınan eylemler gibi video oyunlarında da amaç böyle bir kamera açısıyla bireylere olabildiğince gerçekçi bir deneyim sunmaktır.

İŞİD, 2016 yılında Feluce'de Irak Ordusu'na karşı gerçekleştirdiği saldırıyı tıpkı Birinci Şahis Nişancı video oyunu gibi bir militanın kafasına takılan kamera ile kaydetmiştir; bu kayıtları aynı şekilde bir video oyunu kurgusuna benzer şekilde düzenleyip internete yayınlamıştır.[22] İŞİD'in bu şekilde bir yöntem izlemesinin sebebi bu saldırı ile ilgili haberlere ulaşacak bireylerin görüntülere oyunlaştırma yöntemi üzerinden erişmesidir. Video oyunu kurgusu ile hazırlanan bu tür görüntüler izleyici kitesine aslında İslami terör örgütlerinin gerçekleştirdiği eylemlerin o kadar da uzak ve uç noktada olmadığını hissettirmektedir; çünkü bireylerin izledikleri eylem görüntüleri çekim tekniği ve kurgu dolayısıyla video oyunlarını anımsatmaktadır. Oyunlaştırmanın bir noktada bireylerin davranışını değiştirdiği[23] göz önünde bulundurulduğunda, İslami terör gruplarının bu davranış değişikliğini hedeflemesi olası bir ihtimaldir.

Oyunlaştırma kavramı tıpkı oyun motiflerinin oyun dışı bağlama entegre edilmesi gibi oyun dışı bağlamın oyuna entegre edilmesiyle de gerçekleşebilmektedir. Önceki El-Kaide lideri Usame bin Ladin'in kitaplığından çıkan bir video oyunu buna örnek olarak gösterilebilmektedir. ABD'nin 2011 yılında yürüttüğü operasyon sonucu Usame bin Ladin'in etkisiz hale getirilmesiyle birlikte kendisine ait birçok belge ABD Millî İstihbarat Başkanlığı Ofisi (Office of the Director of National Intelligence) tarafından internete paylaşılmıştır. Bu paylaşılan dokümanlardan birisi de "Delta Force: Xtreme 2" adlı Birinci Şahis Nişancı türündeki video oyununa ait bir rehberdir.[24] Bu rehberin bulunmasıyla birlikte bin Ladin'in video oyunları oynayıp oynamadığı da tartışma konusu olmuştur. Her ne kadar bu video oyunu, kalitesiz ve oynanması zevksiz olarak değerlendirilse de asıl dikkat çekici nokta El-Kaide liderinin bu video oyununu tıpkı Norveç'te katliam yapan Anders Behring Breivik gibi pratik yapma amacıyla kullandığına dair iddialardır.[25] Bu durum oyun dışı motiflerin oyunun içine entegre edilmesine güzel bir örnek teşkil etmektedir. Böylelikle tamamen gerçekçi bir tecrübe sunmasına rağmen El-Kaide militanları bu video oyunu aracılığıyla daha ucuz ve pratik bir şekilde talim yapabilmişlerdir.

b. Video Oyunlarını Manipüle Etmek

Günümüzde artık piyasaya sürülen birçok video oyunu bireyler tarafından birtakım özellikleri değiştirilerek internete tekrardan sürülebilme, değiştirilen özellikler paylaşılabilme veya var olan bir video oyunu için yeni içerikler üretilebilme mümkündür. Buna "modifikasyon" kelimesinden türemiş bir terim olan "modlama" denmektedir.[26] İslami terör örgütlerinin teknoloji ile yakın bağı sayesinde video oyunlarının birtakım özelliklerinin İslami terör örgütleri tarafından değiştirilmesi, yani modifikasyona uğraması da mümkün hale gelmiştir. Böylelikle İslami terör örgütleri birçok kullanıcıya erişen video oyunları aracılığıyla kendilerini tanıtabilmekte, bayraklarını ekleyebilmekte ve terör eylemlerine benzer içerikler oluşturabilmektedirler.

İslami terör örgütleri bu sayede özellikle rağbet gören meşhur video oyunları birçok şekilde manipüle etmekte ve propagandalarında hedef kitle olarak benimsenen genç kesime çok kolay bir şekilde ulaşabilmektedir. En bilinen örneklerden birisi İŞİD'in "GTA V" adlı meşhur aksiyona dayalı video oyununu değiştirerek "Salil al-Sawarimi" (Kılıçların Sesi) adlı bir oyun ortaya çıkarmıştır.[27] Video oyununa dair yayımlanan görsellerde İŞİD'in marşı "Salil al-Sawarim" çalmakta ve video oyununun içinde tıpkı gerçek hayatta uyguladıkları eylemler gerçekleşmektedir; İŞİD'in sanal militanları polislerle ateş etmekte ve konvoyları bomba ile patlatmaktadır.[28] Ayrıca bugün bile bu oyuna dair görüntüler ve oyunun dosyaları internete erişebilir durumdadır; meşhur bir video oyunundan türettiği için çok sayıda bireyin bu oyunu oynadığını gösteren videolar da ulaşılabilir durumdadır. Özellikle böylesine meşhur video oyunlarının tercih edilmesinin 2 sebebi vardır. İlk olarak daha önce de belirtildiği gibi en çok oynanan video oyunlarının çoğu aksiyon, savaş, şiddet ve çatışma içerdiğinden İslami terör örgütlerinin propagandasına uygun haldedir. İkincisi ise İslami terör örgütleri bu tür video oyunlarının ününü kullanmakta ve özellikle Batı'da hedeflenen genç kesime bu tür video oyunları sayesinde ulaşabilmektedir.

Bir diğer örnek ise El-Kaide terör örgütünün "Quest for Saddam" (Saddam'ı Arayış) adlı video oyununu modifikasyonlarla değiştirip "Quest for Bush" (Bush'u Arayış) adında bir video oyunu üretmeleridir.[29] "Saddam'ı Arayış" video oyununda amaç iyi eğitilmiş bir asker olarak dönemin Irak Cumhurbaşkanı Saddam Hüseyin'i yakalamak ve öldürmektir. İşin ilginç yanı "Saddam'ı Arayış" adlı video oyunu 2003 yılında Jesse Petrilla adında Amerikalı bir genç tarafından piyasaya sürülmüştür;[30] Petrilla, yıllar sonra 2014 senesinde Cumhuriyetçi Parti'den aday olmuştur.[31] 11 Eylül saldırıları sonrası George W. Bush'un "Terörizmle Savaş" politikası sonucu gerek İslami terör örgütleriyle bir "savaşa" girilmesi, gerekse Irak'ın devlet destekli terörizm ile suçlanması; tansiyonun yükselmesine ve video oyunları sektörünün de bir noktada aşırılaşma eğilimine yol açmıştır. Bu tür siyasi bağlandırlar ve ideolojilerin bu örnek sayesinde aktif video oyunlarına da kolaylıkla şerhayabildiğini söylemek mümkündür; çünkü seneler öncesinde tek bir kişi tarafından yapılan böylesine küçük çaplı bir video oyunu dahi bugüne kadar ulaşmayı başarmıştır.

Buna cevap olarak El-Kaide terör örgütü bu video oyununu değiştirmiş ve eski Amerika Birleşik Devletleri Başkanı George W. Bush'u hedef alan "Bush'u Arayış" adlı video oyununu çıkartmıştır. Elbette bu sefer Saddam Hüseyin'in yerine hedef olarak George W. Bush belirlenmiş, hatta bu video oyununun içinde bulunan bölümlerin isimleri "Bush, Fare Gibi Avlandı", "Amerikalıların Cehennemi" ve "Bush'u Aramak" şeklinde değiştirilmiştir.[32] Video oyununda bireyler çölde askerle çatışan ve Bush'un gizlendiği yere girip onu öldüren bir militanı kontrol etmektedir. Üstelik her iki oyun da (Saddam'ı Arayış ve Bush'u Arayış) Birinci Şahis Nişancı türündedir. Petrilla'nın ürettiği video oyunu ve sonrasında El-Kaide'nin bu video oyununu değiştirmesi aslında çift taraflı bir aşırılaşma eğilimidir; çünkü Petrilla'nın ürettiği oyun dahi bir noktada aşırılaşma eğilimine yol açmıştır. Bugün her iki video oyunu da ulaşılabilir durumdadır ve bireyler bu oyunları oynayıp YouTube gibi video paylaşım platformlarına görüntüleri yüklemektedir; bu durum, henüz terör ile mücadele kapsamında bu iki video oyununa erişimin sınırlandırılmadığını göstermektedir.

c. Yeni Bir Video Oyunu Üretmek: Hizbullah Örneği

Terörün dördüncü dalgasıyla beraber İslami terör örgütlerinin güçlendiğini ve çoğu alanda propaganda stratejisi oluşturacak kapasiteye sahip olduklarını söylemek mümkündür. Bu kapasite onların video oyunları üretmesine de inkân tanımıştır. Yalnızca üretilen oyunları manipüle ederek değil, aynı zamanda kendi oyunlarını da piyasa sürerek genç kesime hitap etmeye çalışmışlardır; çünkü günümüzde video oyunları terör propagandası için yegâne araçlardan biri haline gelmiştir.

Hizbullah'ın video oyunu üretme konusunda diğer İslami terör örgütlerine kıyasla daha aktif olduğu bir gerçektir. İlk olarak Hizbullah, 2003 yılında "Special Force" adında bir video oyunu piyasaya sürmüştür.[33] Bu video oyununda Hizbullah tarafından 2000 yılında İsrail Ordusu'na karşı yapılan saldırı tekrar canlandırılmaktadır.[34] Amaç ise gerçek hayata dayanan bir olayın seçilip sanal dünyaya aktarılması vasıtasıyla bireyleri de bu olayın bir parçası haline getirmek ve propagandaya maruz bırakmaktır. Dikkat çekilen nokta ise Hizbullah bu video oyununu piyasa sürmekle kalmamış, ardından da 2007 yılında devam niteliği taşıyan "Special Force 2: Tale of The Truthful Pledge" video oyununu piyasaya sürmüştür.[35] Tıpkı gerçek hayatta yaşanan olayların devamı niteliğinde olan bu video oyunu, 2006 senesinde Hizbullah ve İsrail arasında gerçekleşen Lübnan Savaşı'nı konu almaktadır.[36] Uzun yıllar boyunca Hizbullah ve İsrail arasında devam edecek çatışmanın ve gerginliğin ilk adımı olarak görülen bu savaşın bir video oyununa entegre edilmesi Hizbullah için büyük bir propaganda kaynağı olmuştur; çünkü bugün bile 2006 senesinde meydana gelen savaşın sanal dünyaya yerleştirilmesi sayesinde bireyler savaşı Hizbullah'ın gözünden deneyimleyebilmektedir. Hizbullah'ın böyle bir strateji seçmesi aslında görüldüğü gibi daha tehlikelidir çünkü bahsedilen video oyunlarının piyasaya sürülmesi esnasında Hizbullah ön plana çıkmamaktadır. Bu da bireylerin video oyunları oynarken farkında olmadan propagandaya maruz kalması demektir. İnternette her iki video oyununa dair birçok video ve paylaşım bulunmaktadır. Öte yandan, bu video oyunları da bugün ulaşılabilir durumdadır.

Elbette her iki video oyunu da Birinci Şahis Nişancı türüne göre tasarlanmıştır. Bu sayede bireylerin video oyununu deneyimlerken kontrol ettiği karakteri görememesi sonucu sanal dünyanın içine girmesi daha kolay bir hal almaktadır; çünkü kontrol ettiği sanal karakterin spesifik özellikleri yoktur, sadece sanal karakterin bakış açısıyla oyunu oynamaktadır. Bu durumun sonucunda da her birey kontrol ettiği sanal karaktere farklı anlam ve özellik yükleyebilmektedir; bu da bireylerin karakterle bağ kurmasını kolaylaştıran etkenlerden biridir.

Video oyunlarını değiştirmek, yeni video oyunları üretmek ve yayınlamak her ne kadar zahmetli bir iş gibi görünse de aslında görüldüğü gibi daha basittir. 2003 yılındaki teknolojiye kıyasla bugün her birey evinde kendi oyununu tek başına yapabilecek ve yayınlamak inkânı sahiptir. Örneğin Jesse Petrilla, 2003 yılında "Saddam'ı Arayış" oyununu tek başına üretip piyasaya sürmüştür. Hal böyleyken İslami terör örgütlerinin de bu inkânı kullanması kaçınılmaz bir gerçektir. Önemli hususlardan biri de bahsedilen video oyunlarının günümüzde de ulaşılabilir olması ve internette bu video oyunlarına dair içeriklerin varlığını korumasıdır; böylelikle video oyunları dahilinde bir kez oluşturulan bir propaganda, diğer propaganda türlerine kıyasla uzun ömürlüdür.

SONUÇ

Bu makalenin daha önce bahsettiği Norveç ve Yeni Zelanda örnekleri aslında toplumların neden bilinçlendirilmesi gerektiğini gösteren örneklerdir. Her iki terör saldırısında da video oyunları büyük rol oynamış ve her iki terörist de video oyuncusu olduklarını belirtmişlerdir. Her video oynayan bireye potansiyel terörist veya radikal gözüyle bakılması hali hazırda büyük bir yanlış olurken bunun önüne geçmek için birtakım kamu spotları ya da bilinçlendirme çalışmaları yürütülmelidir. Bunun yanı sıra video oyunları, bireyleri insandışlaştırmak konusunda en etkili öğelerden biri biridir; çünkü teröristler, vicdanlarını rahat tutmak adına, kurbanlarını tıpkı video oyunlarında sanal karakterler gibi içi boş ve değersiz görmektedirler. Dolayısıyla, bireyler sanal dünya ile gerçekler arasındaki çizgiyi çekemediğinde sorunlar baş göstermektedir. Video oyunlarının başlıca amacı oyun oynayan bireyi oradaki sanal dünyanın bir parçası olarak hissettirmek olduğu için aslında bir noktada sanal ve gerçek arasındaki çizgi her geçen gün belirsizleşmektedir.

İslami terör örgütleri, bireylerin video oyunları ile gerçek arasındaki ayrımı yapmalarını engellemek için oyunlaştırma yöntemini kullanmaktadır. Örneğin, Hizbullah'ın yaptığı gibi bir terör saldırısını sanal dünyaya entegre ederek ya da İŞİD'in yaptığı gibi bir terör eylemini video oyunlarını anımsatacak şekilde kaydederek oyunlaştırma yöntemini de propagandalarına dahil etmektedir. Bu tür video oyunlarını oynayan veya görüntülere maruz kalan bireyler, bağlandırlardan haberdar olmadığı için farkında olmadan diğer propagandasının bir parçası olmaktadır. Eğlence sektörünün en önemli parçası olan video oyunları da bu sayede politize olmaktadır ve İslami terör örgütleri bundan faydalanarak dünyanın dört bir yanında propagandalarını yapabilmektedir. Hatta video oyunları tarihte bir savaş alanı görevi de görmüştür; 2003 yılında piyasaya sürülen "Saddam'ı Arayış" video oyununa tepki olarak El-Kaide, aynı oyunu değiştirip "Bush'u Arayış" video oyununu çıkarmıştır. Bu durum göstermektedir ki video oyunları da siyasi, etnik ve dini kavramların gölgesi altında kalabilir. Bugün her iki video oyununun da internette görüntüleri mevcuttur ve oynanabilir durumdadır.

Maalesef, günümüzde bireyleri bilinçlendirme politikalarından ziyade herhangi bir terör eylemi sonrası video oyunlarını günah keçisi olarak göstermek daha yaygın bir tercihtir. Bu tercih aslında hatalı ve zayıf bir politika. İlk akla gelen yöntem olan belirli video oyunlarını yasaklamak veya suçlamak, bireylerin bahsi geçen video oyununa olan ilgisini arttırmaktan başka bir işlev görmez. Bunun nedeni ise böylesine bir yöntemin, bireylerin şiddete ve aşırılığa yönelmesindeki “tek” suçlu olarak video oyunlarını kabul etmesidir. Bunun yerine devletler tarafından toplumu bilinçlendirecek çalışmalar yapılması veya yapılan çalışmalara destek verilmesi daha isabetli bir strateji olacaktır. İstisnai bir durum olarak bu makalede bahsedilen belirli İslami terör örgütlerinin piyasaya sürdüğü oyunlar internet ortamından kaldırılabilir, çünkü seneler öncesinde piyasaya çıkmasına rağmen bugün her bireyin kolaylıkla terör örgütlerinin ürettiği herhangi bir yapıya erişebilmesi, tehlikeli bir durum yaratmaktadır.

Uluslararası örgütlerin de video oyunlarını artık terörle mücadele gündemlerine almaları gerekmektedir; çünkü İslami terör örgütleri zaman içerisinde teknolojiye daha da eğilmekte ve bu imkânı sağladığı her aracı propaganda için kullanmaktadır. Daha önce de bahsedilen İŞİD’in ‘Cihad 3.0’ adını verdiği teknoloji temelli propaganda stratejisi bunun en belirgin örneğidir. Video oyunlarının gelecekte artan teknolojik imkânlar sayesinde daha da tehlikeli bir propaganda aracına dönüşmesini engellemek adına, gündeme alınması ve tıpkı Avrupa Birliği’nin hedeflediği gibi bir dijital dünya odaklı düzenleme getirilmesi büyük önem arz etmektedir. Her ne kadar zaman içerisinde video oyunları ile terörle mücadele hakkında uluslararası projeler^[37] yürütülmüşse de bu projelerin ya kapsamı dar bir alana sınırlanmış, ya da yeterli sayıda bireye ulaşamamıştır. Dolayısıyla, böylesine bir proje için geniş kapsamlı düşünmek ve uluslararası alanda tanıtımını yapmak büyük önem arz etmektedir.

Sonuç olarak video oyunlarının eğlence sektöründe yadsınmaz bir yeri vardır. Dünyanın neredeyse 1/3’ünün video oyunları ile vakit geçirdiği göz önünde bulundurulduğunda iyi ve kötü her türlü potansiyele açık bir olgu haline gelmektedir. Bu makale her ne kadar video oyunlarının terör gruplarına istisnaları ve bireylerdeki aşırı etkilerini ele alsada da iyi yanlarını yok saymak yanlış olur. Bu noktada aslında video oyunları birer ilaç işlevi görmektedir. Bireyler gündelik sıkıntı ve sorunlarından kurtulmak amacıyla video oyunlarına başvurmakta ve psikolojileri için iyi bir etki beklemektedir. Unutulmamalıdır ki, tıpkı ilaçlar gibi video oyunlarının da yan etkileri mevcuttur. Bu yan etkiler, her bireyin bünyesi farklı olduğundan dolayı farklı şekilde tezahür etmektedir. Ağır yan etkiler nasıl ki seyrek ama yine de görülebilir bir durumdaysa, aynı şekilde bireylerin de video oyunları ile radikalleşmesi, seyrek de olsa gözlemlenebilmektedir. Bu noktada tıpkı prospektüs işlevi gören bir proje veya bir kurum aracılığıyla bireylerin bu yan etkiler hakkında bilinçlendirilmesi gerekmektedir.

KAYNAKÇA

Al-Rawi, Ahmed. “Video Games, Terrorism, and ISIS’s Jihad 3.0.”, *Terrorism and Political Violence*, No.4, 2016, ss. 2-7.

Ballopedia. “Jesse Petrilla.”. https://ballotpedia.org/Jesse_Petrilla.

Barclay, Rachel. “Do Video Games Make Kids Saints or Psychopaths and Why Is It So.” *Healthline*, Ekim, 2018. <https://www.healthline.com/health-news/video-games-saints-or-psychopaths-082814#Video-Games.-Aggression-and-Risky-Behavior>.

CNN. “Hezbollah Video Game: War with Israel.”. <https://edition.cnn.com/2007/WORLD/meast/08/16/hezbollah.game.reut/index.html>.

CNN. “Norway’s Breivik Wanted to Kill PM, Other Ministers.”, 19 Nisan 2012. <https://edition.cnn.com/2012/04/19/world/europe/norway-breivik-trial/index.html>.

CNN. “Web Video Game Aim: ‘Kill’ Bush Characters.”, 2006. <http://edition.cnn.com/2006/WORLD/meast/09/18/bush.game/>.

Ebner, Julia. “Dark Ops: Isis, the Far-Right and the Gamification of Terror.”, *Financial Times*, 14 Şubat 2020. <https://www.ft.com/content/bf7b158e-4cc0-11ea-95a0-43d18ec715f5>.

Fung, Brian. “Did Osama Bin Laden Play This Terrible Video Game?”, *The Washington Post*, 20 Mayıs 2015. https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2015/05/20/did-osama-bin-laden-play-this-terrible-video-game/?tid=hpModule_88854bf0-8691-11e2-9d71-f0feafdd1394&hpid=z14.

Gibbons-Neff, Thomas., Fatima Faizi. “I Forget About the World! Afghan Youth Find Escape in a Video Game.”, *The New York Times*, Kasım, 2020. <https://www.nytimes.com/2020/11/23/world/asia/afghanistan-video-games-pubg-playerunknown-battlegrounds.html?searchResultPosition=1>.

Gilbert, Nestor. “Number of Gamers Worldwide 2020/2021: Demographics, Statistics, and Predictions.”, *Finances Online*, Aralık, 2020. <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>.

Greenwald, Will. “Bin Laden Might Have Trained Terrorists With a Video Game.”, *PCMag*, 21 Mayıs 2015. <https://www.pcmag.com/news/bin-laden-might-have-trained-terrorists-with-a-video-game>.

Grossman, Michelle Malka. “WATCH: Islamic State’s Terror Video Game.”, *The Jerusalem Post*, 21 Eylül 2014. <https://www.jpost.com/middle-east/is-claims-it-created-a-terror-video-game-375935>.

IMDb. “Quest for Saddam.”, 14 Mayıs 2003. <https://www.imdb.com/title/tt0400759/>.

Into Games. “Games Modding – Why You Should Do It.”, 12 Ağustos 2020. <https://intogames.org/news/how-to-mod>.

Kim, Tae Wan., Kevin Werbach. “More than Just a Game: Ethical Issues in Gamification.”, *Ethics and Information Technology*, No.2, 2016, ss. 7. <https://doi.org/10.1007/s10676-016-9401-5>.

Kurtulmuş, İrfan. “Dünya Böyle Katliam Görmedi.”, *Milliyet*, 2011. <https://www.milliyet.com.tr/dunya/dunya-boyle-katliam-gormedi-1418028>.

Lakomy, Miron. “Let’s Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment.”, *Studies in Conflict & Terrorism*, No. 4, 2017, ss. 17–18. <https://doi.org/10.1080/1057610x.2017.1385903>.

Llewellyn, Michael. “The 10 Highest-Selling Video Games Of The Decade & How Many Copies They Sold.”, *Game Rant*, Ocak, 2020. <https://gamerant.com/video-games-highest-selling-decade-copies-sold/>.

Rapoport, David C. “Modern Terörizmin İlk Dört Dalgası”, 2004, ss. 2-17.

Schlegel, Linda. “Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes”, *Journal for Deradicalization*, No. 23, 2020, ss. 3.

Schulzke, Marcus. “Simulating Terrorism and Insurgency: Video Games in the War of Ideas.”, *Cambridge Review of International Affairs*, Cilt. 27, No.4, 2014, ss. 633. <https://doi.org/10.1080/09557571.2014.960508>.

Scoop. “Violent Video Games Create Terrorists.”. <https://www.scoop.co.nz/stories/BU1903/S00435/violent-video-games-create-terrorists.htm>.

Sözcü Gazetesi. “Dinci Teröristler Vahseti Bilgisayar Oyunu Gibi Kaydetti.”, 8 Haziran 2016. https://www.sozcu.com.tr/2016/dunya/dinci-teroristler-vahseti-bilgisayar-oyunu-gibi-kaydetti-1266760/?utm_source=dahafazla_haber&utm_medium=free&utm_campaign=dahafazlahaber.

Sputnik Türkiye. “Yeni Zelanda’da İki Camiye Silahlı Saldırı: 49 Kişi Yaşamını Yitirdi, 39 Kişi Yaralandı.”, 15 Mart 2019. <https://tr.sputniknews.com/haberler/201903151038211187-yeni-zelanda-cami-saldiri/>

Transnational Terrorism, Security & the Rule of Law. “Radicalisation, Recruitment and the EU Counter - Radicalisation Strategy”, Kasım, 2008, ss. 25–29.

Worldometer. Current World Population.”. <https://www.worldometers.info/world-population/>.

[1] David C. Rapoport, “Modern Terörizmin İlk Dört Dalgası”, 2004, ss. 2.

[2] *Transnational Terrorism, Security & the Rule of Law*, “Radicalisation, Recruitment and the EU Counter - Radicalisation Strategy”, Kasım, 2008, ss. 25–29.

[3] Nestor Gilbert, “Number of Gamers Worldwide 2020/2021: Demographics, Statistics, and Predictions.”, *Finances Online*, Aralık, 2020. <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>.

- [4] *Worldometer*, "Current World Population.". <https://www.worldometers.info/world-population/>.
- [5] Christopher P. Barlett, Craig A. Anderson & Edward L. Swing, "Video Game Effects--Confirmed, Suspected, and Speculative: A Review of the Evidence.", s.380-382.
- [6] Rachel Barclay, "Do Video Games Make Kids Saints or Psychopaths and Why Is It So.", *Healthline*. Healthline Media, Ekim, 2018. <https://www.healthline.com/health-news/video-games-saints-or-psychopaths-082814#Video-Games,-Aggression,-and-Risky-Behavior>.
- [7] Michael Llewellyn, "The 10 Highest-Selling Video Games Of The Decade & How Many Copies They Sold)", *Game Rant*, Ocak, 2020. <https://gamerant.com/video-games-highest-selling-decade-copies-sold/>.
- [8] Christopher P. Barlett, Craig A. Anderson & Edward L. Swing, "Video Game Effects--Confirmed, Suspected, and Speculative: A Review of the Evidence.", s.382.
- [9] Thomas Gibbons-Neff, Fatima Faizi, "I Forget About the World! Afghan Youth Find Escape in a Video Game.", *The New York Times*, Kasım, 2020. <https://www.nytimes.com/2020/11/23/world/asia/afghanistan-video-games-pubg-playerunknown-battlegrounds.html?searchResultPosition=1>.
- [10] *ibid*.
- [11] *Sputnik Türkiye*, "Yeni Zelanda'da İki Camiye Silahlı Saldırı: 49 Kişi Yaşamını Yitirdi, 39 Kişi Yaralandı.", 15 Mart 2019. <https://tr.sputniknews.com/haberler/201903151038211187-yeni-zelanda-cami-saldiri/>
- [12] *Scoop*, "Violent Video Games Create Terrorists.". <https://www.scoop.co.nz/stories/BU1903/S00435/violent-video-games-create-terrorists.htm>
- [13] *ibid*.
- [14] Julia Ebner, "Dark Ops: Isis, the Far-Right and the Gamification of Terror.", *Financial Times*, 14 Şubat 2020. <https://www.ft.com/content/bf7b158e-4cc0-11ea-95a0-43d18ec715f5>.
- [15] İrfan Kurtulmuş, "Dünya Böyle Katliam Görmedi.", *Milliyet*, 2011. <https://www.milliyet.com.tr/dunya/dunya-boyle-katliam-gormedi-1418028>.
- [16] *CNN*, "Norway's Breivik Wanted to Kill PM, Other Ministers.", 19 Nisan 2012. <https://edition.cnn.com/2012/04/19/world/europe/norway-breivik-trial/index.html>.
- [17] *ibid*.
- [18] David C. Rapoport, "Modern Terörizmin İlk Dört Dalgası", ss. 2.
- [19] *ibid*.
- [20] Ahmed Al-Rawi, "Video Games, Terrorism, and ISIS's Jihad 3.0.", *Terrorism and Political Violence*, No.4, 2016, ss. 7.
- [21] Linda Schlegel, "Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes", *Journal for Deradicalization*, No. 23, 2020, ss. 3.
- [22] *Sözcü Gazetesi*, "Dinci Teröristler Vahşeti Bilgisayar Oyunu Gibi Kaydetti.", 8 Haziran 2016. https://www.sozcu.com.tr/2016/dunya/dinci-teroristler-vahseti-bilgisayar-oyunu-gibi-kaydetti-1266760/?utm_source=dahafazla_haber&utm_medium=free&utm_campaign=dahafazlahaber.
- [23] Tae Wan Kim, Kevin Werbach, "More than Just a Game: Ethical Issues in Gamification.", *Ethics and Information Technology*, No.2, 2016, ss. 7. <https://doi.org/10.1007/s10676-016-9401-5>.
- [24] Brian Fung, "Did Osama Bin Laden Play This Terrible Video Game?", *The Washington Post*, 20 Mayıs 2015. https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2015/05/20/did-osama-bin-laden-play-this-terrible-video-game/?tid=hpModule_88854bf0-8691-11e2-9d71-f0feafdd1394&hpid=z14.
- [25] Will Greenwald, "Bin Laden Might Have Trained Terrorists With a Video Game.", *PCMag*, 21 Mayıs 2015. <https://www.pcmag.com/news/bin-laden-might-have-trained-terrorists-with-a-video-game>.
- [26] *Into Games*, "Games Modding – Why You Should Do It.", 12 Ağustos 2020. <https://intogames.org/news/how-to-mod>.
- [27] Miron Lakomy, "Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment.", *Studies in Conflict & Terrorism*, No. 4, 2017, ss. 17–18. <https://doi.org/10.1080/1057610x.2017.1385903>.
- [28] Michelle Malka Grossman, "WATCH: Islamic State's Terror Video Game.", *The Jerusalem Post*, 21 Eylül 2014. <https://www.jpost.com/middle-east/is-claims-it-created-a-terror-video-game-375935>.
- [29] Ahmed Al-Rawi, "Video Games, Terrorism, and ISIS's Jihad 3.0.", ss. 2.
- [30] *IMDb*, "Quest for Saddam", 14 Mayıs 2003. <https://www.imdb.com/title/tt0400759/>.
- [31] *Ballotpedia*, "Jesse Pettrilla.". https://ballotpedia.org/Jesse_Petrilla.
- [32] *CNN*, "Web Video Game Aim: 'Kill' Bush Characters.", 2006. <http://edition.cnn.com/2006/WORLD/meast/09/18/bush.game/>.
- [33] Marcus Schulzke, "Simulating Terrorism and Insurgency: Video Games in the War of Ideas.", *Cambridge Review of International Affairs*, Cilt. 27, No.4,2014, ss. 633. <https://doi.org/10.1080/09557571.2014.960508>.
- [34] *ibid*.
- [35] *ibid*.
- [36] *CNN*, "Hezbollah Video Game: War with Israel.". <https://edition.cnn.com/2007/WORLD/meast/08/16/hezbollah.game.reut/index.html>.
- [37] Gaming for Peace ve Games for Peace adlı iki adet proje sırasıyla Avrupa Birliği ve Birleşmiş Milletler tarafından yürütülmüştür.

[1] Atif için: Oruç, B. (2021). Video Oyunları ve Radikalleşme: İslam Dinini İstismar Eden Terör Örgütleri Özelinde Terör ve Propaganda Analizi. Erişim adresi: <https://www.teram.org/icerik/video-oyunlari-ve-radikalleşme-islami-teror-orgutleri-ozelinde-teror-ve-propaganda-analizi-136>