

MEDİAD

Medya ve Din Araştırmaları Dergisi | Journal of Media and Religion Studies

ARAŞTIRMA MAKALESİ | RESEARCH ARTICLE

Haziran 2018, 1 (1), 49-72

Geliş: 01.06.2018 | Kabul: 19.06.2018 | Yayın: 28.06.2018

Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı*

Mustafa CINGI**



Öz

İletişim teknolojilerindeki gelişmeler ile dünyanın dört bir yanından insanlar, zaman ve mekân kısıtlaması olmaksızın birbirleriyle neredeyse sıfır maliyetle iletişime geçme imkânı elde etmişlerdir. Bu imkân neticesinde arkadaşlıkların kurulması, eğitimde sınırların kalkması veya ticaretin kolaylaşması gibi pek çok olumlu sonuç elde edilirken tam tersi fikir çatışmasının, ötekileştirmenin veya ırkçılığın yayılması gibi pek çok olumsuz sonuç da görülmüştür. İslamofobinin yayılması da bu olumsuz sonuçların başında gelmektedir. Çalışmanın konusunu yeni bir medya alanı olarak görülen dijital oyunlardaki İslamofobik içeriklerin, bu oyunları oynayan oyunseverlerdeki etkileri oluşturmaktadır. Çalışmada T. C. Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın "İslamofobik Oyunlar" olarak ortaya koyduğu oyunları oynayanların bu oyunlardaki içeriklerden etkilenip etkilenmedikleri ve İslamofobik içeriklere yönelik görüşlerinin ne olduğu ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu oyunlar ile alakalı 5 ayrı uluslararası platformdan toplam 847 yorum tematik içerik analizine tabi tutularak 8 ayrı tema halinde uluslararası alandaki oyunseverlerin İslamofobik oyunlarla alakalı fikirleri anlaşılmasına çalışılmıştır. Sonuç olarak özellikle A.B.D. ve Avrupa ülkelerinde yaşayan gayrimüslim oyunseverlerin Müslümanlara yönelik ötekileştirici ve nefret dolu bir bakışının olduğu, Müslümanları %90 oranında şiddet yanlısı ve insan öldürmekten zevk alan teröristler olarak gördüğü, İslam'ın bir barış dini olduğunu anlatan Müslüman oyunseverlerin yorumlarına rağmen fikirlerinde bir değişim olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, İslamofobi, İslamofobik Oyun, Sosyal Medya, Forum

Views of Digital Game Lovers on Games with Islamophobic Content

Abstract

With the advances in communication technologies, people from all over the world have been able to communicate with each other at almost zero cost without time and place restrictions. While many positive results such as the establishment of friendships, the removal of borders in education or the facilitation of trade have been obtained on the basis of this opportunity, there have been observed many negative consequences such as spread of severe conflict of ideas, marginalization or racism. The spread of Islamophobia is one of the main negative consequences. The subject of the study is also the effects of the Islamophobic content of digital games, seen as a new media space, on the game lovers who play these games. The aim of the study is to find whether those, who played the games that the T.R. Ministry of Youth and Sports has put forth as "Islamophobic Games", were influenced by the contents of these games and what their opinions were about Islamophobic content. A total of 847 comments from 5 different international platforms related to these games were subjected to the thematic content analysis. The aim here was to understand the ideas of international game lovers related to Islamophobic games in 8 different themes. As a result, it was found that non-Muslim game lovers especially in the US and European countries have a discriminating and hateful view towards Muslims, that they have seen Muslims as violence prone and delighted to kill people at 90%, and that there was no change in their ideas despite the comments of Muslim game lovers on that Islam is a religion of peace.

Keywords: Digital Game, Islamophobia, Islamophobic Game, Social Media, Forum

ATIF: Cingi, M. (2018). Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDİAD)*, 1 (1), s. 49-72.

* Çalışmanın metodoloji bölümüne katkılarından ötürü Dr. Öğr. Üyesi Aylin Yonca Gençoğlu ve Kayseri Büyükşehir Belediyesi Stratejik Araştırmalar Merkezi'ne teşekkür ederim.

** Dr. Öğr. Üyesi, Erciyes Üniversitesi, e-mail: mcingi@erciyes.edu.tr

Giriş

Yeni iletişim teknolojilerinin gelişimi ile birlikte insanoğlu hiç olmadığı kadar birbirleriyle içli dışlı olma ve birbirini tanıma imkânı bulmuştur. Artık günümüzde dünyanın bir ucunda yaşayan biri, dünyanın başka bir ucunda yaşayan biriyle iletişime geçebilmekte, ondan eğitim alabilmekte, ticaret yapabilmekte, arkadaş olabilmekte, oyun oynayabilmekte, birlikte bir fikir etrafında toplanıp seslerini daha fazla duyurabilmektedir. Bunca olumlu imkânın yanı sıra insanoğlu belki de daha önce hiç yaşamadığı derecede de birbirinden korkup düşmanlık besleyebilmekte, ötekileştirebilmekte, fikir çatışmasının da ötesinde, belki hayatta hiçbir zaman bir araya gelemeyeceği biriyle kavgaya tutuşabilmektedir. Ötekileştirme ve nefret söylemi, yeni iletişim teknolojilerinin gündelik hayattaki iletişimde hâkimiyet kazanmasıyla birlikte sıklıkla rastlanılan bir durum haline gelmiştir. Bir din olarak İslam'a ve Müslümanlara ayrımcı, ötekileştirici ve hatta düşmanca bir tavır alınmasını kapsayan "İslamofobi" de, bu durumun sıklıkla yaşandığı bir fenomendir. Konvansiyonel medyada çeşitli haberlerle, dizi ve filmlerle sıklıkla pompalanan İslamofobik içerikler yeni iletişim teknolojilerinin kullanıldığı mecralarda da kimi zaman bir video, kimi zaman bir yazı, kimi zaman da bir görsel olarak karşımıza çıkmaktadır. İslamofobinin vücut bulduğu bu yeni mecralardan biri de dijital oyunlardır. Önce televizyona bağlanan atari tarzı oyunlar, ardından bilgisayarlar ve gelişmiş oyun konsolları ile dijital oyunlar sadece çocukların değil, yetişkinlerin de yoğun olarak kullandığı bir eğlence metasıdır. Günümüzde dijital oyunlar salt oyundaki yapay zekâya karşı oynanan bir formatı aşmış, internet teknolojileri ile dünyanın dört bir yanından insanların birlikte veya karşılıklı olarak oyun oynayabildiği bir format halini almıştır. Oyunların oynandığı teknik cihazlar da değişim göstermiş, cep telefonu ve tabletler ile zaman ve mekân kısıtlaması olmaksızın kimi zaman bir sosyal medya ağı üzerinden, kimi zaman da bir uygulama olarak bu oyunların her an oynanması mümkün hale gelmiştir. Hatta sanal ve artırılmış gerçeklik teknolojileri ile dijital oyunlar yine bir dönüşüm içindedir. İnsanların kahramanı olarak oyunun içinde bizzat oynadığı simülasyonlar günümüzde mevcuttur; fakat hem kolayca üretilip hizmete konulacak şekilde pratik değildir hem de talep-maliyet ilişkisi açısından henüz ticari olamamıştır. Sadeleştirilip alınır-satılır bir hale gelmesi ve dolayısıyla talebin artıp gündelik hayatta bu teknolojik oyuncakların yerini alabilmesi için önümüzdeki seneler beklenmektedir.

Dijital oyunu yeni medyanın diğer kanallarından ayıran en önemli özelliği, oynayan kişiyi oyuna dâhil etmesidir. Kişi bu oyunlarda, bir sosyal ağ sitesinde olduğu gibi sadece bir fotoğrafa bakmamakta ya da video seyretmemekte, bizzat oyunu oynayarak heyecanlanmakta, oyunda başarı sağladığında sevinmekte, yenildiğinde üzülmemekte, kimi zaman hırslanmakta, kimi zaman oynadığı cihazı tekmeleyip duvara fırlatacak kadar öfkelenmektedir. İnsanların dijital oyunları bu denli yaşıyor ve davranışlarına yansıtıyor olmaları, bu oyunların içeriğini önemli kılmaktadır. Şiddetten ırkçılığa, cinsiyetçilikten pornografiye pek çok içeriğe sahip olan bu oyunlar, çoğu ülkede yaş sınırlamalarından yasaklamaya birtakım düzenlemelere tabi tutulmuştur; ama yine de herkesin her şeye ulaşabildiği günümüzde bu oyunların milyonlara ulaşmasına engel olunamamıştır, olunamamaktadır. İslamofobi de dijital oyunlar içerisinde kiminde doğrudan kiminde dolaylı yoldan işlenmektedir ve oyun oynayan kitlelerde bu yönde bir tutum, tavır ya da davranış oluşmasına ortam hazırlanmaktadır. Çalışmanın konusunu da dijital oyunlarda işlenen İslamofobik içeriklerin bu oyunları oynayan kişilerdeki etkisi oluşturmaktadır. İslamofobik içeriğe sahip oyunları oynayan oyuncuların bu tarz içeriğe nasıl baktığı, ne kadar desteklediği ya da karşı çıktığı anlaşılmaya çalışılmaktadır. Bu kapsamda 2016 yılında T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın ortaya koyduğu İslamofobi içerikli 19 oyunu oynayan yabancı uyruklu oyuncuların yorumları tematik içerik analizine tabi tutularak incelenmiştir.

İslamofobi ve Yeni Medya

Her ne kadar İslamofobinin dünya gündemine oturması 11 Eylül saldırıları ile birlikte olmuşsa da Batı dünyasındaki İslam düşmanlığı yeni bir durum olmayıp İslamiyet'in Orta Doğu ve Kuzey Afrika'da yayıldığı 600'lü yılların ortalarına kadar götürülebilmektedir (Buehler, 2011, s. 639). Bu düşmanlık tarihte Hristiyanlık temelli, papanın teşvikleri ile kurulan orduların Müslümanlarla yaptığı savaşlar süresince devamlı kendini göstermiştir. Bununla birlikte günümüze değin bu düşmanlığın güdülmesinde aydınlanma çağı sonrası oluşan seküler ve modernist aklın kapitalist yayılcılığa karşı en büyük engel olarak İslamiyet'i görmesi ön plana çıkmaktadır. 1990 yılına kadar en tehditkâr düşman olarak görülen Sovyetler Birliği'nin dağılmasının ardından batı, İslamiyet'i düşmanları arasında merkezi konuma almıştır. Samur'a göre bunun iki temel nedeni vardır. Birincisi yeni bir oryantalist bakışla Müslümanların yaşadığı coğrafyaya yönelik oluşturulacak stratejik çalışma ve operasyonlara meşruiyet kazandırmak, ikincisi ise Müslümanların demokratik zeminde güç kazanarak kapitalist modernleşmeye karşı "dur" deme potansiyelinin artmış olmasıdır (2017, s. 67-68). Bu nedenle seneler boyu öteki konumunda bulunan komünizm tehdidinin ortadan kalkmasıyla yeni bir ötekileştirme Müslümanlara yapılmaya başlanmıştır. Bauman ötekileştirmeyi, modern toplumların kendilerinden olmayan diğer toplumlara dışlaması, küçük veya zayıf görmesi, aşağılaması olarak tanımlamaktadır (2003, s. 131). Siyasilerin söylemlerinde, ulusal ve uluslararası medyada ve propaganda aracı olarak kullanılacak neredeyse her alanda bu ötekileştirme İslamofobik içeriklerle kimi zaman doğrudan kimi zaman da dolaylı olarak pompalanmaya başlanmıştır. 11 Eylül saldırılarının ardından bu içerikler zirve yapmıştır ve halen yoğun olarak bu yayınlar devam etmektedir.

Armstrong'un toplumların birbirlerine hoşgörü ile yaklaşımı düşüncesinden hareket edildiğinde ise ortaya farklı bir bakış açısı da konulabilir. Ona göre hayatının tehlikede olduğunu düşünmeyen bir toplum yüksek özgüvene sahip olur, kendine güvenir ve diğer toplumlara daha hoşgörülü, daha yumuşak davranır (akt. Arslan, 2015, s. 324). Buradan hareket edildiğinde Batı toplumlarının kendilerini İslam karşısında güçsüz gördüğü ve o nedenle İslam'a ve Müslümanlara cephe aldığı da düşünülebilir.

İslamofobinin oluşmasında medyanın önemli rol oynadığı yadsınamaz bir gerçektir. Medya, özellikle küreselleşmenin artması ve iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle önemli bir yumuşak güç haline gelmiştir. Medya ile toplumda istenilen algı daha kolay oluşturulabilmekte, fikirler manipüle edilebilmektedir. Batı ülkelerindeki yönetimin kendi idarelerini olumlayıp fikirlerini benimsetebilmek adına medyayı kullandıkları sıklıkla görülmektedir (Herman & Chomsky, 2006, s. 77). Üstüne bir de bu yöneticilerin söylemleriyle paralel giden 11 Eylül saldırısı, El-Kaide ve Boko Haram'ın İslam dini adına yaptığını iddia ettikleri terörist eylemler ve DEAŞ terör örgütünün çeşitli batı ülkelerinde gerçekleştirdiği terörist faaliyetler eklenince ana haberlerde, filmlerde, televizyon dizilerinde, gazetelerde, karikatür dergilerinde, hatta ticari reklamlarda bile Müslümanları katil ve şiddet yanlısı ya da terörist gibi gösteren, manevi değerleriyle alay eden, kadın düşkünü ve zevki peşinde koşan, cinsiyetçi ve ırkçı söylemler vs. barındıran içerikler sıklıkla görülmektedir.²

Tüm bu İslamofobik içerikler, konvansiyonel mecrada sıklıkla yer alırken yeni iletişim teknolojilerinin imkân tanınması ile yeni medyada da kendini göstermektedir. Bloglardan Facebook ve Twitter gibi sosyal ağ sitelerine, YouTube gibi video ve Instagram gibi görsel paylaşım sitelerine, herkesin ortaklaşa yazabildiği Wikipedia'dan sözlüklere, forumlara, Udemy tarzı eğitim platformlarından SoundCloud gibi bağımsız müzik servislerine ve WhatsApp tarzı anlık içeriksel mesajlaşma uygulamalarından dijital oyunlara pek çok formatı içinde barındıran yeni medya, kullanıcıların teknik bilgi ve

yüksek maliyet gerektirmeksizin, çoğunlukla bir akıllı telefon marifetiyle hedef kitleleriyle iletişime ve etkileşime geçebildiği mecradır. Bu mecrada da sıklıkla ötekileştirmenin ve nefret söyleminin varlığı gözlemlenebilmektedir. İslamofobik söylemin de özellikle son on yılda hız kazanmasında yeni medyanın ciddi bir payı olduğundan söz edilebilir. Zira bir blogger, bir YouTuber, bir Instagrammer rahatlıkla fikrini paylaşabilmekte ve takipçileri tarafından bu paylaşım anında paylaşıp geometrik olarak içeriğin yayılması mümkün olabilmektedir (Horsti, 2017, s. 1441). Yeni medya bu kapsamda eleştirilebilir fakat madalyonun diğer tarafından bakıldığında ise yine yeni medya marifetiyle İslamofobinin azaltılması ve bitirilmesi için çalışmalar da yürütülebilir. Sadece konvansiyonel mecralar vasıtasıyla kitlesel iletişimin kurulabildiği dönemle kıyas edilecek olursa Müslümanların yeni medya vasıtasıyla kitlesel iletişime geçebilmesi hem çok daha kolay, hem bedavaya yakın maliyette, hem de daha demokratiktir.

Her ne kadar kişisel üretime ve tasarıma imkân tanınması ve internet alt yapısının kullanılması bakımından yeni medya kapsamında değerlendirilse de dijital oyun için sosyal medyaya bakış açısından farklı bir perspektifle yaklaşılmasında fayda vardır. Öncelikle dijital de olsa oyun oyundur. Kimi zaman boş vakti değerlendirmek, kimi zaman ise eğlenmek için oyun oynanmaktadır.

Dijital Oyun

İster dijital ister geleneksel olsun, psikolojiden antropolojiye, sosyolojiden çalışmanın içeriğini oluşturan iletişim bilimlerine pek çok bilim alanının incelediği oyun, pedagojik olarak bir çocuğun zihinsel, bedensel ve kültürel gelişiminde önemli bir yere sahiptir. Toksoy'a göre sosyal olgunlaşmada, kimliğin kazanılmasında ve benliğin oluşmasında oyun önemli bir aktördür (2010, s. 205). Bir çocuk oyun sayesinde tecrübe kazanmakta, empati kurabilmekte, karşısındakine saygıyı, sabretmeyi, uyumu, tartışmayı, sorun yönetimini ve stresle başa çıkmayı ve mücadele etmeyi öğrenmektedir (Yavuzer, 1999, s. 170).

Dijital oyun bilgisayar, atari, konsol, cep telefonu ya da tablet gibi çeşitli cihazlar üzerinden oynanan, internet teknolojilerinin gelişimi ile sadece oyundaki yapay zekâya karşı değil, dünyanın dört bir tarafından insanların aynı anda aynı oyun içerisinde birbiriyle oynamasına imkân tanıyan, hatta sanal ve arttırılmış gerçeklik teknolojilerinin de etkisiyle kişinin içinde bulunduğu ortamda bizzat oyuna katılmasını da sağlayan, kısaca dijital araç veya ortamlarda oynanan tüm oyunları kapsamaktadır. Ülkemizde dijital oyun kavramı, 2000'li yıllar itibariyle ortaya konmaya başlanmış (Binark ve Bayraktutan Sütcü, Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun, 2008, s. 43), sosyal medyadan mobil oyunlara, konsollardan sanal cihazlara dijital oyun kavramı her yeni teknolojik gelişimde tartışılmaya devam etmiştir. Tartışma dijital oyunların kimi zaman bağımlılık ve şiddeti arttıran bir olgu olması yönüyle psikolojik (Uysal, 2017; Aydoğdu Karaaslan, 2015; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016; Dolu, Büker ve Ulu dağ, 2010), kimi zaman yeni kimlik inşalarını ortaya koyması bakımından sosyolojik (Binark ve Bayraktutan Sütcü, 2009; Sucu, 2012; Kan, 2012; Batı, 2011), kimi zaman oyun tasarımı çerçevesinde estetik (Barmanbek, 2009; Sezen, 2011), kimi zaman bir endüstri ve sektör olarak ele alınması bakımından ekonomik (Sormaz ve Yüksel, 2012; Karahisar, 2013) çalışmalar şeklinde devam etmektedir.

Dijital oyunları sadece çocuklar değil, onlar kadar hatta çocuklardan daha fazla oranda yetişkinler de oynamaktadır. Statista'nın dünya genelindeki raporuna göre 25-34 yaş aralığındaki yetişkinlerin sayısı (440 milyon kişi), 16-24 yaş aralığındaki çocuk ve gençlerin sayısından (400 milyon kişi) yaklaşık 40 milyon fazladır. 35-44 yaş aralığındaki kişi sayısı 2014 yılından 2016 yılına kadar istikrarlı bir şekilde artmıştır. En dikkat çekici veri ise raporun 2020 yılı öngörüsüne ait olup yüzdesel olarak en büyük

artışın 55 yaş ve üzeri bireylerde olacağını, yaklaşık 20 milyon kişiden 40 milyon kişiye ulaşacağını ortaya koymaktadır. Cinsiyet dağılımına bakıldığında ise 16-24 yaş aralığındaki erkek oyuncular neredeyse kadın oyuncuların iki katını oluşturmaktayken bu fark yaş arttıkça kapanmakta, 55 yaş ve üzerine gelindiğinde kadın ve erkek oyuncu sayısı neredeyse eşitlenmektedir (akt. <http://www.ankaraka.org.tr>, 2016).

Ülkemizde dijital oyun oynayan anne babalar üzerine yapılan bir araştırma da göstermektedir ki, dijital oyunlar anne babalar ve çocuklarının birlikte oynadığı oyunlar arasında da yerini almıştır. Araştırma her ne kadar çoğunlukla oynanan oyun türünün eğitsel içerikli oyunlar olduğunu gösterse de tavlâ ve okey gibi oyunları çocuklarıyla birlikte oynayan ebeveynlerin sayısının da azımsanmayacak bir orana sahip olduğunu ortaya koymaktadır (Akdağ ve Cingi, 2014).

Dijital oyunların çekiciliğini anlamak için oyuncuları oynamaya sevk ve motive eden üç temel faktörü anlamak gerekmektedir (Yee, 2006, s. 773):

1. *Başarı arzusu*: Oyun oynama sürecinde başarılar elde etme, tecrübe kazanma, güç elde etme ve bir statü sahibi olmayı içerir. İnsanlar günlük hayatlarında mümkün olmasa da oyun dünyasında muhteşem başarılar elde edebilir.

2. *Sosyal olma*: Diğer oyuncular ile tanışma, onlarla iletişime ve etkileşime geçme, onlarla yardımlaşma, takım olarak elde edilen başarı ya da yenilgilerde takım ruhunu paylaşma gibi durumlar, oyuncuları dijital dünyada sosyalleştirmektedir.

3. *Dalma*: Oyuncu oyun dünyasında yeni yeni kimlikler oluşturarak farklı bir dünya oluşturur, gerçek hayatın debdebesinden kaçır, yeni aksesuarlarla kendine o dünyada bir konum oluşturur, yeni şeyler keşfeder. Oyuncu oyuna öyle bir dalar ki, gerçek hayat yerine oyundaki hayatı daha doğru ve çekici gelir.

Batı'ya göre de dijital oyunların amacı sadece eğlenmek değildir. Tatmin olmak, yeni bir kimlik oluşturmak, bir statü elde etmek ve neticede kendini gerçekleştirmek oyun oynamanın ana amaçları arasındadır (2011, s. 20).

Dijital oyunları temalarına göre aksiyon (GTA, Far Cry), canlandırma/rol yapma (Kingdom Come: Deliverance), macera (Stories Untold, Life is Strange), simülasyon (Euro Truck Simulator, Cities Skylines), spor (PES 2017, NBA 2K18), strateji (Total War: Warhammer 2, Civilization 6), ağ oyunları (Farmville 2, Texas HoldEm Poker) ve yarış (Need for Speed, F1 Racing) şeklinde sıralamak mümkündür fakat dijital oyunlar literatürde türlerine göre incelenmiş olup bu türler bilgisayar oyunları, konsol oyunları, mobil oyunlar ve online (çevrimiçi) oyunlar olmak üzere 4 temel kategoride incelenmektedir (Karahisar, 2013, s. 4).

1. *Bilgisayar Oyunları*: Oyun oynamak üzere kişisel bilgisayarların (PC) kullanıldığı, klavye, mouse, monitör gibi dış donanımın yanı sıra özellikle oyun oynama sürecinde yüksek performans elde edebilme amacıyla ekran kartı, ram ve işlemci gibi iç donanımın da yüksek maliyetlerle temin edildiği platformdur. Günümüzde sadece oyunların daha yüksek performansla oynanabilmesi için üretilmiş donanıma sahip oyun bilgisayarları (gaming computer, gaming notebook) mevcuttur.

2. *Konsol Oyunları*: Bilgisayarda oyun oynamak için yukarıda zikredilen donanıma gerek kalmaksızın, televizyona bağlanarak oyun oynamaya imkân tanıyan cihazlardır. Bu cihazları son zamana kadar kablolu veya kablosuz kontrolörler (ülkemizdeki yaygın kullanımıyla "kol") ile kontrol etmek gerekirken yeni teknolojiler neticesinde bazı oyunlarda insan hareketine duyarlı sensörler vasıtasıyla herhangi bir kontrolöre gerek kalmaksızın doğrudan hareketle kontrol edebilmek mümkün hale gelmiştir.

3. *Mobil Oyunlar*: Başta akıllı cep telefonları ve tabletler gibi taşınabilen cihazlar

üzerinden oynanan oyunlardır. Günümüzde akıllı telefon kullanımının çok yaygın olması, bu oyunların her an her yerde (otobüste, metroda, kafede, okulda vs.) ücretsiz olarak oynanmasına imkân tanımaktadır (Ögel, 2012; Kuss ve Griffiths, 2012).

4. *Online (Çevrimiçi) Oyunlar*: İnternete bağlanılarak oynanan oyunlara online (çevrimiçi) oyunlar denilmektedir. Buradan da anlaşılacağı gibi, internete bağlanılmadan oynanabilen oyunlar da offline (çevrimdışı) oyunlardır. Her ne kadar online oyun denilince ilk olarak bir internet sitesi üzerinden ya da bir sosyal ağ üzerinden (örn. Farmville) oynanan oyunlar akla gelse de günümüzde bilgisayar oyunlarının, konsol ve mobil oyunların neredeyse tamamı internete bağlanarak diğer oyuncularla multiplayer (çoklu oyunculu) oynama imkânı sunmaktadır. Yerli bir yapımla Zula, global oyunlardan World of Warships, Counter-Strike GO, World of Tanks ve hatta eski popülerliği kalmamış olsa da Second Life oynanması için mutlaka çevrim içi olunması gereken oyunlardır. Bunlarla birlikte GTA 5, Battlefield 1 ya da Euro Truck Simulator 2 gibi çevrimdışı oynanabilen oyunların çevrimiçi olarak oynanan çoklu oyunculu özellikleri de bulunmaktadır. Bu sayede bu çevrimdışı oyunları oynayan oyuncular isterlerse sadece oyundaki yapay zekaya karşı değil, dünyanın dört bir tarafından oyuna katılan online oyuncularla da oyunları oynayabilir. Ayrıca bahsi geçen oyunların temasına ya da uzamına yönelik güncellemelerin veya ek özelliklerin oyuna indirilmesini sağlayan “DLC”lerin de indirilebilmesi için de internet bağlantısı şarttır. Tüm bu nedenlerden hareketle denilebilir ki, yaklaşık son 5 yıldır üretilen tüm oyunlar bir şekilde internete bağlanmayı gerekli kılmaktadır.

Günümüzde oyuncular pek çok platformda oyun oynadıkları için oyun üreticileri mümkün olan her platformda oyunlarını sunma eğilimi göstermektedirler. Dolayısıyla yukarıdaki kategorilendirme oyunlardan ziyade daha çok oyunların oynandığı platformlara yönelik bir sınıflandırmaysa da günümüzde bir oyun (örn. Fifa, Neef for Speed) hem mobil hem konsol hem bilgisayar hem de online platformlarda oynanabilmektedir. Dolayısıyla dijital oyun türlerini temalarına göre kategorilendirme daha doğru bir tercih olabilir.

Dijital oyunlar, bu oyunları oynayan oyuncular çerçevesinde de sınıflandırılmakta olup gündelik-sıradan oyuncu, sıkı oyuncu ve oyun uzmanı şeklinde 3 kategoriale alınmaktadır. Günlük hayatlarındaki, çalışma ya da okul saatlerinde oluşan stresi bir nebze atmak ve rahatlamak amacıyla müsait zamanlarda oyun oynayan kişiler “gündelik-sıradan oyuncu” şeklinde ifade edilirken oyuna daha fazla zaman ayıran oyunseverlere “sıkı oyuncu”, bu oyunları çalışma ya da okul hayatlarından daha fazla zaman ayırarak oynayan ve “gamer” olarak da adlandırılan oyuncular da “oyun uzmanları” olarak ele alınmaktadır (Batı, 2011, s. 17). Bu sınıflandırmaya oyun oynamaktan para kazanan oyuncuları tanımlayan “profesyonel oyuncu” kategorisi de eklenebilir. Zira oyun oynamayı meslekleri haline getirmiş e-spor³ oyuncuları ya da oynadıkları oyunların videolarını çeken YouTuberlar farklı motivasyonlar nedeniyle bu oyunları oynadıkları için böyle ayrı bir kategoride değerlendirilmelerinde fayda vardır.

Araştırmalar, dijital oyunları gündelik hayatın boşluklarında bir rahatlama aracı olarak oynamanın stres atma (Yalçın İrmak ve Erdoğan, 2016, s. 133), el-göz koordinasyonunu, görsel dikkati ve becerileri artırma (Green ve Bavelier, 2003; Griffiths, 2003), eğitsel içeriğe sahip oyunlar konusunda derslerde başarıyı artırma (Tüzün, 2006) gibi faydaları olduğunu ortaya koyarken oyuna daha fazla zaman ayırmanın bağımlılık (Kuss ve Griffiths, 2012), düşmanca duygularda artış, şiddet eğilimi ve sadizm (J.C.Adachi ve Willoughby, 2011; Hasan, ve ark., 2013; Gentile, ve ark., 2004; Gonzalez ve Greitemeyer, 2018), depresyon (Poppelaars, ve ark., 2018), anksiyete (Ohannessi-

an, 2018), olumlu sosyal davranışlarda azalma (Greitemeyer ve Mügge, 2014), akademik performans düşüklüğü (Toker ve Baturay, 2016), pornografi eğilimi (Stockdale ve M.Coyne, 2018) düşmanca duygularda artış, şiddete karşı duyarsızlaşma, düşük akademik başarı (Gentile, ve ark., 2004), yetersiz fiziksel egzersiz (Pasco, ve ark., 2017), uyku düzensizliği (Wolfe, ve ark., 2014), sağlıksız beslenme ve obezite (Siervo, ve ark., 2018) gibi zararları olduğunu ortaya koymaktadır.

Dijital oyunların verdiği zararlar akademik camianın yanı sıra, son zamanlarda pompalı tüfeklerle okul baskınlarının yaşandığı ve kitleler halinde cinayetlerin işlendiği ABD ve Batı Avrupa ülkelerinde sosyal hayatta da gündeme oturmuştur. İnsanlar dijital oyunların, oynayanların davranışlarını olumsuz etkilediğini, saldırganlık ve şiddet eğilimlerini arttırdığını ve bu duruma nasıl çare bulunacağını çeşitli toplantılarda, konferanslarda ve medyada tartışmaktadır. Bu durum ülkelerdeki siyasilerin söylemlerine de yansımaktadır.⁴

Dijital oyunların toplumsal hayata etkilerini içeren örnekleri çoğaltmak mümkündür. Japonya’da bir kişi oynadığı sanal gerçeklik oyunu karakteriyle gerçek bir kilisede 2017 yılında evlenmiştir (Miley, 2017). 57 yaşındaki bir World of Warcraft oyuncusu bu oyunu oynadığı sırada bağırsak düğümlemesi nedeniyle ölmüştür. Oyuncunun kızı ise babasının oyundaki yüksek kariyerini miras almak için oyun şirketine başvurmuş, reddedilince oyundaki diğer oyuncularla birlikte şirkete karşı mücadele başlatmış ve sonunda babasının oyundaki mirasını devralabilmiştir (Batı, 2011, s. 19). Bir sosyal ağ üzerinden mesajlarla yayılan Blue Whale (Mavi Balina) isimli oyun da, 50 gün boyunca her gün mesajla görevlerin verildiği, her ne kadar alışageldiğimiz oyun formatının dışında da olsa bir oyundur ve dünyada 200’ün üzerinde kişinin intiharına bu oyunun neden olduğu düşünülmektedir (Mullin, 2018). Ülkemizde de 2 kişinin bu oyun nedeniyle intihar ettiği ortaya çıkmıştır ve diğer intihar vakalarında da bu oyunun ilişkisi olup olmadığı araştırılmaktadır (<http://www.haberturk.com>, 2018; <https://www.ntv.com.tr>, 2018). Kayseri’de babasının ölüm haberini alan 6 yaşındaki bir çocuğun “*babamın başka canı yok muydu anne*” şeklindeki sorusu da, gerçek ile sanal arasındaki ayrımı yapamayan çocukların oynadığı dijital oyunların gerçek hayata bakışını ortaya koyması bakımından düşündürücüdür.

Öte yandan, dijital oyunun şiddete ve saldırganlığa yönlendirdiğine yönelik yukarıda belirtilen çalışmaların tam aksine Zendle ve arkadaşlarının yapmış olduğu araştırmalar dijital oyunlar ile şiddet ve saldırganlık arasında bir neden sonuç ilişkisinin olmadığını (2018a; 2018b), Ferguson’un (2007) ve Ferguson ve arkadaşlarının (2012) yapmış olduğu araştırmalarda da arada anlamlı bir ilişkinin olmadığını ortaya koymaktadır. Buradan hareketle herhangi bir davranışın sergilenmesinde ya da bir tutumun benimsenmesinde sadece oyun gibi bir faktörün değil, içinde yaşanılan toplumun gelenekleri, görenekleri, toplumsal yaşama biçimleri, kültürleri, ekonomik durumları, hukuki yapıları, içinde yaşadıkları coğrafyaları vb. pek çok etkenin yer aldığı söylenebilir.

Bu nedenle İslamofobi içerikli oyunların oyuncularını ne ölçüde İslamofobik düşüncelere sevk ettiğini ortaya koymayı amaçlayan bu çalışmanın evrenini İslamofobik oyunlar ve onları oynayan gayrimüslim oyunseverler oluşturmaktadır. Zira İslamofobi içerikli oyunun Müslüman bir oyuncu tarafından oynanması ile gayrimüslim bir oyuncu tarafından oynanması arasında önemli bir fark oluşacaktır. Müslüman bir oyuncunun oynadığı oyun içerisindeki İslamofobik içerikten ötürü İslam’dan korkması ya da nefret etmesi çok mümkün görülmemekle birlikte Müslümanların oyundaki başka bir Müslümanı öldürmesinin onu rahatsız edip etmediği önemli bir araştırma konusudur. Acaba Müslüman oyuncu bu durumu bir oyun olarak görüp önemsememekte midir yoksa bu durumdan rahatsız mı olmaktadır? Bir aşâğılık kompleksine kapılmakta mıdır? Yorul-

maz'a göre Müslüman gençlerin öz algıları bu oyunlardan ötürü olumsuz etkilenebilmekte hatta iç dünyalarında bir şahsiyet karmaşasına neden olabilmektedir (2016, s. 281). Gayrimüslim bir oyuncunun ise bu oyunları oynarken içinde yaşadığı toplumun dinamiklerinden etkilenmemesi neredeyse imkânsızdır.

Dijital Oyunlarda İslamofobi

Dünyada en çok satan hatta satış rekorları kıran oyunlara bakıldığında bu oyunların neredeyse her saniyesinde akan kanın, kırılan kemiklerin, kopan uzuvların, deşilen vücutların, kesilen ya da koparılan kafaların, zombilerin, birbirinden korkunç uzaylıların, uyuşturucunun, mafyanın, kavganın, silahın, hırsızların, büyücülerin, fahişelerin ve saymakla bitmeyecek daha pek çok olumsuz içeriğin yer aldığını görmek mümkündür. Somut olarak, doğrudan oyunlarda görülen bu olumsuz içeriklerin dışında nefret içerikli söylem ve ötekileştirme gibi alttan alta ve dolaylı olarak verilen içerikler de en az somut içerikler kadar tehlike arz etmektedir. Dijital oyunlar vasıtasıyla bir kültürün, bir ırkın, bir dinin, bir ideolojinin, bir siyasi görüşün vs. benimsenmesine yönelik propaganda yapılması mümkün iken bu durumun tam tersi de mümkündür. İslamofobi, bu mümkünatın hayat bulmuş halidir.

İslamofobi, en çok satan ve en çok oynanan oyunlarda sıklıkla işlenen bir olgudur. Çocukların ve gençlerin fikir dünyalarını oluşturdukları en aktif dönemlerinde yoğun olarak oynadığı dijital oyunlar nedeniyle birer İslam düşmanı, en azından İslam dininden korkan birer fert olarak yetişmeleri pekâlâ mümkündür. Oyunlarda kimi zaman Müslümanları terörle eşleştirerek, kimi zaman barbarlıkla, iki yüzlülükle veya şehvetle özdeşleştirerek, kimi zaman da İslam'da kutsallık atfedilen öğelerle alay ederek bu korku ve düşmanlık beslenmektedir.

T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın 2016 yılında ortaya koyduğu rapora göre İslamofobi içerikli 19 oyun ve İslamofobik içerikleri şu şekildedir (<http://www.oyunlardaislamofobi.com/>, 2016):

- *Ayo Dance*: Karakterlerin dans etmesini konu edinen bu oyunda dans eden karakterin ayaklarının altında Kur'an-ı Kerim bulunmaktadır.
- *Bomb Gazze*: Mobil oyun olarak tasarlanan bu oyunda elinde kalaşnikof bulunan Gazzeli teröristler bulunmaktadır ve uçak hızla geçerken o teröristler bombalanmaya çalışılmaktadır. Oyunda Gazze halkının terörist olduğu mesajı verilmektedir ve İsrail bombardımanları meşrulaştırılmaktadır.
- *Command Conquer Generals Zero Hour*: Oyunda GLA isminde İslami bir terör örgütü vardır. Bu örgüt saldırılarında canlı bombaları ve kimyasal silahları kullanarak toplu katliamlar gerçekleştirmektedir.
- *Call Of Duty 2*: Dünya Savaşı sırasında hücum eden birliklerle hareket eden uçaklar bir caminin minaresini doğrudan hedef alarak yıkmaktadır.
- *Call Of Duty Black Ops 2*: Müslümanların birer terörist olarak lanse edildiği bu oyunda Müslümanlar dünyayı tehdit eden çeşitli savaş teknolojilerini kullanmaktadır. Duvarlarda ve birçok yerde "Allah" lafzı ve "Muhammed" lafzı yer almaktadır.
- *Call Of Duty Modern Warfare 2*: Oyundaki bir bölümde karakterin girdiği evin banyosunda klozetin üzerindeki resmin çerçevesi "Allah güzeldir ve güzel olanı sever" mealindeki bir hadis-i şerif ile bezelidir.
- *Clive Barkers Undying*: Oyunda şeytan ile yapılan mücadelede şeytanın ayaklarını bastığı platformun yüzeyinde hadis-i şerif yazılıdır.
- *Counter Strike*: Oyunda savaşın yapıldığı haritalardan bazıları Müslüman

mahallesi olarak tasarlanmıřtır ve duvarlarda Arapça metinler bulunmaktadır. Yapımcı firmanın gncellemesinden nce de terristler lrlerken “Allahu Ekber” ve “La ilahe illallah” diye baęırmaktadır. Gelen tepkiler zerine bu sesler kaldırılmıřtır.

- *Devil May Cry 3 Dante’s Awakening*: Mslmanların kiblesi olan Kbe’nin ayet yazılı kapıları oyunda řer odaklarının giriř kapısı olarak tasarlanmıřtır.

- *Faith Fighter*: Oyunda Allah, çeřitli inançtaki tanrılar, Hz. İsa, Buda ve Hz. Muhammed birbirleriyle karřılıklı olarak dvřtrlmektedir. Gelen tepkiler nedeniyle nceden aık olan Hz. Muhammed’in yz sansrlenmiřtir fakat bařında sarık belinde kılı ayaęında arık olarak tasarlanmıř karakter, karřısındakini yendięinde medya da sıklıkla duyulduęu řekilde “Allahu Ekber” diye baęırmaktadır.

- *Guitar Hero 3*: Oyundaki bazı sahnelerde gitar alan karakterlerin ayakların altında Allah lafzı vardır.

- *Little Big Planet 3*: Oyunun oynanıřında İslamofobik bir ierik olmamakla birlikte oyun mzięinin ilk bařta Ankebt Sresi 57. ayette yer alan ve melen “Her canlı lm tadacaktır” manasına gelen “kll nefsin zaikatl mevt” szleri ile bařlaması, ardından Rahman Sresi 26. ayette yer alan ve melen “Her canlı yok olacaktır” manasına gelen “kll men aleyha fn” szleri ile devam etmesi oyunun İslamofobik olarak deęerlendirilmesine neden olmuřtur. Zira ayetlerin altta gitar nameleri eřlięinde, Kur’an-ı Kerim’in kiraatına (okunuřuna) aykırı bir řekilde melodik olarak, řarkı formunda verilmesi neticesinde Mslmanların kutsal kitabıyla alay edildięi dřnlmektedir.

- *Minarett Attack*: 2009 yılında İsvire’de minarelerin inřasının yasaklanmasını ieren referandumdan⁵ nce hem Android hem de iOS’ta yayımlanan oyundur. Oyunda sakin yerleřim yerleriyle, kiliseleriyle ve zirvesinde İsvire bayraęı dalgalanan daęlarla beliren İsvire, bir anda yerden ıkıp mantar gibi oęalmaya bařlayan minarelerle ve ezan okuyan mezzinlerle dolmaktadır. Oyunda bu minareler hedef alınarak vurulmaktadır.

- *Muslim Massacre*: Oyun ilk olarak Mslmanların ne gibi terrist faaliyetler gerekleřtirdięini anlatan gazete haberleriyle bařlamakta, ardından oyuna geilmektedir. Oyundaki kahraman (!) kendine yaklařarak saldıran entarili, arřaflı binlerce kiřiye ldrmektedir. Oyunun ilerleyen seviyelerinde entarili kiřilerin saldırıları intihar bombacılıęına ve roketlerle saldırıya dnřmektedir. Oyunun sonunda ise sırasıyla Hz. Muhammed ve Allah ile savařılmakta, onların ldrlmesi istenilmektedir.

- *Resident Evil 4*: Oyunda Hz. Muhammed’in Medine’de bulunan kabrinin kapısı, zombilerin saldırdıęı kapı olarak tasarlanmıř, kapının zerine de illminati logosu iřlenmiřtir.

- *Resident Evil 5*: Oyunda yer alan bir sahnede ktphane mevcuttur. Bu ktphanede tm kitaplar raflardayken sadece Kur’an-ı Kerim yerdedir.

- *Serious Sam*: Oyunda Mslmanların drdnc halifesi olan Hz. Ali’nin kabri birebir tasarlanmıř olup bu kabrin iinden devamlı uzaylı yaratıklar treyip oyuncuya saldırmaktadır.

- *Tekken Tag Tournament*: Bu oyunda yer alan “Saudi” sahnesinde karakterlerin dvřtę platformun etrafında Kbe’nin revakları yer almaktadır ve yerlerdeki tařların bazılarında “Allah” yazılıdır.

- *Zack & Wiki*: Korsan temalı bu oyunda karakterler alevlerin iindeki hazine sandıęını Kbe’de yapılanın tersi istikametinde tavaf etmekte, dıřarıdan “Allahu Ekber” sesi duyulduktan sonra da o sandıęa secde etmektedirler.

Dijital oyunlardaki tüm bu olumsuz içerikler DEAŞ, El-Kaide, Boko Haram gibi İslam adına faaliyetlerini gerçekleştirdiklerini iddia eden terör örgütlerinin konvansiyonel ve sosyal medyada sıklıkla yer alan canlı bomba eylemleri ve kafa kesme görüntüleri gibi konjonktürel durumla paralel gidince sonuç olarak ABD’de ve Avrupa ülkelerinde camilere saldırı, Müslümanlara saldırı, İslam karşıtı dernekler ve İslam karşıtı protestolar, yürüyüşler, tacizler, eylemler vs. ortaya çıkmaktadır.

Yöntem

İslamofobik içerikli oyunların İslamofobinin yayılmasına olan etkisini anlamak için yürütülen bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden tematik içerik analizi uygulanmıştır. Nitel araştırma bazı varsayımlardan yola çıkarak kişisel ya da toplumsal bir konu ile alakalı ne düşünüldüğünü, bireyler ya da gruplar tarafından bu konuya nasıl bir anlam atfedildiğini anlamaya çalışan bir araştırma türüdür (Punch, 2016, s. 142). Tematik içerik analizi ise kitap, gazete, dergi, web sitesi vs. gibi bir kaynak üzerinden belirlenen içeriklerin kodlama birimlerinden hareketle konularına göre kategori kategori ayrılarak çeşitli anlamsal öğelere (temalara) ulaşma çalışmasıdır (Bilgin, 2014, s. 65).

Çalışma 2 temel araştırma sorusunun cevabını aramaktadır:

1. İslamofobik oyunlar hakkında yabancı oyunseverlerin görüşleri nelerdir?
2. İslamofobik oyunlara yapılan olumsuz görüşlere karşı Müslüman oyunseverlerin reaksiyonları nasıl olmaktadır?

İslamofobi içerikli oyunların etkisini anlayabilmek için oyunseverlerin yorumları tematik içerik analizine tabi tutulmuştur. Çalışma kapsamında Gençlik ve Spor Bakanlığı’nın ortaya koyduğu (yukarıda belirtilen) İslamofobik oyunlar hakkında tüm dünyadan oyunseverlerin fikirlerini paylaşma imkânı bulduğu sosyal medya platformlarındaki İslamofobi konulu yorumlar analiz edilmiştir. Bu platformlar ve analiz edilen yorumların sayısı şu şekildedir:

1. Oyuncuların birbirleriyle görüş alışverişinde bulunduğu oyun forumlarındaki yorumlar⁶ (NeoGaf, GameSpot, Videogamer, PC Gamer, Gaming Force, Gamers Bin, Battlelog, IGN, Adventure Gamers, Gamedev, IndieGamer, Polygon): 127 yorum
2. Dijital oyun temalı bloglardaki yorumlar (Game Transfers, N4G): 26 yorum
3. Oyun satış siteleri forumları ve yorum bölümlerindeki yorumlar (Steam, Google Play): 13 yorum
4. Oyunların kendi web sitelerindeki yorumlar: 12 yorum
5. İslamofobik oyunların oynanış videolarının yer aldığı YouTube videolarındaki yorumlar: 669 yorum

Çoğunluğunu Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı ve Müslüman oyunseverlerin oluşturduğu ulusal oyun forumları ve platformlarında yapılan yorumların özü itibarıyla İslamofobik bir mahiyete sahip olmayacağı varsayılarak bu mecralar analiz dışında tutulmuş, sadece uluslararası alanda yayın yapılan platformlar çalışma kapsamına alınmıştır.

Çalışmada kasti (kararsal) örnekleme benimsenmiştir. Bu teknik, araştırma sorularına en uygun cevapların bulunabileceğine inanılan elemanlardan oluşturulan örnekleme türüdür (Coşkun, ve ark., 2017, s. 148). Çalışmada da İslamofobik içeriğe sahip olduğu belirtilen 19 oyun incelenmiş, bu oyunların dışındaki dijital oyunlar örnekleme dışında tutulmuştur.

Yorum taramalarında içeriğini İslamofobinin oluşturduğu yorumlardan anlamlı bulunanlar not edilerek, toplamda 847 yorum önce İngilizceden Türkçeye tercüme edilmiş, ardından NVivo programı üzerinde cümleler halinde analize tabi tutulmuş ve konularına göre kodlanmış, son olarak temalar halinde aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır. Bu yorumların kodlama ve temalaştırma sürecinin nasıl yürütüldüğüne örnek teşkil etmesi bakımından “1. Tüm Müslümanlara Ölüm” başlıklı tema Tablo 1. de ortaya konmuştur.

Tablo 1. “Tüm Müslümanlara Ölüm” Başlıklı Temanın Analiz Süreci

Anlamlı Yorum	Kod	Tema
<p>“İslam bir kanserdir”</p> <p>“İstatistiklere göre Müslümanlar nereden geldiklerine bakmaksızın benim insanıma (beyaz insanlara) çok b.ktan davranıyorlar. Avrupa’daki taciz, tecavüz, gasp gibi ne kadar adi suçlar varsa %90’ını onlar yapıyorlar. Modern bir intihar bombacılığı keşfettiler.”</p> <p>“Burası bizim memleketimiz, eğer bizim kültürümüzü kabul etmeyecekseniz s**tirin gidin. Size ihtiyacımız yok. Avrupa herkes içindir, Müslümanlar dışında.”</p> <p>“Her yer bunlardan (Müslümanlar) kaynıyor”</p>	Medeniyetin sonu	Tüm Müslümanlara Ölüm
<p>“Bütün dinler kendilerini yenilemişken siz niye uyuyorsunuz?”</p> <p>“Counter-Strike’taki gibi, önce Allahu Ekber, sonra boomm ve 50 ölü!”</p> <p>“İslam dünyanın en barışçıl dinidir ve eğer siz bunu kabul etmezseniz gelir sizi öldürür”</p> <p>“Dürüstçe söylemek gerekirse, her Müslüman kendini öldürse bu dünya 10 kat daha güzel bir yer olurdu”</p> <p>“İslam en hızlı yayılan din. E tabi öyle olacak, adamlar herkesi öldürüyorlar.”</p> <p>“Zerre kadar beyniniz varsa teröristlerin niye hep İslamcılardan çıktığını kendinize sorun”</p> <p>“Pislik teröristler”</p>	Terörizm	
<p>“Hayatımda oynadığım en iyi oyun”</p> <p>“Oyun diye ben buna derim”</p> <p>“Gelmiş geçmiş en iyi oyun”</p> <p>“Keşke gerçek dünyada da böyle olsa”</p> <p>“En iyisi”</p> <p>“Muhteşem”</p> <p>“Oyun budur”</p> <p>“Vay anasını... Bu k**uğumun oyununu nereden bulabilirim?”</p>	Beğenme	

<p>“Ha, çok iyi ya. Keşke oyunun her bölümünde farklı bir düşman olsa. Mesela Bölüm 1: Müslümanlar, Bölüm 2: Meksikalılar, Bölüm 3: Zenciler, Bölüm 4: Çinli Pislikler, vs.”</p> <p>“Ne iyi bir oyun! Müslümanlar Avrupa kültürünü yıkmayı, Avrupa’daki her şeyi değiştirmeyi istiyor. Eğer inanmıyorsanız Fransa’ya gidin, İngiltere’ye ya da Hollanda’ya gidin görürsünüz. O Müslüman sana her şeyi söyleyebilir ama sen ona tek kelime dahi edemezsin çünkü bu ırkçılıktır. Sonuç: Avrupa’nın başı belada ve geleneklerimizi koruyabilmemiz için bir şeyler yapmalıyız.”</p> <p>“Pis Müslümanlar hepiniz g** yalayıcısınız”</p> <p>“İslam bir din değil mi? Neden ırkçı oluyor muşum?”</p> <p>“Entarileriyle her yere dağılıyorlar”</p>	İrkçılık
<p>#gotrumpgo</p> <p>#killallmuslims</p> <p>“Trump gelecek hepinizin e**sine atlayacak, #gotrumpgo”</p> <p>“Lanet Obama yönetiminin lanet sonuçları”</p> <p>“Amerika yeniden muhteşem olacak, özleyeceksiniz şu halinizi”</p>	Siyasi söylemler
<p>“Bu oyunu mutlaka çocuklar okulda oynamalı”</p> <p>“Eğer bunu gençlerimize öğretemezsek geleneksel hiçbir şeyimiz kalmayacak”</p> <p>“Çocuklara okullarda öğretilmiyor mu bunlar?”</p> <p>“Bırakın artık şu liberal saçmalıkları, çocuklara gençlere öğretin bunların (Müslümanların) gerçek yüzünü”</p>	Yeni nesile tavsiye

Bulgular

1. Tüm Müslümanlara Ölüm

Analizi yapılan yorumların önemli bir kısmında İslamofobinin hâkim görüş olduğu, Müslümanlara yönelik bir nefretin olduğu görülmektedir. Oyunseverlere göre İslamiyet, önüne geçilmesi gereken, dikkat edilmezse tüm dünyanın sonunu getirecek bir din olarak lanse edilmektedir. Bir oyunsever “İslam bir kanserdir” yorumuyla İslamiyet’i ölümcül bir hastalıkla eş değer tutmaktadır. Bu oyunsevere göre Müslümanlar dünyanın her yerine bir virüs gibi yayılmakta ve gittiği her yeri tüketip yok etmektedir. Bir diğer oyunsever, oyunun aslında gerçek hayatın aynası olduğunu, Müslümanların Avrupa’dan gönderilmesi gerektiğini belirtmektedir:

“İstatistiklere göre Müslümanlar nereden geldiklerine bakmaksızın benim in sanıma (beyaz insanlara) çok b.ktan davranıyorlar. Avrupa’daki taciz, teza vüz, gasp gibi ne kadar adı suçlar varsa %90’ını onlar yapıyorlar. Modern bir intihar bombacılığı keşfettiler.”

Başka bir oyunsever ise yorumunda “Counter-Strike’taki gibi, önce Allahu Ekber, sonra boomm ve 50 ölü!” diyerek Müslümanların intihar eylemleriyle ne kadar kanıksandığını belirtmektedir.

Oyunların çoğunda az-çok benzer yorumları görmek mümkündür fakat Mus-

lim Massacre isimli oyunda İslamofobik içerikler yüzlerce. Yerden mantar gibi biten terörist Müslümanların(!) öldürülmeye çalışıldığı oyun için “Hayatımda oynadığım en iyi oyun”, “Oyun diye ben buna derim”, “Gelmış geçmiş en iyi oyun”, “keşke gerçek dünyada da böyle olsa” gibi yorumlar, birbiri ardına sıralanmaktadır.

Bu oyunlara yapılan yorumlarda Müslümanlar barbar, tacizci, adi suçlu, saygısız, sevimsiz, sert, nefsinin peşinde giden zavallı gibi lanse edilmiştir. Oyunseverlere göre Müslümanlar çağ dışı insanlardır zira İslamiyet çağ dışı bir dindir. Diğer dinler modern zamanlarına yüz yıllar öncesinden ayak uydurmayı başarabilmişken Müslümanlar hiçbir çaba göstermemiştir. Bunlara binaen Müslümanlar eşittir teröristtir. İntihar bombacıdır. Cihad için dünyayı yakar. İslam asla bir barış dini değildir. Bir oyunsever “İslam dünyanın en barışçıl dinidir ve eğer siz bunu kabul etmezseniz gelir sizi öldürür” diyerek kinayeli bir yaklaşım sergilemektedir. Aşağıdaki yorumlar da bu söyleme farklı bir perspektiften destek vermektedir:

“Dürüstçe söylemek gerekirse, her Müslüman kendini öldürse bu dünya 10 kat daha güzel bir yer olurdu.”

“İslam en hızlı yayılan din. E tabi öyle olacak, adamlar herkesi öldürüyorlar.”

Müslümanlara duyulan nefret, 2016 yılı Amerika Birleşik Devletleri siyasi seçimlerinde de kendine yer edinmiştir. Seçimlerdeki söylemler, oyunlardaki yorumlarda kendini göstermektedir. Müslümanların terörist olarak lanse edildiği oyunların genelinde Donald Trump’ın “Amerika’yı Yeniden Harika Yap” sloganı altında, #gotrumpgo, #killallmuslims hashtagleri eşliğinde Müslümanların Amerika’dan “defolup gitmeleri” için oyların Trump’a verilmesi gerektiğini içeren pek çok yorum mevcuttur.

Oyunseverlerin yorumlarında ırkçı, ötekileştirici ve nefret söylemi yoğun olarak görülmektedir. Müslümanların düşman olarak yer aldığı bir oyun hakkında bir oyunsever “Ha, çok iyi ya. Keşke oyunun her bölümünde farklı bir düşman olsa. Mesela Bölüm 1: Müslümanlar, Bölüm 2: Meksikalılar, Bölüm 3: Zenciler, Bölüm 4: Çinli Pislikler, vs” diyerek aslında kendi ırkı dışında neredeyse tüm dünya vatandaşlarının öldürüldüğü bir oyunu arzu etmektedir. Başka bir kullanıcı ise ırkçılığın aslında kendilerine yapıldığını şöyle beyan etmektedir:

“Ne iyi bir oyun! Müslümanlar Avrupa kültürünü yıkmayı, Avrupa’daki her şeyi değiştirmeyi istiyor. Eğer inanmıyorsanız Fransa’ya gidin, İngiltere’ye ya da Hollanda’ya gidin görürsünüz. O Müslüman sana her şeyi söyleyebilir ama sen ona tek kelime dahi edemezsin çünkü bu ırkçılıktır. Sonuç: Avrupa’nın başı belada ve geleneklerimizi koruyabilmemiz için bir şeyler yapmalıyız.”

Bazı kullanıcılar da İslam’ın ve Müslümanların ne kadar tehlikeli olabileceğini öğrenmeleri bakımından bu oyunların mümkün olan en küçük yaşta oynatılmasını tavsiye etmekte, böylelikle gelecek nesillerin geleneklerine sahip çıkabileceğini belirtmektedir.

Oyunseverlere göre Müslümanlar eğer onlarla birlikte yaşamak istiyorlarsa onların kültürünü benimsemeli ve onlar gibi yaşamalıdır ya da defolup gitmelidirler:

“Burası bizim memleketimiz, eğer bizim kültürümüzü kabul etmeyecekseniz s**tirin gidin. Size ihtiyacımız yok. Avrupa herkes içindir, Müslümanlar dışında.”

Oyunlarda bir ırkçılık tartışması hâkimdir. Kimi oyunseverlere göre bu oyunlardaki içerikler ırkçı değildir. Zira onlara göre İslam bir ırk değil, inançtır. Dolayısıyla bu oyunlardaki İslamofobik içerikleri ırkçılıkla itham etmek abesle iştigaldir. Öbür taraftan bu oyunların ırkçı olduğunu kabul edenler de yok değildir. Onlara göre bu oyunlar %100

ırkçıdır ve günümüzün “Müslümanlar radikaldır” propagandasını yayarak bu oyunları oynayanları ırkçılığa teşvik etmektedir.

2. Bunun Neresi İslamofobik?

Listelenen 19 İslamofobik oyun hakkında yapılan yorumların bazılarında durumun abartıldığı, aslında İslamofobik bir durumun olmadığı “Anlayamıyorum, bu oyunun neresi İslamofobik” tarzında yorumlarla belirtilmektedir. Bir oyunsever “şimdi duvarda Muhammed gördüm diye İslam düşmanı mı oldum yani” diyerek oyunda İslamofobinin abartıldığını düşünmekte, başka bir oyunsever ise oyunların dinden ziyade farklı milletleri içerdiğini, dinle hiç alakası olmadığını şu cümlelerle belirtmektedir:

“Generals (Command Conquer Generals Zero Hour), COD (Call of Duty) ve CS (Counter-Strike)’ın İslamofobik olduğuna katılmıyorum. Bir kere CS’de Dünya’nın dört bir yanından terörist var ve dine hiç atıfta dahi bulunmuyor. COD’de sadece 1 bölümde Almanlar bir camiyi tahkimat alanı olarak kullanıyorlar. Generals’ta da dürüst olmak gerekirse herkesi içeriyor (ÇN. her milletle savaşmakta) ama hala dinle alakalı bir şey yok. Diğerlerini bilmiyorum”

“Müslümanlara niçin özel davranmamız gerektiğini anlayamıyorum, biz oyunlarda Almanları öldürüyoruz, Japonları öldürüyoruz, Hinduları öldürüyoruz, onlar ölürken iyi, Müslümanları öldürünce vay İslamofobi. Bırakın bu saçmalığı...”

3. Tasarım Büyük Dert

Özellikle mobil platformlarda (cep telefonu, tablet) bu oyunları oynayan oyunseverlerin en net problemi, oyundaki İslamofobik içeriklerin ya da ırkçı, nefret söyleminden ziyade görüntü kalitesi, müziği ve tasarımıdır.

Bir oyunsever “Bu oyunun HD (yüksek çözünürlüklü) olarak yeniden yapılması lazım” derken bir başka kullanıcı “oyuna saldırgan diyorlar, oyunun kendisi değil ama müzikleri gerçekten saldırgan” diyerek oyun müziklerine dikkati yoğunlaştırmaktadır. Çözünürlük, grafik tasarım, müzik oyun yazılımı ile alakalı yorumlar oldukça fazladır. İnsanlar İslamofobik içerikleri daha canlı ve net görmek istemektedirler. Oyun tasarımı ile alakalı yapımçı işletmeye şu şekilde fikir verenler de vardır:

“Çok çok iyi, ama oyunun yeni versiyonu daha kanlı olmalı. Biraz çarşaf giymiş Müslüman kadın ve Müslüman çocukları ekleyin.”

Kimi tasarımın daha güzel yapılması için parayla desteklenmesini belirterek “bu oyun kaç dolar olursa olsun, satın alıp desteklemek lazım”, “Bu oyunu nereden satın alabilirim, 1K (ÇN. 1000 USD) bile verebilirim” derken kimi oyunseverler de bu durumu vatan millet borcu olarak görerek kitlesel fonlama ile hızlı çözüm üretilebileceği tavsiyesinde bulunmaktadır:

“Belki birisi bu ulvi amaç için bir kitlesel fonlama oluşturabilir.”

4. Oyunumu Yasaklayamazsın

Çeşitli vakıf, dernek veya ülkelerin ya da bizzat bireylerin şikâyetleri doğrultusunda oyunun yasaklanma çabaları, yorumlarda oldukça sert tartışmalara neden olmuştur. Bir kullanıcı “piratebay’ varken nereye yasaklıyorsun. İstedığın kadar yasakla, yine oynarım” diyerek resmi bir yasaklama olsa bile gayri resmi olarak oyunu kolayca yükleyip oynayabileceğini belirtmektedir. Diğer yorumlarda ise aslında bu oyunlardaki içeriğin çok ciddiye alınmaması gerektiği, neticede bunların hepsinin birer oyun olduğu, “Bu sadece bir oyun anladınız mı? Bir hiciv, bir taşlama illaki olacak. Kafanıza

sokun artık bunu.” diyerek her oyunda benzer bir hiciv ya da taşlamanın olabileceği belirtilmektedir.

Bir başka oyunsever ise kimsenin bu oyunları zorla oynatmadığını hatırlatarak “Kimse umurumda değil, oyun güzelse oynarım değilse oynamam, eğer hoşuna gitmiyorsa oynama kardeşim” demektedir, bu kadar infiale gerek olmadığını belirtmektedir.

Bu oyunların yasaklanmasına madalyonun diğer tarafından bakan bir kullanıcı ise eğer İslamofobik oyunlar yasaklanmıyorsa diğer dinlerle alakalı oyunların niçin yasaklandığını şu şekilde diğer oyunseverlere sormaktadır:

“Bakın burada yasaklanmış bir oyunun listesi sunuyorum: The Binding of Isaac, The Anti Christ – Sex with Jesus. Ne söylediğimi anlıyorsun değil mi? Eğer bu oyunun yasaklanmasına karşıysan o zaman diğerlerini de serbest bırak ben de onları oynayayım, yok onların yasaklanmasını haklı buluyorsan, bu oyunda yasaklanmasını sağlamalısın.”

5. Aman Müslümanları Kızdırmayalım

Bazı oyunseverlerin İslamofobik oyunlara karşı çıkmasının nedeni de onlara göre bu oyunların Müslümanları daha da kızdırıp kışkırtmaktan başka bir işe yarayacak olmasından dolayıdır. Zira İslamofobik oyunlardaki yorumların altında “siz anca oyunlarda Müslümanları yenebilirsiniz zaten, göreceksiniz sizin a**nızı b**leyeceğiz pislik herifler” minvalinde İslam’ı savunmak adına küfreden, tehditler savuran, asıp kesen onlarca yorum mevcuttur. Bu yorumların devamında bazı oyunseverler “Bu oyun neticede daha fazla Usame Bin Ladin’i karışımıza çıkaracak, bunu görebiliyorum.” veya “İşte böyle olunca iyice kinleniyorlar bize, al sana bir sürü kindar Müslüman”, “Adil olmak gerekirse çocuklara üzülüyorum. Orada birçoğu ölüyor ve şu oyundan sonra onların (Müslümanların) hepinizi öldürmek istemeleri beni hiç şaşırtmıyor” tarzında yorumlar yaparak bir nevi özeleştiride bulunmakta, bu tarz oyunların faydadan çok zarar getireceğini belirtmektedirler. Bir kullanıcı ise daha farklı bir perspektif geliştirerek Müslümanlara propaganda malzemesi verdikleri için diğer oyunseverlere kızmaktadır:

“Bu oyun tam bir saçmalık. Eminim şimdi onlar (Ç.N. Müslümanlar) Hristiyanların Müslümanların ölmesini ne kadar da çok istediği propagandasını yapmaya başlayacaklar. Harika, tam da dünyanın ihtiyacı, daha fazla cinayete meyilli Müslüman.”

6. Ama Onlar Müslümanları Temsil Etmiyor

Pek çok oyundaki İslamofobik yorumların altında Müslümanların aslında terörist olmadığını, terörizmin dininin olmadığını, İslam adına yapılan terörizmin asla İslam’a mâl edilemeyeceğini, terörizmin herhangi bir dine mâl edilemeyeceğini anlatan İslamofobi karşıtı yorumlar da mevcuttur:

“Hayır dostum, Müslümanlar saldırılardan sorumlu tutulamaz, onlar İslam’ın suçlanmasını sağlayan terörist ataklardır. Beni ya da düşüncelerimi suçlu gösteremezler. Müslümanlarla teröristlerin aynı kefeye konmasını adil bulmuyorum. Dinimizin terörizmle ilişkilendirilmesini de.”

“Asıl eğlenceli olan ne biliyor musun? Ben Müslümanım ve asıl A.B.D. gerçek teröristtir. Vietnam Savaşı’ndan sonra kaç savaş başlattı? Hiroşima’da kaç kişi öldü? Körfez Savaşı’nda? Afganistan’da? Bu ülkelerdeki tüm insanlar terörist çünkü A.B.D. onlarla savaşıyor. Şimdi de Amerika’nın yarattığı yeni El-Kaide IŞİD. El-Kaide’yi Sovyetlerle savaşın diye, IŞİD’i Suriye Hükümetiyle savaşması için yarattı. Ama şimdi biz terörist olduk öyle mi? İnsanlığınız için teşekkürler...”

“Çocukların ve gençlerin katledildiği Norveç tarihindeki en büyük seri katil cinayetlerini işleyen, bir Hristiyan olan Breivik⁸ terörist değil miydi?”

İslamofobik oyunlara aslında gerek olmadığını, zaten gerçeğinin Müslüman ülkelerde batı ülkeleri tarafından yapıldığını içeren yorumların sayısı da oldukça fazladır. Bir oyunsever “Niye böyle bir oyuna ihtiyaç duydular acaba? Zaten orada (Ç.N. Müslüman ülkelerde) günlük katliam yapmıyorlar mı?” şeklinde yorum yaparken bir başka oyun sever “Asıl ironi ne biliyor musunuz? Amerikanlar ve Yahudiler zaten gerçeğini yapıyorlar.” şeklinde yorum yapmıştır.

Müslüman oyunseverler, A.B.D. ve Avrupa ülkelerinde yaşayan oyunseverlerin İslamofobik yorumlarına karşı kendilerini bir nebze haksızlığa uğramış hissetmektedirler:

“Siz kasapsınız. Sorsak “iyi bir dünya isterim, barış isterim” dersiniz ama aslında kasapsınız. İslam hakkında bir şey bildiğiniz yok. İslam barış dinidir. Teröristler ise Müslüman değildir, sadece KUKLALARDIR!”

“Yahudilerle alakalı niye hiç oyun yapılmıyor da devamlı Müslümanlar öne sürülüyor?”

Kimi kullanıcılar da İslam’a ve Müslümanlara yönelik yapılan çok ağır küfür içerikli eleştirel yorumlara “Bu yorumları okuyan herhangi biri nefretin nereden geldiğini açık seçik görebilecektir.” diyerek asıl nefret sahiplerinin Müslümanlar değil, o yorumları yapan Batı ülkeleri olduğunu belirtmektedir.

Tüm bunlara binaen gayrimüslim oyunseverlerin “Sorumluluktan kaçamazsınız, teröristlerin yüksek çoğunluğu, özellikle de din tandanslı teröristlerin çoğunluğu sizin Müslümanlarımız” şeklindeki yorumlarla Müslümanların savunmalarına cevap vermektedirler.

Tartışmalar süre giderken “sakin olun ve bir domuz sandviçi alın beyler”, “domuz çamurunda boğacağız sizi” tarzında Müslümanların kırmızı çizgileri olarak görülen unsurlara yönelik ajitatif yaklaşan yorumları da görmek mümkündür. Bu yorumlara Müslüman oyunseverler daha geniş bir bakış açısı ve sükûnetle cevap vermek yerine genellikle aynı sertlikte ve küfrederek karşılık vermektedir.

7. Müslümanların %90’ı Teröristtir

Terörizm ve İslamiyet’in karıştırılmaması gerektiğini, İslam adına faaliyetlerini yürüttüklerini belirten terörist grupların İslamiyet’i temsil edemeyeceğini anlatan yorumlara karşı bazı oyunseverler tüm Müslümanların elbette terörist olamayacağını fakat çoğunluğunun terörist olduğunu bir oran vererek belirtmektedir. Bu oran ağız birliği edilmişçesine %90’dır. Yorumların genelinde Müslümanların en fazla %10’unun temiz olabileceği, geri kalanının ise terörist olduğunu belirtmektedir:

“Eğer bu oyun Hitlerle alakalı bir oyun olsaydı, o zaman Nazileri öldürüyor olurduk. Her iki oyunda da kötü adamları öldürüyorsun. Evet, Müslümanlara kindarım (elbette küçük bir %10’u katil ya da terörist değildir). Bunu medyaya dayanarak da söylemiyorum zira anti İsrail medyası devamlı “zavallı” Müslüman haberi yapıp duruyorlar. Bunu kendi günlük deneyimlerimden edinerek söylüyorum.”

Burada medyanın İslamofobideki etkisine de değinilmiştir. İslamofobi karşıtı yorum yapanların önemli bir çoğunluğu bu korkunun medya tarafından da pompalandığını düşünmektedir ve medyada yer alan haberlere inanılmaması gerektiğini belirtmektedirler:

“Ben Müslüman değilim onların çoğunluğunun barış yanlısı olduğunu biliyorum. Belki kendi reklamlarını bir parça yapabiliyorlar ama çalışkan ve iyi insanlar. Fox haberlerden, News Corp’tan, medyadan beslenip de burada yorum yapmaya hakkınız yok. Gidin kendi gözlerinizle dünyayı görün, ondan sonra yorum yapın.”

“Müslümanların %10’u terörist değil demeden önce buradan çıkın ve dünyadaki Müslümanlarla tanışın. İnternet ve medya bizi yargılamanız için kötü kaynaklar.”

“Dünya savaşında insanları öldürenler Müslümanlar mıydı? Japonya’ya nükleer bomba atan bir Müslüman mıydı? Müslümanlar mı 100 milyondan fazla yerli Hintliyi öldürdüler? Afrika’dan 180 milyondan fazla kişiyi esir alıp %70’ini denizlerde ölümüne sebep olan Müslümanlar mıydı? Cevap HAYIR. Aklını başına al kardeşim, illüminatinin şekillendirip medyanın servis ettiği şeylere sakın inanma.”

8. İslam’a Rağmen İslam İçin

Bulgular uluslararası platformlardan elde edildiği için İslam’a ve Müslümanlara hakaret eden, onları ötekileştiren yorumlar hep İngilizce, bunlara karşı verilen cevaplar da yine ağırlıklı olarak İngilizcedir. Ağırlıklı olarak denmesinin sebebi, tek tük Arapça, tek tük de İspanyolca karşı cevapların yanı sıra dikkat çekici bir fazlalığa sahip olarak Türkçe içeriklerin mevcut olmasıdır.

İslamofobi içerikli yorumlara karşı Müslüman oyunseverler tarafından verilen cevap niteliğindeki yorumlarda ise İslam dinince haram sayılmasına rağmen küfürler oldukça fazladır. “hepinizin a**sını b**leyeceğiz”, “s**tirin gidin”, “o**spu çocukları” gibi küfürleri cevap niteliğinde yapılan yorumların çoğunda görmek mümkündür. Karşılıklı küfürleşmeler uzayıp gitmektedir.

Sonuç

Kimi zaman eğlenmek, kimi zaman boş vakit geçirmek, kimi zaman da kendini gerçekleştirmek için oynanan dijital oyunların içerikleriyle oyunseverlerde ötekileştirmeye ve nefret söylemine zemin hazırladığı bir boyutu da mevcuttur. Yarıştan aksiyona, maceradan simülasyona değişik kategorilerdeki birçok dijital oyunda maalesef ırkçı, faşist, vandal, pornografik, vs. pek çok olumsuz içeriğe rastlanmaktadır. İslamofobinin de bu oyunlarda pompalandığı görülmektedir.

Oyunseverlerin İslamofobi içerikli dijital oyunlara yönelik fikirlerinin ne olduğunu ortaya koymayı amaçlayan bu araştırmanın sonucunda oyunseverlerin bu oyunları gerçeğin aynası olarak görüp içselleştirdiği ortaya çıkmıştır. Gayrimüslim oyunseverler Müslümanları şiddet yanlısı ve terörist olarak görmektedirler. Başta siyahiler olmak üzere, Asya ve Afrika kökenli insanlar ve Meksikalılar bu ötekileştirmeden nasiplerini almaktadır; fakat Müslümanlara yönelik nefret söylemi ile karşılaştırılmayacak derecede hafif kalmaktadır. Müslüman oyunseverler İslamofobik içeriklere yönelik cevaplarında İslam adına gerçekleştirilen terör faaliyetlerinin asla İslamiyet’i ve Müslümanları temsil etmeyeceğini, farklı farklı değerlendirilmesi gerektiğini, İslam’ın bir barış dini olduğunu farklı pek çok açıdan ve örneklerle açıklamaya çalışmışlardır. Fakat karşılıklı atışmalar neticesinde İslamofobik düşüncelerde bir değişim olduğu düşünülmektedir. Hatta karşılıklı konuşmalardaki ağza alınmayacak küfürler ile tarafların iyice karşı karşıya geldiğini söylemek mümkündür. Gayrimüslim oyunseverler Müslümanların gerçek (!) yüzlerini görebilmeleri ve geleneklerinin devam edebilmesi için bu oyunların ilkokul çağında çocuklarına oynatılmaya başlamasını arzu etmektedir.

Çalışma kapsamında analize tabi tutulan, Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın İslamofobik olarak değerlendirdiği oyunların oyunseverlerce İslamofobik bulunmadığı da ortaya çıkmıştır. Bu durum esasen ontolojik olarak Batı düşüncesinde benmerkezci bir anlayışın benimsendiğine işaret etmekte, Müslümanlar bu oyunları ne kadar İslamofobik bulsa da gayrimüslimlerin öyle görmedikleri ortaya çıkmaktadır. Zira oyunseverler hem İslamofobik oyunların yasaklanması taleplerine şiddetle karşı çıkmakta hem de bu oyunlarda akan kanın ve uygulanan şiddetin daha gerçekçi olarak görünmesi gerektiğini, o nedenle hem görüntü hem ses hem de oyunun içeriksel olarak tasarımının daha iyi olması gerektiğini belirtmektedirler. Bu durumu, oyunseverlerin oyunları İslamofobik bulmak bir yana, oyundaki şiddeti daha da benimseyip içselleştirmek istedikleri şeklinde değerlendirmek mümkündür.

Müslümanların %90'ının terörist olduğu görüşü yaygındır. Müslümanlar her ne kadar İslamiyet ile terörün bağdaştırılamayacağını ifade etseler de bu ifadeler çok etkili olmamaktadır; zira oyunseverler sadece oyunlarda değil, televizyonlarda, gazetelerde, dergilerde, sosyal medyada devamlı tekbir getirerek elindeki roketi ateşleyen, intihar bombasını infilak ettiren, insan boğazlayan, devamlı İslam adına faaliyet yürüttüğünü iddia eden ama hep terörist faaliyetlerle gündeme gelen Müslümanları görmektedir ve oynadıkları oyunlar ile gerçek hayattan haberleri aldıkları medya birbiriyle paralel gitmekte, örtüşmektedir. Bu nedenle Müslüman oyunseverler İslamofobik yorum yapanlara medyayı dikkate almamalarını, gidip doğrudan Müslüman insanlarla tanışmalarını, Müslüman ülkeleri gezmelerini tavsiye etmektedir.

Günümüz modern toplumlarının neredeyse tamamı başta sosyal medya olmak üzere yeni iletişim teknolojilerini kullanmaktadır. Dijital oyun sadece çocukların oynadığı bir formdan çıkmış, 7'den 70'e herkesin bazen eğlenmek, bazen vakit geçirmek, bazen de kendini gerçekleştirmek için oynadığı bir şekle bürünmüştür. Oyunseverlerin dijital platformlardaki yorumları göstermektedir ki dijital oyunlar İslamofobinin yayılmasında bir faktör olarak ortaya çıkmaktadır. Oyunseverler İslamofobik oyunları oynarken Müslümanların terörist olmasından şiddet eğilimli olmalarına ve insan öldürmekten zevk aldıklarına yönelik pek çok unsuru normalleştirmekte, içselleştirmekte ve fikirlerini ona göre şekillendirmektedir. Öte yandan İslamofobik oyunların yaptığının tam tersini yapmak da yine Müslümanların elindedir. Madem oyunlar giderek artan sayıda insan tarafından oynanmakta ve yaş aralığı genişlemektedir, o halde İslam'ın önemli değerlerini, mahiyetini, niteliklerini güzel bir tasarım içerisinde içeren oyunlar tasarlanarak piyasaya sürülebilir. Fakat dijital oyunların İslamofobinin oluşmasında tek etken olmadığı dikkatten kaçmamalıdır. Kendilerini İslami örgüt olarak lanse eden ve yaptıkları terör faaliyetlerini, şiddet eylemlerini ve adi suçları İslam adına yaptıklarını öne süren örgütlerin varlıkları sonlandırılmadan ve dolayısıyla medyanın bu tarz içerikleri servis etmesinin önüne geçilmeden sadece oyunlarla bir çözüme varılabileceğine inanmak safiyane bir yaklaşım olacaktır. Topyekûn, tüm Müslüman yöneticilerinin ve halkların organize olarak bir araya gelmeden somut bir çözüm üretilebilmesi çok mümkün gözükmemektedir. İleriki çalışmalarda belki bu çözüme yönelik bir model veya tasarım üzerine çalışılabilir.

Son Notlar

¹ Xbox'ın Kinect, PlayStation'ın Move, Nintendo'nun Wiimote tescilli altındaki teknolojileri, sensörler ile herhangi bir kontrol kolu olmaksızın tenis, golf, voleybol, bowling gibi spor ve basit FPS (First Person Shooter - ekranda ateş etmek üzere nişangah olan oyunlar) oyunlarının oynanabilmesine imkân tanımaktadır fakat oynayan kişiyi tamamen içine alan, onu Baudrillard'ın deyimiyle hiper gerçekliğe taşıyan oyunlar gündelik hayatta henüz yerini almamıştır.

² Bu içeriklerden belki de en dramatik olanı, şişme botla Yunanistan'a iltica ederken botlarının alabora olması sonucu cesedi Bodrum sahiline vuran ve tüm dünyanın vicdanını yaralayan 3 yaşındaki Aylan Kürdi'nin, Charlie Hebdo dergisindeki "Göçmenler" başlığı altında yayımlanan karikatürüdür. "Aylan büyüseydi ne olurdu?" sorusunun altında koşarak kaçan kadınlar ve elleri açık halde bu kadınları kovalayan erkeklerin yer aldığı karikatürün alt kısmında ise "Almanya'da tacizci" cevabı yer almaktadır. Karikatür, 3 yaşındaki küçücük masum bir çocuğu, sırf Müslüman ve mülteci olmasından dolayı potansiyel bir suçlu olarak göstermekten imtina etmemektedir.

³ Dijital oyunlar aracılığıyla gerçekleştirilen, zeka, oyunlara hâkimiyet ve tecrübe isteyen, genellikle takımlar halinde oynanan, bir lig ya da turnuva dahilinde müsabakaları yapılan spor türü (Şengüloğlu, 2017). E-spor kapsamında ülkemizde organize edilen 2017 Türkiye Büyük Finali karşılaşmasını seyretmek için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=HLezQF1rfU4>

⁴ En son 16 Şubat 2018'de ABD'nin Florida eyaletinde 17 kişinin ölümüyle sonuçlanan bir okul baskını sonrasında ABD Başkanı Donald Trump "Dijital oyunlardaki şiddet seviyesinin genç insanların düşüncelerine bayağı bayağı şekil verdiğini çok fazla sayıda insandan duyuyorum" diyerek dijital oyunların seri cinayetlerdeki etkisinin fazla olduğunu dile getirmiştir (<http://www.bbc.com>, 2018).

⁵ İki ırkçı partinin öncülük ettiği referandumda İsviçreli %57'lik bir evet oyuyla minarelerin inşa edilmesinin önüne geçmişler, yapılacak mescit ve camilere minare yapılmasına hayır demişlerdir (<http://www.hurriyet.com.tr/>, 2009).

⁶ Bu forumlar arama motorlarında "en iyi oyun forumları" şeklinde yapılan aramalar sonucu listelenen forumlardır.

⁷ Oyun ve çeşitli programların indirilebileceği bir torrent sitesi. Site 2014 yılında bir baskın neticesinde kapatılmış olmasına rağmen günümüzde aktif olarak varlığını sürdüren benzer mahiyette siteler mevcuttur.

⁸ Norveç'te 2011 yılında önce bir otomobile yerleştirdiği bombayla 8 kişiyi öldüren, ardından Utöya Adası'na giderek orada da kamp yapan gençlerden 69'unu öldürerek Norveç tarihinin en büyük seri katliamını gerçekleştiren, 77 kişinin ölümüne, 242 kişinin yaralanmasına neden olan, tam adı Anders Behring Breivik olan seri katil (<https://www.bbc.com>, 2012).

Kaynakça

- Adachi, P. J. C. ve Willoughby, T. (2011). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence?. *Aggression and Violent Behavior*, 55-62.
- Akdağ, M. ve Cingı, M. (2014). The Impact of Internet And Social Media On Kids' and Parents' Game Habits. *Epiphany*, 7(1), 63-89.
- Arslan, A. (2015). *Bir Ömür Düşünmek - Nehir Söyleşi*. Ankara: Eksi Kitaplar Yayınları.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital Oyunlar Ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn Ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818.
- Barmanbek, B. (2009). Dijital Oyun Tasarımı. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütcü ve I. B. Fidaner içinde, *Dijital Oyun Rehberi* (s. 95-123). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Batı, U. (2011). Sekizinci Sanatın İnşası: "Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üst Gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet". G. T. Ünal, & U. Batı içinde, *Dijital Oyunlar - Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna* (s. 3-33). İstanbul: Derin Yayınları.
- Bauman, Z. (2003). *Modernlik ve Müphemlik*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bilgin, N. (2014). *Sosyal Bilimlerde İçerik Analizi - Teknikler ve Örnek Çalışmalar*. Ankara: Siyasal Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan Sütcü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan Sütcü, G. (2009). *Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün*

- Oynanması: Silkroad Online’da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütcü ve I. B. Fidaner içinde, *Dijital Oyun Rehberi - Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu* (s. 275-311). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Buehler, A. F. (2011). Islamophobia: A Projection of the West’s ‘Dark Side’. *Islam and Civilisation Renewal*, 2(4), 639-653.
- Coşkun, R., Altunışık, R. ve Yıldırım, E. (2017). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri- SPSS Uygulamalı*. Sakarya: Sakarya Yayıncılık.
- Dolu, O., Büker, H. ve Uludağ, Ş. (2010). Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar Ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet Ve Suça Dair Bir Değerlendirme. *Adli Bilimler Dergisi*, 9(4), 54-75.
- Ferguson, C. J. (2007). The Good, The Bad and the Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games. *Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309-316.
- Ferguson, C. J., Miguel, C. S., Garza, A. ve Jerabeck, J. M. (2012). A longitudinal test of video game violence influences on dating and aggression: A 3-year longitudinal study of adolescents. *Journal of Psychiatric Research*, 46(2), 141-146.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R. ve Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22.
- Gonzalez, M. J. ve Greitemeyer, T. (2018). The relationship between everyday sadism, violent video game play, and fascination with weapons. *Personality and Individual Differences*, 124, 51-53.
- Green, C. S. ve Bavelier, D. (2003). Action Video Game Modifies Visual Selective Attention. *Nature*, 423, 534-537.
- Greitemeyer, T. ve Mügge, D. O. (2014). Video Games Do Affect Social Outcomes - A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5) 578-589.
- Griffiths, M. D. (2003). The Therapeutic Use of Videogames in Childhood and Adolescence. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 8, 547-554.
- Hasan, Y., Bègue, L., Scharkow, M. ve Bushman, B. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49(2), 224-227.
- Herman, E. S. ve Chomsky, N. (2006). *Rızanın İmalatı - Kitle Medyasının Ekonomi Politigi*. İstanbul: Aram Yayıncılık.
- Horsti, K. (2017). Digital Islamophobia: The Swedish woman as a figure of pure and dangerous whiteness. *New Media & Society*, 19(9), 1440-1457.
- Kan, D. (2012). Yeni Medya Aracı Bilgisayar Oyunlarında Toplumsal Cinsiyetin İnşası. *TOJDAC - The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 2(4), 52-60.
- Karahisar, T. (2013). Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu. *Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu*, 107-113.

- Kuss, D. J. ve Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.
- Miley, J. (2017). <https://interestingengineering.com/japanese-man-marries-virtual-reality-anime-real-chapel> adresinden alındı.
- Mullin, G. (2018). <https://www.thesun.co.uk/news/worldnews/3003805/blue-whale-suicide-game-challenge-deaths-uk/> adresinden alındı.
- Ohannessian, C. M. (2018). Video game play and anxiety during late adolescence: The moderating effects of gender and social context. *Journal of Affective Disorders*, 226, 216-219.
- Ögel, K. (2012). *İnternet Bağımlılığı, İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Pasco, D., Roure, C., Kermarrec, G., Pope, Z. ve Gao, Z. (2017). The effects of a bike active video game on players' physical activity and motivation. *Journal of Sport and Health Science*, 6(1), 25-32.
- Poppelaars, M., Lichtwarck-Aschoff, A., Kleinjan, M. ve Granic, I. (2018). The impact of explicit mental health messages in video games on players' motivation and affect. *Computers in Human Behavior*, 83, 16-23.
- Punch, K. F. (2016). *Sosyal Arařtırmalara Giriş - Nicel ve Nitel Yaklaşımlar*. Ankara: Siyasal Yayınevi.
- Samur, H. (2017). Postmodern Dönemde Batıdaki İslam Düşmanlığının Artması Durumu: *İslamofobi*. Çukurova Üniversitesi İİBF Dergisi, 21(2), 59-67.
- Sezen, T. İ. (2011). Oyun, Anlatı, Yazılım ve Platform Perspektiflerinden Dijital Oyunlar. G. T. Ünal, & U. Batı içinde, *Dijital Oyunlar - Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna* (s. 119-148). İstanbul: Derin Yayınları.
- Siervo, M., Gan, J., S.Fewtrell, M., Cortina-Borja, M. ve C.K.Wells, J. (2018). Acute effects of video-game playing versus television viewing on stress markers and food intake in overweight and obese young men: A randomised controlled trial. *Appetite*, 120, 100-108.
- Sormaz, F. ve Yüksel, H. (2012). Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyunağın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3) 985-1008.
- Stockdale, L. ve Coyne, M. S. (2018). Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls. *Journal of Affective Disorders*, 225, 265-272.
- Sucu, İ. (2012). Sosyal Medya Oyunlarında Gerçeklik Olgusunun Yön Değiřtirmesi: Smeet Oyunu Örneđi. *e-Gifder - Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 3, 55-88.
- Şengülođlu, B. (2017, Kasım 7). <https://buraksenguloglu.com/e-spor-nedir-e-spor-tarihi/> adresinden alındı.
- Toker, S. ve Baturay, M. H. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, (668-679).
- Toksoy, A. C. (2010). Yarışma Niteliđi Taşıyan Geleneksel Çocuk Oyunları. *Acta Turcica Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*, 3, 205-220.

- Tüzün, H. (2006). Eğitsel Bilgisayar Oyunları ve Bir Örnek: Quest Atlantis. *H.Ü. Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30, 220-229.
- Uysal, D. (2017). Bilgisayar Oyunlarında Bağımlılık, Şiddet ve Kimlik Kaybının Çocuk ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Burkhard Spinnen'in "Nevena" Adlı Romanı. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 56, 177-200.
- Wolfe, J., Kar, K., Perry, A., Reynolds, C., Gradisar, M. ve Short, A. M. (2014). Single night video-game use leads to sleep loss and attention deficits in older adolescents. *Journal of Adolescence*, 37(7) 1003-1009.
- Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2) 128-137.
- Yavuzer, H. (1999). *Ana-Baba ve Çocuk*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yee, N. (2006). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775.
- Yorulmaz, B. (2016). Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili ve Din Eğitimine Yansımaları. M. Çamdereli, N. K. Şener, & B. Ö. Doğan içinde, *Medya ve Din Tartışmalar Sempozyum Bildirileri* (s. 276-288). İstanbul: İstanbul Ticaret Üniversitesi.
- Zendle, D., Cairns, P. ve Kudenko, D. (2018). No priming in video games. *Computers in Human Behavior*, 78, 113-125.
- Zendle, D., Kudenko, D. ve Cairns, P. (2018). Behavioural realism and the activation of aggressive concepts in violent video games. *Entertainment Computing*, 24, 21-29.
- <http://www.ankaraka.org.tr>. (2016). http://www.ankaraka.org.tr/tr/dijital-oyun-sektoru-raporu_3414.html adresinden alındı
- <http://www.bbc.com>. (2018). <http://www.bbc.com/news/technology-43168774>.
- <http://www.haberturk.com>. (2018). <http://www.haberturk.com/yerel-haberler/59276410-liseli-gencin-intiharinda-mavi-balina-suphesi> adresinden alındı.
- <http://www.hurriyet.com.tr/>. (2009). <http://www.hurriyet.com.tr/dunya/isvicre-minare-kararini-verdi-13067527> adresinden alındı.
- <http://www.oyunlardaislamofobi.com/>. (2016).
- <https://www.bbc.com>. (2012). https://www.bbc.com/turkce/haberler/2012/04/120420_breiviklast adresinden alındı.
- <https://www.ntv.com.tr>. (2018). <https://www.ntv.com.tr/turkiye/mavi-balina-oyunu-bursada-can-aldi,nULrpOnnRkeC2YYTqu45zA> adresinden alındı.

Views of Digital Game Lovers on Games with Islamophobic Content

Mustafa CINGI

Extended Abstract

Along with the development of new communication technologies, human beings have been able to interact with each other and recognize each other as never before. Nowadays, one who lives on the other side of the world can communicate with someone living on the other side of the world, can receive education from him/her, trade with him/her, become friends, play games, can make their voices heard gathering together around an idea. Besides these positive possibilities, human beings can fear and bear enmity in each other to the extent that they have never had before, can discriminate, can enlighten others, beyond conflict of ideas, and can start quarreling with someone whom they may never come together in life. The marginalization and hate speech have become a common situation with new communication technologies gaining dominance in everyday life communication. And Islamophobia, which involves having a discriminatory, marginalizing and even hostile attitude against Islam as a religion and Muslims, is a phenomenon that is often experienced. Islamophobic contents that are frequently pumped with various news, series and films in the conventional media are sometimes confronted with a video, sometimes a text and sometimes a visual in the channels where new communication technologies are used. One of these new channels that Islamophobia comes into being is digital games. First Atari-style games connected to television, then digital games on computers and advanced game consoles form an entertainment medium that is extensively used not only by children but also by adults. Today, digital games have gone beyond a form that is just played against artificial intelligence in the game, and have taken a form in which people from all over the world can play games together or mutually with internet technologies. The technical devices in which the games are played have also changed and it has become possible to play these games at any time without any time and place restriction with mobile phones and tablets, sometimes through a social media network and sometimes as an application. Even with virtual and enhanced reality technologies, digital games are again in a transformation. The simulators that people play in the game as the hero are available today, but they are not practical to be easily produced and put into service, and they are not yet commercial in terms of demand-cost relationship. It is anticipated in the coming years that it can be simplified for purchase and sale, and thus it can take the place of these technological toys in daily life by the demand increase.

The most important feature distinguishing digital game from the other chan-

nels of the new media is the inclusion of the playing person in the game. In these games, people do not just look at a photo or watch video like they do in a social networking site, but they get excited by playing games themselves, they become happy when they succeed in the game, they get angry when they are defeated, sometimes they get furious, sometimes they get angry enough to kick and throw the wall the device they play. The fact that people live digital games and reflect them on their behaviors makes the contents of these games important. These games, which have many forms of contents such as violence, racism, sexism, pornography, have been subjected to a number of regulations in most countries such as banning and age restrictions, but they have not been prevented or cannot be prevented from reaching millions in today's world where everyone can reach everything. Islamophobia is also involved in some of digital games directly and some others indirectly, and the environment is being set up to create an attitude, manner or behavior in this direction for the game-playing masses. The subject of the study is also the effects of the Islamophobic content processed in digital games on the persons who play these games. The aim is to understand how players who play games with Islamophobic content look at such content, how much they support or oppose it. In this context, comments of foreign players who play 19 plays with Islamophobia content, which were presented by the Republic of Turkey's Ministry of Youth and Sports in 2016, were analyzed by subjecting them to thematic content analysis. The comments were analyzed and coded in the NVivo program and 8 themes were obtained as a result of coding. As a result of the research, it was seen that a marginalizing language and hate speech directed towards Muslims were used extensively. 90% of Muslims are perceived as terrorists who are violence-prone and enjoy killing people. Although there were Muslims who oppose this speech by the claim that Islam is a religion of peace and that terrorists never represent Islam, game lovers, especially in the US and Europe, have not stepped back from their Islamophobic ideas. The media also appears to be influential on these ideas. Therefore, while the influence of digital games can be seen in the spread of Islamophobia, it can be said that only regulation on digital games cannot be enough to reduce it, but it is necessary to make a total change from the media to the attitudes and behaviors of the Muslims. It is hoped that this study has made a significant contribution to the literature, which consists of a very small number of relevant studies on Islamophobia in relation to digital games.

Keywords: Digital Game, Islamophobia, Islamophobic Game, Social Media, Forum