

VİDEO OYUNLAR VE OYUN PLATFORMLARININ RADİKALLEŞME VE TERÖRİZM AÇISINDAN İNCELENMESİ

INVESTIGATION OF VIDEO GAMES AND GAME PLATFORMS IN TERMS OF RADICALIZATION AND TERRORISM

Göksel TÜRKER

Gaziantep Üniversitesi/İslahiye İktisadi ve İdari Bilimler
Fakültesi/Kamu Yönetimi Bölümü
gokselturker@gmail.com
ORCID No: 0000-0003-3589-8271

Ali GÖK

Gaziantep Üniversitesi/İslahiye İktisadi ve İdari Bilimler
Fakültesi/Kamu Yönetimi Bölümü
aligok86@gmail.com
ORCID No: 0000-0002-0734-459X

ÖZ

Radikal ve terörist gruplar, toplum içinden kendi ideolojilerine ve motiflerine yakın ya da şiddet eğilimi olan insanları belirleyebilmek ve her bireye nasıl yaklaşılacağına karar verebilmek için dijital alandan faydalanma arayışında olmuşlardır. Bu arayış çerçevesinde çalışmanın temel konusu da olan video oyunlar ve oyun platformları, dijitalleşmeye önemli bir zemin hazırlayan internet ile neredeyse denk düzeyde bir kullanım büyüklüğüne sahip olarak, radikal ve terörist grupların önem verdiği ve etki alanı olarak kullanabildiği yerler hâline gelmiştir. Bu kapsamda, *doğrudan video oyunların kullanımı, video oyunlara dair özelliklerin başka alanlara ibracı ya da oyunlar aracılığıyla iletişim* söz konusu gruplar tarafından birer yöntem olarak benimsenmiştir. Bu yöntemlerle, mesajların daha geniş kesimlere yayılması, destekçi kazanma, eleman temin etme, dikkat çekme, düşmanların tehdit edilmesi ve korkutulması, şiddetin normalleştirilmesi, bu yönde eğilimi olanların harekete geçmeleri için cesaretlendirilmesi gibi hedeflere ulaşılması amaçlanmıştır. Çalışmada da video oyunlarının ve oyun platformlarının radikal ve terörist gruplar tarafından söz konusu hedeflerine ulaşmada nasıl etkili bir şekilde kullanıldığının analiz edilmesi temel amaç olmakla birlikte, analizin yapılabilmesi için öncelikle radikalleşme ve terörizm ile video oyunlarına dair kavramsal çerçeve ve kavrama özgü bazı nicel veriler ortaya konacaktır. Ardından ise video oyunlar ve oyun platformları radikalleşme ile terörizm açısından analiz edilecektir.

ABSTRACT

Radical and terrorist groups have sought to use the digital space to identify people from within society who are close to their ideologies and motives or have a tendency to violence and to decide how to approach each individual. Within the framework of this study, video games and gaming platforms, which are also the main subject of the study, have become places where radical and terrorist groups care about and can use as a domain, with a usage size almost equivalent to the Internet, which is an important basis for digitalization. In this context, *direct use of video games, export of video game features to other areas or communication through games* has been adopted as a method by these groups. With these methods, it is aimed to achieve such goals as spreading messages to wider segments, gaining supporters, recruiting employees, attracting attention, threatening and intimidating enemies, normalizing violence, encouraging those with a tendency in this direction to take action. The main purpose of the study is to analyze how video games and game platforms are effectively used by radical and terrorist groups to achieve their goals in addition, in order to conduct the analysis, first of all, the conceptual framework and some quantitative data specific to the concept of radicalization and terrorism and video games will be revealed. Then, video games and gaming platforms will be analyzed in terms of radicalization and terrorism.

Geliş Tarihi:
25.05.2022

Kabul Tarihi:
29.09.2022

Yayın Tarihi:
27.10.2022

Anahtar Kelimeler

Radikalleşme
Terörizm
Dijitalleşme
Video Oyunlar
Oyun Platformları

Keywords

Radicalization
Terrorism
Digitalization
Video Games
Gaming Platforms

DOI: <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1121361>.

Atıf/Cite as: Türker, G. & Gök, A. (2022). Video Oyunlar ve Oyun Platformlarının Radikalleşme ve Terörizm Açısından İncelenmesi. *Neşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi, Dijitalleşme Özel Sayısı*. 125-141..

Giriş

Radikalleşme ve terörizm kavramları, küresel bir sorun olarak, hem konunun uzmanlarının hem de toplumun bütün kesimlerinin gündemindedir. Bu kapsamda, bahse konu kavramların anlaşılması; toplumsal, siyasal, kültürel, ekonomik vb. etkilerinin incelenmesi; önlem alınması ve engellenmesinin sağlanması amacıyla ciddi sayıda çalışma yapılmıştır. Çalışmalar güvenlik ve istihbarat birimlerinden, akademisyenlere kadar geniş bir ölçüğe uzanmaktadır.

Her dönemle birlikte çalışmaların kapsamı, ele alınan konular ve konunun işleniş biçimi belli başlı dönüşümler geçirmektedir. Buna örnek olarak, ateşli ve patlayıcı silahların yaygınlaşması; kimyasal, biyolojik ve nükleer silahların kullanımı; canlı bomba eylemleri gibi, dönemin genel yapısıyla örtüşen, gerçekleşen ya da gerçekleşme ihtimali bulunan, radikal veya terörist gruplar tarafından kullanılmaya açık çeşitli tehditler gösterilebilir. Çalışmalar temelde belli bir uyum ve tutarlılık gösterse de bu çeşitlilikler dolayısıyla çalışmalarda birtakım değişikliklere gitme gerekliliği doğabilmektedir.

Ateşli silahların bu yapılar tarafından kullanımı ile biyolojik silahların kullanılması, özellikle sonuçları açısından önemli farklılıklar gösterecektir. İlkinde hedef daha belirginken, ikincisinde hedef planların çok ötesine geçme ihtimali taşımaktadır. Dolayısıyla teknolojinin kullanımı ve gelişimi de araştırmacıların farklı bakış açıları geliştirmelerine yol açacaktır. Bu çalışmada da yaşanan değişimler göz önünde tutularak, giderek yaygınlığını artıran video oyunlar ile oyun platformlarının radikalleşme ve terörizm bağlamında incelenmesi amaçlanmıştır. Böylece akademik literatürde, radikalleşmenin ve terörizmin, hakkında daha az çalışma bulunan bir alanına katkı sağlamak olanaklı hâle gelmiştir.

Bu kapsamda öncelikle radikalleşme ve terörizm kavramlarının kavramsal çerçevesi oluşturulacak, ardından radikalleşme ve terörizm, dijitalleşme bağlamında ele alınacaktır. Çalışmanın diğer bir temel kavramı olan video oyun ve oyun platformları da aynı süreçten geçirilerek, analiz için gereken temel böylelikle atılmış olacaktır. Son bölümde ise bu temel ışığında video oyunlar ve oyun platformları radikalleşme ile terörizm açısından analiz edilecektir.

Ancak kavramsal çerçeve ve ardından analize geçilmeden önce, bir konunun daha bu bölümde açıklığa kavuşturulmasına ihtiyaç vardır. Bilindiği üzere, yeni olan, çoğu zaman şüphe veya tedirginlikle karşılanmaktadır. Aynı durum teknoloji için de geçerlidir. Çalışma özelinde ise, teknolojinin video oyun yönü üzerinde durulacağından, benzeri bir toplumsal önyargının video oyunlar konusunda da mevcut olduğu söylenebilir. Video oyunlar, aşağıda da değinileceği üzere, her ne kadar onlarca yıllık bir geçmişe sahip olsa da oyunların ve oyun platformlarının günümüzdeki düzeyde bir yaygınlığa ulaşması görece yeni olarak kabul edilebilir. Dolayısıyla böyle bir önyargının ortaya çıkması beklenen bir durumdur. Bu nedenle çalışmanın bir önyargıyla yapılmadığını, *bütün video oyunlar (aynı zamanda oyun platformları) kötüdür ya da kötülük kaynağıdır* şeklinde bir bakış açısına sahip olunmadığını ve konuya bilimsel tarafsızlıkla yaklaşıldığını, önyargı ihtimalini bertaraf etmek üzere çalışmanın giriş bölümünde belirtmek gerekmiştir.

Radikalleşme ve Terörizm

Terörizm uzun yıllardır akademik çalışmaların konusunu oluşturmasına rağmen, terörizme giden radikalleşme süreci, özellikle 11 Eylül saldırılarından bu yana dünya çapında araştırmacıların artarak dikkatini çekmektedir. Radikalleşme, aşırılık yanlı inançlar, duygular ve davranışlar geliştirme süreci olarak ifade edilmektedir. Aşırılık, toplumun temel değerlerine, yasalarına ve evrensel insan haklarına aykırı, belirli bir grubun (ırksal, dini, siyasi, ekonomik, sosyal vb.) üstünlüğünü savunan derin inançlardır. Aşırılıkçı duygu ve davranışlar hem şiddet içermeyen baskı ve zorlamada hem de şiddet içeren, normdan sapan ve yaşamı, özgürlüğü ve insan haklarını küçümseyen eylemlerle ifade edilebilir (Trip, vd., 2019: 1-2).

İşlevsel olarak radikalleşme, gruplar arası çatışmaya hazırlık ve bağlılığın artmasıdır. Tanımlayıcı olarak radikalleşme, inançlarda, duygularda ve davranışlarda, gruplar arası şiddeti, giderek daha fazla haklı çıkararak ve iç grubun savunmasında fedakârlık talep eden yönlerde değişiklik anlamına gelmektedir. Radikalleşmeyle ilgili ortak söylem, devlete yönelik bir meydan okuma veya tehdidi temsil eden devlet dışı gruplara odaklanılmasıdır (McCauley ve Moskalenko, 2008: 416; Della Porta ve LaFree, 2012).

Radikalleşme, ana akım toplum tarafından reddedilen ve toplumsal ya da politik değişimi etkilemek için bir yöntem olarak şiddet kullanımını meşru sayan aşırılıkçı bir dünya görüşünü benimsemeyi içermektedir.

Radikalleşmenin en iyi nasıl kavramsallaştırılacağı konusunda bazı tartışmalar bulunsa da, radikalleşme genellikle şiddete zemin hazırlayan aşırılıkçı bir inanç sistemine doğru kademeli bir süreç olarak görülmektedir (Hafez ve Mullins, 2015: 960). Bu süreç Della Porta'ya (2018: 461) göre, zaman içinde ortaya çıkan karmaşık bir dizi etkileşim yoluyla gelişen, şiddet içermeyenden giderek şiddetlenen eylem repertuarlarına tırmanma olarak ifade edilmektedir. Bu çerçevede kritik nokta şiddet içeren radikalleşmenin terörizme yol açabilecek, görüş ve fikirleri de içerisinde barındırmasıdır.

Bu açıdan radikalizm ile ilişkili olarak açıklanmasına ihtiyaç duyulan kavram terörizmdir. Özellikle 11 Eylül saldırıları sonrasında terörizm çalışmalarında radikalleşme ve terörizm iç içe kullanılabilen ve hatta teröristlerden *radikaller* olarak bahsedilebilmektedir. Söz konusu iki kavram farklı anlamları ifade etmekle birlikte, terörizm, bireyleri, grupları, toplulukları veya hükümetleri teröristlerin siyasi taleplerine boyun eğdirmek için şiddetin sistematik kullanımı olarak ifade edilmektedir (Wilkinson, 1977: 49). Terörizmde politik saiklerle şiddet kullanımı veya şiddet tehdidinin tek genel ortak tema olduğu literatürde ortak kanıdır (Charvat, 2009: 2).

Radikalleşme süreci, ister anarşist, sömürge karşıtı veya yeni sol, isterse de köktendinci motifli olsun her türlü terörizmde mevcuttur. Bu açıdan radikalleşmenin terörizme giden bir süreci içerdiğini söylemek mümkündür. Bu noktada *tüm radikaller terörist olmasa da, tüm teröristler radikaldir* sonucu doğmaktadır. Ancak genellikle ideolojiler ya da motifler değil insanlar şiddet yanlısıdır (Muro, 2016).

Bununla birlikte radikalleşmenin mutlaka şiddet içeren bir eyleme ya da terörizme dönüşeceği noktasında kesin bir kanı da bulunmamaktadır. Radikalleşmenin bazen ya yaygın sempaticiden yararlanarak ya da önemli sayıda insanı radikal saflara katılmaya çekerek önemli bir siyasi çekiş merkezi de olabildiği belirtilmektedir (Alonso, vd., 2008: 7-8).

Radikalleşme sürecinde, ideolojiler, etnisite, din, ekonomik marjinalleşme, kültürel yabancılaşma, nefret, rekabet, stres, geçmişte yaşanan travmalar, mağduriyet duygusu veya devletlerin dış politikalarına ilişkin güçlü anlaşmazlıklar gibi çeşitli psikolojik faktörler etkenler olarak sayılabilir. Radikalleşmeye etki eden faktörler aynı zamanda kişisel hoşnutsuzluk, kayıp veya kişiyi hayatta yeni bir yol aramaya iten krizleri de içerebilir. Söz konusu faktörler, sıradan bireylerin radikalleşmesine veya radikaller arasında aşırı inançların yayılmasına yol açabilmektedir (Hafez ve Mullins, 2015: 961; McCauley ve Moskalkenko, 2008: 418; Yenal, 2020: 29).

Grupların radikalleşmesinde ise, grup içi motifler etkilidir. Bunlar arasında toplum içinde meydana gelen ötekileştirme, tehdit veya sosyal yapıdan yalıtılmışlık dolayısıyla grup içerisinde bir arada bulunma duyguları önemli birer motivasyon kaynaklarıdır. Benzeri bir biçimde toplumda grubun hitap ettiği kitleye ulaşmada veya devlet otoritesini sarsmak için yaşanacak çekişmeler ile yine grup içinde yaşanabilecek diğer çekişmeler ve ayrışmalar radikalleşmeye yol açan diğer araçlardandır (Yenal, 2020: 30).

Genellikle bireysel ya da gruplardan kaynaklanan şikâyetler bir süre sonra *düşmanlar* yaratmakta ve onlara karşı şiddeti meşrulaştırmaktadır. Hatta son aşama olarak *kabramanca kurtuluş vaat edilerek* terörizm için kolaylaştırıcı ortam da yaratılmaktadır. Terör örgütleri de radikalleşmenin sağladığı bu ortamdan faydalanarak eylemlerini gerçekleştirebilecek elemanları rahatça etkileyebilmekte ve kendi saflarına katabilmektedir.

Radikalleşme sürecine dâhil olan bireyler, rekabet eden değerlere sahip olan (örneğin aile, arkadaşlar, komşular, hobiler, vb.) diğer resmi ve gayri resmi sosyal gruplardan kademeli veya aniden ayrılmaktadır. Buna bağlı olarak izole olan bireyler, hevesle akrabalık benzeri bir gruba dâhil olmaya çalışabilmektedir. Radikalleşen bireyler aşırılıkçı ideolojilere ve anlatılara daha sıkı bir şekilde bağlı kaldıkça ve rekabet eden fikirlere maruz kalmalarını giderek sınırlandırdıkça, terör örgütleri, üyelerinin değerleri ve inançları üzerinde daha fazla etki uygulayabilmektedir (Decety, Pape ve Workman, 2018: 513).

Bu etkinin sonucu olarak bireylerin davranış değişikliği ve politik hedeflere ulaşmak için şiddet araçlarını kullanmaya giderek daha fazla motive oldukları bir süreç ortaya çıkmaktadır. Radikalleşmeden terörizme varan bu süreç üç aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşama, radikal bir ideolojiye ya da motife duyarlılık ile karakterize edilmektedir. İkinci aşamada bir kişi, bir grubun ya da örgütün üyesi olmaktadır. Son olarak üçüncü aşamada söz konusu kişi, bir saldırı planlayarak ve gerçekleştirerek örgütün ideolojisi ya da siyasi motifi adına hareket etmeye hazır hale gelmektedir (Doosje, vd., 2016: 79).

Moghaddam'a (2005) göre ise bu süreç altı basamakta gerçekleşmektedir. *Zemin kat* olarak gördüğü başlangıç sürecini *maddi koşulların psikolojik yorumu* olarak adlandırmıştır. Bu basamakta insanlar arasında adaletsizlik, hayal kırıklığı, haksızlık ve utanç duyguları oluşarak suçladıkları toplumdan bir ayrışma süreci yaşanmaktadır. Birinci

kat, *baksız muameleyle mücadelede algılanan seçenekler* olarak ifade edilmektedir. Bu basamakta ayrışan bireyler çözüm önerileri üretmek ve farklı yöntemleri denemek için birinci kata çıkarlar. Bu basamak hala legal bir süreci kapsamaktadır. *İkinci kat, saldırganlığın yer değiştirmesi* olarak ifade edilmektedir ve söz konusu basamakta illegallik başlayarak bireyin örgüt bağlantısı kurulmaktadır. Birey artık temsil ettiği düşünce doğrultusunda yer değiştirdiğini ve *davasının* savunucusu olmaya başladığını kabul eder. *Üçüncü kat, ahlaki katılımdır*. Bu basamakta, terör örgütleri, mümkün olan her şekilde *ideal* topluma ulaşmak için *mücadeleyi* haklı çıkaran alternatif bir ahlakla, paralel veya gölge bir dünya olarak ortaya çıkmaktadır. *Dördüncü kat, öteki düşüncesinin pekiştirilmesi ve terör örgütünün algılanan meşruiyeti* olarak ifade edilmektedir. Bir birey, dördüncü kata çıkıp terör örgütünün gizli dünyasına girdikten ve şiddeti enstrüman olarak kullanmaya başladıktan sonra sağ çıkma şansı çok az veya hiç yoktur. *Beşinci kat, terör eylemlerinden kaçınmayı kısıtlayan ve engelleyen mekanizmalar* olarak ifade edilmektedir. Bu basamakta örgüt mensupları, özellikle sivillere yönelik gerçekleştirilen şiddet eylemlerine bulaştırılarak, örgütten ayrılmaları engellenmektedir (Moghaddam, 2005: 162-166).

Şiddet içeren gruplara katılan kişiler, genellikle, harekette bir veya daha fazla aile üyesi veya arkadaşı olduğu için ya da o grupta kendilerinden bir şeyler buldukları için bunu yapmaktadır. Radikalleşme ve işe alma, kişiler arası bağlar ile dayanışma bağlarını kullanmaktadır. Radikaller genellikle eğitim ve inanç temelli kurumlar, toplum merkezleri, kitapçılar, dini çalışma grupları, spor takımları, işyerleri, profesyonel dernekler, sosyal hareket organizasyonları, yerel hayır kurumları ve hapisaneler gibi önceden var olan ağlarda uygun bir eleman temin ortamı bulmaktadır (Hafez ve Mullins, 2015: 964). Ancak internetin ve özellikle de sosyal medya platformlarının yaygın kullanımı bu eleman temin ortamlarını dijital alana taşımış ve radikalleşmeyi kolaylaştırmıştır. Bu nedenle dijitalleşme ile radikalleşme ve terörizm ilişkisinin irdelenmesi gerekmektedir. Böylece çalışmanın ana kavramları için önemli bir temel atılarak analizin daha sağlam bir şekilde yapılabilmesi olanaklı hâle getirilecektir. Söz konusu ilişki, bu bağlamda bir sonraki başlıkta incelenecektir.

Dijital Alanda Radikalleşme ve Terörizm

Bir bireyin kimliği (bir başka deyişle *biş kimiz* sorusu) içinde bulunduğu ilişkiler ağı tarafından şekillendirilmektedir. Gelişen iletişim teknolojileri bu ağı yüz yüze etkileşimler alanının ötesine taşıyarak önemli bir dönüşüme neden olmuştur. Bu açıdan iletişim teknolojileri, hem doğrudan ilişkiler kurma (örneğin e-postalar aracılığıyla veya telefonda sohbet etme yoluyla) hem de dolaylı ilişkiler kurma konusunda sosyal erişimleri genişletmiştir (Archetti, 2015: 51-52).

1990'lı yılların sonlarından bu yana özellikle internetin yaygınlaşmasıyla birlikte yaşanan bilgi devrimi, radikalleşme yanlılarına ve terör örgütlerine toplumun geri kalanı için sunduğu aynı fırsatı ve yeteneği sunmaktadır. İdeolojileri ya da motifleri doğrultusunda propaganda yapabilmek, eleman ya da sempatican kazanabilmek, iletişim sağlayabilmek, eylemlerinin planlamasını yapabilmek ve bilgi paylaşımı sağlayabilmek amaçlarıyla dijital alanı kullanabilmektedirler.

Hâlihazırda çevrimiçi olarak radikalleşmeye zemin hazırlayan önemli miktarda materyal mevcuttur ve bu hacim her geçen gün artmaktadır. Aşağıda Tablo 1'de değinilen veriler, günümüzde radikalleşme ve terörizmle ilgili malzemelerin çevrimiçi olarak geniş çapta erişilebilirliğini göstermektedir (Behr, vd., 2013: 3).

Tablo 1. Kritik anahtar kelime örnekleri için Google araması

Bomba nasıl yapılır	1,830,000
Selefi yayınlar	46,200
Kafa kesme videosu	257,000

Kaynak: (Behr, vd., 2013: 3).

Radikalleşme sürecinde, grupların ve terör örgütlerinin interneti, kullanmayı tercih etmelerinin temel sebepleri arasında;

- İnternetin bilgi alışverişini ve dağıtımını neredeyse ücretsiz hale getirerek iletişim maliyetini önemli ölçüde azaltması,
- İnternetin bilgiye sınırsız erişim sağlaması ve sistematik bir şekilde düzenlemesi,
- İnternetin büyük mesafeler boyunca ve ulusal sınırların ötesinde, benzer düşünceye sahip bireyleri bulmayı ve ağlar oluşturmayı kolaylaştırması,
- İnternetin, kullanıcıların kimliklerini gizleme noktasında kolaylaştırıcı özellikler sunması ve bu doğrultuda *riskli* veya *utanç verici* davranışlarda bulunma eşiğini düşürmesi bulunmaktadır (Stevens ve Neumann, 2009: 11; Weimann, 2004: 3).

Radikal gruplar ve terör örgütleri için internet, çok daha geniş ve önceden erişilemeyen bir kitlenin etkilenmesi, kışkırtılması, sindirilmesi ve radikalleştirilmesinin giderek daha yararlı kolaylaştırıcıları haline gelmiştir. Bu nedenle dijital alanda radikalleşmenin ve eleman teminin önlenmesinden sorumlu güvenlik aktörleri önemli zorluklarla karşı karşıya kalmaktadır. Çoğu dijital platform, özel şirketler tarafından sahiplenilmekte ve kontrol edilmektedir. Çoğu zaman bu platformlar, teröristlerin bulunduğu yerden farklı bir yargı yetkisi altındadır. Ek olarak, birçok terörist grup, içeriğin yayılması için yüksek kaliteli, çekici propaganda ve etkili pazarlama stratejilerinin yanı sıra eleman temini için bu sosyal medya platformlarının önemini içsel olarak vurgulamıştır. Ayrıca, çeşitli platformlarda yayınlanan çok sayıda terörist propagandası, çevrimiçi varlıklarını kontrol altına almayı özellikle zorlaştırmıştır (Zeiger ve Gyte, 2020: 375; Weimann, 2014: 2).

Sıradan vatandaşlar, kasıtlı veya bilinçsiz olarak bu süreçlere dahil olmakta ve sağlıklı toplumları baltalayan veya şiddeti körükleyen çevrimiçi ve çevrimdışı eylem ağlarına katkıda bulunmaktadır (Guay, vd., 2019: 7).

Radikal grupların ve terör örgütlerinin dijital ortamda en önemli amaçları radikalleşme ve eleman teminidir. Bu yapılar, çevrimiçi olarak, potansiyel eleman temini veya sempatanların listelerini oluşturabilmektedir. Tıpkı pazarlama şirketlerinin potansiyel müşterilerini bulmak için üyelerin bilgilerini görüntüleyebilmesi gibi terör örgütleri de insan grupları arasından kendi ideolojilerine ve motiflerine yakın ya da şiddet eğilimi olan insanları belirleyebilme ve her bireye nasıl yaklaşılacağına karar verebilmek için dijital ortamdan faydalanabilmektedirler. Sosyal medya platformları, mobil uygulamalar, bloglar ve video oyunları örgütlerin bir hedefleme ya da daraltma stratejisi kullanmasına izin vermektedir (Weimann, 2014: 3; Neumann, 2013: 433-434).

Bunlar arasında çalışmanın temel analiz odağı olan video oyun kavramı, dijitalleşmeye önemli bir zemin hazırlayan internet ile neredeyse denk düzeyde bir kullanım büyüklüğüne sahiptir. Nüfusun internete ulaşım sağlayabilen kesiminin çoğunluğu aynı zamanda video oyunlarla da iç içedir. Dolayısıyla yüksek kullanıcı sayısına sahip video oyunlar birçok grubun ilgisini çekmekle ve bu gruplar tarafından etkilenmek istenmekle birlikte, çalışmanın temel odağı kapsamında ele alınacak olursa, radikal ve terörist grupların önem verdiği ve yuvalanma alanı olarak kullanabildiği yerler hâline gelmiştir. Bu nedenle analizin yapılabilmesi için öncelikle radikalleşme ve terörizme dair kavramsal çerçevenin çizilmesi gibi, video oyuna dair kavramsal çerçevenin de çizilmesi gerekmektedir. Bir sonraki başlıkta söz konusu kapsamda, öncelikle kavramın tanımı ve tarihçesine değinilecek, ardından da kavrama özgü bazı nicel verilerle analize yönelik ikinci temel atılmış olacaktır.

Video Oyun ve Oyun Platformları

Video oyun kavramı, sözlüklerde *bir ekran üzerinde gösterilen, kontrolcü adı verilen cihazda bulunan butonlara basarak oynanan oyun olarak* (Oxford Learner's Dictionaries, 2022) tanımlanmaktadır. Sözlüklerin dışında, kavrama akademik bir açıdan yaklaşan ve video oyunun tanımının nasıl olması gerektiğine dair basit bir tanım geliştirmeye çalışan Esposito'ya (2005) göre, video oyun, görsel-işitsel bir aparat sayesinde oynanan ve bir hikâyeye dayalı olabilen oyun olarak tanımlanmaktadır. Görsel-işitsel aparat ile kastedilen, bilgisayar yeteneklerine sahip, klavye ve mouse gibi giriş aygıtlarına, ekran ve hoparlör gibi çıkış aygıtlarına bağlı olan elektronik sistemlerdir. Bu sistemler arasında, arcade video oyunlar, video oyun konsolları, el konsolları, bilgisayarlar ve telefonlar gibi elektronik sistemler bulunmaktadır.

Video oyunlar ile elektronik olmayan öncülleri arasındaki en temel fark, video oyunların otomasyon ve daha karmaşık bir yapıyı bünyesinde barındırmasıdır. Bu sayede video oyunlar, oyun kurallarını kendi başına sürdürebilmekte ve hesaplayabilmektedir. Dolayısıyla daha zengin oyun dünyalarının oluşturulması imkânı ortaya çıkmaktadır. Ayrıca etkileşim (interaktiflik) de video oyunların diğer bir öne çıkan özelliğidir (Esposito, 2005).

Bir oyunda bulunması gereken temel öğelerden ilki mücadele ya da çatışmadır. Bu mücadele bir rakibe karşı ya da bir koşula karşı gerçekleştirilebilmektedir. İkincisi kurallardır. Kuralların görevi, neyin ne zaman yapılabileceğini ya da yapılamayacağını belirlemektir. Üçüncüsü, oyuncunun hünerinin kullanımınıdır. Oyuncunun hüneri, yetenek, strateji ve şansa bağlıdır. Dördüncüsü, bir tür değerli sonucun elde edilmesidir. Bu sonuçlara örnek olarak, kazanmak, kaybetmek, en yüksek puanı elde etmek ya da bir görevi en hızlı şekilde tamamlamak gösterilebilir. Bütün bu öğeler bir video oyunda genellikle belli bir dereceye kadar sunulmaktadır (Wolf, 2003: 14).

Video oyun kavramının tanımı ve özelliklerine bu şekilde değinildikten sonra, kısaca video oyun tarihine de değinmek gerekmektedir. Modern anlamda ilk video oyun 1958 yılında çıkan *Tennis for Two* olarak kabul edilmektedir (Gül, 2019: 453). Ancak genellikle ilk gerçek video oyunun 1962 yılında çıkan *Spacewar!* adlı oyun olduğu ifade edilmektedir. Bunların dışındaki ilklere bakılacak olursa, ilk ticari video oyun 1971 yılında çıkan *Computer Space* iken, ev için ilk oyun sistemi ise 1972 yılında çıkan *The Magnavox Odyssey*dir. Video oyun sözcüğünün bir kavram olarak ilk kez tartışılması da buna paralel olarak 1970'li yıllarda gerçekleşmiştir (Wolf ve Perron, 2003: 2).

Video oyunların türlerine gelindiğindeyse, temel türler arasında, aksiyon, macera, eğitim, yarış/sürüş, rol yapma (RPG), simülasyon, spor ve strateji bulunmaktadır. Perspektifler ve bakış açılarına göre sınıflandırıldığında, birinci şahıs (FPS), üçüncü şahıs (TPS), izometrik, platform, yan kamera bakış açısı, yukarıdan aşağıya gibi türlere yer verilmektedir. Başka bir sınıflandırma çalışmasında ise, aksiyon, macera, dövüş, yarış, nişancı gibi ana türlere ve bunların alt türlerine değinilmiştir. Örnek olarak aksiyon oyunlarının alt türlerine bakılacak olursa, iki boyutlu aksiyon, üç boyutlu aksiyon, aksiyon macera, birinci şahıs aksiyon vb. alt türler aksiyon ana kategorisini oluşturmaktadır (Arsenault, 2009: 152-153).

Video oyunların güncel durumunu daha iyi anlamak ve ilerleyen başlıklarda konuyu daha iyi analiz edebilmek için video oyunlarla ilgili değinilmesi gereken son kısım ise bazı sayısal veriler ile istatistikleri içermesi gerekmektedir. Bu kapsamda 2021 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde elde edilen verilere göre, video oyun oynayanların yaş gruplarına göre dağılımı şu şekildedir:

Tablo 2. Video Oyun Oynayanların Yaş Gruplarına Göre Dağılımı

Yaş Grupları	Dağılım (%)
18 Yaş ve Altı	%20
18-34 Yaş	%38
35-44 Yaş	%14
45-54 Yaş	%12
55-64 Yaş	%9
65 Yaş ve Üzeri	%7

Kaynak: (Statista, 2021a)

Cinsiyete göre dağılıma bakıldığında, video oyun oynayanların %41,5'ini kadınlar oluştururken, %58,5'ini de erkekler oluşturmaktadır (Statista, 2021b). Buna göre, radikal temellerden yola çıkan gruplar ile terörist gruplar için en uygun hedef, sayısal olarak 35 yaş altı erkekler, bir başka deyişle genç erkekler olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu genç erkek grubu içinde, söz konusu yapılar ilgi göstermesi ve bu yapılar tarafından etkilenmesi daha muhtemel olan kesimin ise 18 yaş altı erkekler olduğunu söylemek mümkündür. İleride değinileceği üzere, diğer pek çok araştırma da bu tezi savunmaktadır.

Video oyunların türlerine göre satışları incelendiğinde, aksiyon oyunları %26,9; nişancı oyunları %20,9; rol yapma oyunları %11,3; spor oyunları %11,1; macera oyunları %7,9; dövüş oyunları %7,8; yarış oyunları %5,8; strateji oyunları %3,7; diğerleri ise %4,6'dır (Statista, 2022). Dolayısıyla söz konusu yapılar için yaş ve cinsiyetten sonraki en uygun hedefin aksiyon ve nişancı türünde oyunları oynayan kişiler olduğunu söylemek, istatistiki açıdan yanlış

olmayacaktır. Buna göre, önceki verileri de ekleyerek, aksiyon ya da nişancı türünde oyunları oynayan genç erkeklerin bu tip yapıların radarına girmeye en açık grup olduğunu ifade etmek mümkündür. Video oyunların, çalışmanın konusu kapsamında ayrıntılı analizine geçildiğinde genellikle bu durumun geçerli olduğu daha açık bir şekilde ortaya konacaktır.

Oyuncuların tek oyunculu ya da çok oyunculu oyunları tercihlerine bakılacak olursa, kendi başına ve yalnızca bilgisayara karşı oynamayı tercih edenlerin oranı %59'dur. Çevrimiçi olarak arkadaşlarıyla oynamayı tercih edenlerin oranı %19; arkadaşlarıyla birlikte yüz yüze ortamda oynamayı tercih edenlerin oranı %8; yabancılarla çevrimiçi oynamayı tercih edenlerin oranı %12 ve diğerleri ise %1'dir (Clement, 2021a). Bu nedenle yaklaşık olarak %40'lık bir alan, diğerine göre, radikalleşmenin ve terörizmin etkisine daha açık haldedir.

Son olarak oyuncular arasında oyunla ilişkili en yaygın etkinliklere göz atıldığında, oyuncuların %39'u arkadaşlarına oyun tavsiye etmiş, %38'i video oyunlar ile ilgili yayınları Twitch ya da Youtube gibi platformlar üzerinden izlemiş, %23'ü çevrimiçi sohbetlere ve topluluklara katılmış, %22'si sosyal medyada oyun deneyimleri hakkında paylaşımlar yapmış, %17'si oynadıkları oyunlarla ilgili incelemeler ve eleştiriler yazmış, %12'si video paylaşım platformlarında kendi oyun görüntülerini paylaşmış ve %11'i ise oyunlarla ilgili blog yazmış ya da vlog çekmiştir (Clement, 2021b). Görülebileceği üzere, oyunlarla ilişkili etkinliklerin çoğu çevrimiçi etkinliklerdir. Dolayısıyla çevrimiçi aktivitelerin bu kadar yaygın olduğu bir alanda, radikal veya terörist yapıların, bu alanı amaçları doğrultusunda kullanma ihtimalinin arttığı söylenebilir.

Video oyunların ardından oyun platformlarına değinilecek olursa, bunlar arasında, tamamen bir oyun platformu olmasa da bünyesinde barındırdığı oyun, müzik, eğitim, bilim-teknoloji ve eğlence gibi kategoriler açısından değerlendirildiğinde, 1889 topluluğun 1357 tanesinin (bu oran yaklaşık olarak %72'ye karşılık gelmektedir), oyun kategorisinde bulunması dolayısıyla (Discord, 2022a), oyun ağırlıklı bir platform olarak nitelenebilecek Discord gibi, iletişim programları; Steam gibi video oyunların dijital olarak satıldığı web siteleri; Twitch gibi, oyunlar başta olmak üzere çeşitli yayınların yapıldığı platformlar; YouTube gibi, hem video paylaşımının hem de canlı yayınların yapılabildiği siteler; PlayStation gibi oyun konsolları ve oyun forumları bulunmaktadır.

Bu platformların bazıları hakkında kısaca bilgi vermek gerekirse, ilk olarak Discord ele alındığında, resmi web sitesinde ifade edildiği şekliyle, oyun oynarken arkadaşlarla iletişim kurmak ve bir arada olma hissini yaşatmak için kurulduğu belirtilmiştir. Bu platformda sesli, görüntülü ve yazılı olarak iletişim kurulabilmektedir (Discord, 2022b). Discord 2021 yılı verilerine göre aylık aktif kullanıcı bakımından 140 milyona ulaşmıştır (Business of Apps, 2022a). İkinci olarak Steam incelendiğinde, bu sitenin temelde oyunların dijital olarak satıldığı bir yer olduğu görülecektir. Ancak oyun satışının dışında, topluluk bölümüne de sahip olan Steam'in bu bölümü forum, sosyal medya, sohbet alanı ve oyun modlarının geliştirdiği bir yer olarak işlev görmektedir. Eş zamanlı Steam kullanıcıları 2022 yılının Mayıs ayı itibarıyla 28 milyon civarındadır (Steam, 2022). Son olarak Twitch ele alındığında, yukarıda ifade edildiği gibi, temelde oyun olmak üzere, müzik, spor, seyahat vb. alanlarda canlı yayınların yapıldığı ve canlı sohbet özelliğiyle izleyenlerin birbiriyle iletişim kurabildiği söz konusu platformda 2021 yılı verilerine göre eşzamanlı Twitch kullanıcıları 2.84 milyona ulaşmış ve 16-24 yaş grubu, kullanıcıların %41'ini oluşturmuştur. Video oyun oynayanlara benzer şekilde kullanıcıların cinsiyet dağılımı da %65 oranında erkeklerden meydana gelmiştir (Business of Apps, 2022b).

Buradan hareketle, analiz temellerinden birincisi olan radikalleşme ve terörizm kavramlarının ardından, ikinci temeli olan video oyunun da kavramsal çerçevesinin açıklığa kavuşturulduğu söylenebilir. Yukarıda radikalleşme ve terörizm kavramları incelenirken değinildiği gibi, radikalleşmeye ve terörizme giden süreçte, birey aşırı ideolojileri benimsemekte, evrensel insan haklarına aykırı eylemlerde bulunmakta ve şiddeti normalleştirmektedir. Bu süreçte bireyi söz konusu olumsuzluklara iten, yaklaştıran ya da süreci kolaylaştıran çeşitli araçlar ve yöntemler kullanılmaktadır. Video oyunlar da radikaller ve terör örgütleri tarafından benzer amaçlarla kullanılan araçlar arasındadır. İstatistiksel verilerle açıklanmaya çalışıldığı üzere ve kullanıcı kitlesiyle birlikte düşünüldüğünde, video oyunlar aynı zamanda bu yapılar için bir yuvalanma alanı haline gelmeye de oldukça müsait durumdadır. Bir sonraki başlıkta video oyunlar, bu temeller üzerine inşa edilerek, radikalleşme ve terörizm açısından incelenecek ve söz konusu ilişki bu bölüme kadar elde edilen bilgiler ışığında analiz edilecektir.

Video Oyunlar ve Oyun Platformlarının Radikalleşme ve Terörizm Açısından İncelenmesi

Video oyunlar, diziler, filmler ve müzikler gibi popüler kültürün bir parçasıdır. Bu nedenle çeşitli hedefler güdülen hedefler arasında maddi bir kazanç elde etmek, bir mesaj iletmek, sanatsal bir durumu ifade etmek, insanları bir amaç etrafında birleştirmek vb. bulunmaktadır. Sayılan hedefler arasında maddi bir kazanç elde etmeye bakılacak olursa, 2022 yılında gösterime giren filmler, elde ettikleri gelir miktarına göre sıralandığında, ilk beş sırada bulunan filmin, toplamda 2 milyar doların üstünde gelir elde ettiği görülmektedir (Box Office Mojo, 2022). Aynı şekilde video oyunların da 2022 yılı için 200 milyar dolar gelir elde edeceği hesaplanmıştır (Rousseau, 2022). Dolayısıyla popüler kültürün tüketicileri olan milyarlarca insan da göz önünde tutulduğunda, çok ciddi miktarlarda kazanç elde edilebilecek, önemli sayıda bireye ulaşılabilir ya da geniş bir yelpazede faaliyette bulunulabilecek popüler kültür alanının, çok çeşitli ilgileri üzerine çekeceği söylenebilir.

Popüler kültür araçlarına yönelik yapılan çalışmalarda da bu ilgi ortaya konmuştur. Örneğin, Amerika'da oluşturulan Kamuoyunu Bilgilendirme Komitesi ya da ABD Savaş Bilgi Ofisi gibi kurumlar, özellikle savaş dönemlerinde, halkın görüşlerini medya ve filmler aracılığıyla yönlendirmeye çalışmışlardır. Hatta kurumların önde gelen planlamacılarından biri, savaş alanının artık coğrafi bölgeler değil Amerikalıların fikirleri olduğunu ifade etmiştir (Stahl, 2010: 10). Popüler kültür araçlarından yalnızca devletler yararlanmamış, terörizm ve radikalleşme bağlantısı bulunan kişiler ya da gruplar da yararlanmıştır. Bu kapsamda bir örnek olarak, IŞİD ele alındığında, karşımıza örgütün propaganda filmleri çıkmaktadır. Bu filmler arasında *Kana Kan* adlı örnekte, özetle, en fazla 12 yaşında olduğu anlaşılan bir çocuğun, harabeye dönmüş bir şehirde yürürken karşılaştıkları ekrana yansıtılmaktadır. Filmden elde edilen izlenime göre, kamuflaj giymiş çocuklar, ellerinde IŞİD bayrağıyla yürümekte ve şehirlerine, aynı zamanda insanlara bunu yapanlara karşı savaş pozisyonuna geçmektedir. Filmin vermek istediği mesajdan da anlaşılacağı üzere, bir kesimin öfke ve üzüntü duyguları hedeflenerek, popüler kültür araçlarıyla bir propaganda yapılmış ve eleman temini amaçlanmıştır (Braddock, 2020: 163-164).

Film ve dizi gibi araçlar neredeyse ilk icat edildiklerinden beri insanları etkilemek için kullanılsa da video oyunların diğerlerinden çok önemli bir farkı bulunmaktadır. Bu önemli fark, oyunların interaktif oluşudur. Video oyunlarla birlikte, bireyler diğer popüler kültür araçlarından farklı olarak, ekranın ötesine geçmekte ve kendisini sanal olarak aksiyonun içerisinde hissedilen bir aktöre dönüşmektedir (Stahl, 2010: 16). Dolayısıyla da video oyunlar, bu açıdan popüler kültür içinde eşsiz bir yer edinmekte ve son yıllarda video oyunlar ile oyun platformlarına yönelik akademik ilgi artmaya başlamaktadır. Bunun en önemli nedenleri arasında 2019'da Yeni Zelanda'nın Christchurch ilinde gerçekleşen saldırı ve bu saldırıya benzer olayların yaşanması bulunmaktadır (Schlegel, 2021: 4). Aynı zamanda diğer bir önemli sebep olarak, yukarıda da ifade edildiği üzere, video oyunlar ve oyun platformlarının milyonlar ya da yüz milyonlar gibi değerlerle ifade edilen kullanıcı sayılarından söz edilebilir. Bu düzeylere ulaşan kullanıcı sayıları, söz konusu platformları, çağımızın önemli sorunlarından olan, kendine çeşitli yayılma alanları arayan radikal veya terörist yapıların yuvalanması için hassas bir alan haline getirmektedir. Bu tip yapılar, özellikle oyun topluluğunun genç kitlesinden yararlanmayı temel amaçları haline getirmiştir. İstatistiki açıdan da doğrulandığı üzere, söz konusu yapılar için *en kârlı alan*, bu kitlenin oluşturduğu alandır.

Ayrıca terörle mücadele yetkililerinin mesleki deneyimlerine dayanarak aktardığı bilgiler de bu savı güçlendirmektedir. Örnek olarak Britanya'nın terörle mücadele yetkililerinin belirttiği üzere, çocukların beyinlerini aşılacak için video oyunlarına dayalı çevrimiçi içerikler söz konusu yapılar tarafından kullanılabilen ve bu çocuklar aşırı sağ terörizmin tuzagına düşmektedir. Terörle mücadele kapsamında, alanda çalışan kişilerin şahsi deneyimlerinde de ifade edildiği gibi, bu durum, dikkat çekici bir noktaya ulaşmıştır (Dodd, 2022).

Video oyunlarla ilgili olarak radikalleşme ve terörizm açısından yapılacak çalışmalara gelindiğindeyse, üç anahtar kelime genel çerçeveyi belirlemek üzere kullanılabilir. Bunlar arasında, *video oyunlar*, *oyun ihracı* ve *oyun iletişimi* bulunmaktadır. Bu anahtar kelimelerden video oyun, ısmarlama video oyunların oluşturulmasını ve mevcut oyunların değiştirilmesini ya da modifiye edilmesini ifade etmektedir. Oyun ihracı, oyun kültürüne ait referansları ve oyun tasarımlarını oyun dışı bağlamlara aktarmayı belirtmektedir. Oyun iletişimi ile de oyun içi sohbet ve oyun platformları aracılığıyla kurulan iletişim kastedilmektedir (Tielemans, 2021).

Genel çerçeveyi belirleyen bu başlıklar altında bir çalışma şekli tercih edilecek olursa, anahtar kavramların ilki olan video oyunlara değinmek gerekmektedir. Video oyunlar hem radikaller hem de terör örgütleri tarafından

ilgi görmektedir. Bu ilginin nedenleri arasında, erişimi artırmak, dikkat çekmek, bireyleri etkilemek, mesajları daha geniş kesimlere yaymak, destekçi kazanmak, üye sayısını artırmak vb. bulunmaktadır (Schlegel, 2021: 10).

Söz konusu yapılar tarafından sunulan bazı örnek video oyunlar incelenecek olursa, öncelikle radikal yapılara yönelik bir fikir sahibi olmak amacıyla, aşırı sağcı radikal bir Alman milliyetçisi grup olan *Ein Prozent'in Heimat Defender: Rebellion (Vatan Savunucusu: İsyan)* adlı oyununa bakmak gerekmektedir. Söz konusu video oyunun ana konusu antifa (faşizm ve kapitalizm karşıtı görüşlerin benimsendiği sol bir yaklaşım) ve küreselcilere karşı bir savaşı, ayrıca onları öldürmeyi içermektedir. Grup, küreselci olarak kabul ettiği Almanya Eski Şansölyesi Angela Merkel ve diğerlerini, sığınmacıları ülkeye kabul etme kararları nedeniyle düşman olarak görmüş, çeşitlilik gücümüzdür gibi sloganlara karşı çıkmış ve bu kişileri bir nefret figürü haline getirmiştir (Hume, 2020).

Birleşmiş Milletler Terörle Mücadele birimleri tarafından yapılan başka bir araştırmada ise, Kullanıcı sayısı yüz milyonları bulan, kullanıcıların %54'ünün 12 yaş altındaki çocuklardan oluştuğu ve açık ara bir fark bulunmasa da erkeklerin daha yüksek oranda yer aldığı (Wise, 2022) Roblox adlı video oyunun, aşırı sağcılar tarafından gerçekleştirilen vahşet içeren eylemleri, oynanabilir şekilde yeniden oluşturmak için kullanıldığı ortaya çıkarılmıştır. Buna göre, oyuncular 2011'de Norveç'te Anders Breivik tarafından gerçekleştirilen saldırıya ya da Yeni Zelanda'da camilerin hedef alındığı saldırıyı oynamak için söz konusu oyuna yönelik davetler almışlardır (Townsend, 2021).

Bunun dışında, Anti-defamation League (İftira ve Karalama ile Mücadele Birliği) tarafından yapılan *Oynaması Ücretsiz? Çevrimiçi Oyunlarda Nefret, Taciz ve Olumlu Sosyal Deneyimler* başlıklı çalışmaya gelindiğinde, çevrimiçi oyun oynayan yetişkinlerin %74'ünün tacizle karşılaştığı belirtilmiştir. Taciz yaşayan oyuncuların %53'ü ırk, etnik köken, din veya cinsel kimliklerinden dolayı hedef alındıklarını düşünmektedir. Afrika kökenlilerin %31'i, Latin kökenlilerin %24'ü ve Asya kökenlilerin %23'ü ırkları veya etnik kökenleri dolayısıyla tacize uğramışlardır. Etnik köken ve ırka ek olarak, dinsel kimlikler de radikallerin tacizine uğramıştır. Buna göre Yahudilerin ve Müslümanların %19'u kimliklerinden dolayı taciz edildiklerini rapor etmişlerdir (Ingersoll, 2019: 6-7).

Aynı çalışmada söz konusu tacizlere dair sayısal verilere ek olarak bazı doğrudan örnekler de yer verilmiştir. Bu örneklerin birkaçına bakılacak olursa, Yahudi kökenli bir oyuncuya yerinin Auschwitz olduğu söylenmiş, Afrika kökenli bir oyuncu sesinin *siyahi geldiği* nedeniyle taciz edilmiştir. Bir başka örnekte ise yüz milyonlarca kullanıcısı olan, Fortnite adlı video oyunda, Nazi gamalı haçı çizilmiş ve Yahudi karşıtı tacizler gerçekleştirilmiştir (Ingersoll, 2019: 19-27). Fortnite kullanıcı istatistiklerine göre, kullanıcıların %80'inden fazlası 24 yaş ve altındadır. Aynı zamanda kullanıcıların cinsiyete göre dağılımı da diğer örnekleri anımsatır şekilde %70'in üzerinde erkek olarak gerçekleşmiştir (Finances Online, 2022).

Burada yer verilen örneklerden anlaşılacağı üzere, radikaller video oyunları, ideolojilerine taraftar toplamak, fikirlerini daha geniş kitlelere yaymak, radikal temelli şiddeti normalleştirmek, düşman olarak kabul ettikleri kişilere saldırıda bulunmak, taciz etmek veya tehdit etmek amacıyla kullanmışlardır. Aynı zamanda seçilen oyunlar da göstermektedir ki yukarıda verilen sayısal verilerle uyumlu olarak, bu yapılar, genç erkeklerin yoğun olarak yer aldığı oyunları seçmektedir.

Video oyunlar yalnızca radikal yapılar tarafından kullanılmakla kalmamış, aynı zamanda terörist yapılar da video oyunlara ilgi göstermiştir. Bu kapsamda, öncelikle Hizbullah tarafından çıkarılan *Kutsal Savunma – Vatani ve Kutsal Yerleri Korumak (Sacred Defence – Protecting the Homeland And Holy Sites)* adlı video oyuna¹ değinmek gerekmektedir. Oyun Hizbullah'ın Suriye'deki deneyimini yansıtmaktadır. Birinci şahıs (FPS) türündeki bu oyunda, Ahmed adlı kahraman, tüfeğiyle IŞİD'e karşı savaşmaktadır. Oyunun geliştiricileri, oyunun yapılmasıyla amaçlananın *oyuncuların gerçekte ne olduğunu ve savaşçılardan yaptıkları fedakârlıkları anlamasını sağlamak* olduğunu belirtmiştir (Eid, 2018).

Hizbullah tarafından çıkarılan diğer oyunlar arasında *Special Force (Özel Kuvvet)* ve *Special Force 2: Tale of a Truthful Pledge (Özel Kuvvet 2: Gerçek Bir Taahhüdün Öyküsü)* bulunmaktadır. Diğerleri gibi, birinci şahıs ve nişancı türüne dâhil olan bu oyunlarda, militarist bir tona yer verilmiş, oyuncu 1980'lerdeki ve 2006'daki İsrail çatışmalarındaki bir Hizbullah üyesi rolünü almış ve gençlik bu yolla direnişe çağırılmıştır (Robinson ve Whittaker, 2021: 6-7).

¹ Söz konusu video oyunun Android uygulama mağazası üzerinden 10.000'in üzerinde kişi tarafından indirildiği tespit edilmiştir (Times of Israel, 2019).

Hizbullah'ın dışında, El-Kaide örgütü de 2003'te çıkarılan *Quest for Saddam (Saddam'ın Arayışında)* adlı oyunu modifiye ederek *Quest for Bush (Bush'un Arayışında)* adlı FPS (birinci şahıs) türünde bir oyun çıkarmıştır. Oyundaki temel amaç, öncelikle ABD askerlerini öldürmek, daha sonra Bush'u ele geçirmektir. Aynı oyun daha sonra Irak kökenli bir Amerikalı olan Wafaa Bilal tarafından daha fazla değişiklik gerçekleştirilerek *Night of Bush Capturing: A Virtual Jihadi (Bush Yakalama Gecesi: Sanal Bir Cihatçı)* adıyla piyasaya çıkarılmıştır. Bu kez daha ileriye gidilerek oyuncu ABD başkanını öldürmeyi amaçlayan bir intihar bombacısını yönetme rolünü üstlenmiştir (Al-Rawi, 2018: 742).

Bunlara ek olarak IŞİD de video oyunlara ilgi göstermiş hem bir video oyun çıkarma hem de aşağıda bahsedileceği üzere oyun ihracı kapsamında video oyunlardan uyarladığı yöntemleri kullanma yoluna gitmiştir. IŞİD tarafından çıkarılacağı söylenen oyunun adı *The Clanging of the Swords (Kılıçların Çınlaması)* olarak belirlenmiştir. Burada, çıkarılacağı biçiminde bir ifadenin kullanılma nedeni, oyunun tam olarak çıkıp çıkmadığına dair kesin bir bilginin bulunmaması ve oyunla ilgili olarak yalnızca oyun fragmanına dair videolar ile yorumlara ulaşılabilmesidir. Oyun, diğer örgütlerin de tercih ettiği üzere birinci şahıs nişancı türünde yer almıştır. Oyunun kapağında, IŞİD'in oyunlarda görülen eylemlerin aynısını savaş alanlarında gerçekleştirdiği belirtilmiştir. Buna ek olarak oyuna verilen isim de savaş zamanlarında güç, korkusuzluk ve dayanıklılık fikrini yansıtmaktadır (Al-Rawi, 2018: 746-747).

Yukarıdaki açıklamaların ışığında, terörist örgütlerin de radikallerle benzer şekilde, video oyunları kullanarak, örgüte taraftar toplamak, fikirlerini daha geniş kitlelere yaymak, terörist faaliyetleri normalleştirmek gibi amaçlara ulaşmaya çalıştığı söylenebilir. Radikallerden farklı olarak terör örgütleriyle ilgili söylenmesi gereken önemli bir konu, radikallerin oyun seçiminde türün önemi daha azken, terör örgütlerinin oyun seçiminde, oyuncu tercihlerinin en yoğun olduğu türleri tercih etmesidir. Oyuncu istatistikleriyle uyumlu olarak terör örgütleri *birinci şahıs nişancı* türündeki oyunlara ilgi göstermektedir.

Video oyunların ardından ikinci anahtar kavram olan oyun ihracı ya da literatürdeki diğer bir kullanımı olan video oyunlaştırmaya geçilecek olursa, bunun en önemli örnekleri arasında video oyunlarda yer alan tasarımların, terimlerin, anlatımların ve sahnelerin terör eylemlerine uyarlanması bulunmaktadır. Video oyunlaştırmayı en belirgin şekilde kullanan terör örgütü IŞİD'dir.

IŞİD, Call of Duty adlı video oyundan ve benzeri birinci şahıs oyun türlerinden önemli ölçüde etkilenmiştir. Bu etkilenmeyle ilgili olarak eylem biçimlerine geçmeden önce internette *miim* olarak adlandırılan ve internet aracılığıyla yayılan simgeler ya da fikirler olarak tanımlanabilecek kavramın, IŞİD tarafından kullanımına bir örnek vererek konuya giriş yapmak yerinde olacaktır. Bu yöndeki bir miimde, IŞİD, Call of Duty adlı oyuna bir göndermede bulunmuştur. Miimde yer alan yazıda *Bu bizim Call of Duty'miz ve biz cennette yeniden doğuyoruz yazmaktadır* (Robinson ve Whittaker, 2021: 2). Söz konusu video oyunda da oyuncunun yönettiği oyun karakterinin ölmesi durumunda, yeniden başlatma tuşuna basılınca ya da belli bir süre beklenince, oyun karakteri yeniden doğmaktadır. Buna göre video oyundaki karakterin pratikte ölümsüz olduğunu söylemek mümkündür. Dolayısıyla IŞİD'in de Call of Duty ile benzerlik kurarak, üyelerine, IŞİD adına savaşırken ölmenin, cennette dirilmek yoluyla, aslında ölümsüzlük anlamına geldiğini aşılama çabasıyla çalıştığı söylenebilir.

IŞİD'in oyun ihracıyla ilgili en belirgin uygulaması, video oyun motiflerini propaganda videolarında kullanmasıdır. IŞİD'in kullandığı yöntemle birlikte propaganda kalitesi artmış ve benzeri örgütler de bundan dolayı IŞİD'in video oyunlaştırma yöntemini kopyalamaya başlamıştır. Yukarıda da ifade edildiği gibi, bu kapsamda çerçeveyi temel olarak Call of Duty belirlemiştir. Call of Duty'de olduğu gibi, propagandalardaki esas öge de ana kamera açısı olarak birinci şahıs (FPS) bakış açısının kullanılmasıdır. İkinci öge, insansız hava araçlarından (İHA) elde edilen görüntülerin kullanılmasıdır. Elbette günümüzde İHA'larla görüntü elde etme işlemi birçok alanda yaygınlık kazanmaktadır. Ancak IŞİD'in videolarını diğerlerinden ayıran ve video oyunlaştıran farklılık, tıpkı video oyunlardaki gibi *kötü adamların* oyunlardakine benzer olarak, *iyi adamlardan* ayırt edilmesini sağlamak için kırmızı ile işaretlenmeleri, iyi adamların ise genellikle yeşille işaretlenmeleridir. Aynı zamanda diğer bir farklılık olarak da ekranda birinci şahıs bakış açısından videolar gösterilirken, ekranın bir köşesinde, oyunlarda *mini harita* olarak adlandırılan şekilde İHA görüntülerine yer verilmesinden bahsedilebilir. Bir başka görsel özellik olarak, Call of Duty'nin yeni bir göreve başlarken giriş olarak kullandığı, önce bulanık bir görüntü, ardından ise netleşen bir görüntü sunma tarzının IŞİD tarafından benimsenmesi gösterilebilir (Dauber vd., 2019: 17-21).

Video oyunlaştırmanın diğere bir örneđi arasındaysa, Yeni Zelanda'nın Christchurch ilinde, camilere yönelik, aşırı sağcı bir radikal olan Brenton Tarrant tarafından 2019 yılında gerçekleştirilen ve 51 kişinin öldüğü saldırı gösterilebilir. Tarrant, saldırıya başlamadan dakikalar önce *8chan* adlı bir internet sitesinde *Pekâlâ beyler, saçma sapan gönderiler yapmayı bırakmanın ve bir gerçek yaşam çabasında bulunmanın zamanı geldi. İstilacılara karşı bir saldırı gerçekleştireceğim ve hatta saldırıyı Facebook üzerinden canlı olarak yayınlayacağım* yazılı bir gönderi paylaşmıştır. Bu gönderinin ardından video oyunlardaki birinci şahıs bakış açısını hatırlatır şekilde canlı yayına başlamış ve saldırılarını gerçekleştirmiştir. Saldırıyla ilgili yapılan gözlemlere göre, saldırının tek amacı Müslümanları öldürmek değil, aynı zamanda birinin Müslümanları öldürmesiyle ilgili video yapmaktır. Ayrıca Tarrant'ın, saldırıyı canlı yayınlayarak mesajının etkisini artırmayı amaçladığı da ifade edilmiştir (Macklin, 2019: 18-20).

Video oyunlarda olduğu gibi, oyun ihracında da oyuncuların en çok tercih ettiği tür olan aksiyon ve nişancı türünden oyunlar kullanılmış, aynı zamanda bu oyunlarla özdeşleşen kamera açısına yani birinci şahıs bakış açısına yer verilmiştir. Call of Duty ve benzeri oyunların en çok tercih edilen oyun türlerine ait olmasının yanında, kullanıcı kitlesinin genellikle genç erkeklerden oluşmasından yola çıkılarak, diğerekinde olduğu gibi, oyun ihracında da en öne çıkanın, söz konusu kitle olduğu söylenebilir. Bu yapıların oyun ihracıyla amaçladıkları arasındaysa, eleman ve destekçi kazanmak, daha geniş kapsamlı ilgi çekmek, kitleleri etkilemek, fikirlerini iletmek, düşman olarak görülen kişileri korkutmak vb. bulunmaktadır.

Son olarak anahtar kavramlardan üçüncüsüne, yani oyun iletişimi başlığına değinmek gerekmektedir. Bu kapsamda ön plana çıkan alanlar oyun platformlarıdır. Oyun platformları ile ilgili olarak bazı örnek olaylar incelenecek olursa, yukarıda da ifade edildiği gibi en büyük oyun platformlarından biri olan Steam'in ele alınarak başlanması yerinde olacaktır.

Steam, 2016 yılında Münih saldırganıyla ilişkilendirilmiştir. Münih saldırısına kısaca değinilecek olursa, 18 yaşındaki David Sonboly tarafından gerçekleştirilen saldırıda, Sonboly kurbanlarına *...tek suçlanacak sizlersiniz. Bana zorbalık yaptınız. Ben burada doğdum! Siz Müslümanlardan nefret ediyorum!* şeklinde bağirmiştir. Kendisine 77 kişinin ölümünden sorumlu Nazi destekçisi Breivik'i örnek alan saldırgan, Breivik'in Norveç'te gerçekleştirdiği saldırının beşinci yıldönümünde Münih saldırılarını gerçekleştirmiş ve 9 kişinin ölümüne neden olmuştur. Sonboly, Steam'de kullanıcıların düzenli olarak toplu katliamcılar ile teröristleri övdüğü, Müslüman mültecilerin Avrupa'ya gelişine karşı insanların kışkırtıldığı forumları sıklıkla ziyaret etmiştir. Sonboly'nin sohbet ettiği Steam forumunda, daha sonra ABD'nin New Mexico eyaletinde bir saldırı da gerçekleştiren ırkçı bir kullanıcı tarafından Sonboly'ye *kebab temizleyici* lakabı takılmıştır. Polis ayrıca Sonboly'nin sohbet ettiği kişilerden birinin dairesinde bomba ve çeşitli mühimmatların nasıl yapılacağına dair talimatlar da ele geçirmiştir. Buna ek olarak aşırıçılık hakkında araştırmalar yapan ve söz konusu iki olay arasındaki bağlantıyı keşfeden Hartleb de oyun platformlarının küresel çapta sanal terör ağları haline gelebileceğini bu olayla ortaya koymuştur (Spiegel International, 2019).

Steam ile ilgili bir başka örnek olayda ise, söz konusu oyun platformunda, 2019 yılında, Yahudilere karşı *Otuzdan fazla alt insandan oluşan toplu bir katliam görmek ister misiniz?* şeklinde tehdit içerikli bir gönderi paylaşılmış, ardından paylaşımı yapan şahıs tutuklanmıştır. Anti-defamation League'in yaptığı araştırma da Steam'in radikal fikirlere sahip olanlar açısından bir liman haline geldiğini, kullanıcıların bazılarının profil fotoğraflarının, adlarının ve tartışma forumlarında yazdıklarının bunu doğruladığını ortaya koymuştur. Hatta 1488 kodunu kullanıcı hesaplarında kullananlar, Steam topluluğunda *topluluk elçisi* konumuna getirilmişlerdir. 1488 kodunu açmak gerekirse, 14 sayısı, İngilizcede *We must secure the existence of our people and a future for white children* şeklindeki ön dört kelimeden meydana gelen cümleyi ifade etmektedir. Bu cümle Türkçeye *Halkımızın varlığını ve beyaz çocukların geleceğini güvence altına almamız* şeklinde çevrilebilmektedir. 88 ise, Almanca *Heil Hitler (Yaşamın Hitler)* biçimindeki Nazi sloganının baş harfleri olan *H* harfinin alfabedeki sırasını, yani 8. sırada olmasını belirtmektedir (Schlegel, 2021:5).

Steam dışında, bir başka platform olan ve oyun yönüyle ön plana çıkan Discord incelenecek olursa, Steam gibi en büyük oyun platformlarından biri konumundaki Discord'da da söz konusu yapılar kendilerine kayda değer ölçüde yer bulmuştur. Platformda Nazi ideolojisi mensupları, aşırı sağ anlatılar, nefret içerikli gruplar gibi binlerce radikal ve terörizm destekçisi kendilerine bir ekosistem oluşturmuştur. (Schlegel, 2021: 10).

Bunun dışında, çevrimiçi oyun oynayan kişilere uygulanan bir anket, oyun platformlarına ek olarak oyun içi iletişimde de oyuncuların %23'ünün beyaz üstünlükçülüğüne, %8'inin ise İŞİD'in önemi ve yararlarına dair konulara maruz kaldığını ortaya koymuştur (Ingersoll, 2019: 24). Burada son bir örnek olarak PlayStation oyun

konsolu çalışma kapsamında incelenecek olursa, 2015 yılında IŞİD tarafından yapılan, 100'lerce insanın ölümüne veya yaralanmasına yol açan terör saldırısı bu konsolla ilişkilendirilmiştir. Saldırıdan sonra Belçika federal içişleri bakanı tarafından yapılan açıklamada, PlayStation'un IŞİD üyeleri tarafından iletişim amacıyla kullanıldığı, izlenmesinin zor olması nedeniyle tercih edildiği ve saldırının burada planlandığı açıklanmıştır (Tassi, 2015). Saldırının planlanmasında konsolun kullanılıp kullanılmadığı kesin olarak açıklığa kavuşturulmaması da bir araç olarak oyun konsollarının bu kapsamda kullanılabilme ihtimali oldukça dikkat çekicidir.

Oyun platformlarının iletişim amaçlı kullanımı ya da oyun içi iletişimle ilgili daha pek çok örnek olay dile getirilebilir. Ancak genellikle, radikalleşme veya terörizm çerçevesinde, aşağıda sıralanacak amaçlar etrafında kullanıldıklarından, örnek olayların sayısını artırmadan oyun iletişimi ile ilgili olarak şunlar ifade edilebilir: İlk olarak oyun iletişimi, bu yapılar tarafından, radikal veya terörist eğilimleri olan kişileri cesaretlendirmek ve teşvik etmek için kullanılmaktadır. Oyun iletişimi ile birlikte, benzer eğilimde olan kişiler, radikalleşme veya terörizm kapsamında gerçekleştirilen eylemlere bu yolla övgüde bulunarak harekete geçme konusunda birbirlerinin cesaretini artırmaktadır. İkinci olarak, diğer anahtar kavramlar altında da incelendiği gibi, mesajlarını daha geniş ölçekte yaymak, hedef alınan kesimleri tehdit etmek ve korkutmak radikallerin ve terörist yapıların oyun iletişimini kullanırken amaçları arasındadır. Üçüncü olarak, oyun iletişimi örgütlenmenin sağlandığı bir araç konumundadır. Son olarak ise, eylem planlarının bu yapılar içinde gizli bir şekilde tartışılabilmesi ve güvenlik birimlerinin takibinden kaçınılabilmesi için oyun iletişiminin kullanıldığını söylemek mümkündür.

Sonuç

Bir eğlence aracı olarak ortaya çıkan video oyunlar ve oyunlar etrafında oluşan platformlar, köken hikâyelerinin ötesine geçerek, onlarca yıl içerisinde, sadece teknoloji meraklısı insanlara değil, daha geniş kesimlere hitap eden ve kimi zaman oyunların geri plana atılıp, asıl amacın dışındaki konuların öne çıktığı kavramlar haline gelmiştir. Oyun oynama temel amacının dışında öne çıkan konular arasından, çalışma kapsamında incelenen radikalleşme ve terörizm kavramları, video oyunları daha önce tahmin edilemeyecek kadar farklılaştıran bir noktaya getirmiştir.

Video oyunların ve oyun platformlarının kullanıcı sayısının artması, bu alanlara ilginin artmasını da beraberinde getirmiştir. Artan ilgiyle birlikte bireyler, kurumlar, örgütler ve çeşitli gruplar giderek dikkatlerinin bir bölümünü oyunlara ve oyun platformlarına vermeye başlamıştır. Söz konusu alanlar klasik anlamlarına göre kapsamlarını genişletmiş ve toplumsal etkileşimin önemli ölçüde gerçekleştiği yerler haline gelmiştir. Dolayısıyla video oyunlar ve oyun platformları, teknolojinin gelişmesi, ayrıca yaygınlaşmasının da katkısıyla, ekranların dışındaki dünyaya yaklaşmış ve fiziksel dünyada olduğu gibi, ticaretin yapıldığı, fikirlerin tartışıldığı, insanların sosyalleştiği, reklamlarla ve çeşitli propagandalarla karşılaştığı, hatta dünya çapında tanınan şarkıcıların konserler verdiği yerlere dönüşmüştür.

Bu dönüşüm, radikallerin ve terör örgütlerinin de dikkatinden kaçmamış, söz konusu yapılar video oyunları ve oyun platformlarını kendi faaliyetleri kapsamında kullanmaya başlamıştır. Bu kapsamda, doğrudan video oyunların kullanımı, video oyunlara dair özelliklerin başka alanlara ihracı ya da oyunlar aracılığıyla iletişim, radikal veya terörist yapılar tarafından yöntem olarak benimsenmiştir. Değinen üç ana yöntemle, mesajların daha geniş kesimlere yayılması, destekçi kazanma, eleman temin etme, dikkat çekme, düşmanların tehdit edilmesi ve korkutulması, şiddetin normalleştirilmesi, bu yönde eğilimi olanların harekete geçmeleri için cesaretlendirilmesi gibi hedeflere ulaşmak amaçlanmıştır.

Aynı zamanda, söz konusu hedeflere ulaşabilmek için radikaller ve teröristler çoğu zaman seçici davranmıştır. Bu yapılar, en çok ilgi gösterilen oyun türlerini ve oyun platformlarını, oyuncuların yaşı ve cinsiyeti gibi demografik özelliklerini vb. göz önünde tutarak, kendileri için en verimli olabilecek kesimleri hedeflemiştir. Bu nedenle radikalleşmeye ve terörizme dair çalışmalarda, yeni sayılabilecek söz konusu yönleri de göz önünde tutarak, video oyunların ve oyun platformlarının yer aldığı bir biçimde güncellemeye gidilmesi önem taşımaktadır.

Ayrıca dikkate alınması gereken bir diğer konu ise, "kişiler radikal olduğu ya da terörizme dair fikirleri benimsediği için mi bu oyunları oynamaktadır yoksa oyunlar mı kişilerin bu fikirleri benimsemesine neden olmaktadır" sorusudur. Bu soruya, çalışma kapsamında bir yanıt verilecek olursa, kısa cevap sürecin iki yönlü de işleyebildiğidir. Detaylı bir yanıtı göre ise, inceleme konusu olan yapılar, örgütsel amaçları doğrultusunda eleman

temin etmek, destekçi kazanmak, mesaj iletmek gibi gayelerle video oyunları ve oyun platformlarını bir iletişim kanalı olarak kullanmaktadır. Böylece potansiyel hedef olabilecek bireyleri belirleyerek, onların fikirlerini dönüştürme yoluna gitmektedir. Bireylerin bu şekilde dönüştürülmesine ek olarak, diğer taraftan, zaten yönünü belirlemiş olanlar da bulunmaktadır. Radikal veya terörizme dair düşüncelere hali hazırda belli bir eğilim içinde olan bu kişiler açınsındansa, oyunlar ve oyun platformları katalizör etki yaparak süreci kolaylaştırmakta ve eyleme geçilmesi için gereken cesareti sağlamaktadır.

Çalışmanın ileri bir aşamasındayken gerçekleşen güncel bir örneğe de bu bölümde yer verilmesi gerekmektedir. Söz konusu örnek, çalışmanın güncelliğini göstermesi, video oyunlaştırmanın radikalleşme veya terörizm kapsamında hangi süreçlerden geçerek gerçekleştiği, nelerin amaçlandığı ve hangi özelliklerin bu süreçte kullanıldığının ortaya konulması konusunda önem arz etmektedir. Bahse konu örnek, Amerika Birleşik Devletleri'nin New York eyaletine bağlı Buffalo ilinde meydana gelmiştir. Christchurch saldırısıyla neredeyse tamamen aynı biçimde gerçekleşen bu saldırıda, daha önce de sayısal verilerle ifade edildiği gibi, yine genç bir erkek olan Payton S. Gendron adlı şüpheli, saldırıdan önce Twitch adlı oyun platformunda canlı yayına başlamıştır. Bu canlı yayında, birinci şahıs bakış açısıyla oynanan aksiyon oyunlarını hatırlatacak şekilde bir görüntüleme tarzı kullanılmıştır. Beyaz ırkın üstünlüğünü savunan saldırgan, çoğunlukla siyahi bireylerin bulunduğu bir markete giderek, onlarca insanın ölümüne ve yaralanmasına neden olmuştur (Mishkin, 2022).

Bu sebeple video oyunlar ya da oyun platformlarıyla bağlantılı, radikal ve terörist eylemlerin hem sayısal hem de sıklık olarak artması dikkatle takip edilmelidir. Bu tip yapılanmalardan etkilenmeye açık bireyler, özellikle yukarıda yer verilen istatistikler de göz önünde bulundurularak, analiz edilmeli ve radikal ya da terörist grupların uygulamış olduğu görece yeni olarak kabul edilebilecek üç temel yöntemle karşı bilinçlendirilmelidir. Ayrıca konunun uzmanları ve devlet görevlileri, çalışma alanları kapsamında, bu yeni tehdidi de ciddi bir boyut olarak değerlendirmelerine dâhil etmelidir.

Kaynakça

- Alonso, R., & Björge, T., & Della Porta, D., & Coolsaet, R., vd. (2008). Radicalisation Processes Leading to Acts of Terrorism. *European Commission*. https://www.clingendael.org/sites/default/files/pdfs/20080500_cscp_report_vries.pdf
- Al-Rawi, A. (2018). Video Games, Terrorism, and ISIS's Jihad 3.0. *Terrorism and Political Violence*, 30(4), 740-760.
- Archetti, C. (2015). Terrorism, Communication and New Media: Explaining Radicalization in the Digital Age. *Perspectives on Terrorism*, 9(1), 49-59.
- Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 149-176.
- Box Office Mojo. (2022). *Domestic Box Office for 2022*. <https://www.boxofficemojo.com/year/2022/>
- Business of Apps. (2022a). *Discord Revenue and Usage Statistics*. <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>
- Business of Apps. (2022b). *Twitch Revenue and Usage Statistics*. <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>
- Braddock, K. (2020). *Weaponized Words: The Strategic Role of Persuasion in Violent Radicalization and Counter-Radicalization*. Cambridge University Press.
- Charvat, M.J. (2009). *Cyber terrorism: a new dimension in Battlespace*. Centre of Excellence Defence Against Terrorism, 7. https://ccdcoe.org/uploads/2018/10/05_CHARVAT_Cyber-Terrorism.pdf
- Clement, J. (2021a). *Share of Gamers in the United States Who Prefer Single Player or Multiplayer Video Games as of October 2021*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1276132/single-player-vs-multiplayer-video-gaming-preference-usa/>
- Clement, J. (2021b). *Most Popular Gaming-Related Activities Among Worldwide as of 4th Quarter 2020*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1247843/gaming-activities-beyond-gaming/>
- Dauber, C. E. vd. (2019). Call of Duty: Jihad – How the Video Game Motif Has Migrated Downstream from Islamic State Propaganda Videos. *Perspectives on Terrorism*, 13(2), 17-31.

- Decety, J., & Pape, R. & Workman, C.I. (2018). A multilevel social neuroscience perspective on radicalization and terrorism. *Social Neuroscience*, 13 (5), 511-529.
- Della Porta, D. (2018). Radicalization: A Relational Perspective. *Annual Review of Political Science*, 21, 461-474.
- Della Porta, D. ve LaFree, G. (2012). Guest Editorial: Processes of Radicalization and De-Radicalization. *International Journal of Conflict and Violence*, 6 (1), 4 -10.
- Discord. (2022a). *Servers*. <https://discord.com/servers>
- Discord. (2022b). *Company*. <https://discord.com/company>
- Dodd, V.(2022). *Far Right Mimicking Video Games to Lure Middle Class Children to Terrorism*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/uk-news/2022/mar/17/far-right-mimicking-video-games-to-lure-middle-class-children-to-terrorism>
- Doosje, B., & Moghaddam, F.M., & Kruglanski, A.W., & Wolf, A.D., & Mann, L. & Feddes, A.R. (2016). Terrorism, radicalization and de-radicalization. *Current Opinion in Psychology*, 11, 79-84.
- Eid, J. (2018). *New Hezbollah Video Game Lets Players Annihilate IS Fighters in Syria*. France 24. <https://www.france24.com/en/20180301-hezbollah-video-game-syria-lebanon>
- Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. Proceedings of DIGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, Vancouver.
- Finances Online. (2022). *78 Essential Fortnite Statistics: 2022 Users & Revenue Data*. <https://financesonline.com/fortnite-statistics/>
- Guay, J., & Gray, S., & Rhynard-Geil, M. & Inks, L. (2019). *The Weaponization of Social Media*. Mercy Corps. https://www.mercycorps.org/sites/default/files/2020-01/Weaponization_Social_Media_Brief_Nov2019.pdf
- Gül, M. E. (2019). Digital Games As A Culture Industry Product: The Example Of Playerunknown's Battlegrounds (Pulg). *International Journal of Cultural and Social Studies*. 5(2), 448-465.
- Hafez, M. & Mullins, C. (2015). The Radicalization Puzzle: A Theoretical Synthesis of Empirical Approaches to Homegrown Extremism. *Studies in Conflict & Terrorism*, 38, 958-975.
- Hume, T. (2020). *A German Far-Right Group is Trying to Recruit Kids with a Free Video Game*. Vice. <https://www.vice.com/en/article/dyzbka/germany-game-heimat-defender-identitarian>
- Ingersoll, C. (2019). *Free to Play? Hate, Harrassment and Positive Social Experiences in Online Games*. Anti-defamation League. <https://www.adl.org/media/13139/download>
- Macklin, G. (2019). The Christchurch Attacks: Livestream Terror in the Viral Video Age. *CTC Sentinel*. 12(6), 18-29.
- McCauley, C. & Moskalenko, S. (2008). Mechanisms of Political Radicalization: Pathways Toward Terrorism. *Terrorism and Political Violence*, 20(3), 415-433.
- Mishkin, L. (2022). *Buffalo Shooting: 10 Killed, 3 Injured in Mass Shooting at Supermarket*. CBS New York. <https://www.cbsnews.com/newyork/news/buffalo-mass-shooting-supermarket/>
- Moghaddam, F. M. (2005). The Staircase to Terrorism: A Psychological Exploration. *American Psychologist*, 60(2), 161-169. <http://fathalimoghaddam.com/wp-content/uploads/2013/10/1256627851.pdf>
- Muro, D. (2016). What does Radicalisation look like? Four Visualisations of Socialisation into Violent Extremism. https://www.cidob.org/publicaciones/serie_de_publicacion/notes_internacionales_cidob/n1_163/what_does_radicalisation_look_like_four_visualisations_of_socialisation_into_violent_extremism
- Neumann, P.R. (2013). Options and Strategies for Countering Online Radicalization in the United States. *Studies in Conflict & Terrorism*, 36(6), 431-459.
- Oxford Learner's Dictionaries. (2022). *Video Game*. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/video-game?q=video+game>.
- Robinson, N. & Whittaker, J. (2021). *Playing for Hate? Extremism, Terrorism and Videogames*. *Studies in Conflict & Terrorism*. 1-36.
- Rousseau, J. (2022). *Video Game Market Revenue Forecasted to Hit \$200bn for 2022*. Games Industry. <https://www.gamesindustry.biz/video-game-market-revenue-forecasted-to-hit-usd200bn-for-2022#:~:text=Newzoo%20notes%20that%20console%20titles,%25%20year%2Dover%2Dyear.>

- Schlegel, L. (2021). *Extremists' Use of Gaming (Adjacent) Platforms: Insights Regarding Primary and Secondary Prevention Measures*. Publications Office of the European Union.
- Spiegel International. (2019). *The Growing Threat of Online-Bred Right-Wing Extremism*. <https://www.spiegel.de/international/world/the-growing-threat-of-online-bred-right-wing-extremist-a-1259742.html>
- Stahl, R. (2010). *Militainment, Inc.: War, Media, and Popular Culture*. Routledge.
- Statista. (2021a). *Distribution of Video Gamers in the United States in 2021 by Age Group*. <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players/#:~:text=As%20generations%20have%20grown%20up,are%2065%20years%20and%20older>
- Statista. (2021b). *Distribution of Video Gamers in the United States in 2021, by gender*. <https://www.statista.com/forecasts/494867/distribution-of-gamers-by-gender-usa#:~:text=Video%20gamers%20in%20the%20United%20States%202021%2C%20by%20gender&text=In%202021%2C%2041.5%20percent%20of,remaining%2058.5%20percent%20being%20male>
- Statista. (2022). *Genre Breakdown of Most Popular U.S. Video Game Genres by Sales in 2018*. <https://www.statista.com/statistics/189592/breakdown-of-us-video-game-sales-2009-by-genre/>
- Steam. (2022). *Steam & Game Stats*. <https://store.steampowered.com/stats/Steam-Game-and-Player-Statistics?l=english>
- Stevens, T. & Neumann, P. R. (2009). *Countering Online Radicalisation A Strategy for Action*. International Centre for the Study of Radicalisation and Political Violence. <https://icsr.info/wp-content/uploads/2010/03/ICSR-Report-The-Challenge-of-Online-Radicalisation-A-Strategy-for-Action.pdf>
- Tassi, P. (2015). *How ISIS Terrorists May Have Used PlayStation 4 to Discuss and Plan Attacks*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/11/14/why-the-paris-isis-terrorists-used-ps4-to-plan-attacks/?sh=6d7689f77055>
- Tielemans, A. (2021). *A Survey of Violent Extremist and Terrorist Activities Across the Gaming Environment*. Global Network on Extremism & Technology. <https://gnet-research.org/2021/06/28/a-survey-of-violent-extremist-and-terrorist-activities-across-the-gaming-environment/>
- Times of Israel. (2019). *Google App Store Found Hosting Hezbollah Shoot-'em-up Game*. <https://www.timesofisrael.com/google-app-store-found-hosting-hezbollah-shoot-em-up-game/>
- Townsend, M. (2021). *How Far Right Uses Video Games and Tech to Lure and Radicalise Teenage Recruits*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/world/2021/feb/14/how-far-right-uses-video-games-tech-lure-radicalise-teenage-recruits-white-supremacists>
- Trip, S., & Bora, C.H., & Marian, M. & Halmajan, S. & Drugas, M. I. (2019). Psychological Mechanisms Involved in Radicalization and Extremism: A Rational Emotive Behavioral Conceptualization. *Frontiers in Psychology*, 10 (437), 1-8.
- Weimann, G. (2014). *New terrorism and new media*. Woodrow Wilson International Center, 2. 1-17. <https://www.wilsoncenter.org/publication/new-terrorism-and-new-media>
- Weimann, G. (2004). *How modern terrorism uses the internet*. Washington, DC: United States Institute of Peace. <https://www.usip.org/sites/default/files/sr116.pdf>
- Wilkinson, P. (1977). *Terrorism and the Liberal State*. London and Basingstoke: The Macmillan Press.
- Wise, J. (2022). *Roblox Statistics 2022: How Many People Play Roblox?*. Earthweb. <https://earthweb.com/roblox-statistics/>
- Wolf, M. J. P. (2003). The Video as a Medium. M. J. P. Wolf (Ed.), *The Medium of the Video Game* içinde (ss. 13-33). University of Texas Press.
- Wolf, M. J. P. & Perron, B. (2003). Introduction. M. J. P. Wolf & B. Perron (Ed.), *The Video Game Theory Reader* içinde (ss. 1-21). Routledge.
- Yenal, S. (2020). Radikalleşme-Köktencilik Bağlamında Terör ve Terörizm. H. Acar & S. Yenal (Ed.), *Siyasal Şiddet ve Radikalleşme Bağlamında Terör Örgütleri* içinde (ss. 21-43). Nobel.
- Zeiger, S. ve Gyte, J. (2020). Prevention of Radicalization on Social Media and the Internet. In: Alex P. Schmid (Ed). *Handbook of Terrorism Prevention and Preparedness*. ICCT Press Publication, 374-411.

EXTENDED SUMMARY

The concepts of radicalization and terrorism, as a global problem, are on the agenda of both experts who study the subject and all segments of society. In this context, for understanding of the concepts mentioned in this study; a serious number of studies have been conducted to study the effects of social, political, cultural, economic etc. factors and to take precautions and to prevent them. Studies range from security and intelligence units to academics on a wide scale.

With every era, the scope of studies, the topics covered and the way the topic is handled are undergoing certain transformations. Examples of this include the proliferation of firearms and explosive weapons; the use of chemical, biological and nuclear weapons; various threats that overlap with the general structure of the era, such as live bomb actions, that have occurred or are likely to occur, that are open to use by radical or terrorist groups. Although the studies basically show a certain harmony and consistency, due to these variations, there may be a need to make some changes in the studies.

The use of biological weapons or the use of firearms by these structures will have significant differences, especially in terms of their consequences. In the first, the goal is more obvious, while in the second, the goal is likely to go far beyond the plans. Therefore, the use and development of technology will also lead researchers to develop different perspectives. In this study, it is aimed to examine video games and game platforms that are increasing their prevalence in the context of radicalization and terrorism by taking into account the changes that have occurred in the context of radicalization and terrorism. Thus, it has become possible to contribute to an area of radicalization and terrorism in the academic literature about which there are fewer studies.

The information revolution, which has been taking place since the late 1990s, especially with the spread of the Internet, provides radicalization supporters and terrorist organizations with the same opportunity and ability that it offers for the rest of society. They can use the digital space in order to be able to make propaganda in accordance with their ideology or motives, to gain employees or sympathizers, to provide communication, to plan their actions and to provide information sharing.

The concept of video games, which is the main focus of analysis of work in the digital field, has an almost equivalent size of use with the Internet, which provides an important basis for digitalization. The majority of the population who can access the Internet is also intertwined with video games. Therefore, video games with a high number of users are of interest to many groups and it is desirable to be influenced by these groups, but to be considered within the scope of the main focus of the study, they have become places where radical and terrorist groups attach importance and can be used as a nesting area.

Video games that emerged as an entertainment tool, and platforms formed around games, went beyond the origin stories and became concepts that appeal not only to technology-savvy people but also to broader segments, sometimes throwing games into the background and focusing on issues other than the main purpose, within decades. Among the topics that stand out outside the main purpose of playing games, the concepts of radicalization and terrorism studied in the scope of the study have brought video games to a point that has made them so different that they could not be predicted before.

The increase in the number of users of video games and gaming platforms has also led to an increase in interest in these areas. With the increasing interest, individuals, institutions, organizations and various groups have increasingly begun to give some of their attention to games and game platforms. The fields in question have expanded their scope according to their classical meaning and have become places where social interaction takes place to a significant extent. Therefore, video games and gaming platforms have become closer to the world outside the screens and have become places where trade is conducted, ideas are discussed, people socialize, face ads and various propaganda, even world-famous singers give concerts, with the contribution of the development of technology and its dissemination.

This transformation has not escaped the attention of radicals and terrorist organizations, and the structures in question have started using video games and game platforms as part of their activities. In this context, *the use of video games directly, the export of features related to video games to other areas or communication through games* has been adopted as a method by radical or terrorist structures. With these methods, they aim to achieve goals such as spreading messages to wider segments, gaining supporters, providing staff, attracting attention, threatening and intimidating enemies, normalizing violence, encouraging those with a tendency to do so to take action.

At the same time, radicals and terrorists have often been selective in order to achieve the goals in question. These structures include the types of games and game platforms that are of the greatest interest, their demographic characteristics, such as the age and gender of players, etc. with this in mind, it has targeted the sectors that may be the most productive for them. Because of this it is important to update the studies on radicalization and terrorism in a format that includes video games and game platforms, taking into account these aspects that may be considered new.

As can be seen from the examples given in the study, radicals used video games to gather supporters of their ideology, spread their ideas to a wider audience, normalize radical-based violence, attack, harass or threaten people they consider enemies. At the same time, the selected games show that, in accordance with the numerical data given in the study, these structures select games in which young men are heavily involved.

Similarly to radicals, terrorist groups can be said to be trying to achieve goals such as gathering supporters of the organization, spreading their ideas to a wider audience, normalizing terrorist activities by using video games. Another important thing to say about terrorist organizations is that, unlike radicals, terrorist organizations show interest in the games most preferred by the players in game selection, while the genre of the game is less important for radicals.

Radical and terrorist groups have sought to use the digital space to identify people from within society who are close to their ideologies and motives or have a tendency to violence and to decide how to approach each individual.