

Dijital Ortamlarda Terörizmin Oyunlaştırılması

Hakan KIYICI*

Öz

Bu makale, terör örgütlerinin video oyunları ile kurguladığı şiddet içeren radikalleşme sürecini incelemektedir. Terörizmin oyunlaştırılması olan bu süreçte terör grupları eleman kazanmakta, olası saldırılar için planlama yapmakta, eylem için taktikleri belirlemekte ve finansal gelir elde edebilmektedir. Terör örgütleri günlük olağan yaşam koşullarında gerçekleşen siyasi, ekonomik, kültürel ve benzeri konuları aşırı söylem ve anlatımlarla kurgulayarak sanal gerçekliği terörist eyleme dönüştürmektedir. Gelişen internet teknolojisiyle birlikte terör örgütleri video oyunlarını bizzat tasarlamakta veya yazılımsal değişimlerde bulunarak mevcut oyunlarla kullanıcıya ulaşmaktadır. Ayrıca terör grupları oyunlarla birlikte kullanılan bitişik platformlara nüfuz ederek oyun dışında kalan kullanıcıları da etkileyebilmektedir. Bu sayede oyuncularda bilişsel ve davranışsal değişim süreci oyun içi ve dışı alanlarda tetiklenerek şiddet motivasyonu pekiştirilmektedir. Video oyunlarının etkisiyle son yıllarda çok çeşitli ve karmaşık terör eylemleri (okul baskınları, yağmacı terörizm, yalnız kurt saldırıları) gerçekleşmektedir. Makale terörizmin oyunlaştırılmasını radikal ortam kuramı ve öz-belirleme teorisiyle ele almaktadır. Bu kuramlarla bireylerin video oyunlarında görülen terörist radikalleşme sürecine nasıl uyum sağladığı ve bir şeyler yapma isteğinin terörist şiddetin hangi dinamiklerle tetiklendiği analiz edilebilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Terörizm, Siber Terörizm, Radikalleşme, Sanal Platformlar, Dijital Oyunlar

*Dr. Öğr. Üyesi, Polis Akademisi Başkanlığı Güvenlik Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü,
kiyicihakan@yahoo.com

Kiyıcı, H. (2022). Dijital Ortamlarda Terörizmin Oyunlaştırılması. TRT Akademi, 7 (16), 888-915.
DOI: 10.37679/trta.1142845

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 09.07.2022
Revizyon Tarihi: 26.08.2022
Kabul Tarihi: 21.09.2022

ORCID: 0000-0001-5655-8060 DOI: 10.37679/trta.1142845

Gamification of Terrorism in Digital Environments

Hakan KIYICI

Abstract

This article examines the violent radicalisation process that terrorist organizations have constructed with the games. In this process, which is the gamification of terrorism, terrorist groups can recruit of militant, plan for possible attacks, determine tactics for attacks, and get financial income. Terrorist organizations transform to virtual reality into terrorist acts by editing of issues such as political, economic, cultural, etc., which take place in daily life conditions with extremist discourse and narratives. With the developing internet technology, terrorist organizations have reached to users with designed video games by themselves or made software changes for existing games. In addition, terrorist groups can influence to users who are out of the game with the adjacent platforms. In this way, the motivation for violence is reinforced by triggering cognitive and behavioral changes for gamers. A wide variety and complex acts of terrorism (school shooting, marauding and lone wolf terrorism) take a place under the influence of video games in the last years. The article discusses the gamification of terrorism with the radical milieu and self-determination theories. With these theories, it can be analyzed how individuals adopt to the terrorist radicalisation process seen in video games and by which dynamics terrorist violence triggers the desire to do something.

Keywords: Terrorism, Cyberterrorism, Radicalisation, Online Platforms, Video Games

Research Paper

Received: 09.07.2022

Revised: 26.08.2022

Accepted: 21.09.2022

1. Giriş

İnternet teknolojisinin ulaşmış olduğu seviye terör örgütlerinin organizasyonel faaliyetinde bazı avantajlar sunmaktadır (Neumann ve Smith, 2009; Weimann, 2009; Tsifti ve Weimann, 2011; Lieberman, 2017). Bunlardan en önemlisi sanal sosyalleşme sayesinde örgüt merkezli hareket eden radikal çevrenin daha düşük bir maliyetle kurulmasıdır. Özellikle güvenlik güçlerinin baskısı ve yakın takibi olmadan kurulan radikal ortamlar terör örgütleri kolaylıkla eleman kazanarak şiddet kapasitelerini sürdürebilmektedir. İnternetin sunduğu bir diğer avantaj ise terör örgütlerinin şiddet içeren söylem ve anlatılarını radikal ortam dışında bulunan ve genellikle genç olan bireylere ulaştırmasıdır. İnternet kullanıcıları yankı odası (echo-chamber) etkisiyle kullandıkları arayüzler (yazılım) ve platformlarla zaman ve mekândan bağımsız bir şekilde dinleyici kitle olabilmektedir (Von Behr v.d., 2013, s. 27). Bu sayede terör örgütleri gerçekleştirdikleri silahlı eylemler için toplumsal tabanda yeni potansiyel katılımcılar bulabilmektedir (Hemmingsen, 2015; Townsend, 2021). Bu avantajlara ek olarak son yıllarda terör örgütleri sıklıkla artırılmış gerçeklik teknolojisiyle mensuplarına silahlı eğitimin verilmesini, olası saldırıların planlaması ve eylemlerin gerçekleştirilmesini sağlayabilmektedir (RAN, 2020). Terör örgütleri için mevcut internet yazılımlarına ek olarak kendilerinin dış kaynak kullanarak mensuplarına sunduğu programlar aracılığıyla sanal gerçeklik teknolojisi çok farklı içerik, ortam ve süreçlerle sistematize edilebilmektedir (Lengkeek, 2021). Son yıllarda ideolojik motivasyonu fark etmeksizin gerçekleşen terör saldırılarına baktığımızda video oyunlarının sanal gerçeklik teknolojisiyle kullanıcılar üzerinde belirli bir radikalleşme sürecini tetikleyebildiğini görmekteyiz (Ayyadi, 2019; Schlegel, 2020a; Tielemans, 2021; Dodd, 2022).

Terörizm ve video oyunları arasındaki olası ilişkiyi inceleyen çalışmalar 2019 yılında Yeni Zelanda'da aşırı sağcı Brenton Tarrant'ın terör eylemiyle hız kazandı (Extremism-Gaming Research Network, 2021; Schlegel, 2020b). Tarrant'ın aksiyon kamerasıyla saldırıyı canlı olarak sosyal medya hesabından paylaşması, eylem tarzı (modus operandi) olarak da ilk gördüğünü öldür (first personal shooting) tarzında hareket etmesi ve diğer kullanıcıların olaya anlık olarak yorum yapmaları video oyunlarında kullanılmaktadır. Gerçekleşen terör eylemi ayrıca zaman ve mekândan bağımsız olarak aşırı sağcı motivasyona sahip olan diğer kullanıcıları da etkileyerek aynı yıl içerisinde El Paso (Amerika Birleşik Devletleri), Halle (Almanya) ve Bærum (Norveç)'da terör saldırılarını da tetikledi (Evans, 2019). Bu eylemler, video oyunlarındaki sanal gerçekliğin terörizm aracılığıyla fiziksel gerçekliğe dönüşebileceğini göstermiştir.

Bu kapsamda terörizmin oyunlaştırılması kavramı bireylerin video oyunları etki-

siyle veya benzer içeriklerle terörist saldırı gerçekleştirmelerini ifade etmektedir (Fizzek ve Dippel, 2020; Schlegel, 2021a). Kavram, internet teknolojisinin ulaştığı yeniliklerle genişleyen ve derinleşen bir ajandaya ulaşmaktadır. Terör örgütlerinin video oyunları ile sistematize ettiği ve şiddet içeren anlatılarla kurguladığı radikal ortamda insan kaynağı devşirme, silah ve mühimmat kullanma eğitimi verme ve potansiyel saldırıların planlanması süreçleri de terörizmin oyunlaştırılması kavramıyla ele alınmaktadır. Terör örgütleri oyunlaştırma süreciyle bireyleri radikal ortama entegre etmekte, sosyal kabullenmeyi sağlamakta ve bu sayede karanlık ağ (dark web) üzerinde de operasyonlarını sürdürmektedir (Ebner, 2020).

Günlük olağan yaşamımızda terör örgütlerinin kullandığı oyunlaştırma süreci, ticari kazanç elde etmek isteyen özel şirketlerin geliştirdiği teknolojik program ve araçlarla benzer özelliklere sahiptir (Wingfield, 2012). Günlük yaşam koşullarında insanların en fazla sorun yaşayabildiği sağlık, beslenme, sürdürülebilirlik ve eğitim konularında tasarlanan çoğu uygulama ve giyilebilir teknolojik cihazlar (eşyaların interneti/ things of internet) aracılığıyla kullanıcılar üzerinde düşünsel ve davranışsal motivasyonun tetiklenmesi için oyunlaştırma süreci kullanılmaktadır (Robson v.d., 2015, s. 412). Kullanıcıların bu program ve araçlarla değişim motivasyonları pekiştirilerek arzu edilen alışkanlığın benimsetilmesi sürecinin temelini oluşturuyor.

Bireylerin bu tür program ve araçlara olan bağımlılığını pekiştirmek için oyunlaştırma kapsamında belirli skor seviyelerin elde edilmesi, ödüllerin, rozetlerin veya amblemlerin kazanılması ve bunların diğer kullanıcılarla paylaşılması motivasyonu tetiklenmede kilit rol oynamaktadır (Sailer v.d., 2017, s. 372). Kişiler mevcut durumlarında ilerleme kaydettikçe kazandıkları başarıları benzer amaca ulaşmak isteyen diğer kullanıcılara da model olabilmektedir. Bu sayede sanal ortamda başlayan sosyal kabullenme süreciyle yeni bir sanal ortamın kuralları ve normları da belirlenmiş olmaktadır. Özellikle değişim motivasyonuna ulaşan birey benzer düşünen ve davranan kişiler için sanal ortamda kuralların, normların ve düşünce sistematizasyonu temsil edebilen (kabul gören) bir rol modeline dönüşerek kullanıcıları yönlendirmektedir.

Terörizmin oyunlaştırılmasında da benzer bir süreci görmekteyiz. Bireylerin video oyunları aracılığıyla mevcut düşünce ve davranış kalıplarında değişime yönlendirilerek kullanıcıların çeşitli skorları elde etmesi, rozet veya sembol kullanarak radikal ortamda sosyalleşmesi amaçlanmaktadır. Terör örgütleri kendilerinin tasarlayarak kullanıma sundukları video oyunları başta olmak üzere, piyasada hâlihazırda bulunan oyunları vanilya yazılımlarla mod değişikliğiyle kendi içeriklerini oluşturabildikleri gibi ayrıca video oyunları ile birlikte kullanılan platformlarla (Schlegel, 2021b) şiddeti oyunlaştırabilmektedir.

Terör örgütlerinin video oyunları aracılığıyla oluşturduğu bir diğer radikal çevre ise bitişik uygulamalar olarak literatürde geçen sosyal iletişim platformlarıdır. Video oyuncularının sohbet etmek, medya görsellerini ve tecrübelerini paylaşmak için sıklıkla kullandıkları bu platformlarda terör örgütleri radikal çevreyi kurabilmektedir. Bu alanlarda terör örgütleri şiddet içeren söylem ve anlatıları diğer kullanıcılara aktarım ve onları kendi video oyunlarına çekmek için kullanması da ciddi bir güvenlik sorunudur. Terör örgütleri, ana akım sosyal medya platformlarından farklı olan ve gün geçtikçe daha fazla kullanıcı sayısına ulaşan bitişik uygulamalar üzerinden kendi kanallarına üye olan bireylerle direkt yazışmakta, canlı sohbet gerçekleştirebilmekte ve hatta onlardan finansal yardım elde edebilmektedir. Terörizmin oyunlaştırılması bu platformlar aracılığıyla da sürdürülerek kullanıcılarda düşünsel ve davranışsal değişim motivasyonu pekiştirilmektedir. Bu kapsamda bitişik uygulamalar üzerinden günlük olağan yaşamda meydana gelen siyasi, ekonomik, sosyal, kültürel, dini, teknoloji, sağlık gibi sorunlar tetikleyici motivasyon aracı olarak manipüle edilmekte ve kullanıcıların terörizme kanalize edilmesi amaçlanmaktadır.

Makale, terör örgütlerinin video oyunları ve bitişik uygulamalara yönelmesinde belirleyici olan temel dinamikleri ve bireylerin terörist şiddeti benimsemelerinde rol oynayan temel radikalleşme süreçlerini ele almaktadır. İlgili sorunsalların incelenmesinde radikal çevre (radical milieu) ve öz belirleme teorisi (self-determination theory) kuramları kullanılmıştır. Radikal çevre kuramı bireylerin yaşadıkları sosyal ortamın etkisiyle aşırı tutum ve davranışlarının tetiklenebileceğini savunmaktadır (Waldman, Sirseldoudi ve Malhaner, 2010). Kuramın en önemli temsilcisi Peter Waldman'a göre sosyal ortamda terör örgütlerine yönelik sempati radikal çevrenin şiddete yönelmesinde temel belirleyicilerdendir (2008). Öz belirleme kavramı Edward L. Deci ve Richard M. Ryan'ın motivasyonla ilgili yaptığı çalışmalarla epistemik zemin kazanmıştır (1985). Öz belirleme teorisi, kişinin çevresini veya sonuçlarını kontrol etmesini ya da kontrolü bırakmasını ele almaktadır (Deci ve Ryan, 1985, s. 38). Bu sayede bireyler üzerinde terör örgütlerinin oyunlaştırmayla nasıl motivasyon pekiştirmesi yaptığı ve bu sürecin terörizme nasıl evrildiği daha net bir şekilde ele alınabilmektedir. Mevcut literatürün oldukça yeni olması ve ilk gördüğünü öldür (first personal shooting) tarzı oyunların şiddet motivasyonuna olan etkilerini ele alan çalışmaların (O'Toole, 2000; Anderson v.d., 2007) kısıtlı olması öz belirleme ve radikal ortam kuramlarını kullanmaya zorlamaktadır. Ayrıca mevcut literatürde kesin olarak ilk gördüğünü öldür oyunlarının bireyleri mutlaka şiddete yönelttiği konusunda da bir sonuç bulunmamaktadır. Benzer çalışmalar medya ve iletişim konularında yapılmıştır (Anderson ve

Bushman, 2002; Gentile, 2003; Potter, 2003).

Çalışma, terörizmin oyunlaştırılmasını üç bölümde incelemektedir: İlk olarak internet teknolojisinin terörist strateji ve taktiklerinin geçirmiş olduğu tarihsel süreci ele almaktadır. Bu sayede terör örgütlerinin internet teknolojisinin geçirmiş olduğu gelişim, nasıl kullandıkları ve günümüzde video oyunlarına neden ve hangi amaçlar için nüfuz ettiklerini tarihsel arka planı ele alınmaktadır. İkinci bölümde ise terör örgütlerinin fiziksel çevreden farklı olarak kurdukları sanal ortamlardaki radikalleşme süreçlerine odaklanmaktadır. Radikal çevreler bireylerin yeniden sosyalleşmelerinin ve kimliklendirilmeleri, terör örgütlerinin şiddet kapasitelerini devam ettirmelerinde hayati rol oynamaktadır. Son bölümde terörizmin oyunlaştırılması süreci merkeze alınarak aşırı tutum ve davranışların terörist eylem motivasyonlarına dönüşmesinde belirleyici olan dinamikler incelenmektedir. Günümüzde çoğu terör örgütü farklı ideolojik ve değer yargısına sahip olmasına rağmen video oyunlarını nasıl kullandıkları ve hangi temel radikalleşme süreciyle terörist eylemlerin gerçekleşebileceği ele alınmaktadır.

2. İnternet Teknolojisi ve Terörizm

Terör örgütlerinin fiziksel aktivitelerini sanal ortamlara yönlendirmeleri 1980'li yılların sonunda başlamıştır (UNODC, 2012, s. 3). Bu dönemde kişisel bilgisayarların internet teknolojisine uyumlu olmasıyla metin temelli bilgi paylaşımı terör örgütlerinin dikkatini çekmiştir. Metin tabanlı bilgi aktarımıyla terör örgütleri fiziksel mekâna bağlı olmadan kendi mensuplarıyla uzaktan ve kontrollü bir sistem dâhilinde haberleşme imkânına ulaştı. Daha sonraki yıllarda ise internet teknolojisinin sahip olduğu yenilikler haberleşme aracından farklı olarak, propagandayı geniş kitlelere ulaştırmak, olası terör saldırılarını planlamak ve icra etmek, doktrinsel ve pratik eğitim dokümanları paylaşmak, eleman kazanmak, finansal gelir elde etmek ve hatta terör eylemlerini küresel çapta genişletmek amacıyla kullanılmışlardır (UNODC, 2012, s. 3). Bu çerçevede modern terörizmin interneti kullanmasıyla elde ettikleri avantajları beş dönemsel süreç içerisinde inceleyebiliriz.

İlk dönem kişisel bilgisayar kullanımının yoğun olduğu Amerika Birleşik Devletleri (ABD)'nde başlamıştır. İkinci Dünya Savaşı sonrası ülkede beklenen olası bir komünist işgale karşı mücadele edebilmek için aşırı sağ görüşlere sahip olan bazı emekli asker ve savaş gazileri interneti alternatif haberleşme aracı olarak kullanmıştır. Özellikle bu dönemde ülkedeki aşırı sağcıların kullandığı Liberty Net'in dosya aktarım iletişim kuralına (FTP) sahip olmasıyla aşırı sağ içerikli dosya aktarımı ABD'li savaş gazileri ve eski askerler arasında hızlı bir şekilde dolaşıma sokulmuştur. Bu tür bir yapılanma içerisinde olan ve Vietnam Gazisi Louis Beam, olası

bir işgal durumuna karşı sivillerin ne yapmaları gerektiğini Liberty Net üzerinden doküman ve materyal paylaşarak paramiliter eğitimi internet ortamına taşımıştır (Belew, 2018, s. 120).

Bu dönemde yazılan ve aşırı sağ ideolojinin komplo teoriyle kurgulanarak terörizme teşvik eden Kuşatma (Siege) ve Turner Günlükleri (Turner Diaries) gibi eserler Beam, yönettiği internet tabanlı sohbet odalarında tartışılarak diğer kullanıcıları lidersiz direniş stratejisine çekmeye çalışmıştır (Johnson ve Fedlman, 2021, s. 5). Beam örgüt mensuplarına anlık bilgilendirici dokümanları (Inter-Klan Newsletter ve Survival Alert) paylaşarak grup üyelerini potansiyel düşmanlara (hükûmet, güvenlik bürokrasisi, göçmenler, sosyalistler) karşı kıskırtmıştır (Belew, 2018, s. 121). Bu sayede aşırı görüş ve düşünceler başka kişilere daha düşük maliyetle aktarılmıştır. Son yıllarda aşırı sağ terör örgütlerinin gerçekleştirdiği saldırılarda da benzer bir özelliğin olduğunu görmekteyiz. Genellikle failer ana akım sosyal medya araçlarından farklı platformları kullanarak ideolojik söylem ve anlatıları toplumsal tabana ulaştırmaya çalışmaktadır.

İkinci dönem 1990'lı yılların başından itibaren internet teknolojisinin Geniş Dünya Ağı (www)'na geçmesiyle başladı. Bu yenilik sayesinde çoğu terör örgütü kendi içeriklerini oluşturdukları internet sayfalarıyla (web) sivil hayatta daha çok görünürlük elde etmeye başladı. 1994 yılında Meksika hükûmetinin terörle mücadele operasyonlarını engellemek için Zapatista Ulusal Kurtuluş Ordusu (EZLN), web sitesi kurarak savaşçıların paylaştığı yorum ve görsellerle kamuoyu oluşturabilmiştir (Hoffman, 2006, s. 202). Tamil Kaplanları da benzer bir stratejiyle örgüt ismiyle aldığı internet uzantısıyla geniş bir dinleyici kitlesine ulaşmıştır (Tekwani, 2006, s. 9). Yine bu dönemde alternatif bir medya iletişim aracı olarak kullanan gruplardan birisi de fundamentalist gruplar oldu. Müslüman ülkelerde yaşanan iç savaş ve çatışma durumunu kamuoyuna duyurarak hem bu alanlara daha fazla savaşçı gelmesi sağlandı hem de finansal gelir elde etmişlerdir. Günümüzde de terör örgütleri tasarladıkları çok farklı boyut ve içerikte internet sayfalarını yönetmeye devam etmektedir.

Terör örgütlerinin internet teknolojisindeki gelişimlerle birlikte taktiklerini yenilediği üçüncü dönem ise 11 Eylül 2001 (9/11) terör saldırıları ve sonrasında çatışma bölgelerindeki görüntülerin propaganda ve manipülasyon amacıyla kullanımıyla başlamıştır (Steuter ve Wills, 2008, s. 141). ABD'nin 2001 Afganistan ve 2003 Irak işgaliyle birlikte El-Kaide kendi içeriklerinden oluşan görsel materyalleri kurgulayarak kendine alternatif bir kamuoyu oluşturmuştur. İçerik oluşturma sayesinde El-Kaide kısa sürede bölgesel yapılanmalarını artırarak ABD ve onun müttefiklerine karşı propaganda savaşı başlatmıştır. Bu sayede El-Kaide, iç savaş ve çatışma

bölgeleri dışında yaşayan sempatanlara ve destekçilere web tabanlı video görüntüleriyle ulaşarak onları yaşadıkları ülkelerde benzer terör saldırıları gerçekleştirmesi sağlandı (Seib ve Janbek, 2011, s. 26).

Dördüncü dönem ise 2010 yılında Orta Doğu'da gerçekleşen halk ayaklanmalarıyla başlamıştır. Uzun süredir yönetimde bulunan ve ülkelerini baskıcı politikalarla yöneten çoğu siyasi rejimin kitlelerin sosyal medya üzerinden organize olmaları ve gerçekleşen gösteriler sonucu yıkılması terör örgütleri için de internetin yeni bir özelliğini keşfetmelerini sağladı. Uzun süredir iktidarda bulunan yönetimlerin halk ayaklanmalarıyla düşmesi El-Kaide'nin bu platformlara yoğunlaşmasını beraberinde getirdi (Gunaratna, 2011, s. 2). Özellikle ana akım sosyal medya hesaplarından farklı olarak şifrelenmiş ve farklı internet ara yüzleri aracılığıyla kullanılabilen sosyal medya platformları, terör örgütleri için şiddet içeren söylem ve anlatıların geniş kesimlere ulaştırılmasını kolaylaştırdı. Bu platformlarda benzer düşünen ve davranan kullanıcı kitleye ulaşmak ve diğer olarak tanımlanan değer yargısına karşı şiddeti meşrulaştırmak için sosyal medyaya özgü olan takipçi sayısı, beğeni ve yorum gibi öğeler belirleyici olmaya başladı.

Beşinci ve son dönem ise özellikle gelişen sanal gerçeklik teknolojisiyle birlikte terör örgütlerinin eğitim ve propaganda kapasitelerini artırmaya başladıkları oyunlaştırma süreciyle başlamıştır (Schlegel, 2020b). Terör örgütleri için video oyunları 1990'lı yıllardan itibaren ilk gördüğünü öldür (first personal shooting) esasına dayalıyken daha sonra video oyunlarında kullanılan yazılımların değiştirilmesi veya bizzat örgütlerin kendileri için tasarladıkları oyunlar piyasaya sunmuştur (Lakomy, 2019; Robinson ve Whittaker, 2021). Fakat sanal gerçekliğin ulaşılmış olduğu kapasite sayesinde günümüzde terör örgütleri eş zamanlı olarak bireylere ulaşmakta, onlara eğitim vermekte ve onları şiddet eylemi gerçekleştirmesi için motivasyon sağlayabilmektedir. Terörizmi oyunlaştırılması olan bu dönem sadece video oyunlarının değil onunla kullanıcıların talep gösterdiği bitişik uygulamalarında kullanıldığı bir dönemdeyiz (Schlegel, 2021b, s. 4). Bu nedenle terörizmin oyunlaştırılması gün geçtikçe toplumun geniş kesimlerini ilgilendiren ve kamu güvenliğinde ciddi bir sorunsal olarak karşımıza çıkmaktadır. Terörizmin oyunlaştırılması süreci olan bu sorunsal, terör örgütlerinin sanal ortamlarda inşa ettiği radikalleşme dinamikleriyle başlamaktadır (Schlegel, 2021c, s. 55).

3. Sanal Ortamlarda Terörist Radikalleşme Süreçleri

Radikalleşme süreçleri terörizm çalışmalarında oldukça yakın bir geçmişe sahiptir. El-Kaide'nin 2004 Madrid ve 2005 Londra terör saldırıları sonrasında hem devletler tarafından karşı politikaların geliştirilmesi hem de çeşitli akademik disiplinler-

de bireylerin neden ve nasıl terörist şiddete yöneldiğinin ele alınması, radikalleşme süreçleri konusunda geniş bir literatürün ortaya çıkardığı (Dalgaard-Nilesen, 2010; Sedgwick, 2010; Kundani, 2012; Neumann, 2013; Horgan, 2014; Meer, 2014; Richards, 2015; Klausen, 2016; Khosrokhavar, 2017). Literatüre yön veren ilk çalışmalar modellemeler üzerinden yapıldığını görmekteyiz (Moghaddam, 2005; McCauley ve Moskalenko, 2008). El-Kaide'nin merkezi yapısını kaybetmesine rağmen uzaktan kontrol mekanizmasını sürdürmesi ve seri terör saldırılarına devam etmesi, modellemelere yapılan açıklamalara ilgiyi artırdı.

Modellemelerle, bireylerin terörist şiddete kanalize olmasında örgütlerin temel yaklaşımları çözümlenebilmektedir. Bu kapsamda terörizm çalışmalarında en çok atf alan Fathali Moghaddam'ın merdiven modeli ile Clark McCauley ve Sophia Moskalenko'nun piramit modelleriyle bireylerin bir anda terörist şiddete başvurmadıkları, belirli süreçler dâhilinde ideolojik ve davranışsal değişim aşamalarıyla terörist radikalleşmeye yöneldiklerini gösterilmektedir. Modellemeler sayesinde devletler, terör örgütlerinden önce bireylere ulaşmaya ve onları aşırı ideolojik ve davranış kalıplarına karşı korumaya yönelik stratejiler ve politika geliştirebilmektedir.

Terörist radikalleşme süreçlerini ele alan bu modellemelere rağmen El-Kaide ve onun merkezi olmayan yapılanmasını kopyalayan farklı ideolojik motivasyonlu terör örgütleri şiddet kapasitelerini sürdürmeye devam etti. Bu nedenle terörist radikalleşme sürecini modellemelerden farklı olarak ele alan ve çok farklı akademik disiplinlerden beslenen teorik argümanlar gündeme geldi. Başta psikoloji olmak üzere, sosyoloji, siyaset bilimi, antropoloji ve teoloji gibi akademik bilim alanları radikalleşme süreçleri için temel kuramsal çerçeveler belirleyerek terör örgütlerinin insan kaynağı devşirme strateji ve yöntemleri detaylı şekilde ele alınabildi. Yaklaşımların başlangıç noktası genellikle radikalleşme sürecinin tanımlanmasına yöneliktir.

Sürecin tanımlanmasıyla aynı sosyal ortamda bulunduğumuz bazı kişilerin neden terörist şiddete başvurabildikleri anlaşılır hâle gelmektedir. John Horgan'a göre radikalleşme; 'aşırı siyasi veya dini ideolojiyle aşamalı olarak deneyimlenen temasın neden olduğu sosyal ve psikolojik süreci' ifade etmektedir (2008, s. 81). Louis Peter ve Mark Keibel ise radikalleşmeyi, 'bireylerin (veya grupların) inançlarını değiştirme, aşırılıkçı bir bakış açısı benimseme ve amaçlarına ulaşmak için şiddeti savunma (veya uygulama) süreci olarak tanımlamaktadır (2011, s. 213). Bu tanımlardan yola çıkarak radikalleşmeyi bireyin sahip olduğu değer yargılarının belirli bir tehdit veya tehlike altında olduğunu hissetmesi sonucu ortaya çıkan düşünsel ve davranışsal değişim sürecidir. Fakat bu değişim sürecinin mutlaka

terörist bir şiddete evrilmesi beklenmemelidir. Düşünsel ve davranışsal değişim belirli bir zaman diliminde sürse dahi birey terörist şiddete başvurmadan kaçınabilmektedir. Bireyin ne zaman ve hangi aşamada şiddete başvurduğunun incelenmesi çok boyutlu yaklaşımların ortaya konulmasıyla şekillenebilir. Bu kapsamda terörizmin oyunlaştırılmasını tetikleyen radikalleşme dinamiklerinin anlaşılması için sanal çevre kuramına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu sayede bireyin sanal ortamda nasıl ve hangi koşullardan etkilenerek terörizme kanalize olabileceği analiz edilebilir.

3.1. Radikal–Sanal–Çevreler

Terör örgütlerinin birey ve gruplarla etkileşime geçtikleri sosyal ortamlar radikal çevre denilmektedir. Bu alanlarda radikal topluluklar, ulus-aşırı ilişki ağları ve radikal altkültürler olarak kendi içerisinde sınıflandırılmaktadır (Waldman, Sirseldi ve Malthaner, 2010, s. 50). Radikal topluluklar, terör örgütlerinin sahip olduğu aidiyet ve kimlik özelliklerine sahiptir. Bu nedenle geniş bir kesimi kapsayan radikal topluluklar dini, mezhepsel, milliyetçi ve etnik unsurlardan beslenerek şekillenmektedir (Waldman, Sirseldi ve Malthaner, 2010, s. 51). Bu nedenle radikal topluluklar genellikle coğrafik ve demografik özellikleriyle sınırlanabildikleri için terör örgütleri kolaylıkla radikalleşme süreçlerini başlatabilmektedir. Radikal topluluklardan farklı olarak terör örgütlerinin mekânsal sınıra bağlı olmadan nüfuz ettikleri bir diğer sosyal ortam ise ulus-aşırı ilişki ağlarıdır. (Waldman, Sirseldi ve Malthaner, 2010, s. 54). Çatışma bölgeleri dışında yaşayan birey ve gruplar üzerinde aşırı düşünce ve davranış kalıplarının aktarılmasında sosyal ilişki ağları belirleyicidir. Bireyin yakın sosyal ortamında kendisini konumlandırmasında (kimliklenmesinde) rol oynayan aile, akraba, akran ve diğer ilişki ağları radikalleşme sürecinin tetiklenmesinde de kullanılmaktadır. Son olarak terörist radikalleşme sürecinin yaşandığı sosyal ortam radikal altkültürler tarafından oluşturulmaktadır (Pisoiu, 2015; Heemingsen, 2015; Koehler, 2015).

Terör örgütleri, radikal çevrede birey ve gruplarla sosyalleşme sürecini başlatmak ve onu sürdürebilmek için çok çeşitli dinamikleri kullanmaktadır. Terörist radikalleşme sürecinde sosyalleşme durumu tabandan yukarı ve yukarıdan tabana olmak üzere iki genel yaklaşımla incelenmektedir. Tabandan yukarı yaklaşımını literatüre kazandıran Bruce Hofmann'a göre terör örgütleri bizzat lider kadrosu ve ideologları aracılığıyla bireyleri bünyelerine katabilmektedir. Hoffman'a göre lider-öncülüğünde radikalleşme (leader-led radicalisation) sürecinde örgütler, sahip olduğu değer yargılarını karizmatik liderler ve ideologlar aracılığıyla sistematize ederek benzer düşünen ve davranan kişilere ulaşabilirler (2008). Özellikle

El-Kaide ve benzeri terör örgütlerinin iç savaş ve çatışma bölgesi dışında genellikle ulus-aşırı ilişki ağlarıyla bireylere ulaşmasında örgütün üst düzey yapısını korumasının belirleyici olduğunu savunmaktadır.

Bir diğer terörist radikalleşme sürecini ele alan isim Marc Sageman'dır. Sageman, radikalleşme sürecinin tabandan yukarıya (lidersiz radikalleşme) doğru olduğunu savunmaktadır (2008a, s. 163). Bu kapsamda, bireyin içerisinde bulunduğu psikolojik koşullar başta olmak üzere çevresel dinamikler de terörist radikalleşmeyi tetikleyebilmektedir. Özellikle terörist radikalleşme sürecinin tetiklenmesinde kimliksel yabancılaşma, değişim arzusu, siyasi değişiklik talebi, ayrımcılık, kişisel öfke ve intikam alma duygusu kolektif öfke durumu bir grup bireyin bir araya gelerek terör örgütleri adına eylem gerçekleştirmelerinde belirleyicidir. Hoffman'dan farklı olarak Sageman, El-Kaide'nin üst düzey yöneticileri etkisiz hâle getirilse bu koşulların etkisiyle bireylerin radikal çevrelere girerek yeni bir sosyalleşme sürecine girebileceklerini göstermektedir. Tabandan yukarı sosyalleşme sürecini başlatmada terör örgütleri bireylerin dikkati çekebilmek için onların ihtiyaçlarını karşılamak adına kendisinin önceden belirlediği ilişki ağlarını kullanmakta ve anlatılarla radikalleşmeyi başlatmaktadır (Sageman, 2008b, s. 31). Hoffman ve Sageman'ın da belirttiği gibi terör örgütleri radikal çevrelerde bireylere ulaşmak çeşitli dinamikleri kullanarak etki altına alabilmektedir. Terör örgütleri video oyunlarında hem lider merkezli hem de lidersiz radikalleşme sürecini aktif bir şekilde kullanmaktadır. Bu durum bireylerin geçirmiş olduğu radikalleşme sürecinin önceden tespit edilmesini zorlaştırmaktadır. Olası terörist saldırıları erkenden tespit edebilmek adına terörizmin oyunlaştırılması sürecinde ortaya çıkan daha mikro ölçekli yaklaşımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Öz-belirleme teorisi bu kapsamda ele alınarak video oyuncularının terörizme yönelmelerinde belirleyici olan motivasyon faktörü incelenmiştir.

4. Video Oyunlarıyla Tetiklenen Radikalleşme Süreci

Sanal gerçeklik esasına dayanan video oyunlarında kullanıcılara belirli kimlik, aidiyet inşası oluşturabilmek için alternatif gerçeklik seçenekleri sunulmakta ve bu sayede kullanıcılar üzerinde yeni bir kimlik inşa edilmektedir (Schlegel, 2020c). Özellikle covid-19 kısıtlamalarıyla birlikte geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşması ve tüketicilerin önemli bir kısmının oldukça erken yaş ve gençlerden oluşması endişeleri artırmaktadır. Terör örgütlerinin video oyunları ile bireyleri radikalleşme sürecine yönlendirmeleri için içsel motivasyonu tetiklemek zorundadır. Bireyin video oyunlarına kadar sahip olduğu duygu ve düşüncelerin değişime uğraması ve terör grubu ekseninde hareket etmesinde tetikleyici unsur motivasyondur. Mo-

tivasyon çalışmaları sosyal psikoloji çalışmalarında yer alan ve bireyin bir şeyler yapma düşüncesi, isteği ve model davranış kalıpları benimsetilmeye çalışılmaktadır. Motivasyonel mekanizmalarla yeni alışkanlıkların kazandırılması amacıyla istenen sonuçlar otomatik davranışsal sürece yönlendirilmektedir (Duhigg 2012). Bu çerçevede bireylerin video oyunları aracılığıyla terörizme nasıl kanalize olduklarına bakmamız gerekmektedir.

Terör örgütleri, bireylerin video oyunu sırasında yaşamış oldukları düşünsel ve davranışsal deneyimleri kullanarak şiddete varan radikalleşme sürecini motivasyon güdüsüyle tetikleyebilmektedir. Terör gruplarının motivasyonu terörist radikalleşme amacıyla kullanmasında öz belirleme teorisi (self-determination theory) önemli teorik argümanlar sunmaktadır. Öz belirleme teorisi bireyin yaşadığı fiziksel ve sanal sosyal ortamda sahip olduğu düşünce ve davranış kalıplarının nasıl şekillendiği ve bunlar üzerinde nasıl bir yorumlama, değişim ve değerlendirme süreçlerinin yaşandığını merkeze almaktadır. İlgili sürecin ortaya çıkmasında bireyin yaşadığı sosyal ortamdan bağımsız hareket ettiği üzerinde durulmaktadır. Mevcut sosyal ortamdan bağımsız hareket etme sürecinde üç temel psikolojik ihtiyacın [yeterlik (competence), ilişkili olma (relatednes) ve özerklik (autonomy)], karşılanmasıyla doğrudan ilgilidir (Deci ve Ryan, 1985, s. 87). Bu üç psikolojik ihtiyaç bireylerin yaşadıkları sosyal ortam içerisinde doyum ölçütlerini belirlemektedir.

Özerklik, bireylerin karar verme süreçlerinde belirleyici olmasını ve eylemin neticelerini değerlendirme yetisidir. Özerklik sayesinde gerçekleştirilen eylemlerin sosyal ortamda nasıl karşılık bulduğu ve alınan kararın sürdürülüp sürdürülemeceği ölçülebilmektedir. Yeterlik ise bireyin yaşamış olduğu sosyal ortamda tatmin olma durumunu ve karşılaştığı sorunlarla başa çıkabilmesidir. Bireyin aldığı kararların sonuçlarını ve etkilerini görebilmesinde yeterlilik belirli bir doyum noktası sunmaktadır. Bu sayede kişi yeterlilik ihtiyacı oranında belirli bir sosyal ortam karşılığında kararlarını değerlendirebilmektedir. İlişkili olma ihtiyacı, bireyin yaşamış olduğu ortamda etkileşimde bulunabilme durumunu ifade etmektedir. Kişinin içerisinde bulunduğu toplumda kabul görmesi ve ait olma duygusu yaşaması bu ihtiyacını karşılayabilmelidir.

Deci ve Ryan'a göre insanlar motive olduklarında keyif duygusuna ulaşarak davranışlarının sebebini içsel olarak ilişkilendirmekte (relatednes) ve böylece yeterlik (competence) ve özerk (autonomy) olma duygularını karşılamaktalar (1985, s. 34). Motivasyon süreci temel olarak bu üç psikolojik ihtiyacın karşılanma süreciyle şekillenmektedir. Motivasyon süreci davranışı ortaya çıkaran dinamikler ise enerji ve yönlendirme kavramlarıyla ele alınmaktadır. Davranışı 'istenilen yönde

olmasını şekillendiren enerji hem bireyin doğuştan gelen ihtiyaçlarını hem de çevresiyle etkileşimi sonucu ortaya çıkan ihtiyaçların bir sonucu olarak' motivasyon sağlamaktadır. Yönlendirme ise 'bireyin içsel ve dışsal uyaranları anlamlandırmasıyla mevcut düşünce ve davranışlarını istenilen sonuca yoğunlaşmasını' ifade etmektedir. Hem enerji hem de yönlendirme süreçleriyle bireyler belirli bir motivasyon güdüsüne ulaşabilmektedir. Hem enerji hem de yönlendirme süreçleriyle bireyler belirli bir motivasyon güdüsüne ulaşabilmektedir.

Bireylerin motivasyon için ihtiyaç duydukları öz belirleme süreci çok çeşitli enerji ve yönlendirme unsurlarıyla belirlenmektedir. Sürecin kısa vadede etkili sonuçlar doğurması için günümüz bilişim teknolojilerinin kolaylaştırıcı etkisi bulunmaktadır. Özellikle motivasyon için önemli olan enerji ve yönlendirme oyunlaştırma bu konuda oldukça etkin bir konumdadır. Oyunlaştırma, oyun tasarım öğelerinin oyun dışı içeriklerle kullanımını ifade etmektedir (Deterding v.d., 2011, s. 5). Bu nedenle oyunlaştırma bir süreç olarak eğlenceli etkililiklerle ve bunların tetiklediği kullanıcı deneyimlerinin günlük yaşam koşullarına etkisiyle incelenebilir (Werbach, 2014, s. 267).

Oyunlaştırma sayesinde bireylerin motivasyonel değişimi tetiklenmektedir. Özellikle günümüzde kullanılan çoğu sağlık, çevre ve eğitim uygulamaları oyunlaştırma sistemiyle sunulmaktadır. İlgili uygulamalarda kullanıma bağlı olarak ilerleme kaydedilmesiyle kazanılan değerlerin (semboller ve ödüllerin) elde edilmesiyle bireylerin daha iyi koşullara sahip olması amaçlanmaktadır. Bu bağlamda oyunlaştırma kişilerin istenen davranış için motivasyon sağlayan enerji ve yönlendirme için kilit rol oynamaktadır (Schung v.d., 2010).

Terör örgütleri bireylerde istedikleri düşünce ve davranış sürecini tetiklemek için oyunlaştırmaya ihtiyaç duymaktadır. Terörist grupları da motivasyon güdüsünü sürekli canlı tutarak sanal gerçekliği (oyun öğelerini) terörizmle fiziksel ortama (oyun dışı gerçeklik ortamına) aktarabilmektedir. Bu sayede aşırı düşünce ve değer yargılarının bireyler ve toplumsal tabanda meşruluk kazanabileceği yeni bir radikal çevre ortaya çıkabilmektedir. Oyunlaştırmayla motivasyon için gerekli olan enerji ve yönlendirme, kişinin içerisinde bulunduğu sanal sosyal ortam etkileşimiyle doğrudan ilgilidir. Bireylerin genellikle eğlenceli zaman geçirmek için kullandıkları video oyunlarında bulunan temel tasarım öğeleri terör grupları tarafından istenilen motivasyonel enerji ve yönlendirme için kullanılmaktadır. Bireylerde istenilen motivasyonun tetiklemesi için çeşitli oyun tasarım temel öğeleri bulunmaktadır. Puanlama, rozetler, liderlik tablosu, kurgulanmış hikâyeler, oluşturan avatarlar, ve takım arkadaşlığı bunlardan bazılarıdır (Sailer v.d., 2017, s. 372-374).

Puanlama sistemiyle kullanıcılar oyun sırasında sergiledikleri performansı değerlendirilmesi sağlanmaktadır. Oyun tasarımcıları puanlama sistemine göre kullanıcıların ilerlemesi ve ayrıca ödül sistemine uyum sağlamasını sağlamaktadır. Böylece kişinin video oyununa olan bağımlılığı pekiştirilmeye çalışılmaktadır. Rozetler ise kişinin puan performansı ile elde ettiği başarıların temsil edilmesini sağlamaktadır. Özellikle video oyunlarının rekabet temelli tasarlanmasıyla kişiler elde ettikleri rozetlerle yeni bir kimlik kazanabilmektedir. Elde edilen rozetler ve semboller sayesinde kullanıcı sanal sosyal çevrede kendisini kabul ettirebilir. Liderlik tablosu bu kapsamda en çok kullanılan oyun tasarım araçlarından birisidir. Bu sayede oyuncular arasında kazanılan puanlar ve elde edilen rozetlerle grup kimliği rekabet ortamıyla kuvvetlenir. İç grup üyeleri olarak kullanıcılar oyun sırasında beraber hareket etmek ve kendilerine rakip olarak gördükleri dış grupları tanımlayarak liderlik sıralamasını ölçüt olarak sunmaktadır. Liderlik tablosundaki rekabet durumunu sürekli kılmak için grup yöneticilerinin anlamlı (genellikle kurgulanmış) hikâyeleri diğer kullanıcılara aktarması gerekmektedir. Özellikle iç grup kimliğine sadakat duyabilecek olan kullanıcıların dinleyici kitle olarak tespit edilmesinde bu hikâyeler kritik rol oynamaktadır. Hikâyeler çerçevesinde oyuncunun uyması gereken kurallar, takip etmesi gereken düşünceler ve günlük olağan yaşamında yapması gereken davranış kalıpları da çizilmektedir. Bu sayede kişi fiziksel olarak yaşadığı sosyal ortamdan süreç içerisinde uzaklaşarak daha fazla sanal kimliğine sahip çıkabilmektedir. Kullanıcılar sanal kimlikleri için seçtikleri avatar ve takma isimlerle grup içerisinde statü kazanmaya çalışmaktadır.

Kullanıcı merkezli olarak tasarlanan bu öğeler oyunculara öz belirleme kapasitelerini pekiştirerek özerklik, ilişkili olma ve yeterlilik ihtiyaçlarını karşılayabilmektedir. Video oyunları sürecinde bireyin etkileşimde olduğu diğer kullanıcılara göre kararlarını değerlendirmesi, iç grup üyesi olarak hareket etmesi ve kendisini yeterli olarak gruba kabul ettirmesinde tasarım öğeleri belirleyici olmaktadır. Böylece sanal gerçeklikte oyuncunun kimliği fiziksel gerçeklikten ayrı bir sosyal forma dönüşmektedir. Terör örgütleri de video oyun kullanıcılarını şiddete yönlendirebilmek için motivasyon sürecinde olağan yaşanan politik, sosyolojik, kültürel, dini ve teknolojik konuları anlamlı hikâyelerle çerçeveleyerek onları birer sorun olarak kurgulamaktadır. Süreç zarfı içerisinde ortaya çıkan bu gelişmeleri tetikleyici olarak kullanmaya çalışan terör örgütleri bireyleri sanal radikal çevrede kullandıkları kimlikleri gerçek boyuta ulaşması için bir şeyler yapması gerektiği düşüncesi ve isteği aşılacaktır. Süreçle birlikte kullanıcılar terörizmin oyunlaştırılmasıyla inşa edilen yeni kimliği ortaya çıkan günlük gelişmelere göre inşa etmekte ve bireyleri tetikleyici olaylarla terörizme yönlendirebilmektedir.



Şekil 1. Video Oyunlarıyla Tetiklenen Radikalleşme Süreci

Özellikle kimliklendirme sürecinin terörist şiddete dönüşmesinde kullanılan tetikleyici olayların kurgulanmasında anlamlı hikâyelerle yankı odası veya sanal balon etkisi oluşturmaktadır (aktaran Baaken ve Schlegel, 2017, s. 188). Bireylerin kitlesel hareket yönelmelerinde anlatıların etkisini ele alan Benford ve Snow'un da belirttiği gibi anlatıların istenilen etkiyi oluşturması için sorunun ne olduğuna dair tanımsal bir ögenin olması, daha iyi bir gelecek tasavvur eden ögelerin kurgulanması ve harekete geçme çağrısında bulunan çerçeve ögelerini içermelidir (2000, s. 618). Motivasyon duygusunun pekişmesi için ihtiyaç duyulan tetikleyici ögenin terör örgütleri tarafından bir sorun olarak kurgulanması, bu soruna karşı nelerin yapılacağını belirlenmesi ve ilgili kişileri harekete geçmesi sağlanmaktadır. Bu durum terörizmin oyunlaştırılarak bireylerde bir şeyler yapma isteğinin bir sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır.

4.1. Terörizmin Oyunlaştırılması

Terörizmin oyunlaştırılması kavramı 2019 yılında Yeni Zelanda'da aşırı sağcı Brenton Tarrant'ın gerçekleştirdiği terör saldırısıyla gündeme geldi. Tarrant'ın eylemini canlı olarak sosyal medya hesabından paylaşmasıyla terör içeriğinin kısa sürede geniş kitlelere ulaşmasını sağladı. Fakat Tarrant'ın sosyal medya hesabını kullanmasının asıl nedeni ise eylem tarzı/operasyon biçimi (modus operandi) olarak ilk gördüğünü öldür (first personal shooting) davranışıyla hareket ederek kitlesel katliamı meşrulaştırmaya çalıştığını görmekteyiz. Terör saldırı sırasında paylaşılan görüntüleri gören kullanıcıların sanki bir video oyunuymuş gibi skor özelinde yorum yapması da radikalleşme sürecinin bitişik uygulamalarla sürdürüldüğünü göstermektedir. Terörizmin oyunlaştırılması durumu günlük olağan yaşamımızda kolaylıkla yaşanabilecek bir güvenlik sorunsalıdır. Video oyunlarının artan ekonomik değeri ciddi bir rekabet ortamına neden olmaktadır. Bu nedenle kullanıcı merkezli içerikler daha fazla tasarlanarak piyasada rekabet edilmektedir. Terör örgütleri de bu durumu kendi lehlerine kullanarak anal ortamda yeni bir radikal çevre kurmaya çalışmaktadır. Özellikle terör örgütlerinin kullanmış olduğu çeşitli video oyun platformlarına baktığımızda bu durum daha net bir görünüme kavuşmaktadır.

Günümüzde terör örgütleri video oyunlarını üç farklı seviyede kullanabilme kapasitesine sahiptir. İlk olarak piyasada hâlihazırda bulunan ve geniş bir kesim tarafından kullanılan video oyunları yer almaktadır. Bu video oyunlarının gün geçtikçe yeni teknolojik gelişmeleri içerisinde bulundurulması terör örgütlerinin radikalleşme süreçlerini başlatmaları için önemli avantajlar sunmaktadır. Öncelikle terör örgütlerinin sanal militanları mevcut oyunlarda sıradan bir aktör olarak yer alarak örgüt propagandası yapmak adına örgütün sahip olduğu isim, sembol, söylemler ve anlatılarla diğer kullanıcılara etki altına almaya çalışmaktadır. Ayrıca bu militanlar günün önemli bir kısmını video oyunuya geçirerek diğer kullanıcılardan yüksek seviyelerde yer alarak örgütün değer yargılarını görünür kılabilir. Ayrıca mevcut video oyun platformlarında çoklu oyuncu seçeneğinin olması benzer değer yargılarına sahip olan kişileri bir araya getirebilmektedir. Bu sayede terör örgütleri kullandıkları söylem ve anlatılarla radikal çevreyi oyunlaştırarak kurabilmektedir. Bu süreç içerisinde diğer kullanıcılar sanal gerçeklik koşullarında kimliklendirerek günlük olağan yaşamlarında düşünce ve davranış değişikliği sağlanabilmektedir.

Ayrıca terör örgütleri kendilerinin dışarıdan destekle tasarlattıkları bilgisayar oyunlarını piyasaya sürebilirler. Bu kapsamda örneğin, İsrail’le karşı verilen savaşta bölgesel bir direniş eksenini kurmaya çalışan Hizbullah kendi medya merkezi aracılığıyla *Special Force I* (2003) ve *Special Force II* (2007) isimli video oyunlarını çıkarmıştır (Rose, 2018). Dört ülkede ve beş farklı dilde kurgulanan oyunda kullanıcıların grubun söylem ve anlatılarla ikna edilerek şiddet eylemlerine katılması amaçlanmıştır (Robinson ve Whittaker, 2021). Aşırı sağ gruplar, kendi video oyunlarını tasarlayarak belirli bir kullanıcının tüketimine sunan yapıların başında gelmektedir. 2002 yılında Neonazi bir oluşum olan ‘Ulusal İttifak’ ve onunla ilişkili olan aşırı sağ müzik platformu Resistance Records üzerinden ‘Ethnic Cleansing’ isimli oyunu çıkarmıştır (SPLC, 2002). Oyun ilk gördüğünü öldür tarzında kurgulanarak başta Ku Klux Klan Klasman ve Neonazi gibi gruplara ait giyim tarzında olan sanal kullanıcılarla oynanmaktadır. 2003 yılında ‘White Law’ isimli dijital oyun aynı platform üzerinden ücretsiz bir şekilde piyasaya sürüldü (Crappy Games Wiki, 2003). İki oyunun da aşırı sağcı sembol ve anlatılar bireylere ulaştırmak için video oyunları belir bir sistem dâhilinde kurgulanmıştır. Özellikle oyun sırasında aşırı sağ içerikli müzik formları kullanılarak azınlık olarak tasarlanan kişiler hedeflenmektedir. Aşırı sağcı Ulusal Sosyalist Hareketi de benzer bir formatta Yahudi karşıtlığını yaygınlaştırmak ve bu çerçevede mevcut batılı hükûmetlere karşı silahlı başkaldırı hareketini tetikleyebilmek için ‘ZOG’s Nightmare’ (2006) ve ‘ZOG’s Nightmare II’ (2007), isimli video oyunlarını çıkarmıştır (Khosravi, 2017). Bilgis-

yar oyunlarına ek olarak Kimlik Hareketi (Identitarian Movement) gibi bazı aşırı sağ oluşumlar çocukları etki altına alabilmek için video oyunu tarzında uygulamalar da geliştirmiştir. Hareket, Heiamat Defender: Rebellion isimli video oyun uygulamasıyla küçük çocukları etki altına alarak devşirmeye çalışmaktadır (Hume, 2020).

Terör örgütlerinin video oyunları ile etkin olduğu bir diğer seviye ise mevcut oyunlarda bulunan vanilya yazılımlarla çeşitli mod değişikliği yaparak tamamen örgüte özgü bir sanal gerçeklikle ortaya çıkmaktadır. Video oyun endüstrisinin yükselen ekonomik kapasitesi şirketler için ciddi bir rekabet durumunu ortaya çıkarmaktadır. Video oyun şirketleri bir nebze olsun rekabette üst sıralarda yer alabilmek için vanilya yazılımlara izin veren oyunları piyasa sürmektedir. Bu sayede oyun geliştiriciler mevcut oyunlarda sürekli yeni modlar geliştirerek geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşabilmektedir. Siber terörizm için oldukça tehlikeli bir durum oluşturan bu durum hemen hemen çoğu terör örgütü tarafından kullanılmaktadır. Vanilya yazılımlarla oldukça popüler olan video oyunlarına terör örgütlerinin kullandığı flamar, üst düzey örgüt yöneticilerinin görselleri ve konuşma metinleri ve yok edilmesi gereken aktör ve kurumlar kolaylıkla tasarlanabilmektedir. Terör örgütleri vanilya yazılımlarla ek bir maliyete katlanmadan ciddi bir propaganda ve aynı zamanda doktrinsel kapasiteye ulaşmaktadır. Bu tür video oyunları bitişik uygulamalar aracılığıyla ücretsiz bir şekilde piyasaya sürüldüğü için kullanıcı kitlesi terör örgütünün gerçekleştirdiği şiddet eylemleriyle genişleyebilmektedir. Yazılımlar aracılığıyla sohbet ara yüzünün tasarlanmasıyla radikal çevrede sosyalleşme süreci ciddi bir kapasiteye ulaşabilmektedir.

Mevcut oyunlar ve vanilya yazılımlarla yapılan mod değişikliğinden farklı olarak terörizmi oyunlaştırılmasında kullanılan son platform ise bitişik uygulamalarla tasarlanmaktadır. Avrupa Konseyinin 2021 yılında hazırladığı rapora göre çeşitli terör örgütleri, ana akım sosyal medya platformları, iletişim ve haberleşme uygulamaları, işitsel ve görsel dosya paylaşım siteleri gibi çeşitli platformların video oyunları ile bitişik bir şekilde kullanılmaktadır (Schlegel, 2021b). Bu sayede video oyunları ile etki altına alınan bireyin yankı odası etkisiyle radikalleşme sürecine çekilmesiyle sanal gerçeklik etkisinin uzun süre devam etmesi amaçlanmaktadır. Bitişik platformlar terör örgütlerine hem ciddi bir gizli hareket edebilme özelliği hem de oldukça düşük bir maliyet sunmaktadır. Bu çoğu terör örgütü fiziksel aktivitelerinin önemli kısımlarını çeşitli bitişik uygulamalara bölüşerek faaliyetlerine devam etmektedir.

2004 yılında Irak'ta mevcut Şii hükûmete ve yabancıların oluşturduğu koalisyona karşı başlayan isyancı harekette günümüzdeki ana formuna bürünen DAESH de insan kaynağını sürekli kılmak, finansal gelir elde etmek ve küresel bir propaganda

gücüne ulaşmak için video oyunları kurgulamıştır. Özellikle piyasada hâlihazırda kullanılmakta olan video oyunlarını vanilya yazılımları aracılığıyla yeniden tasarlayan DAEŞ geniş bir kullanıcı kitleye ulaşmıştır. Grand Theft Auto 5 isimli oyunu 'Sail al-Sawarim' (Kılıçların Çınlaması) olarak modifiye eden DAEŞ, oyun aracılığıyla ciddi bir kitleye ulaşmıştır (Kfir, 2019, s. 28). DAEŞ'in modifiye ettiği bir başka oyun ise video oyun kullanıcıları arasında oldukça popüler olan Call of Duty isimli oyundur. İnternet platformu üzerinden kullanıcılara ulaştırılan oyun 'Respawn in Jannah' (Cennette Yeniden Doğmak) olarak modifiye edilmiştir (Kang, 2014). İki oyun aracılığıyla propaganda etkisini küresel çapta artıran DAEŞ ayrıca bitişik platformlar sayesinde söylem ve anlatıların tartışılmasını da kolaylaştırmıştır.

Terörizmin oyunlaştırılması amacıyla kullanılan en bilinen platformlar, YouTube, Twitter, TikTok ve Facebook gibi ana akım sosyal medya siteleridir. Bu platformların geniş sayıda kullanıcı kitleye ulaşmasında, akıllı telefonlara ve kişisel bilgisayarlara ücretsiz bir şekilde indirilmesi ve ayrıca kolay kullanım özelliklerine sahip olması belirleyici olmuştur. Ana akım sosyal medya aracılığıyla terör örgütleri belirli bir algoritma etkisi oluşturarak radikal düşünce ve fikirlerin tanıtılmasını amaçlamaktadırlar. Özellikle ilgili sitelerde kullanıcıların en çok ziyaret ettiği sayfaları, görselleri ve etiketlemeleri kullanarak kendi içeriklerini gün yüzüne çıkarabilmektedirler. Bu sayede en çok yorum yapılan ve bahsedilen internet sayfaları terör örgütleri için propaganda ve insan kaynağı sağlayan radikal çevreye dönüşmektedir.

YouTube üzerinden yayın yapan ve Neonazi ideolojisine sahip olan kişiler yemek ve oyun kanalı tarzında kurdukları Baklava Küche (Baklava Mutfağı) isimli hesaplara canlı yayınlarla diğer yemek ve oyun hesaplarının yer aldığı algoritmaya girebilmiştir. İçerik olarak yemek ve video oyunu olmasa da YouTube algoritması Baklava Kücheyi terör örgütüne yakın bir hesap olarak algılayamadı (Schegel, 2021b, s. 7). Benzer bir durum Twitter üzerinde de yaşanmaktadır. Terör örgütleri gün içerisinde en çok bahsedilen konuyu etiketleyerek söylem ve anlatılarını geniş kitlelere duyurabilmektedir. 2014 yılında gerçekleşen Dünya Kupası'nda DAEŞ terör örgütünün en çok bahsedilen #Worldcup2014 etiketini kullanarak propaganda içerikli görsellerle yankı odası etki oluşturmuştur (BBC, 2014). Aşırı sağ terör örgütleri de benzer bir stratejiyle 2019 yılında ABD'de yaşanan ve siyahilerin kitlesel gösterilerine neden olan Black Lives Matter etiketini kullanarak beyaz ırkın üstünlüğü ve ırksal kutsal savaşın başlaması gibi konularda karşılıklı radikalleşme sürecine girmişlerdir (Haperen, v.d., 2022, s. 2). Bu nedenle ana akım sosyal medya siteleri (Facebook,

Twitter, YouTube ve Microsoft) bu ve benzeri durumlarla mücadele edebilmek için 2017 yılında Terörizmle Mücadele için Küresel İnternet Formu (Global Internet Forum to Counter Terrorism) kurmuşlardır (<https://gifct.org/about/>).

Ana akım sosyal medya hesaplarından farklı olarak faaliyet yürüten ve genellikle oyuncuların sıklıkla kullandığı bitişik platformlarda terör örgütleri tarafından kullanılmaktadır. Terör örgütleri için bu platformların daha kullanışlı olmasında bazılarının karanlık ağ (dark web) tarayıcılarıyla kullanılması, üçüncü taraflarla bilgili paylaşımının olmaması, şifreli bilgi, görsel ve materyal aktarımının oldukça kolay olması ve ayrıca kendine özgü ödeme sistemlerine sahip olması belirleyici olmaktadır. Discord, Twitch, DLive, Steam ve PlayStation Network gibi platformlar bu kapsamda yer almaktadır. Discord video oyuncularının bilgi paylaşmak amacıyla kullandığı ve dünya genelinde yaklaşık üç yüz milyon üyesi olan platformların başında gelmektedir (Curry 2022). Kullanıcı sayısının artmasıyla birlikte oyun içeriklerinden farklı olarak günlük siyasi, ekonomik ve sosyo-kültürel konular da üyeler tarafından tartışılmaktadır. Bu sayede terör örgütleri söylem ve anlatılarını günlük olaylarla kurgulayarak diğer kullanıcılara aktarabilmektedir. Twitch’de benzer özellikler bulunmaktadır ve dünya genelinde yaklaşık on milyon kullanıcı vardır (İqbal, 2022). İki platformda 2021 yılında ABD’de gerçekleşen başkanlık seçimlerinde aşırı sağcı görüşleri olan QAnon, ProudBoys, Bogoolo Movements ve Unite The Right gibi oluşumlar kendilerine dinleyici kitle bularak komple teorileriyle kurguladıkları söylem ve anlatılarla kongre binası baskını gerçekleştirilmesinde rol oynamıştır (O’Connor, 2021, s. 4).

DLive ise YouTube ve Twitch’e alternatif olarak 2019 yılında kullanıma sunuldu. DLive üzerinde kullanıcıların herhangi bir kısıtlama olmadan görüş ve düşüncelerini paylaşmaktadır (Thomas, 2021). Bu amaçla platformda üyelere yönelik bir ödül sistemi bulunmakta ve kullanım oranı artmasıyla görüş ve düşüncelerin en üst sıralarda yer alabilmektedir. DLive bu amaçla kullanan grupların başında aşırı sağcılar gelmektedir. Batı dünyasında beyaz ırkın soykırım tehlikesi yaşadığını iddia eden İdenterian Movement’in en önemli savunucusu Martin Sellner, yaklaşık on iki bin üyeye sahiptir (Gais ve Hayden, 2020). Bu sayede hareketin görüş ve düşüncelerinin reklamı için önemli bir kapasiteye ulaşabilmektedir.



Şekil 2. Terörizmin Oyunlaştırılması ve Terörist Eylem

Terör örgütlerinin sıklıkla kullandığı bir diğer platform ise oyun konsollarıdır. Dünya genelinde yüz milyon kullanıcısı olan PlayStation, PlayStation Network (PSN) aracılığıyla oyuncuların ek bir uygulama olmadan anonim bir şekilde iletişim kurmalarına imkân vermektedir. Diğer kullanıcının bilgilerinin olmasıyla iletişim internet ağı üzerinde şifreli bir şekilde gerçekleşmektedir. Bu sayede terör örgütleri mekân ve zaman kısıtlaması olmadan sempatan ve militanlarıyla iletişim kurabilmektedir. 2015 yılında DAESH'in Fransa'da gerçekleştirdiği ve yaklaşık 130 kişinin yaşamını yitirdiği terör saldırısının planlaması PSN üzerinden gerçekleşmiştir (Titcomb, 2015). Fransız güvenlik ve terör birimlerinin ilgili terörist saldırıyı engelleyememesinde PSN belirleyici olmuştur.

5. Sonuç

Günümüzde modern terörizmin asimetrik yönü çok farklı içerik ve boyutta kendisini gösteriyor. Bu nedenle günlük olağan yaşamda cereyan eden çoğu siyasi, askeri, ekonomik, toplumsal, kültürel ve hatta teknolojik gelişmelerin bir yansıması olarak farklı terör türleriyle karşı karşıyayız. Örneğin herhangi bir terör örgüt bağlantısı olmadan bireylerin çoklu katliamlar için silahlı eylemleriyle şekillenen solo-terörizm; tarım arazilerinde yıkıcı bir hastalığa neden olan bitki veya hayvan patojenlerini kötüye kullanmaya yönelik gündemi olan agro-terörizm, biyolojik saldırılarla kitlesel kıyımları tetiklemeye çalışan biyo-terörizm, finansal gelirini sürekli kılmak ve bu sayede yerel ölçekte meşruiyet kazanmak için kullanılan nar-ko-terörizm ve kritik altyapı tesislerini yok etmek veya sanal ortamlarda terörist faaliyetlerde bularak örgütsel kapasiteyi artırmak amacıyla başvuru olan siber ortamda terörizm bu çeşitliliğin bazı örnekleridir. Terörizm oyunlaştırılması süreciyle ortaya çıkan ve çok çeşitlilik gösteren terör saldırı ise bu çeşitliliğin en son

örneğini teşkil etmektedir. Fakat diğer terör türlerinden farklı olarak terörizmin oyunlaştırılmasında devletlerin mevcut karşı mücadele yöntem ve araçları oldukça etkisiz kalmaktadır. Çünkü sanal radikal çevrede sosyalleşen birey(ler)in içsel motivasyonunda değişime kanalize edilmesiyle başlayan bu süreçte terör grupları bireylerle zamansal sınır ve mekânsal kısıtlama olmadan kolaylıkla iletişime geçebilmektedir. Bu durum günümüz terörizminin ulaştığı en üst asimetrik kapasiteyi bizlere göstermektedir. Özellikle bireylerin sanal radikal çevredeki motivasyonel değişim süreçlerinin sadece yakın sosyal çevresi tarafından tespit edilebilme durumu güvenlik birimlerini reaktif olmaya zorlamaktadır.

Terörizmin oyunlaştırılması konusunda devletlerin karşı mücadele yöntemlerinde göz önünde bulundurmaları gereken bir diğer konu ise video oyun içeriği üreten şirketlerdir. Dijital oyun tedarikçileri rekabet ortamında daha fazla kullanıcı merkezi yazılım ve araçlarla oyunları kurgularken terör örgütleri bu durumdan yararlanmaktadır. Daha genç ve düşünce yapısı kolay etki altına alınabilen kesimleri video oyunları ile etkileyerek terörizmi sanal gerçeklikten fiziki gerçekliğe kolaylıkla dönüştürebilmektedir. Mevcut yazılımlar ve video oyun sektöründeki ticari rekabet ortamı kontrol ve denetleme mekanizmalarının oluşmasında en büyük engeldir. Bu nedenle video oyun kullanıcıları için göz önünde bulundurulmuş yaş sınırlama ve içerik bilgilendirme kriterlerinde daha kapsamlı uygulamalar hayata geçirilmelidir. Ayrıca dijital oyunların kişisel mobil telefonlar aracılığıyla da kullanılması da sorunun küresel bir seviyede ele alınması gerektiğini göstermektedir (Porter, v.d., 2011). Devletlerin video oyunlarının neden olduğu asimetrik etkiyi kırabilmek için oyun tedarikçileriyle kuracakları ortak platformlara olan ihtiyaç her geçen gün artmaktadır.

İlgili sorunsalla mücadele kapsamında devletlerin video oyunları ve bitişik uygulamalar özelinde yeni önleyici mücadele yaklaşımları geliştirmesine rağmen sonuçların akademik açıdan değerlendirilmesi oldukça erken. Literatürün video oyunları ve bitişik uygulamalara karşı geliştirilen strateji ve yaklaşımları ele alan eserlerle genişlemesi ve derinleşmesi gerekmektedir. Bu çalışma da sorunsalın oldukça yeni olması ve sonuçlarının değerlendirilmesinde daha mikro ölçekli analizlere ihtiyaç duyulması nedeniyle terörizmin oyunlaştırılmasını kavramsal içerikle, sanal ortamlardaki yapısıyla ve şiddete dönüşme süreçleriyle ele alarak gelecekteki akademik çalışmalara teorik zemin sunmuştur.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Kaynakça

- Anderson, C., Gentile, D., & Buckley, K. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. (1st ed.). Oxford University Press.
- Anderson, C., Bushman, B. (2002). The effects of media violence and the American public revisited. *American Psychologist*, 57, 447-448. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.57.6-7.448>
- Ayyadi, K. (2019, Ekim 11). The gamification of terror when hate becomes a game. *Bell News Tower*. <https://www.belltower.news/anti-semitic-attack-in-halle-the-gamification-of-terror-when-hate-becomes-a-game-92439/>
- Baaken, T., Schlegel, L. (2017). Fisherman or swarm dynamics? Should we understand jihadist online-radicalization as a top-down or bottom-up process?. *Journal of Deradicalisation*, 13, 178-212.
- BBC, Islamic state shifts to new platforms after Twitter block, (Ağustos 21, 2014) <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-28843350> (Erişim Tarihi: 01.05.2022).
- Belew, K. (2018). *Bring the war at home: The white power movement and paramilitary America*. Harvard University Press.
- Benford, R. D., Snow, D. A. (2000). Framing processes and social movements: An overview and assessment. *Annual Review of Sociology*, 26, 611-639.
- Crappy Games Wiki. (2003). White Law. https://crappygames.miraheze.org/wiki/White_Law
- Curry, D. (2022). Discord revenue and usage statistics 2022. *Business of Apps*. <https://www.businessofapps.com/data/discord-statistics/>
- Dalgaard – Nielsen, A. (2010). Violent radicalisation in Europe: What we know and What we do not know. *Studies in Conflict & Terrorism*, 33(9), 797-814. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2010.501423>
- Deci, E. L., Ryan, M. R. (1985). *Intrinsic Motivation and self-determination in human behavior*. (1st ed.). Springer.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. & Dixon, D. (2011). Gamification: toward a definition. 15. Uluslararası Akademik MindTrek Konferansında sunulmuştur, Tampere. <http://dx.doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dodd, V., Far-right mimicking video games to lure middle class children to terrorism. *The*

Guardian, (Mart 17, 2022) <https://www.theguardian.com/uk-news/2022/mar/17/far-right-mimicking-video-games-to-lure-middle-class-children-to-terrorism> (Erişim Tarihi: 12.06.2022).

Duhigg, C. (2012). *The power of habit: Why we do what we do in life and business*. Random House LLC.

Ebner, J. Dark Ops: Isis, the far right and the gamification of terror. *Financial Times*, (Şubat 14, 2020), <https://www.ft.com/content/bf7b158e-4cc0-11e-a-95a0-43d18ec715f5> (Erişim Tarihi: 10.05.2022).

Evans, R. The El Paso shooting and the gamification of terror. *Bellingcat*, (Ağustos 4, 2019) <https://www.bellingcat.com/news/americas/2019/08/04/the-el-paso-shooting-and-the-gamification-of-terror/> (Erişim Tarihi: 18.06.2022).

Extremism-Gaming Research Network. (2021). *State of play: Reviewing the literature on gaming & extremism*. <https://drive.google.com/file/d/1WEq4OjtqZYdl-tAB0SK46M88gFF863jWs/view?stream=top>

Fizek, S., Dippel, A. (2020). Gamification of terror power games as liminal. İçinde M. Groen & A. Tilman & A. Webel (Edtr.), *Games and ethics: theoretical and empirical approaches to ethical questions in digital game cultures* (ss: 77- 94). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-658-28175-5_6

Gais, H., Hayden, M. E. Extremist are cashing in on a youth-targeted gaming website. *SPLC*, (Kasım 17, 2020) <https://www.splcenter.org/hatewatch/2020/11/17/extremists-are-cashing-youth-targeted-gaming-website> (Erişim Tarihi: 02.06.2022).

Gentile, D. A. (2003). *Media violence and children*. Praeger.

Gunaratna, R. (2011). The Arab Spring? Is al-Qaeda on the War on the wrong side of History?. *Counter Terrorist Trends and Analyses*, 3(9), 1-4. <https://www.jstor.org/stable/26351004?seq=1>

Haperen, S., Uitermark, J. & Walter, N. (2022). The swarm versus the grassroots: places and networks of supporters and opponents of Black Lives Matter on Twitter. *Social Movement Studies*, <https://doi.org/10.1080/14742837.2022.2031954>

Hemmingsen, A. S. (2015). Viewing jihadism as a counterculture: Potential and limitations. *Behavioral Sciences of Terrorism and Political Aggression*, 7(1), 3-17. <https://doi.org/10.1080/19434472.2014.977326>

Hoffman, B. (2006). *Inside terrorism*. (2nd ed.). Colombia University Press.

- Hoffman, B. (2008). The myth of grass-roots terrorism. *Foreign Affairs*. <https://www.foreignaffairs.com/reviews/review-essay/2008-05-03/myth-grass-roots-terrorism>
- Horgan, J. (2008). From profiles to pathways and roots to routes: Perspectives from psychology on radicalisation into terrorism. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 618, 80-94. <https://www.jstor.org/stable/40375777>
- Horgan, J. (2009). *The psychology of terrorism*, (2nd ed.). Routledge.
- Hume, T. A German far-right group is trying to recruit kids with a free video game. *World News*, (Eylül 21, 2020) <https://www.vice.com/en/article/dyzbka/german-y-game-heimat-defender-identitarian> (Erişim Tarihi: 01.07.2022).
- Iqbal, M. (2022). Twitch revenue and usage statistics 2022. *Business of App*. <https://www.businessofapps.com/data/twitch-statistics/>
- Johnson, B., Feldman, M. (2021). Siege culture after siege: Anatomy of a neo-Nazi terrorist doctrine. ICCT. <https://icct.nl/app/uploads/2021/07/siege-culture-neo-nazi-terrorist-doctrine.pdf>
- Kang, C. ISIS's call of duty. *The New Yorker*, (Eylül 18, 2014) <https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/isis-video-game> (Erişim Tarihi: 18.06.2022).
- Kfir, I. (2019). Terrorist innovation and online propaganda in the post-caliphate period. SSRN, <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3475008>
- Khosravi, R. (2017). Neo-Nazis are making their own video games and they are just as horrifying as you would think. *MIC*. <https://www.mic.com/articles/174705/neo-nazis-are-making-their-own-video-games-and-they-re-just-as-horrifying-as-you-d-think>
- Khosrokhavar, F. (2017). *Radicalization: Why some people choose the path of violence*. (1st ed.). The New Press.
- Klausen, J. (2016). Toward a behavioral model of homegrown radicalization trajectories. *Studies in Conflict & Terrorism*, 39(1), 67-83. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2015.1099995>
- Koehler, D. (2015). Contrast societies: Radical social movements and their relationships with their target societies, a theoretical model. *Behavioral Sciences of Terrorism and Political Aggression*, 7(1), 18-34. <https://doi.org/10.1080/19434472.2014.977325>
- Kundani, A. (2012). Radicalisation: The journey of a concept. *Race & Class*, 5(2), 3-25.

<https://doi.org/10.1177/0306396812454984>

Lakomy, M. (2019). Let's play a video game: Jihadi propaganda in the world of electronic entertainment. *Studies Conflict & Terrorism*, 42(4): 383-406. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2017.1385903>

Lengkeek, Y. (2021). Why the radical right exploits games as tools for radicalisation. CARR. <https://www.radicalrightanalysis.com/2021/08/13/why-the-radical-right-exploits-games-as-tools-for-radicalization/>

Lieberman, A., V. (2017). Terrorism, the internet, and propaganda: A deadly combination. *J. Nat'l Sec. L. & Pol'y*, 9, 1-44.

Meer, N. (2014). *Radicalization and religion: Race, culture, and difference in the study of antisemitism and Islamophobia*. (1st ed.). Routledge.

McCauley, C., Moskaleiko, S. (2008). Mechanisms of political radicalisation: Pathways toward terrorism. *Terrorism and Political Violence*, 20(3), 415-433. <https://doi.org/10.1080/09546550802073367>

Moghaddam, F. M. (2005). The staircase to terrorism: A psychological exploration. *American Psychologist*, 60(2), 161-169. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.60.2.161>

Neumann, P., Smith, M.L.R. (2009). *The strategy of terrorism: how it works, and why it fails*. (1st ed.). Routledge.

Neumann, P. (2013). The trouble with radicalization. *International Affairs*, 89(4), 873-893. <https://doi.org/10.1111/1468-2346.12049>

O'Connor, C. (2021). The extreme right on Twitch. ISD Global. <https://www.isdglobal.org/isd-publications/gaming-and-extremism-the-extreme-right-on-twitch/>

O'Toole, M. E. (2000). *The school shooter: A threat assessment perspective*. Washington, D. C.: U. S. Dpt. of Justice, Federal Bureau of Investigation.

Pisoiu, D. (2015). Subcultures, violent radicalization, and terrorism. *Behavioral Sciences of Terrorism and Political Aggression*, 7(1), 1-2. <https://doi.org/10.1080/19434472.2014.977328>

Porter, E. L., Keibell, M. R. (2011). Radicalization in Australia: Examining Australia's convicted terrorists. *Psychiatry, Psychology and Law*, 18(2), 212-231. <https://doi.org/10.1080/13218719.2010.482953>

Potter, W. J. (2003). *The 11 myths of media violence*. (1st ed.). Sage Publications.

RAN. (2020). Extremists' use of video gaming strategies and narratives. <https://home-af->

fairs.ec.europa.eu/system/files/2020-11/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_en.pdf

- Richards, A. (2015). From terrorism to radicalization to extremism counterterrorism imperative or loss of focus?. *International Affairs*, 91(2), 371-380. <https://doi.org/10.1111/1468-2346.12240>
- Robinson, N., Whittaker, J. (2021). Playing for hate? Extremism, terrorism, and videogames. *Studies in Conflict & Terrorism*. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2020.1866740>
- Robson, K., Plangger, K., Kietzman, J., McCarthy, I. & Pitt, L. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. *Business Horizons*, 58(4), 411-420.
- Rose, S. (2018). Holy defence: Hezbollah issues call of duty to video gamers. *Middle East Eye*. <https://www.middleeasteye.net/news/holy-defence-hezbollah-issues-call-duty-video-gamers>
- Sageman, M. (2008a). The reality of grass-roots terrorism. *Foreign Affairs*, 87(4), 163-166. <https://www.jstor.org/stable/20032730>
- Sageman, M (2008b). *Leaderless jihad: Terror networks in the twenty-first century*. (1st ed.). University of Pennsylvania Press.
- Sailer, M., Hense, J., Mayr, S. & Mandl, H. (2017). How gamification motives: an experimental study of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behaviors*, 69, 371-380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sedgwick, M. (2010). The concept of radicalization as a source of confusion. *Terrorism and Political Violence*, 22(4): 479-494. <https://doi.org/10.1080/09546553.2010.491009>
- Seib, P., Janbek, D. M. (2011). *Global terrorism and new media: The post al-Qaeda generation*. (1st ed.). Routledge.
- Schlegel, L. (2020a). Jumanji extremism? How games and gamification could facilitate radicalisation process. *Journal of Deradicalisation*, 23, 1- 44. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2015.03.006>
- Schlegel, L. Can you hear your call of duty? The gamification of radicalisation and extremist violence. *European Eye on Radicalisation*, (Mart 17, 2020b) <https://eeradicalization.com/can-you-hear-your-call-of-duty-the-gamification-of-radicalization-and-extremist-violence/> (Erişim Tarihi: 10.05.2022).
- Schlegel, L. Ready player one: How video games could facilitate radicalization processes.

European Eye on Radicalisation, (Mart 13, 2020c) <https://eeradicalization.com/ready-player-one-how-video-games-could-facilitate-radicalization-processes/> (Erişim Tarihi: 04.07.2022).

Schlegel, L. (2021a). The gamification violent extremism & lessons for P/CVE. European Commission. https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-03/ran_ad_hoc_pap_gamification_20210215_en.pdf

Schlegel, L. (2021b). Extremists' use of gaming (adjacent) platforms: Insight regarding primary and secondary prevention measures. European Commission. https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-08/ran_extremists_use_gaming_platforms_082021_en.pdf

Schlegel, L. (2021c). Connecting, competing, and trolling: User types in digital gamified radicalization process. *Perspective On Terrorism*, 15(4), 54-64.

Schung, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2010). *Motivation in education: Theory, research, and applications*. (3rd ed.). Pearson.

SPLC. (2002). Games extremist play. <https://www.splcenter.org/fighting-hate/intelligence-report/2002/games-extremists-play>

Steuter, E., Wills, D. (2008). *At war with metaphor: Media, propaganda, and racism in the War on Terror*. (1st ed.). Lexington Books.

Tekwani, S. (2006). The LTTE's online network and implications for regional security. Institute of Defence and Strategic Studies. <https://www.rsis.edu.sg/wp-content/uploads/rsis-pubs/WP104.pdf>

Thomas, E. (2021). The extreme right on DLive. ISD Global. <https://www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2021/08/03-gaming-report-dlive-1.pdf>

Titcomb, J. (2015). Did Paris terrorists really use PlayStation 4 to plan attacks? The Telegraph. <https://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/playstation/11997952/paris-attacks-playstation-4.html>

Tsfati, Y., Weimann, G. (2011). *Www.terrorism.com: Terror on the internet*. *Studies Conflict & Terrorism*, 25(5), 317-332. <https://doi.org/10.1080/10576100290101214>

Townsend, M. How far-right uses video games and tech to lure and radicalise teenage recruits. *The Guardian*, (Şubat 14, 2021) <https://www.theguardian.com/world/2021/feb/14/how-far-right-uses-video-games-tech-lure-radicalise-teenage-recruits-white-supremacists> (Erişim Tarihi: 12.06.2022).

UNODC. (2012). *The use of the internet for terrorist purposes*. https://www.unodc.org/documents/frontpage/Use_of_Internet_for_Terrorist_Purposes.pdf

- Waldmann, P. (2008). The radical milieu: The under-investigated relationship between terrorists and sympathetic communities. *Perspectives on Terrorism*, 2(9), 25-27.
- Waldmann, P., Sirseldoudi, M. & Malthaner, S. (2010). Where does the radicalisation process lead? Radical community, radical networks, and radical subcultures. İçinde M. Ranstorp (Edt.), *Understanding violent radicalization: Terrorist and jihadist movements in Europe*. (ss: 50- 67). Routledge.
- Wingfield, N. All the World's a Game, and Business is a player. *The New York Times*, (Aralık 23, 2012) https://www.nytimes.com/2012/12/24/technology/all-the-worlds-a-game-and-business-is-a-player.html?_r=0&hp=&adxnnl=1&adxnnlx=1356363383-49/ht37pa7bLVQX4ndn4+A (Erişim Tarihi: 15.05.2022).
- Weimann, G. (2009). Media events: The case of international terrorism. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 31, 21-39. <https://doi.org/10.1080/08838158709386643>
- Werbach, K. (2014). Re-defining gamification: A process approach. İçinde A. Spagnolli, L. Chiattaro, & L. Gamberini (Edtr.). *Persuasive technology* (ss:266-272). Springer. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5_23
- Von Behr, I., Reding, A., Edwards, C. & Gribbon, L. (2013). Radicalisation in digital era: The use of internet in 15 cases of terrorism and extremism. RAND. https://www.rand.org/content/dam/rand/pubs/research_reports/RR400/RR453/RAND_RR453.pdf