



Apjir/ e-ISSN: 2602-2893

Cilt: 8, Sayı: 3, 2024, ss. 514-533/ Volume: 8, Issue: 3, 2024, pp. 514-533

Journal homepage: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/apjir>



ARAŞTIRMA MAKALESİ/RESEARCH ARTICLE

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAM KARŞITI UNSURLAR (CALL OF DUTY VE RESİDENT EVİL ÖRNEĞİ)

Hatice KOÇER

Yüksek Lisans Öğrencisi, Sakarya Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi, Felsefe ve Din Bilimleri, Sakarya
Graduate Student, Sakarya University, Faculty of Theology, Philosophy and Religious Sciences, Sakarya /Türkiye

hatice.kocer@ogr.sakarya.edu.tr

orcid.org/0000-0001-5881-6756

ror.org/04ttnw109

Öz

Dijital oyunlar, kullanıcıların bir arayüz aracılığıyla yapay zekaya veya diğer oyunculara karşı oynayabildiği etkileşimli deneyimler sunar. Bu oyunlar, subliminal mesaj ve metotlar içerebilmektedir. Oyun yapımcıları bu mesajları görüntü ve ses gibi özelliklerle fark edilmeyecek şekilde verebilmektedir. Gizlice verilen bu olumsuz mesajlar zihinde ve bilinçaltında izler bırakabilmektedir. Bazı dijital oyunlarda Müslümanlara karşı korkunun normalleştirilmesiyle nefretin ve düşmanlığın sıradanlaştığı görülmektedir. Ayrıca, İslam dininin sembollerinininterörle birlikte kullanılması, dijital oyunlar üzerinde İslam hakkında olumsuz bir algı oluşturabilmektedir. Son 10 yılda İslamofobinin, zaman zaman yoğunlaşarak daha yaygın bir hale geldiği görülmektedir. Nitel araştırma yöntemine dayanan bu çalışma, dijital oyunlardaki İslam'a karşı olan unsurları tespit edip betimlemeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda, Call of Duty ve Resident Evil oyunlarının içerik analizi yapılarak, dini inanç ve değerlerin nasıl temsil edildiği incelenecektir. Sonuç olarak, dijital oyunların, özellikle İslam'a dair önyargıların dini inanç ve değerlerini nasıl etkilediği ortaya konulacaktır. Çalışmanın sonucunda, dijital oyunlarda İslam sembollerinin bazı terör unsurları ile birlikte kullanımına dair örneklerin olduğu ve bu temsillerin oyuncu üzerinde olumsuz algılar oluşturma potansiyeline sahip olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca, bu oyunların İslam karşıtı önyargıları dolaylı yoldan pekiştirme riski taşıdığı anlaşılmıştır.

Anahtar kelimeler: Din Sosyolojisi, Dijital Oyunlar, İslam Karşıtlığı, Call of Duty, Resident Evil.

ISLAM ANTAGONISM ON DIGITAL GAMES (THE SAMPLE OF CALL OF DUTY AND RESIDENT EVIL)

Abstract

Digital games offer interactive experiences where users can play versus artificial intelligence or other players through an interface. These games may contain subliminal messages and methods. Game makers can deliver these messages in an unnoticeable way with features such as images and sound. These subliminal negative messages can leave traces in the mind and subconscious. In some digital games, it is seen that hatred and

Geliş Tarihi: 05.11.2024

Doi: doi.org/10.52115/apjir.1579482

Kabul Tarihi: 20.12.2024

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAM KARŞITI UNSURLAR (CALL OF DUTY VE RESİDENT EVİL ÖRNEĞİ)

hostility have become commonplace by normalizing fear against Muslims. In addition, the use of symbols of Islam together with terrorism can create a negative perception on digital gamers concerning with Islam. In the last 10 years, Islamophobia has intensified from time to time and has become popular. This study, based on qualitative research method, aims to identify and describe the elements against Islam in digital games. In this context, content analysis of the games of Call of Duty and Resident Evil will be conducted to examine how religious beliefs and values are represented. As a result, it will be revealed how digital games affect religious beliefs and values, especially prejudices about Islam. As a result of the study, it was observed that there are examples of the use of Islamic symbols with some terrorist elements in digital games and that these representations have the potential to create negative perceptions on the player. Moreover, it is evaluated that these games carry the risk of indirectly reinforcing anti-Islamic prejudices.

Keywords: Sociology of Religion, Digital Games, Islam Antagonism, Call of Duty, Resident Evil.

Atf / Cite as: Koçer, Hatice. "Dijital Oyunlarda İslam Karşıtı Unsurlar (Call of Duty ve Resident Evil Örneği)". *Apjir* 8/3 (Aralık 2024), 514-533.

Giriş

Değişimin ve gelişimin kaçınılmaz olduğu, her alanda da kendini farklı yönlerde gösterdiği bir zamandayız. Bu gelişim ve değişimin en büyük payını da teknolojik alanda görülebilmektedir.¹ Dünyanın farklı kültür ve uzaklığına sahip bireyler dijital oyunlarla ortak bir noktada buluşabilmektedir.² Bazı dijital oyunlarda ideolojik öğeler bazen gizli, bazen görünür şekilde oyuncuya aktarılmaktadır.³ Oyun da olumsuz duyguların (nefret, öfke, kin vs.) İslam'a karşı kullanılması İslam dini ve Müslümanları şiddet, baskı ve terör gibi unsurlar ile bütünleştirebilmektedir.⁴

Bu çalışmanın amacı da İslam karşıtı olan oyunları ve içerisinde bulundurdukları unsurları tespit etmek ve insanlar üzerinde oluşturulduğu düşünülen algıları açığa çıkarabilmektedir. Makalede, dijital oyunlar ve İslam karşıtlığı kavramsal olarak daha açık ve net şekilde açıklanmaktadır. Bu açıklamalar, dijital oyunların içerik analizine dayanarak, İslam karşıtlığı ile ilgili unsurların belirlenmesi ve okuyucuların dijital oyunlar ile İslam karşıtlığı arasındaki ilişkiyi daha iyi anlamaları hedeflenmektedir. Alanda yapılmış literatür çalışmaları ve Gençlik Bakanlığı'nın raporu baz alınarak İslam karşıtı sahnelerin görsel hallerine çalışmanın sonunda yer verilmektedir. Dijital oyunlarda İslam karşıtlığı çok geniş bir alan olduğu için "Call of Duty" ve "Resident Evil" oyun serilerini ele alarak konuya sınırlandırma getirilmektedir. Konuyla ilgili olarak çalışmaların literatür taraması yapılarak hangi oyunlarda İslamofobik unsurların olduğunu tespit edilmiş ve oyunlar hakkında önceden yapılmış kapsamlı değerlendirmelerden faydalanılmıştır.

¹ Emine Gülriz Akaroğlu vd., "Dijital Oyunun Sosyal Duygusal Gelişimine Etkilerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi", *Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi* 11 (2023), 260.

² Akaroğlu vd., "Dijital Oyunun Sosyal Duygusal Gelişimine Etkilerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi", 260.

³ Tahsin Eren Sayar, *Dijital Oyunlar Üzerinden Profilleşen Kimlikler* (İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, 2021), 71.

⁴ Halide Nur Özüdoğru Erdoğan, "Dijital Oyunlarda İslam Karşıtlığı", *Current Perspectives in Social Sciences* 26/1 (2022), 166.

Dijital oyunlar ülke ve inanç bazlı olarak farklılık göstermektedir. Bu farklılıklar, oyunların kültürel temsilleri ve karakter tasarımları üzerinde etkili olabilmektedir. Gül'ün çalışmasında, dijital oyunların, üretildikleri kültürün değerlerini yansıttığı ve oyunlardaki İslami sembollerin genellikle olumsuz bir bağlamda kullanıldığı vurgulanmaktadır.⁵ Gül, Batılı oyunlarda İslam'a dair sembollerin terör ve şiddetle ilişkilendirilmesine dikkat çekerek, bu tür oyunlarda İslam'ın ve Müslümanların düşman figürleri olarak tasvir edilmesinin, oyuncular üzerinde belirli algılar oluşturduğunu belirtmektedir.⁶ Bu konuda 1999-2014 yıllarında farklı ülkelere ait beş ayrı oyunun incelemesini yapan Kalaycı ve Ulusal çalışmalarında, dini sembollerin ilk başta fark edilmeyen gizli içeriklerle birlikte kullanılarak İslam düşmanlığı oluşturulmak istendiği sonucuna varılmakta ve aynı zamanda oyuncuların algısını yöneterek, İslam dinini kötü duygular ve terörizm ile ilişkilendirerek farklı dini inanca sahip bu oyuncuların gözünde İslam dinini değersizleştirmek istendiğini tespit edilmektedir.⁷

Oyunlarda düşman algısı da yine Batılı ve Müslüman oyun üreticisi şeklinde farklılık gösterebilmektedir.⁸ Batılı üreticilere bakıldığında kahramanın kendileri ile özdeşleştiğini, düşmanın ise genelde Müslüman askerlerden oluştuğu görülebilmektedir. Müslüman üreticilere bakıldığı zaman ise kahramanın Müslüman bir asker düşmanın ise genelde İsrail askeri olduğu görülebilmektedir.⁹ Oyunların konusu benzer olsa da kahraman ve düşman temsilleri farklılık gösterebilmektedir. Yorulmaz'ın "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili" çalışmasında da görüldüğü üzere Batılı ve Müslüman oyun üreticileri birbirine zıt tavırlar sergileyebilmektedir.¹⁰

Avrupa ülkelerinde Müslüman olmayan oyuncuların hem İslam'a hem de Müslümanlara yönelik öfke ve nefret söylemlerini tespit eden Cıngı, bu oyunlarda Müslümanların büyük oranda şiddet yanlısı bir terörist olarak değerlendirildiğini belirtmektedir.¹¹

Darıcı ve Özdemir, oyunlarda İslam'ın kutsal sembolleri olan Kur'an-ı Kerim'e, Allah'a, Peygambere hakaret edildiğine ve İslam'ın terör ile ilişkilendirildiğine temas etmektedir.¹²

Yine bu alanda yapılan 2001-2012 arası kapsayan bir diğer çalışmada ise Tran ve Strutton, inceledikleri oyunlarda ABD askerinin, Müslüman kadın ve çocukları kurtarmak

⁵ Aslıhan Gül, "Dijital Oyunlar ve Realitenin Karşılıklı Etkileşimi: İslami Sembollerin Oyunlardaki Yansıması", *Toplum Bilimleri Dergisi* 26 (2019), 343.

⁶ Gül, "Dijital Oyunlar ve Realitenin", 342.

⁷ Özüdoğru Erdoğan, "Dijital Oyunlarda İslam", 163.

⁸ Bilal Yorulmaz, "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili", *Medya ve Din Araştırma Dergisi* 1/2 (31 Aralık 2018), 276.

⁹ Özüdoğru Erdoğan, "Dijital Oyunlarda İslam", 163.

¹⁰ Yorulmaz, "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili", 282.

¹¹ Mustafa Cıngı, "Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı", *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi* 1/1 (2018), 65.

¹² Sefer Darıcı - Zafer Özdemir, "Medya İçeriklerinin İslamofobik Olarak Değerlendirilme Kriterleri: farkındayiz.gov.tr", *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi* 15/23 (2020), 2100.

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAM KARŞITI UNSURLAR (CALL OF DUTY VE RESİDENT EVİL ÖRNEĞİ)

ve güvenliklerini sağlamak amacıyla topraklarını işgal etmelerini konu aldıklarını tespit etmiştir.¹³

Yukarıda yaptığımız literatür analizinde de görüleceği üzere bu çalışmalar genel itibarıyla oyunların oyuncular üzerindeki dini-kültürel etkilerini teorik ağırlıklı ele almaktadır. Biz ise çalışmamızda “Call of Duty” ve “Resident Evil” oyun serileri özelinde oradaki yer alan İslam karşıtlığı unsurları işlemeye çalıştık. Bu unsurlara örnek olarak tablonun içine gizlenmiş bir hadisin ya da Kur’an-ı Kerim’in gizli şekilde yerde bulunması gibi detaylar, dikkatli bakıldığında göze çarpmakta ve bu durum, dini sembollerin gizli içeriklerle birlikte nasıl kullanıldığını göstermektedir. Çalışmamızın ikinci kısmında bu oyunlara ve İslam karşıtlığını tetikleyen unsurlara daha detaylı bir şekilde temas ederek, sembol ve simgelerin görselleri sonradan Ekler kısmında verilmektedir.

Makalemizde İslam karşıtlığı kavramını seçmemizin nedeni, dijital oyunların içeriklerinde yer alan sembolizm ve temaların sadece bireysel önyargılara değil, aynı zamanda kurumsal ve toplumsal yapılara dayalı bir düşmanlık ürettiğini vurgulamaktır. İslam karşıtlığı, bireylerin algısının ötesinde, sistematik bir ayrımcılık ve düşmanlık biçimi olarak ele alınmalıdır. Bu nedenle, makalemizde “İslam karşıtlığı” kavramını kullanarak, dijital oyunlardaki bu olumsuz temsilleri derinlemesine incelemeyi amaçlamaktayız.

1. Kavramsal ve Kuramsal Çerçeve

1.1. Dijital Oyunlar

Dijital oyun, dijital yazılım üzerinde bir ya da birden çok kişinin oyun araçlarına kurulu olarak tek başına yapay bir zekâyâ karşı ya da karşılıklı bir arkadaşıyla/tanıdığıyla çevrimiçi ağ üzerinden fiziksel olarak kullanılabilirdiği bir serbest zaman değerlendirme aktivitesi yazılımdır.¹⁴

Değişim ve dönüşümü en hızlı yaşadığımız alanlardan biri de teknolojidir. Dünya genelinde mesafeleri ortadan kaldırmak ve zaman geçirmeyi hedefleyen dijital oyun sektörü de bizlere varlığını her yıl daha da arttırarak göstermektedir. Dijital oyunlar bilgisayar, telefon, tablet, konsol üzerinden oyuncular ile buluşmaktadır. Dijital oyun türleri konsol oyunları, PC oyunları ve mobil oyunlar olarak üçe ayrılmıştır. Konsol oyunları geleneksel klavye, fare gibi mekanizmaların yerine özel bir kontrol mekanizması ve vücut ile kolay etkileşime geçerek oynanmakta ve Türkiye’de güncel 2023 raporuna göre PC oyunlarının 20 milyon, konsol oyunlarının 11 milyon, mobil oyunlarının ise 44 milyon oyuncusu bulunmaktadır.¹⁵ PC oyunları masaüstünde, klavye ve fare gibi daha geleneksel kontrol cihazları ile oynanan bir oyun türüdür. Aynı zamanda yeni nesil

¹³ Halidenur Özüdoğru Erdoğan, “Dijital Oyunlarda İslam Karşıtlığı”, *Current Perspectives in Social Sciences* 26/1 (01 Mart 2022), 163.

¹⁴ Murat Sağlam - Füsün Topsümer, “Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma”, *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* 32 (2019), 487.

¹⁵ *Gaming in Turkey, Türkiye Oyun Sektörü 2023 Raporu* (Gaming in Turkey, 2023), 116.

Microsoft Kinect kontrol mekanizmaları ile de oynanmaktadır. Rapora göre Türkiye’de 20 milyon kullanıcısı mevcuttur. Mobil oyunlar ise cep telefonu veya tablet ile oynanan sürekli yanlarında olan cihaz ile oynadıkları bir oyun türüdür. Yine rapora dayanarak Türkiye’de kullanıcı sayısı 44 milyondur.¹⁶

Dünya geneline baktığımız zaman dijital oyun kullanıcısının 1,2 milyar olduğu belirtilmiştir.¹⁷ Türkiye Oyun Sektörü Raporu’na göre oyuncu kitleleri yaş, cinsiyet hatta gelir düzeyine göre farklılık göstermektedir.¹⁸

Dijital oyun metinleri, ekranda yansıyan işitsel, görsel ve etkileşimli bir arayüzün altındaki kodlardan oluşmaktadır.¹⁹ Günümüz teknolojisine baktığımız zaman oyun üretim koşullarına bağlı olarak bu kodlar ile dijital oyunlarda oluşturulan alana bazı fiziksel sınırlar konularak oyuncunun algısını manipüle ettiği görülmektedir.²⁰

Aynı zamanda oyunun toplumsal işlevi üzerine de bir çalışma yürüten Huizinga, “Homo Ludens” (oyun oynayan insanlar) terimini kullanarak insanları tanımlıyor. Çalışmasında oyunun uzamsal niteliğine şu şekilde yer veriyor; “Her oyun ister maddi veya hayali ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olsun, önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanının sınırları içinde cereyan eder (...) Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir.”²¹

Oyuna bakıldığında, oyun başlatılır ve bitirilir; sürekli yenilenip tekrar başlasa da mekân ve yer bakımından sınırlıdır. Bu durumda, bir oyun tasarlandığında, oyuncuya gerçek yaşam alanında farklı bir alan oluşturulması sağlanır. Bu alana sınırlar, kurallar hatta ideolojilerini yansıtan mesajlar eklenmektedir. Gerçek olarak ne kadar yakın olsa da unutmamak gereklidir ki dijital oyunlar bir taklit ürünüdür. Taklit edilen bu gerçeklik etrafımızda olanlara karşı bizde farklı boyutlar, süreçler ve içimizde farklı dünyaların var olduğu inancını diri tutmamızı sağlıyor. Bunun en büyük kaynağı da simülasyondur. Simülasyon kuramını savunan Jean Baudrillard bu durumu şu şekilde açıklıyor; “... bundan böyle her türlü düşsel ve gerçek ayırımından yoksun, yalnızca aynı yörünge çevresinde dolanan modellere dayalı ve farklılık simülasyonu üretiminden ibaret bir

¹⁶ Gaming in Turkey, Oyun Sektörü 2023 Raporu, 116.

¹⁷ Özudoğru Erdoğan, “Dijital Oyunlarda İslam”, 162.

¹⁸ Gaming in Turkey, Oyun Sektörü 2023 Raporu, 117-118.

¹⁹ Özge Baydaş Sayılğan - Yüce Sayılğan, “Dijital Oyunda Oyuncu Algısının Manipülasyonu Bağlamında Üç Boyutlu Oyun Uzayının Sınırlandırılması”, ed. Elif Dastarlı Dellaloğlu - Tuğba Ayaş (Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu 21-23.11.2013, Sakarya: Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 2013), 96.

²⁰ Sayılğan - Sayılğan, “Oyun Uzayının Sınırlandırılması”, 95.

²¹ Sayılğan - Sayılğan, “Oyun Uzayının Sınırlandırılması”, 96.

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAM KARŞITI UNSURLAR (CALL OF DUTY VE RESİDENT EVİL ÖRNEĞİ)

hipergerçekten söz edebiliriz.”²² Bu durumda taklit olan oyunların bir suretten ya da parodiden değil bilhassa gerçeklikten alındığını söyleyebilmekteyiz. Kannaatimize göre oyun kurucuları, içeriğinde İslam karşıtlığı barındıran ya da İslam dinine karşı olumsuz duyguları aşılayan oyunlarda, esas amaçlarını göstermektedirler.

Dijital oyunlar, oyuncuyu içine çekmek ve amaçlı birtakım eylemlerde bulunulması için tasarlanmıştır. Baktığımız zaman oyuncu da sürekli oyunu anlamlandırmaya çalışmaktadır. “Tipik olarak video oyunları oyuncuların keşfetmesi, katetmesi, fethetmesi ve hatta dinamik bir biçimde manipüle etmesi ve dönüştürmesi için ‘dünyalar’, ‘diyarlar’ veya ‘çevreler’ yaratır.”²³ Oyuncunun görevi de oyun içinde oyuncunun eylemlerini öngörerek algısını kontrol etmektir.

Oyun sektörü tüm dünyada gelişim gösterirken, Türkiye’de de bu yönde yatırım yapıldığı ve hızlı bir ilerleme kat ettiği gözükmektedir. Oyun sektörü Türkiye girişim ekosistemi içinde yatırımcılar tarafından oldukça ilgi görmektedir. Pandeminin de etkisiyle ülkemizde bilgisayar oyunları her yıl ortalama büyüyor.²⁴ Türkiye de bulunan ODTÜ, İzmir Teknoloji Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi, Sakarya Üniversitesi ve daha birçok üniversite de oyun sektörüne katkı sağlayacak eğitim verilmektedir.²⁵

1.2. Dijital Oyunların Oyuncular Üzerindeki Etkileri

Dijital oyunların bireylerin psikolojik, sosyal ve bilişsel gelişimleri üzerinde önemli etkilere sahip olduğunu alanda yapılan çalışmalarda görmekteyiz.²⁶ Dijital oyunların içeriklerinin ve temalarının, oyuncular üzerinde İslamofobik unsurlar taşıyabileceği ve bu durumun oyuncuların dini algılarını olumsuz yönde etkileyebileceği ifade edilmektedir.²⁷ Özellikle, bazı oyunlarda kullanılan sembollerin ve karakterlerin, belirli bir inanç grubuna karşı önyargılı bakış açılarını pekiştirebileceği Gürsoy ve Çoşku’nun çalışmasında vurgulanmaktadır.²⁸

İrmak ve Ardıç’ın literatür incelemesinde, dijital oyunların çocuk ve ergenler üzerindeki etkileri detaylı bir şekilde incelenmektedir. Araştırmalar, bu yaş grubundaki bireylerin dijital oyunlardan olumlu veya olumsuz etkilenebileceğini göstermektedir. Örneğin, oyunların dikkat ve bilişsel beceriler üzerinde olumlu etkileri olduğu, ancak aşırı maruz

²² Zeynep Güngör, “Dijital Dünyanın Alternatif Modası: Simülasyonun Manipülasyonu Cosplay’ler”, ed. Elif Dastarlı Dellaloğlu - Tuğba Ayaş (Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu 21-23.11.2013, Sakarya: Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 2023), 101.

²³ Sayılğan - Sayılğan, “Oyun Uzayının Sınırlandırılması”, 96.

²⁴ Cevher Eryürek, Türkiye Oyun Sektörü 2021 Raporu (Gaming in Turkey, 2021), 106.

²⁵ Ankara Kalkınma Ajansı, Dijital Oyun Sektörü Raporu (ts.), 31.

²⁶ Akaroğlu vd., “Dijital Oyunun Sosyal Duygusal Gelişimine Etkilerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi”, 268.

²⁷ Sema Gürsoy - Yakup Çoştı, “Dijital Oyunlarda İslamofobik Unsurlar”, Bingöl Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi 19 (2022), 113.

²⁸ Gürsoy - Çoştı, “Dijital Oyunlarda İslamofobik”.

kalmanın sosyal becerilerde gerilemeye yol açabileceği belirtilmektedir.²⁹ Bu durum, çocukların ve ergenlerin sosyal etkileşimlerini ve problem çözme yeteneklerini geliştirebilirken, aşırı oyun oynamanın sosyal izolasyona ve agresif davranışların artmasına neden olabileceği üzerinde durulmaktadır.

Göldağ, dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkilerini ele alarak, bu oyunların oyunculara bilişsel yeteneklerin gelişimine katkı sağladığını ifade etmektedir. Bununla birlikte, dijital oyunların aşırı şekilde oynanmasının, oyunculara stres ve kaygı düzeylerini artırabileceği konusunda uyarılarda bulunmaktadır.³⁰ Oyunların sunduğu sanal dünyanın, bireylerin gerçek hayattaki sosyal ilişkilerini olumsuz yönde etkileyebileceğine çalışmasında değinmektedir.

Call of Duty oyun serisi, özellikle oyuncuların liderlik, takım çalışması ve strateji geliştirme becerilerini güçlendirmesi açısından dikkat çekmektedir. Bu oyun serisinde Captain John Price karakterinin oyun incelemelerinde ve oyuncu yorumlarında, bu karakterin oyuncular üzerinde olumlu bir etki bıraktığı ve liderlik niteliklerinin, oyuncuların oyun deneyimlerini zenginleştirdiği belirtilmektedir.³¹ Ayrıca, Call of Duty oyunlarının savaş teması ve aksiyonu, oyuncuların stresle başa çıkma yeteneklerini geliştirirken, aşırı maruz kalmanın agresif davranışların artmasına neden olabileceği konusunda da uyarılarda bulunmaktadır.³²

Resident Evil serisi, korku ve gerilim unsurlarıyla oyuncuların psikolojik durumları üzerinde derin etkiler bırakmaktadır.³³ Resident Evil 4 ve Resident Evil 5, hem korku hem de aksiyon unsurlarını harmanlayarak oyuncuya sürükleyici bir deneyim sunmaktadır. Özellikle Resident Evil-4 serisinde karakter, Leon S. Kennedy'nin kontrolünde, çeşitli düşmanlıklarla karşılaşarak hayatta kalma mücadelesini içerirken, şiddet ve kan temalarının yanı sıra, kültürel imgelerin ve stereotiplerin de kullanılması dikkat çekmektedir.³⁴

Oyuncular, karanlık ve tehditkâr bir atmosferde hayatta kalma mücadelesi verirken, stres ve kaygı seviyeleri artabilmektedir.³⁵ Bu korku temalı oyunlar, bazı bireylerde olumsuz duygular oluştururken, diğer oyuncular için heyecan verici bir deneyim

²⁹ Aylin Yalçın Irmak - Aysun Ardiç, "Dijital Oyunların Çocuk ve Ergenler Üzerindeki Etkileri: Literatür İnceleme", *Gençlik Araştırmaları Dergisi* 6/16 (2018), 84.

³⁰ Battal Göldağ, "Dijital Oyunlar: Olumlu ve Olumsuz Etkileri", ed. Mustafa Talas (III. Uluslararası Battalgazi Bilimsel Çalışmalar Kongresi 21-23 Eylül 2019 Malatya, Malatya: İspec Yayınevi, 2019), 126.

³¹ Jarvis the NPC, "The Great Debate: Captain Price's Best Version in Call of Duty", *Z League* (18 Ocak 2024).

³² Crystal Stone, "The Legendary Captain John Price: A Defining Figure in Call of Duty Modern Warfare", *Streamily* (14 Kasım 2023).

³³ İnanç Başarır, "Resident Evil Tarihi: Tüm Oyunları ve Gelişimi", *Merlin Kazanı* (10 Mart 2021).

³⁴ Başarır, "Resident Evil Tarihi" (10 Mart 2021).

³⁵ Bahtiyar Eraslan Çapan - Asiye Dursun, "Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar", *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 19/2 (2018), 132.

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAM KARŞITI UNSURLAR (CALL OF DUTY VE RESİDENT EVİL ÖRNEĞİ)

oluşturmaktadır.³⁶ Araştırmalardan yola çıkarak Resident Evil gibi dijital oyunlarının sunduğu yoğun atmosfer, oyuncuların duygu durumlarını etkilemekte ve oyun deneyimlerini derinleştirdiğini söylemekteyiz. Ayrıca bu oyunların yarattığı stres ve gerilim, oyuncuların gerçek yaşamda da bazı kaygı düzeylerinin artmasına neden olabilmektedir.³⁷

Sonuç olarak, dijital oyunlar, bireylerin gelişimi üzerinde birtakım etkiler oluşturmaktadır. Olumlu ve olumsuz yönleriyle, bu etkilerin bilinmesi ve dengelenmesi, oyuncuların sağlıklı gelişimi açısından önem taşımaktadır.

1.3. İslam Karşıtlığı

İslam karşıtlığı, İslam dinine ve aynı zamanda bu dini benimseyen Müslümanlara karşı duyulan olumsuz duyguları ifade etmektedir. İslam karşıtlığı ve İslamofobi kelimeleri ne kadar eş anlamlı gözükse de tekabül ettiği olgular birbirinden ayrıdır. İslamofobi, daha güncel bir olgu iken İslam karşıtlığı tarihsel, kültürel kökenleri olan köklü ve sistemli bir olgudur.³⁸

İslam karşıtlığının tarihte ilk izleri, Batı'nın İslam dinini teolojik bir tehdit olarak algılaması ve bu doğrultuda oryantalist bir bakış açısına yönelmesiyle Haçlı Seferleri döneminde ortaya çıkmaktadır. Hıdır'ın belirttiği gibi, Haçlı seferleri sadece askeri bir boyutla sınırlı kalmamış, aynı zamanda İslam'a karşı entelektüel bir savaşın başlangıcı olmuştur ve bu süreç, günümüzde oryantalizm adıyla devam etmektedir.³⁹ 1096-1291 yılları arasında gerçekleştirilen bu seferler, Batı'nın İslam'ı kültürel, dini bir rakip olarak görmesine yol açmakta ve İslam karşıtı söylemlerin yerleşmesine neden olmaktadır.

1960'lı yıllarda Batı'nın İslam topraklarında güç mücadelesi ve bazı Müslüman kesimlerin Batı'ya göç etmesi ile Batıda Müslümanlara yönelik ırkçılık, şiddet eylemleri, ötekileştirme artarak varlığını sürdürmektedir. Bu dönemde, Osmanlı İmparatorluğu'nun varlığı ve onunla ilişkili meseleler, Batı'nın İslam'a karşı geliştirdiği olumsuz tutumları pekiştirmektedir. Osmanlı'nın çöküş döneminde Batı, bu devlete karşı hem sömürgeci bir yaklaşım sergilemekte hem de İslamofobik söylemleri güçlendirmektedir. Usta'nın belirttiği gibi, Batı tarih yazımında Haçlı seferleri, İslam dünyasına yönelik düşmanlık ve ötekileştirmenin bir aracı haline gelmektedir.⁴⁰ Bu dönemde, İslam kültürünü ve dinini hedef alan olumsuz imajlar, siyasi propaganda ve medya aracılığıyla yaygınlaştırılmaktadır. Ayrıca, Yücel'in belirttiği üzere, Rusya İmparatorluğu döneminde Haçlı seferleri, Türklerin ve İslam dünyasının tarih yazımında kötülenmesi açısından

³⁶ Gülbahar Aytekin, "Dijital Oyunlar ve Bireyler Üzerindeki Etkileri" (10 Ağustos 2017).

³⁷ Çapan - Dursun, "Ergenlerde Dijital Oyun", 132.

³⁸ Ahmet Aslan, "İslamofobi, İslam Düşmanlığı ve İslam Karşıtı Irkçılık Nedir?", Perspektif (18 Ocak 2020).

³⁹ Özcan Hıdır, "Silahsız Haçlı Savaşı Oryantalizm", Eskiye 4 (2007), 59.

⁴⁰ Aydın Usta, "Türk Tarih Yazımında Haçlı Seferleri", Tarih Dergisi 81 (2023), 312.

önemli bir dönüm noktası olmaktadır.⁴¹ Bu bağlamda, Osmanlı'nın tarihi ve kültürel mirası, Batı tarafından sıkça eleştirilmekte ve düşman bir retorikle yeniden yorumlanmaktadır. Bu tür bir yaklaşım, yalnızca İslam dünyasını değil, aynı zamanda Osmanlı kültürüne ve tarihine yönelik olumsuz algıları da artırmaktadır. Bauman'ın da "ötekileştirme" kavramıyla ifade ettiği gibi bu durum modern toplumların kendi gibi olmayanları hor görmesi, zayıf görmesi ve dışlaması olarak tanımlanmaktadır.⁴²

Günümüzde hale devam eden bu düşmanlık, kin ve öfke tutumları Müslümanlara oldukça büyük sıkıntılar vermektedir. Bu konuda 2023 yılında European Union Agency for Fundamental Rights' (FRA) tarafından bir anket yayınlanmıştır.⁴³ "Avrupa Birliği'ndeki 27 ülkede 23.500 kişi üzerinde yapılan araştırma sonucuna göre, burada yaşayan üç Müslümandan biri ayrımcılık yaşadığını, on Müslümandan biri de saldırıya uğradığını beyan etmiştir. Ayrımcılık oranı ülke vatandaşı olup olmamaya göre değişiklik göstermektedir. Müslümanlar, yaşadıkları ülkenin vatandaşı ise %27, vatandaşı değilse %41 oranında ayrımcılığa uğramaktadır."⁴⁴

Bu etkiler Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşanan 11 Eylül olayı ile daha da artmıştır. Bu olaydan sonra Batı tarafından üretilen "İslamofobi" terimi daha yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. 2015 tarihinden sonra İslamofobi ile gerek medya da gerekse ilişkili olan tüm alanlarda İslam dinini adeta bir korku, şiddet yanlısı hatta terörist şeklindeki tutumlar ile özdeşleştirerek bu algıların gittikçe bilinçaltına yerleşmesine sebep olunmuştur.

2017 yılında yapılan bir araştırmada, Batılıların Müslümanları, "şiddet içeren", "açgözlü", "ahlaksız" gibi sıfatlarla tanımladığı belirtilmektedir.⁴⁵ Pew Araştırma Merkezi'nin verilerine göre, Müslümanlara yönelik bu olumsuz algının, toplumsal stereotiplerin bir yansıması olduğu ortaya çıkmaktadır. Ayrıca, Batı'daki Müslüman sıklıkla şiddet ve aşırılıkçı davranışlarla ilişkilendirildiği gözlenmektedir. Araştırma sonuçları, Batılıların önemli bir kısmının Müslümanların toplumsal değerlerle ve etik kurallarla uyumlu olmadığına dair bir düşünce geliştirdiğini göstermektedir.⁴⁶ Bu çalışmanın bulguları, Batılıların Müslümanlar hakkındaki algılarının medya ve siyasi retorikten nasıl etkilendiğini göstermektedir. Amerika'daki Müslümanların %82'sinin, toplumda Müslümanların şiddetle ilişkilendirilmesinden endişe duyduğu kaydedilmektedir. Aynı

⁴¹ Muallâ Uydu Yücel, "Rusya İmparatorluğu Dönemi Tarih Yazımında Haçlı Seferleri", Tarih Dergisi 2/66 (2017), 21.

⁴² Özüdoğru Erdoğan, "Dijital Oyunlarda İslam", 163.

⁴³ European Union Agency for Fundamental Rights, Fundamental Rights Report 2023 (2023).

⁴⁴ Özüdoğru Erdoğan, "Dijital Oyunlarda İslam", 163.

⁴⁵ Michael Lipka, "Muslims and Islam: Key Findings in the Us and Around the World", Pew Research Center (09 Ağustos 2017).

⁴⁶ Lipka, "Muslims and Islam" (09 Ağustos 2017).

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAM KARŞITI UNSURLAR (CALL OF DUTY VE RESİDENT EVİL ÖRNEĞİ)

zamanda, Müslümanların büyük bir kısmının dini inançları nedeniyle ayrımcılığa maruz kaldıkları ifade edilmektedir.⁴⁷

1.4. Dijital Oyunlarda İslamofobi

Batı tarafından üretilen İslamofobi terimi aynı zamanda İslam ve Müslümanlara yönelik bir korku barındırmakta ve zamanla daha derin bir hal alarak kin, nefret, düşmanlık gibi olumsuz duyguları besleyerek artık bir ideoloji haline almaktadır. Bu ideolojileri, söylemleri, fikirleri de en yaygın sunduğu ortamlardan biri dijital oyunlardır. En çok satan ve tercih edilen oyunların içeriğinde İslamofobi algısının sıklıkla yer aldığı gözlemlenmektedir.⁴⁸ Oyun içerisinde yer alan İslam karşıtı unsurlarla bazen dolaylı bazen ise doğrudan olumsuz bir İslam algısı oluşturulmaya çalışılmaktadır. Oyunlarda verilmek istenen mesaj ya bir nesnenin içerisine ya da işitsel bir unsurun içine saklanarak oyuncuya sunulmaktadır.⁴⁹

İslamofobi, bireylerin ve grupların Müslümanlara yönelik önyargı ve nefret temelli tutumlarını ifade ederken, İslam karşıtlığı ise sistematik bir düşmanlık ve ayrımcılık pratiğini yansıtmaktadır.⁵⁰ Temel'in çalışmasında İslamofobi'nin sadece bireysel tutumlarla sınırlı kalmadığı, aynı zamanda medya ve dijital platformlar üzerinden kurumsal bir yapı kazanarak sistematik bir düşmanlık biçimine dönüştüğü vurgulanmaktadır.⁵¹ Özellikle medya, bu önyargıların pekiştirilmesinde ve yayılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda, dijital oyunlar, İslam karşıtlığını pekiştiren temalar ve sembollerle yoğun bir şekilde ilişkilendirilen bir alan haline gelmiştir.⁵² Diğer yandan İslam karşıtlığı kavramı, sistematik bir düşmanlık ve ayrımcılığı yansıtmaktadır.⁵³ Bu kavram, sadece bireylerin tutumlarını değil, aynı zamanda toplumsal ve kültürel bağlamda oluşturulan düşmanlıkları da kapsamaktadır. İslam karşıtlığı, kurumsal bir yapı içinde biçimlenen ideolojiler ve söylemler üzerinden, Müslümanlara yönelik ayrımcı davranışların meşrulaştırılmasına olanak tanımaktadır.⁵⁴ Bu nedenle, dijital oyunlardaki olumsuz temsillerin derinlemesine incelemesi açısından "İslam karşıtlığı" kavramını kullanma kararı almaktayız. Bu seçimin, dijital oyunların içeriklerinde yer alan sembolizm ve temaların sistematik olarak üretilen bir düşmanlığı pekiştirdiğini ortaya koyma amacına hizmet ettiğini belirtmek önemlidir.

⁴⁷ Lipka, "Muslims and Islam" (09 Ağustos 2017).

⁴⁸ Cıngı, "Dijital Oyunseverlerin İslamofobi", 56.

⁴⁹ Batuhan Kalaycı, - Dilek Ulusal, "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi", Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi 1/2 (2018), 38.

⁵⁰ Mustafa Temel, "Türkiye'de Medya ve İslamofobi Araştırmaları", Medya ve Din Araştırmaları Dergisi 2/1 (2019), 94.

⁵¹ Temel, "Türkiye'de Medya ve İslamofobi", 109.

⁵² Temel, "Türkiye'de Medya ve İslamofobi", 109.

⁵³ Ahmet Aslan, "İslamofobi Çalışmalarında Kuramsal Yaklaşımlar: Türkçe Makaleler Üzerine Bir İnceleme", SDÜ Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi 54 (2021), 21.

⁵⁴ Aslan, "İslamofobi Çalışmalarında Kuramsal", 7.

2. İslam Karşıtı Unsurlar İçeren Dijital Oyunların İncelenmesi

2.1. Call of Duty Oyun Serisinin İncelenmesi

Oyun ilk olarak 29 Ekim 2003 yılında piyasaya sürülmüştür. Bu oyunun geliştiricisi Infinity Ward, yapımcısı Activision, oyunun senaristi Michael Schiffer'dir.⁵⁵ Oyun ABD kökenlidir. Oyunda toplam 19 ana oyun vardır. Bu oyunlar 4 kategoriye ayrılmaktadır: ilki, II. Dünya Savaşı'nı konu edinen Call of Duty oyunları; ikincisi, Modern Warfare oyunları; üçüncüsü, Black Ops Oyunları ve son olarak diğer Call of Duty oyunları şeklinde sıralanmaktadır.

Araştırmamız kapsamında, İslam karşıtı unsurların Call of Duty-2, Call of Duty: Modern Warfare-2 ve Call of Duty: Black Ops-2 oyunlarında yer aldığını tespit edilmiştir. Bu unsurları incelemek için Gençlik Bakanlığı'nın 2016 yılında yayımladığı "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi" başlıklı raporundan faydalanılmıştır.⁵⁶ Söz konusu raporda yer alan oyunların sahnelerine ait görsel materyaller kaynak olarak kullanarak, bu İslam karşıtı içerikler daha detaylı bir şekilde ele alınmıştır.

Tablo 1: Call of Duty Oyunlarının Künyesi

Oyun adı	Çıkış Tarihi	Geliştirici	Yapımcı	Türü	Oyun Serisi
Call of Duty-2	25.10.2015	Infinity Ward	Activision	Aksiyon, Savaş	1. Seri 2. Oyun
Call of Duty: Modern Warfare-2	10.11.2009	Infinity Ward	Activision	Aksiyon, Savaş	2. Seri 2. Oyun
Call of Duty: Black Ops-2	13.11.2012	Treyarch	Activision	Aksiyon, Savaş	3. Seri 2. Oyun

2.1.1. Call of Duty-2

Activision, oyunu ikinci serisi olarak 25 Ekim 2005'te piyasaya sürdü. Oyunun ilk serisi Call of Duty-1 de olay Rusya bölgelerinde Amerikan, İngiliz ve Sovyet askerlerinden

⁵⁵ Tuğçe Garip, "Oyun İnceleme: Call Of Duty" (Erişim 30 Ekim 2024).

⁵⁶ T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı, Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi (2016).

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAM KARŞITI UNSURLAR (CALL OF DUTY VE RESİDENT EVİL ÖRNEĞİ)

oluşmakta ve oyun Berlin'in işgal edilip yönetime el konulması ile de son bulmaktadır. Serinin devamı olan Call of Duty-2 de konu yine savaş üzerinden devam etmektedir. Bu seride 2 önemli hususa dikkatle değinmek istenilmektedir. Birincisi, Captain John Price karakteri, ilk serideki cesur liderliği ve karizmatik duruşuyla oyunlar arasında büyük ilgi ve beğeni toplamaktadır. Call of Duty serisindeki farklı Captain Price versiyonları, karizması, liderlik yetenekleri ve oyuncularıyla kurduğu duygusal bağ açısından değerlendirilmektedir. Bu, oyun incelemelerinde ve oyuncu yorumlarında sıkça dile getirilen bir unsurdur. Özellikle, Z League'in yayınladığı makale, oyun topluluğunda hangi Captain Price versiyonunun en iyisi olduğuna dair tartışmalara da yer vermekte ve oyunların bu karaktere duyduğu ilgiyi vurgulamaktadır.⁵⁷ Captain John Price, ilk seride ölmesine rağmen, ele aldığımız 2. seride, oyun geliştiriciler tarafından tekrar oyuna dahil edilmesi oyuncunun karaktere duyduğu ilgiyi göstermektedir. Bu da ileriki serilerde Captain John Price karakterine olan güveni pekiştirmekte ve oyuncuların, karakterin etik kararlarını doğru bulmasına neden olmaktadır. Ayrıca, Streamily Blog'da yer alan detaylı analiz, Price'ın Call of Duty serisi boyunca nasıl evirildiğini, liderlik nitelikleri ve ikonik özellikleri ile hayranları arasında neden efsanevi bir figür olarak görüldüğünü açıklamaktadır.⁵⁸ Bu da Price'ın oyun dünyasında neden önemli bir karakter olarak görüldüğünü desteklemektedir. Oyunun forumlarında ve oyuncu yorumlarında Price'ın ahlaki kararları üzerinde tartışmalar yoğunlaşmış ve çoğunlukla onun zorunluluklar içinde hareket ettiği, masum insanları koruduğu vurgulanmaktadır. Captain John Price'in oyunda farklı konuşma tarzı ve güür, uzun bıyıkları da onu oldukça kolay fark edilir ve dikkat çekici kılmaktadır. Bir İngiliz komandosu olan Captain Price'in fragmanda dile getirdiği "dünya temiz kalsın diye biz kirleniyoruz." sözleri oldukça açık bir ideolojiyi yansıtmaktadır. Oyuncu bu mesajda kahramana duyduğu ilgiyi de ele alırsak kendini bir prens değil amaca ulaşmak için her yolu mübah gören bir askere dönüşmektedir.

Bu oyunda ikinci dikkat çeken husus ise İslam karşıtlığı unsurlarıyla burada karşılaşılmasıdır. Chapter 4 - The Battle of El Alamein bölümündeki uçaklar tarafından cami minarelerine saldırıp ateş edilmesidir.⁵⁹ Bu durum bir kez değil birçok kez üzerinde durularak geçmektedir. Oyunda yer olan İslam dininde kutsal bir mekân olan cami ve mescitlerin oyuncu tarafından bölümü bitirmek, seviye atlamak için saldırmasını zorunlu kılarken; aynı zamanda oyuncuya adeta bir İslam nefreti ve kini aktarılmaktadır. Oyunlardaki İslam karşıtı unsurların görsellerine "Ekler" kısmında yer verilmektedir.

2.1.2. Call of Duty Modern Warfare-2

Bu oyun da Activision tarafından 12 Kasım 2009'da piyasaya sürülmüştür. Oyun Türkiye'de ve dünyada 2007 yılının en iyi oyunu seçilmiştir. Yıllık gelirinin 14 milyar dolar civarında olduğu bilinmektedir.⁶⁰ Oyunda olay kurgusal bir ülke olan Urzikistan adı

⁵⁷ Jarvis the NPC, "The Great Debate" (18 Ocak 2024).

⁵⁸ Stone, "The Legendary" (14 Kasım 2023).

⁵⁹ Bkz. Resim 1.

⁶⁰ T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı, Bilgisayar Oyunları, 18.

verilen kurgusal bir bölgede geçmektedir. Rusların işgali sonrasını ele alan bölümde Al-Qatala adı verilen teröristler ile mücadele konu edilmektedir. Bu bölümde hem Rusya hem de teröristler ile savaşanlara “direniş grubu” adı verilmektedir. Dikkat çeken husus ise bu grubun liderinin bir kadın oluşu ve isminin Arapça kökenlere dayanarak Farah Karim olmasıdır. Aynı zamanda kadın lider bu serinin baş kahramanı özelliği taşımaktadır. Oyununun senaryosu, Orta Doğu’da masum sivillerin ve çocukların yaşadığı zorlukları dramatik bir şekilde aktararak, bu insanları kurtarmak için toprakların işgal edilmesi ve yönetimin ele geçirilmesi gerektiği mesajını içermektedir. Kanaatimizce, bu algı oyunu ile oyuncunun, masum insanları kurtarıp ‘kahraman’ olan İngiliz askerine hayranlığı artmakta ve o bölgeye karşı nefret ve kin duyguları geliştirilmesi sağlanmaktadır.

Oyunun içindeki İslam karşıtı unsur ise, oyuncunun evi gezerken evin banyosunda elinde bir silah ile girdiği anda oldukça kirli bir klozetin hemen üzerinde, yine kirli olan duvarda asılı çerçevenin kenarlarının Arapça Hadis-i Şerif ile yazılı olması ve Hadisin mealinin de “Allah güzeldir. Güzel olanı sever.” şeklinde olmasıdır.⁶¹ Oyundaki bu sahne oyuncunun zihninde İslam’da kutsal sayılan peygamber sözlerini önemsizleştirmek ve asılı olan hadisin anlamına zıt bir yerde bulunmasından dolayı İslam’a karşı güvensizlik oluşturulmasının amaçlandığı kanaatindeyiz.

2.1.3. Call of Duty: Black Ops-2

Serinin dokuzuncu oyunu olan Call of Duty: Black Ops-2, 12 Kasım 2012 tarihinde yine Activision tarafından yayımlanmıştır. Serinin birincisinde Küba’yı konu alan oyun, devamı niteliğindeki ikinci seride geçmişe giderek 1986 yıllarına Afgan-Sovyet gerilimini konu edinmektedir. Burada İslam karşıtı unsur ise, Müslüman halkın terörist olarak yansıtılıyor olmasıdır. Hatta bu durumdan ötürü Pakistan ve Afganistan hükümeti oyunun bu serisini ülke çapında yasakladı.⁶² Oyunda geçen bir diğer İslam karşıtı unsur ise birçok yerde “Allah” ve “Muhammed” isimlerine Arapça olarak yer verilmesidir.⁶³

İncelediğimiz Call of Duty serisinin üç oyununda da İslam karşıtı olan unsurlara rastlanmaktadır. Bu unsurlar kimi zaman kutsal kabul edilen bir cami, kimi zaman Allah ve Peygamber lafzı gibi öğelerin bağlam dışı ve uygunsuz yerlerde kullanılması şeklinde karşımıza çıkmaktadır. Bu durum, oyunun İslam’a karşı olumsuz bir tutumu yansıttığını düşündürmektedir. Ayrıca oyundaki bu tür unsurlar, oyuncuların dine yönelik düşüncelerini etkileyebilecek olumsuz bir zihniyetin oluşmasına katkı sağlayabilmektedir.

⁶¹ Bkz. Resim 2.

⁶² T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı, Bilgisayar Oyunları, 22.

⁶³ Bkz. Resim 3.

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAM KARŞITI UNSURLAR (CALL OF DUTY VE RESİDENT EVİL ÖRNEĞİ)

2.2. Resident Evil Oyun Serisinin İncelenmesi

Japonya kökenli olan bu oyun serisi, karşımıza ilk kez 1996 yılında Capcom tarafından yayınlanmaktadır. Korku türü olan oyunda, hayatta kalma mücadelesi vardır. Oyun aynı zamanda Aralık 2023 itibarıyla dünya çapında 154 milyon kopya satılan en çok satılan korku oyunu serisidir.⁶⁴ Oyunun genel konusu zombiler ile mücadeledir. Oyun 8 seriden oluşmaktadır. İçerisinde İslam karşıtı unsur içeren Resident Evil-4 ve Resident Evil-5 oyunlarını ele almaktayız.

Tablo 2: Resident Evil Oyunlarının Künyesi

Oyun Adı	Çıkış Tarihi	Geliştirici	Yapımcı	Senaristler	Oyun Serisi
Resident Evil-4	11.01.2005	Capcom	Hiroyuki Koyabayashi	Shinji Mikami, Haruo Murata	1. Seri 4. Oyun
Resident Evil-5	05.04.2009	Capcom	Jun Takeuchi	Haruo Murata, Yoshiaki Hirabayashi, Tsukasa Takenaka, Kenichi Ueda	1. Seri 5. Oyun

2.2.1 Resident Evil-4

Oyun 11 Ocak 2005'te piyasaya sürülmüştür. Aksiyon ve korku türü olan bu oyunun hikayesi, ana kahramanın özel ajan olduktan sonra başkanın kızını kaçıran grupla mücadelesini konu almaktadır. Dikkat çekici bir husus, başkanın kızını kaçıran grubun "Los Illuminados" adıyla anılmaktadır. İspanyolca bir isim olan bu örgüt, kendini dini bir tarikat olarak tanıtmakta ve üyeleri zombi benzeri bir görünümde karşımıza çıkmaktadır. İslam karşıtlığını açıkça gördüğümüz durum Resident Evil-4 oyunundaki bir kapı şeklinin Hz. Muhammed (s.a.v.)'in kabrinin bulunduğu Mescid-i Nebevi'nin kapısındaki renk ve desenle benzerlik taşıması ve bu kapının tam ortasında bafomet⁶⁵ simgesinin yer alması

⁶⁴ "Capcom mali raporu 10 Mayıs 2023", ts.

⁶⁵ Katolik Kilisesi tarafından aforoz edilen tapınak şövalyelerinin taptığı iddia edilen şeytani figürdür.

dikkatlerden kaçmamaktadır.⁶⁶ Oyundaki bu kapı sahnesi aynı zamanda içinde zombilerin olduğu mekanın kapısını temsil etmektedir.

Oyundaki İslam Karşıtı unsurlar, oyuncunun bilinçaltında olumsuz etkiler oluşturmakta ve kötülüklerle ilişkilendirilen zombilere açılan bu kapı, oyuncunun algısında olumsuz tepkilere yol açmaktadır. Bu tahliller, yapılan araştırmalardan elde edilen bulgulara dayanmaktadır.⁶⁷ Oyunda içerisinde zombi bulunması sebebiyle ve onları yenmek, öldürmek oyunun görevi, kuralı olduğu için oyuncu o kapıya gerek silah ile gerekse fiziksel olarak bir saldırı gerçekleştirmiş olmaktadır. Bu durum bize gösteriyor ki bilinçaltını hedefleyen bu oyunda oyuncuyu etkileyerek İslam'a karşı olumsuz bir düşünce içerisinde girmesi ve bu davranışları sergilemesine yol açabilir.

2.2.2 Resident Evil-5

Oyun 5 Mart 2009 yılında Japonya kökenli olup Capcom şirketi tarafından geliştirilerek dağıtımı yapılmıştır. Aksiyon türü olan oyun Türkiye'de ilk 6, dünya sıralamasında ise ilk 10'a girmiştir. Şirketin yıllık kazancı 3 milyar dolara yakın olduğu tespit edilmiştir.⁶⁸ Oyundaki İslam karşıtı olan sahne ise bir kütüphanede geçmektedir. Kütüphanedeki tüm kitaplar yerinde ve düzenindeyken yalnızca yerde ve sayfaları kopmuş olan "Kur'an-ı Kerim" bulunmaktadır.⁶⁹ Sahnede çok açık bir İslam'ın kutsal kitabı, rehberi hatta kılavuzu olan Kur'an-ı Kerim'in değersizleştirildiğini ve hakaret edildiğini görmekteyiz. Bu ideolojinin oyuncuya da aktarılmasını bu sahne ile görmek oldukça mümkündür. Oyuncuda saygı duyduğu ya da önemseyip olumsuz bir duygu barındırmadığı Kur'an-ı Kerim'e karşı dışlayıcı, ayrımcı, olumsuz duyguları aktarmaya çalıştığını görmekteyiz.

Resident Evil serisinin incelemesinde oyundaki İslam karşıtı unsurların oyunda gizli fakat bilinçaltına yerleştirici ve algı oluşturucu yerlerde, durumlarda olduğunu tespit etmekteyiz. Bu sahneler bireyde İslam dinine karşı olumsuz önyargı ve olumsuz duygu ve düşüncelerini oluşturmaktadır.

Sonuç ve Değerlendirme

Günümüzde her alanda yeni gelişmeler ve değişimler mevcuttur. Bunları yok sayamaz, görmezden gelemeyiz. Gelişim ve değişimi en hızlı biçimde teknoloji alanında görmekteyiz. Bu hızlanmada oyun sektörünün oldukça etkili olduğunu çalışmada ortaya koyduk. Dijital oyun kurucuları benimsedikleri ideolojilerini ve karşıt tutumlarını oyunlarında sergilemekten hiç çekinmediklerini görmekteyiz.

Çalışmada ele aldığımız İslam karşıtı unsurlar Call of Duty'de 3 tane, Resident Evil'de 2 tane olmak üzere toplam 5 tane birbirinden farklı sahne ve durum içeren fakat ortak bir

⁶⁶ Bkz. Resim 4.

⁶⁷ Gürsoy - Coştu, "Dijital Oyunlarda İslamofobik", 121.

⁶⁸ T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı, Bilgisayar Oyunları, 16.

⁶⁹ T.C Gençlik ve Spor Bakanlığı, Bilgisayar Oyunları, 17.

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAM KARŞITI UNSURLAR (CALL OF DUTY VE RESİDENT EVİL ÖRNEĞİ)

İslam karşıtı benimseyen unsurları tespit ettik. Allah lafzına yönelik silahlı saldırılar, Kur'an-ı Kerim'in değersizleştirilmesi ve hadislerin ulvi yanlarına tezatlık edecek nafoş mekanlarda konumlandırılması yoluyla oyuncuda olumsuz duygular ve önyargular oluşturulduđu açıkça görülmektedir. .

Çalışmada bize kaynak olan Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın yayınladığı raporda İslamofobik olarak değerlendirilen oyunların içerisinde İslamofobik unsurların bulunmadıklarına dair oyuncuların bir algıya sahip oldukları tespit edilmiştir. Bu durumda bize gösteriyor ki oyun kurucular oyunlarında bulundurdıkları, sahne, kahraman, ses ve görüntü gibi unsurlar ile oyuncuyu kendine bağlayarak olumsuz bir fikirde bulunmasını, oyuna karşı bir düşünce benimsemesini önlemektedir. Birey bu durumdan zamanla oldukça fazla zarar almaktadır. Burada edindiği olumsuz duyguları, manipüle edildiği zihnini gerçek hayatta da yansıtmaktan ve yaşatmaktan korkmaz hale gelebilmektedir.

Dijital oyunların birey üzerindeki etkisinin oldukça güçlü olmasından ötürü bilinçli ve farkındalığı yüksek bir bakış açısına sahip olmamız gerekmektedir. Dijital oyunların amaçlarını ve bireyler üzerindeki etkilerini anlamaya çalıştığımız bu çalışmada, alana kaynak ve fayda sağlamayı umuyoruz. Bu araştırmanın, dijital oyunlardaki İslam karşıtı temsil biçimlerini anlamak ve dini algıların şekillenmesindeki rolünü ortaya koymak açısından önemli bir katkı sağlaması beklenmektedir. Yaptığımız tespitlerin birer çıkarım olduğunu ve bu tespitlerin yoruma açık olduğunu belirtmekteyiz. Eklerde sunduğumuz görsel materyaller ışığında, bu oyunların İslam karşıtı unsurlar açısından yeniden değerlendirilmesi gerektiğini düşünmekte ve bu konuda daha kapsamlı araştırmalara ihtiyaç olduğunu düşünmekteyiz.

Etik Beyan: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduđu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur. / It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.

Yazar(lar) / Author(s): Hatice Koçer

Finansman / Funding: Yazarlar, bu araştırmayı desteklemek için herhangi bir dış fon almadıklarını kabul ederler. / The authors acknowledge that they received no external funding in support of this research.

Kaynakça

- Ankara Kalkınma Ajansı. *Dijital Oyun Sektörü Raporu* (ts.).
- Aslan, Ahmet. "İslamofobi Çalışmalarında Kuramsal Yaklaşımlar: Türkçe Makaleler Üzerine Bir İnceleme". *SDÜ Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi* 54 (2021), 1-26.
- Aslan, Ahmet. "İslamofobi, İslam Düşmanlığı ve İslam Karşıtı İrkçilik Nedir?" *Perspektif*. 18 Ocak 2020. Erişim 30 Ekim 2024. <https://perspektif.eu/2020/01/18/islamofobi-islam-dusmanligi-ve-islam-karsiti-irkcilik-nedir/>
- Aytekin, Gülbahar. "Dijital Oyunlar ve Bireyler Üzerindeki Etkileri". 10 Ağustos 2017. Erişim 30 Ekim 2024. <https://www.guvenliweb.org.tr/blog-detay/dijital-oyunlar-ve-bireyler-uzerindeki-etkileri>
- Başarı, İnanç. "Resident Evil Tarihi: Tüm Oyunları ve Gelişimi". *Merlin Kazanı*. 10 Mart 2021. Erişim 30 Ekim 2024. <https://www.merlininkazani.com/resident-evil-tarihi-tum-oyunlari-ve-gelisimi-mktv-116686>
- Cıngı, Mustafa. "Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı". *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi* 1/1 (2018), 49-72.
- Çapan, Bahtiyar Eraslan - Dursun, Asiye. "Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar". *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 19/2 (2018), 128-140.
- Darıcı, Sefer - Özdemir, Zafer. "Medya İçeriklerinin İslamofobik Olarak Değerlendirilme Kriterleri: farkındayiz.gov.tr". *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi* 15/23 (2020), 2081-2107. <https://doi.org/10.26466/opus.587279>
- Eryürek, Cevher. *Türkiye Oyun Sektörü 2021 Raporu*. Gaming in Turkey, 2021. <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2021-yayinda/#:~:text=Toplam%20oyuncu%20has%C4%B1lat%C4%B1%201%20milyar%20dolar%C4%B1%20a%C5%9Ft%C4%B1&text=Mobil%20oyun%20has%C4%B1lat%C4%B1%202021%20y%C4%B1nda%206%20milyonu%20g%C3%B6r%C3%BCrken%20ge%C3%A7ti%C4%B1miz%20y%C4%B1l,s%C4%B1rada%20yer%20almaya%20devam%20etti>
- European Union Agency for Fundamental Rights. *Fundamental Rights Report 2023* (2023). <https://fra.europa.eu/en/publication/2023/fundamental-rights-report-2023>
- Gaming in Turkey. *Türkiye Oyun Sektörü 2023 Raporu*. Gaming in Turkey, 2023. <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2023/>
- Garip, Tuğçe. "Oyun İnceleme: Call Of Duty". Erişim 30 Ekim 2024. <https://uzayla.com/oyun-inceleme-call-of-duty/>
- Göldağ, Battal. "Dijital Oyunlar: Olumlu ve Olumsuz Etkileri". ed. Mustafa Talas. 121-133. Malatya: İspec Yayınevi, 2019.
- Gül, Aslıhan. "Dijital Oyunlar ve Realitenin Karşılıklı Etkileşimi: İslami Sembollerin Oyunlardaki Yansıması". *Toplum Bilimleri Dergisi* 26 (2019), 315-345.
- Güngör, Zeynep. "Dijital Dünyanın Alternatif Modası: Simülasyonun Manipülasyonu Cosplay'ler". ed. Elif Dastarlı Dellaloğlu - Tuğba Ayaş. 101-105. Sakarya: Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 2023.
- Gürsoy, Sema - Çoştu, Yakup. "Dijital Oyunlarda İslamofobik Unsurlar". *Bingöl Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 19 (25 Haziran 2022), 107-129. <https://doi.org/10.34085/buifd.1096738>
- Hıdır, Özcan. "Silahsız Haçlı Savaşı Oryantalizm". *Eskiyeni* 4 (2007), 57-68.
- Irmak, Aylin Yalçın - Ardıç, Aysun. "Dijital Oyunların Çocuk ve Ergenler Üzerindeki Etkileri: Literatür İnceleme". *Gençlik Araştırmaları Dergisi* 6/16 (2018), 71-86.
- Jarvis the NPC. "The Great Debate: Captain Price's Best Version in Call of Duty". *Z League*. 18 Ocak 2024. Erişim 30 Ekim 2024. <https://www.zleague.gg/theportal/the-great-debate-captain-prices-best-version-in-call-of-duty/>
- Kalaycı, Batuhan. "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi". 1/36-42. Antalya, 2018.
- Lipka, Michael. "Muslims and Islam: Key Findings in the Us and Around the World". *Pew Research Center*. 09 Ağustos 2017. Erişim 30 Ekim 2024. <https://www.pewresearch.org/short-reads/2017/08/09/muslims-and-islam-key-findings-in-the-u-s-and-around-the-world/>
- Özüdoğru Erdoğan, Halide Nur. "Dijital Oyunlarda İslam Karşıtlığı". *Current Perspectives in Social Sciences* 26/1 (29 Mart 2022), 162-168. <https://doi.org/10.54614/JSSI.2022.1052901>

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAM KARŞITI UNSURLAR (CALL OF DUTY VE RESİDENT EVİL ÖRNEĞİ)

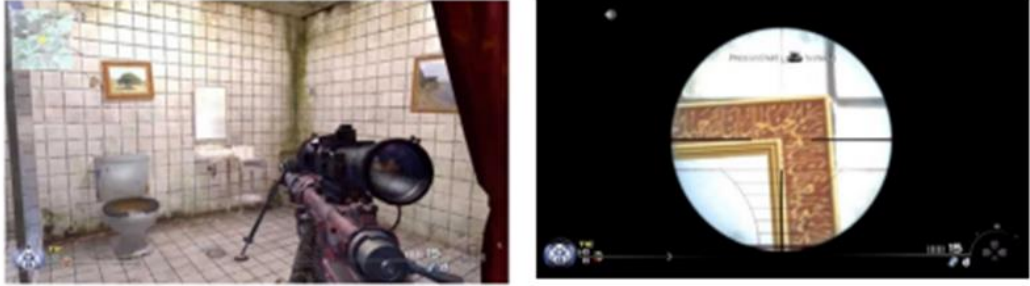
- Özüdoğru Erdoğan, Halidenur. "Dijital Oyunlarda İslam Karşıtlığı". *Current Perspectives in Social Sciences* 26/1 (01 Mart 2022), 162-168.
- Sağlam, Murat - Topsümer, Füsün. "Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Nedenlerine İlişkin Nitel Bir Çalışma". *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* 32 (2019), 485-504. <https://doi.org/10.31123/akil.617102>
- Sayılğan, Özge Baydaş - Sayılğan, Yüce. "Dijital Oyunda Oyuncu Algısının Manipülasyonu Bağlamında Üç Boyutlu Oyun Uzayının Sınırlandırılması". ed. Elif Dastarlı Dellaloğlu - Tuğba Ayaş. 95-100. Sakarya: Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, 2013.
- Stone, Crystal. "The Legendary Captain John Price: A Defining Figure in Call of Duty Modern Warfare". *Streamily*. 14 Kasım 2023. Erişim 30 Ekim 2024. <https://blog.streamily.com/the-legendary-captain-john-price-a-defining-figure-in-call-of-duty-modern-warfare>
- T.C. Gençlik ve Spor Bakanlığı. *Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi* (2016). https://yayinlar.gsb.gov.tr/public/online/0071_OyunlardaIslamafobiTR/files/assets/basic-html/page6.html
- Temel, Mustafa. "Türkiye'de Medya ve İslamofobi Araştırmaları". *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi* 2/1 (2019), 93-121.
- Usta, Aydın. "Türk Tarih Yazımında Haçlı Seferleri". *Tarih Dergisi* 81 (2023), 309-336.
- Yorulmaz, Bilal. "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili". *Medya ve Din Araştırma Dergisi* 1/2 (31 Aralık 2018), 275-286.
- Yücel, Muallâ Uydu. "Rusya İmparatorluğu Dönemi Tarih Yazımında Haçlı Seferleri". *Tarih Dergisi* 2/66 (2017), 15-34.
- "Capcom mali raporu 10 Mayıs 2023", ts.

Ekler

Resim 1: *Call of Duty-2* oyunundaki cami minaresinin vurulduğu sahne



Resim 2: *Call Of Duty: Modern Warfare-2* oyunundaki Hadis-i şerifin tuvalette yer aldığı sahne



Resim 3: *Call Of Duty: Black Ops-2* Allah lafzına nişan alınan sahne



DİJİTAL OYUNLARDA İSLAM KARŞITI UNSURLAR (CALL OF DUTY VE RESİDENT EVİL ÖRNEĞİ)

Resim 4: Resident Evil-4 oyununda yer alan Mescid-i Nebevi'nin kapısının üzerine bafomet⁷⁰ sembolünün konduğu sahne



Resim 5: Resident Evil-5 oyunundaki kütüphanede Kur'an-ı Kerim'in yerde olduğu sahne



⁷⁰ Katolik Kilisesi tarafından aforoz edilen tapınak şövalyelerinin taptığı iddia edilen şeytani figürdür.