

Dijital Oyunlar ve Radikal Kimlik İnşası: Popüler Kültür Bağlamında Yeni Güvenlik Alanları

→ Onur AĞIRDİL*

Öz

Bu çalışma, dijital oyunların popüler kültür bağlamında radikal kimlik inşasına nasıl katkı sunduğunu incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışma kapsamında, dijital oyunların kültürel semboller, ideolojik içerikler ve kolektif aidiyet biçimleri aracılığıyla radikalleşme süreçlerine etkisi analiz edilmiştir. Özellikle çok oyunculu çevrim içi oyunların sunduğu sosyal etkileşim ortamlarının, bireysel ve toplu düzeyde radikal eğilimleri nasıl beslediği tartışılmıştır. Yöntem açısından çalışmada, kuramsal düzlemde yapılandırılmış, nitel ve kavramsal bir analiz yürütülmüştür. Teorik çerçeve olarak, radikalleşme modellerinden McCauley ve Moskaleiko'nun "İkili Piramit Modeli" temel alınmıştır. Söz konusu model üzerinden dijital oyunlarda gerçekleşen bilişsel ve davranışsal radikalleşme biçimleri ayrı ayrı açıklanmıştır. Oyun temelli radikalleşme süreçleri, dört aşamalı tablolarla görselleştirilerek kullanıcıların farklı seviyelerde bu sürece nasıl dâhil olabileceği ortaya konmuştur. Ayrıca Avrupa Komisyonuna bağlı Radikalleşme Farkındalık Ağı (RAN) ile Aşırıçılık ve Oyun Araştırma Ağı (EGRN) tarafından sunulan tipolojilerden yola çıkılarak oyunların çok katmanlı araçsallaştırılma biçimleri sınıflandırılmıştır. Çalışmada ulaşılan temel sonuç, popüler kültürün bir aracı olan dijital oyunların, bireylerin kimlik algısında ve aidiyet kurma süreçlerinde aktif rol oynaması olmuştur. Bu yönüyle dijital oyunlar, radikal gruplar tarafından sistematik biçimde araçsallaştırılan kültürel platformlara dönüşebilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Popüler Kültür, Dijital Oyunlar, Radikalleşme, Kimlik İnşası, Güvenlik Çalışmaları

*Arş. Gör. Dr., Polis Akademisi İç Güvenlik Fakültesi Güvenlik Yönetimi Bölümü, Ankara, Türkiye

E-mail: onuragirdil@gmail.com

ORCID: 0000-0002-3544-2306

Digital Games and Radical Identity Construction: Emerging Security Domains in the Context of Popular Culture

→ Onur AĞIRDİL

Abstract

This study aims to examine how digital games contribute to radical identity construction within the context of popular culture. The research analyzes the impact of digital games on radicalization processes through cultural symbols, ideological content, and forms of collective belonging. In particular, the study discusses how the social interaction environments offered by multiplayer online games foster radical tendencies at both individual and collective levels. Methodologically, the study adopts a theoretically grounded, qualitative, and conceptual analytical approach. The theoretical framework is based on McCauley and Moskaleiko's "Two-Pyramid Model" of radicalization. Through this model, cognitive and behavioral forms of radicalization observed in digital gaming environments are examined separately. Game-based radicalization processes are visualized using four-stage tables to demonstrate how users may engage at different levels. Furthermore, typologies presented by the Radicalisation Awareness Network (RAN) under the European Commission and the Extremism and Gaming Research Network (EGRN) are utilized to classify the multi-layered instrumentalization of games. The main finding of the study is that digital games, as instruments of popular culture, actively influence individuals' perceptions of identity and processes of belonging. In this respect, digital games can evolve into cultural platforms that are systematically instrumentalized by radical groups.

Keywords: Popular Culture, Digital Games, Radicalization, Identity Construction, Security Studies

1. Giriş

Popüler kültürün tanımına dair literatürde farklı yaklaşımlar mevcuttur. Bu farklılığın sebebi popüler kültür kavramının toplumsal, siyasal ve kültürel mücadelelerin yaşandığı alanlara da denk düşmesinden kaynaklanmaktadır. En genel anlamda Cohn (1977, s. 12), popüler kültürü “doğumdan ölüme kadar insan yaşamının her yönünü kapsayan bir kültür biçimi” olarak görmüştür. Browne (2006, s. 34) ise popüler kültürü halkın genel yaşam deneyimini kapsayan kültürel öğeler olarak tanımlamıştır. Bu yaklaşım tarzında kavramın toplumun geniş kesimleri tarafından üretilen ve tüketilen bir yaşam tarzı olarak görüldüğünü söylemek mümkündür. Storey (2014, ss. 10–15), ise popüler kültürü tanımlarken beş farklı hareket noktasını temel alır. Bu noktaları “kitle tüketimi”, “değer ve toplumsal grup temelli”, “hegemonik mücadele alanı” olarak ve “gündelik hayat merkezli” şekilde sıralamak mümkündür. Diğer yandan Jenkins popüler kültürü politik bir düzleme çekerek kavramı bireylerin ve grupların anlam üretim süreçlerinde aktif rol aldığı bir yapı olarak tanımlar (Jenkins vd., 2002, ss. 6–8).

S. Hall (2018, ss. 143–145), ise popüler kültüre ait içeriklerin üretim ve tüketim ilişkileri üzerinden tarihsel olarak konumlandırılması gerektiğini ifade eder. Bu noktada “içerikler” ifadesiyle kastedilen film, müzik, televizyon programları, dijital oyunlar, moda, magazin dergileri, sosyal medya paylaşımları, reklamlar gibi popüler kültür ürünleridir. Hall’a göre söz konusu içerikler hangi sosyal ilişkiler içinde tüketildikleri bağlamında da analiz edilmelidir. Fiske (2010, ss. 25–28), popüler kültürün tüketici tarafından yeniden üretilen anlamlar yoluyla oluştuğunu ileri sürerek alttan yukarıya doğru şekillenen bir süreç olduğunu vurgulamıştır. Kısacası popüler kültür en temel noktada bireylerin dünyayı algılama biçimlerine göre şekillendiğini söylemek mümkündür. Söz konusu algılama süreçlerinde tehdit ve risk kavramlarının bireyler açısından yorumlanma şekli, popüler kültür ile güvenlik çalışmalarının kesişim alanını oluşturur. Bu bağlamda popüler kültür, güvenlik politikalarının toplumsal meşruiyetini etkileyen bir niteliğe sahiptir (Hall, 2018, ss. 143–145). Dolayısıyla medya içerikleri, sinema, müzik ve dijital oyunlar gibi popüler kültür ürünleri bir yandan kamusal hafızada güvenlik imgeleri inşa ederken, diğer yandan güvenliğin kültürel boyutunu şekillendirir (Fiske, 2010, ss. 25–28).

Dijital oyunların bireyin kimlik inşasında kurucu bir işlev taşıdığı gün geçtikçe daha fazla kabul görmektedir. Bu noktada “kimlik füzyonu” kavramı, bireyin grup kimliğiyle olan ilişkisini açıklamakta merkezi bir yere sahiptir. Bu kavram en genel anlamda bireyin bir gruba dâhil olduktan sonra kişisel benliği ile grup kimliği arasındaki ayrımın silikleşmesi durumunu tanımlar. Benliğin grup kimliği içerisinde eridiği bu psikososyal durum, bireyin grup uğruna risk alarak eyleme geçmesini de olanaklı hâle getirmektedir (Schlegel ve Kowert, 2024, s. 32). Bu teoriye göre bireyin sahip olduğu aidiyet duygusu, dijital oyunlarda yaratılan sosyokültürel çevrelerde derinleşebilmektedir. Özellikle çok oyunculu çevrim içi oyunlar bireylerin grup içi görevler, topluluk normları, semboller ve ideolojik temsiller üzerinden de bir kimlik edinmesine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda dijital oyunlar, bireyin “biz” söylemi içinde konumlanışını şekillendiren alanlara dönüşebilmektedir. Diğer yandan dijital oyunlarda güvenlik inşası, bireyin dâhil olduğu gruba özdeşleşmesiyle sınırlı kalmayarak, topluluğun kolektif güvenlik hissini de pekiştirir. Shepherd’a (2012, s. 54) göre güvenlik, estetik, etik ve kültürel bir deneyim olarak tanımlanır. Bu nedenle dijital oyunlarda sıklıkla karşılaşılan tehdit imgeleri ve kurtarıcı figürler grubun güvenlik algısını yeniden yapılandırır. Oyun içerisinde yapay şekilde oluşturulan bu güvenlik iklimi, oyuncuların “biz” ve “öteki” zıtlığında kolektif güvenlik duygusunu deneyimlemelerini sağlar. Böylelikle oyun ortamlarında kimlik, aidiyet ve tehdit kavramları kültürel olarak yeniden üretilir.

Son yıllarda dijital oyunların radikalleşme süreçleri üzerindeki etkisine dair ilginin arttığı görülmektedir. Ancak bu alandaki çalışmalar hâlen sınırlı sayıdadır. Literatürdeki temel eğilimlere bakıldığında Kowert ve arkadaşlarının gerçekleştirmiş olduğu çalışmada oyun topluluklarında ortaya çıkan kimlik füzyonu olgusunun bireyleri radikal gruplarla daha güçlü psikolojik bağlara yönelebileceği ortaya konmuştur (Kowert vd., 2022). White ve Lamphere-Englund ise oyun içi iletişim ağlarının radikal anlatıların dolaşıma sokulmasında sistematik biçimde kullanıldığını belirterek söz konusu platformların örgütsel düzeyde araçsallaştırıldığını vurgulamıştır (White ve Lamphere-Englund, 2023). Pérez-García ve Márquez ise dijital oyunların, özellikle çocuklar ve gençler açısından, aşırıcı grupların manipülasyonuna açık alanlar sunduğunu ortaya koymuştur. Bu doğrultuda, oyun senaryoları üzerinden propaganda ve sembolik şiddetin normalleştirildiğini ifade etmiştir (Pérez-García ve Márquez, 2025). Lakhani ve Wiedlitzka ise oyunlaştırma

unsurlarının şiddet içeren aşırı eylemlerle nasıl birleştiğini, bu yolla kullanıcıların dijital oyun ortamlarında eylemsel düzeye nasıl çekilebildiğini incelemiştir (Lakhani, S. ve Wiedlitzka, 2022). Ancak bu çalışmalarda kullanılan teorik modellerin genellikle doğrusallık esasına dayandığı görülmektedir. Diğer bir ifadeyle söz konusu çalışmalar, bireylerin radikalleşme süreçlerinde sıralı ve kademeli aşamalardan geçtiği ön kabulü üzerinden gerçekleştirilmiştir. Ancak dijital oyun ortamlarında bu süreçler seviyeler arası ani geçişleri barındırdığından doğrusal modeller bu dinamik yapıyı açıklamada yetersiz kalmaktadır.

Çalışmada dijital oyunlar, ideolojik söylemlerin üretildiği, toplumsallaştırıldığı ve oyuncular arasında dolaşıma sokulduğu kültürel platformlar olma özelliği ile ele alınmaktadır. Bu nedenle söz konusu platformlar radikal aidiyetlerin inşasında stratejik bir rol oynayabilmektedir. Oyunların sahip olduğu kurgular, oyuncuların anlam üreten ve oyunun akışını yeniden şekillendiren aktörler olmalarını mümkün kılmaktadır (Gee, 2003, ss. 48–49). Örtük biçimde aktarılan siyasal ve kültürel mücadele anlatıları, radikal grupların propaganda faaliyetlerine uygun olarak tasarlanabilmektedir. Özellikle şiddet, kahramanlık ve kurtuluş gibi temalar üzerinden yapılandırılan oyun senaryoları, oyuncunun dünyaya dair güvenlik ve tehdit algısını doğrudan etkileyebilecek bir içerik sunabilmektedir (Apperley, 2006, ss. 19–21). Radikal gruplar tarafından fark edilen bu durum neticesinde dijital oyunlar, yeni üyelerin kazandırılması veya mevcuttakilerin radikalleştirilmesi amacıyla kullanılabilir. Özellikle çok oyunculu platformlarda geliştirilen oyun içi sohbet odaları, “Discord” sunucuları ya da yayın platformları gibi iletişim kanalları, radikal ideolojilerin sistematik biçimde aktarılmasına olanak tanımaktadır (Conway vd., 2019, s. 5).

Çalışmada bu konunun seçilmesinin temel nedeni, dijital oyunların genç kuşakların gündelik yaşamında merkezi bir yer edinmesi ve bu alanın radikal gruplar tarafından giderek istismar edilmesidir. Dijital oyunların bireylerin kimlik inşası üzerindeki etkisinin, güvenlik perspektifi (radikalleşme teorileri) üzerinden analizi literatürde oldukça sınırlı kalmıştır. Çalışma, literatürdeki bu boşluğu doldurmayı amaçlamaktadır. Ayrıca araştırmanın bilimsel önemi, McCauley ve Moskalenko’nun “İkili Piramit Modeli”nin oyun ortamlarına uyarlanmasıyla yatmaktadır. Böylece radikalleşmenin bilişsel ve davranışsal boyutlarda nasıl ilerlediğinin açıklığa kavuşturulması hedeflen-

miştir. Araştırmanın toplumsal açıdan önemi ise dijital oyun platformlarının, radikal gruplar tarafından nasıl bir güvenlik açığına dönüştürülebileceğini göstermesi olmuştur. Bu bağlamda çalışmanın güvenlik literatürüne ışık tutacak nitelikte bir analiz çerçevesi önerdiği ifade edilebilir.

2. Yöntem

Çalışma nitel bir çözümleme yöntemiyle yapılandırılmış olup özellikle betimsel içerik analizi yaklaşımından yararlanılmıştır. Sayısal veri veya ampirik gözlem yerine, literatürdeki teorik modellerin derinlemesine incelenmesi, dijital oyun ortamlarıyla radikalleşme süreçlerinin ilişkilendirilmesi ve bu ilişkilere dayalı olarak tipolojik sınıflandırmalar yapılması amaçlanmıştır. Betimsel içerik analizi, dijital oyunlara yönelik ideolojik anlamların sistematik olarak sınıflandırılmasında ve McCauley ve Moskalenko'nun İkili Piramit Modeli'nin dijital oyun ortamlarına uygulanmasında temel araç olarak kullanılmıştır. Bu yöntemin tercih edilmesinin nedeni, çalışmanın amacına uygun olarak, doğrudan sahadan veri toplamak yerine literatürdeki mevcut bilgi birikimini eleştirel ve yapılandırılmış biçimde yeniden değerlendirme gerekliliğidir.

Çalışmada kullanılan veriler, ulusal ve uluslararası düzeyde yayımlanmış akademik makaleler, kitap bölümleri, politika belgeleri, uluslararası raporlar (RAN, EGRN, OECD, Europol) ve dijital platformlardaki vaka örneklerinden oluşmaktadır. Kaynak seçiminde öncelikli olarak 2020–2024 yılları arasındaki güncel çalışmalar taranmıştır. Ancak konunun teorik derinliği açısından daha önce yayımlanmış bazı klasik modeller de (örn. Moghaddam, Borum, Wiktorowicz) çalışmaya dâhil edilmiştir. Verilere ulaşım süreci, başta Google Scholar, Scopus, Taylor ve Francis, SpringerLink ve JSTOR gibi uluslararası veri tabanları aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Ayrıca vaka analizi yapılacak örnek olaylar (Christchurch saldırısı, Buffalo saldırısı, Roblox-DAEŞ örneği, Eskişehir saldırısı), oyun ortamlarında radikalleşme eğilimlerini somut biçimde gözlemlemeye olanak tanıdığı için seçilmiştir.

Veri analiz süreci üç temel adımda yürütülmüştür. İlk olarak, literatürde dijital oyunlar ile radikalleşme ilişkisine dair kuramsal ve ampirik çalışmalar taranarak altı başlıkta sınıflandırılmış ve tipolojik bir çerçeve oluşturulmuştur. İkinci olarak, McCauley ve Moskalenko'nun İkili Piramit Modeli esas alınarak bilişsel ve davranışsal düzeylerde oyun temelli radikalleşme tablo-

ları hazırlanmıştır. Üçüncü ve son aşamada ise örnek olaylar ve sembolik içerikler bu tipolojilere entegre edilerek, çalışmanın sadece kuramsal düzeyde kalmaması, aynı zamanda somut vakalar üzerinden analitik değer üretmesi sağlanmıştır.

3. Dijital Oyunların Aşırı Yapılar Tarafından Çok Katmanlı

Araçsallaştırılması

Dijital oyunlar her ne kadar eğlence amaçlı kullanılsalar da son yıllarda sosyalleşme, kimlik inşası ve ideolojik etkileşim süreçlerinin merkezine yerleşmeyi başarmış görünmektedir. Bu durum, dijital oyunların radikalleşme süreçlerinde etkin bir rol oynamasını beraberinde getirerek radikal gruplar tarafından farklı biçimlerde araçsallaştırılmasına zemin hazırlamıştır. Aşırı yapıların dijital oyun alanlarını nasıl araçsallaştırdığını anlamaya yönelik ilk kurumsal çerçeve, Avrupa Komisyonuna bağlı Radikalleşme Farkındalık Ağı (Radicalisation Awareness Network–RAN) tarafından 2020 yılında oluşturulmuştur. Bu çerçevede, video oyunlarının, oyunla ilişkili iletişim platformlarının ve oyun estetiğine dayalı imgelerin şiddet yanlısı aşırı oyuncular tarafından nasıl kullanıldığı değerlendirilmiştir (RAN, 2020). Ardından Aşırıçılık ve Oyun Araştırma Ağı (Extremism and Gaming Research Network – EGRN), 2022 yılında bu yapıyı geliştirerek altı parçalı sistematik bir tipoloji ortaya koymuştur (Lamphere-Englund ve White, 2023). EGRN'nin oluşturduğu bu altı parçalı tipoloji, dijital oyun ekosisteminde radikal faaliyetlerin hem bireysel hem de örgütsel düzeyde nasıl şekillendiğini anlamak için kapsamlı bir değerlendirme aracı sunmuştur (Lamphere-Englund ve Bunmathong, 2021).

5P Eksenı	İlgili Bölüm Sayısı	5P Eksenı
1. Doğrudan İdeolojik İçerik Taşıyan Oyunlar	Radikal gruplar tarafından doğrudan ideolojik mesajlar taşıyan oyunların geliştirilmesi.	"Ethnic Cleansing", "Heimatdefender: Rebellion" gibi doğrudan ideolojik mesaj içeren oyunlar.
2. Sonradan Uyarlanan İçerikler	Mevcut oyunların uyarlanarak radikal içeriklerle yeniden yapılandırılması.	Doom, The Sims gibi oyunlarda Nazi temalı modların eklenmesi.
3. Oyunla İlişkili Sosyal Platformlar	Discord, Steam, Twitch gibi platformlarda aidiyet ve propaganda vurgusu.	"Unite the Right" yürüyüşü (Discord), Münih saldırısı (Steam).
4. Kurgusal Temsiller Yoluyla Oyunlaştırma	Oyunlara özgü ödül, seviye, rozet ve sıralama gibi unsurların oyun-dışı alanlara uygulanması.	DAEŞ'in çocuklara yönelik geliştirdiği dil eğitimi uygulamaları ve Buffalo kentindeki silahlı saldırı.
5. Popüler Kültürde Yeni Nesil Propaganda	Oyunların görsel dili ve estetiğinin popüler kültürde propaganda amacıyla kullanılması.	Call of Duty, Halo, Counter-Strike, Valorant ve Fortnite gibi oyunların gündelik yaşamda sıkça referans verilen kültürel semboller hâline gelmesi.
6. Kara Para Aklama	Oyunlar üzerinden bağışlar, içerik satışları ve kripto para yoluyla finansal kaynak yaratılması.	DLive üzerinden kripto para ile bağış toplama, oyun içi eşyalarla gelir elde etme.

Tablo 1. Dijital Oyun Ekosisteminde Radikalleşme

3.1. Doğrudan İdeolojik İçerik Taşıyan Oyunlar

Bu kategorideki dijital oyunlar, propagandanın doğrudan bir aracı olarak radikal gruplarca üretilmektedir. Doğrudan ideolojik anlatılarla donatılmış biçimde üretilen bu oyunlar çatışma ve düşmanlık temaları üzerinden hedefledikleri mesajları aktarabilmektedir. Örneğin *Ethnic Cleansing* oyunu aşırı sağcı bir zemin üzerinden siyahilere ve Latinlere karşı şiddeti teşvik eden bir kurgu oyunudur. Benzer olarak *Heimatdefender: Rebellion* adlı oyun Almanya'nın aşırı sağ grupları tarafından desteklenir. Batı'ya karşı geleneksel Alman değerlerinin korunması iddiasıyla göçmen ve sistem karşıtı mesajlar barındırır. Başka bir örnek olarak Lübnan'da Hizbullah tarafından geliştiril-

len *Special Force* oyunu Batı karşıtı direniş söylemini yüceltir (Lakomy, 2019, s. 401). Bu tarz oyunlarda bireyin oyun esnasında eğlenirken aynı zamanda belirli bir dünya görüşüne dâhil olması hedeflenmektedir (Bogost, 2008, s. 54).

3.2. Sonradan Uyarlanan İçerikler

Diğer bir kategori, mevcut oyunların ideolojik müdahalelerle uyarlanmasıdır. Radikal içeriklerle sonradan uyarlanmış oyunlar radikalleşmeyi gündelik oyun deneyimi içerisine entegre etmenin bir yoludur. *Doom* adlı oyunda düşman karakterler siyahi ve Müslüman figürlerle değiştirilerek, oyuncuya “düşman” olarak kodlanan gruplara yönelik şiddet eylemleri gerçekleştirme görevleri verilmiştir. Benzer şekilde Neo-nazi çevrelerde uyarlanan *Doom* sürümlerinde oyuncudan camilere yönelik eylemler tasarlayabilme imkânı sunulmuştur. Diğer yandan *The Sims* adlı sosyal simülasyon oyununda yapılan uyarlamalar neticesinde belirli bir ideolojik düzenin yüceltildiği veya “ötekilerin” dışlandığı distopik bir kurgu söz konusudur. Bu kurguda Nazi temalı ev tasarımları veya ayrımcı yaşam tarzlarını ön plana çıkaran kullanıcı yapımı içerikler anlatılan duruma örnek olarak verilebilir. Oyunlara yönelik sonradan yapılan bu müdahaleler bireylerin oyundaki davranışları ile gerçek dünyadaki ideolojik pozisyonları arasında sembolik bağlar kurmasına yol açabilmektedir. Teorik açıdan bu durum Bandura’nın “ahlaki duyarsızlaşma” kavramı ile açıklanabilecek bir süreç neden olabilmektedir. Ahlaki duyarsızlaşma kavramı, bireyin normalde etik dışı olarak gördüğü davranışları çeşitli zihinsel mekanizmalarla meşrulaştırarak vicdani rahatsızlık duymadan gerçekleştirmesidir (Bandura, 2002, s. 110). Dijital oyunların tam bu noktada “çeşitli zihinsel mekanizmalarla meşrulaştırma” görevini üstlendiğini söylemek mümkündür.

3.3. Oyunla İlişkili Sosyal Platformlar

Dijital oyun kültürüne geniş perspektiften bakıldığında oyuncuların oluşturduğu farklı alt toplulukların olduğu görülmektedir. Benzer kültürel normlar etrafında toplanmış oyuncular aslında çok daha geniş bir dijital ekosistem içerisinde faaliyet göstermektedir (Baele vd., 2023). Nitekim “Radikalleşme Farkındalık Ağı” tarafından yapılan araştırmada video oyunlarının kullanıcıların sonrasında daha az denetlenen platformlara yönlendirildiği giriş noktası olabileceği vurgusu yapılmıştır (Lakhani ve Wiedlitzka, 2023, s. 15).

Söz konusu platformları oyunların canlı yayın siteleri (Twitch, DLive), oyun forumları (Discord, 4chan), video içerik platformları (YouTube), şeklinde sıralamak mümkündür. Bireylerin sosyal kimliklerinin pekiştirildiği bu ortamlarda radikal içerikler sıradan sohbetlere ve sembollere yedirilerek yeni katılan bireylerin farkında olmadan bu yeni atmosfere adapte olması sağlanabilmektedir. 2017 yılında ABD’de gerçekleşen “*Unite the Right*” yürüyüşü “Discord” üzerinden kapalı sunucular kurularak organize edilmiştir. “Discord” üzerinden yapılan yazışmalarda katılımcı listeleri ve saldırı planları yapılmıştır. Yine benzer şekilde 2016 yılında Münih’te gerçekleşen saldırıda saldırganın “Steam” platformu üzerinden aşırı sağ eğilimli kullanıcılarla iletişimde bulunduğu, “okul saldırıları” ile ilgili takıntılı biçimde içerik ürettiği ortaya çıkmıştır (Davey ve Ebner, 2017). Söz konusu olaylarda görüldüğü üzere Kowert vd. (2022)’ne göre, bu tür dijital topluluklar “kimlik füzyonu” yoluyla bireyleri daha yüksek ideolojik sadakate yöneltebilmektedir.

3.4. Kurgusal Temsiller Yoluyla Oyunlaştırma

Oyunlaştırma kavramı, normalde oyunlara özgü ödül, seviye, rozet ve sıralama gibi unsurların oyun-dışı alanlara uygulanmasıdır (Deterding vd., 2011). Bu yöntem, kullanıcıları ödüllendirerek bağlılık oluşturmak amacıyla pazarlama alanında yaygın biçimde kullanılmaktadır (Hunicke vd., 2004). Benzer biçimde, dijital platformlar da kullanıcı etkileşimini artırmak amacıyla oyunlaştırmayı algoritmalarına entegre etmektedir. Oyunlaştırmanın davranışsal etkisi oldukça yüksektir. Buradaki en genel amaç daha fazla gelir elde etmektir. Örneğin, *Pokemon GO* oyunu, kullanıcının daha fazla yürümesini şart koşarak daha yüksek seviye “Pokemon”larla ödüllendirir. Böylelikle fiziksel aktiviteyi oyunlaştırmış olur.

Radikal gruplar ise bu stratejileri kendi amaçları doğrultusunda kullanabilmektedir. DAES’in çocuklara yönelik geliştirdiği bazı uygulamalarda dil eğitimi ile radikal içerik harmanlanmıştır. Dijital platformlarda terör eylemleri rozet ve puan sistemleriyle yüceltilmiştir (Thorleifsson ve Düker, 2021). Benzer şekilde 2022 yılında ABD’nin Buffalo kentinde yaşanan silahlı saldırı, radikal dijital ekosistemlerin şiddeti nasıl yapılandırdığına dair çarpıcı bir örnektir. Bu olayın önemi, failin saldırısını “Twitch” üzerinden canlı yayınlaması ve eş zamanlı olarak saldırı akışını izleyen kullanıcıların yorum, emoji ve dijital tebriklerle etkileşimde bulunmasıdır. İzleyiciler saldırı sırasında bağış sisteminin aktive edilmesiyle dijital ödüller göndermiştir (Schlegel ve

Amarasingam, 2022). Bu etkileşim biçimi, saldırıyı yalnızca bir “canlı yayın” olmaktan çıkarıp izleyiciyle ortaklaşa oynanan bir oyun senaryosuna dönüştürmesi açısından önemlidir. Söz konusu durum, oyunlaştırmanın radikal bir eylemle nasıl iç içe geçtiğini açık biçimde göstermektedir.

3.5. Popüler Kültürde Yeni Nesil Propaganda

Dijital oyunlar popüler kültürde yeni nesil propaganda aracı olarak kullanılabilir. Oyuncuyu doğrudan karakterin bakış açısından oyuna dâhil eden dijital oyunlar popüler kültürün taşıyıcısı hâline gelmiştir. *Call of Duty*, *Halo*, *Counter-Strike*, *Valorant* ve *Fortnite* gibi oyunlar kendine özgü görsel stiller ve oynanış mekanikleriyle gündelik yaşamda sıkça referans verilen kültürel semboller hâline gelmiştir. Diğer bir ifadeyle bu oyunların görsel dili ve estetiği, dijital çağın ikonografisini şekillendiren temel unsurlar arasında yer almaktadır. Popüler kültürün bir parçası olarak dijital oyunlar özellikle gençler üzerinde güçlü bir ikna edici işleve sahiptir. Bu nedenle radikal gruplar oyun kültürünün sembollerini doğrudan propaganda içeriklerine entegre ederek etki alanlarını genişletmektedir. Örneğin DAES, *Grand Theft Auto V* oyununu propaganda üretebilecekleri şekilde uyarlamıştır (Dauber vd., 2019; Pérez-García ve Márquez, 2025). Benzer şekilde, *Arma 3* oyununda, geliştirilen uyarlamalarla DAES’e özgü temalar ön plana çıkarılmıştır (Mahmoud, 2022). Bu temalar sonrasında ideolojik aktarımlar için kullanılmıştır (Bhatt ve Mantua, 2022, s. 65). Bu yöntemin daha güncel bir yansıması, Singapur’da iki gencin, *Roblox* platformunda DAES yanlısı oyunlar ve içerikler oluşturmasıyla ortaya çıkmıştır (Singapore Ministry of Home Affairs [MHA], 2023). Sonuç olarak dijital oyunların popüler kültür üzerindeki gücünü kullanmak, radikal gruplar açısından şiddet temelli ideolojilerini yaymak ve yeni destekçiler kazanmak adına oldukça etkili bir araçtır.

3.6. Kara Para Aklama

Dijital oyun platformları üzerinden kara para aklama faaliyetlerine yönelik riskler giderek artmaktadır. Özellikle oyun içi ürünlerin kripto paralar karşılığında takas edilebilmesi radikal gruplar açısından düzenlemelerin zayıf olduğu kârlı bir alan yaratmaktadır. 2022’de *Roblox*, 2,2 milyar dolar gelir elde etmiştir. *Roblox* elde ettiği gelirin %24,5–29,6’sı, “Robux” para birimi üzerinden bireysel geliştiricilere aktarmıştır (Roblox, 2023a, 2023b). *Fortnite* ise 2021’de 5,8 milyar dolar gelir elde ederken, kullanıcıların nakit karşılığı

aldığı “ganimet kutusu” sistemleri kara para aklama şüpheleri doğurmuştur (Iqbal, 2023; Mistry, 2018). Bu sistemler video oyunlarında oyunculara rastgele sanal eşyalar kazanma şansı sunan oyun içi ödül sistemidir. Oyunlarda yer alan para birimleri gerçek paraya çevrilemese de kripto para birimlerine dönüştürülebilmektedir. Diğer yandan canlı yayınlarda izleyiciler bağış yöntemiyle yayıncıya sanal ürünler sunabilmektedir. Yine bu hediyelerin kripto para birimlerine dönüştürebilmesi farklı kazanç fırsatlarını beraberinde getirmektedir (Kelly, 2021).

Örnek olarak “DLive” platformu kripto paralarla işlem yapılabilen ve elde edilen kazançlardan komisyon alınmayan bir yayın platformudur. Kendini “dünyanın en büyük blok zinciri tabanlı yayın platformu” olarak pazarlayan platform, radikal gruplar tarafından kitle kazanmak ve gelir elde etmek amacıyla tercih edilmektedir (Keierleber, 2021). Kelly’e (2021, s. 1512) göre sanal dünyalara yönelik toplumsal aşinalığın artmasıyla birlikte, “FATF”, “FinCEN” ve benzeri uluslararası kuruluşların oyun içi para sistemlerinin doğurduğu finansal riskleri düzenlemeye başlaması beklenmektedir. Birleşmiş Milletler Terörle Mücadele Komitesi İcra Direktörlüğü desteğiyle kurulan “Terörizme Karşı Teknoloji” girişiminin aktardığına göre (TKT, 2022) bir DAES sempatisini koleksiyon amaçlı bir NFT yayınlarak satışa sunmuştur. Öte yandan bazı firmalar, oyunlaştırma unsurlarını NFT sistemleriyle birleştirerek avatar alım satımı yapılabilen oyunlar geliştirmekte ve bu sistemleri kripto para ile entegre etmektedir. Henüz bu uygulamaların radikal gruplar tarafından aktif biçimde kullanıldığına dair kesin veriler olmasa da gelecekte bu alanların sömürülme riski ciddi bir tehdit olarak değerlendirilmektedir.

4. Radikalleşme Modelleri

Radikalleşme, bireylerin veya grupların toplumsal normların dışına çıkarak, çoğunlukla şiddet içeren ideolojileri benimsemesi ve bu doğrultuda davranış geliştirme sürecidir (Arslan, 2024). Bu süreç bireyin bilişsel düzeyde aşırı fikirler yönelmesiyle başlayabileceği gibi zamanla eylemsel aşırılık biçimlerine de evrilebilir. Söz konusu dönüşüm, dijital çağın sunmuş olduğu teknolojik ortamlarda salt ideolojik düzlemin ötesine geçebilmektedir. Özellikle dijital oyunlar gibi yoğun etkileşimli medya formlarında kimliksel düzeylerde şekillenebilmektedir. Günümüzün dijital oyunları, kullanıcıların içerikleri içselleştirerek yeniden üretmesine imkân tanımaktadır. Kullanıcıları aktif öz-

nelere dönüştürebilen oyun kurguları, popüler kültür araçları ile radikalleşme süreçleri arasındaki mesafeyi kısaltmaktadır. Bu bağlamda radikalleşme süreçleri farklı dünya görüşlerine karşı düşmanlık besleme süreci olarak da ele alınmalıdır (Arslan, 2025).

Bu kuramsal zemin üzerinde, dijital oyunların sunduğu kültürel deneyimlerin bireylerin, radikalleşme eğilimlerini nasıl şekillendirdiği sorusu öne çıkar. Radikalleşmenin aidiyet temelli bir özdeşleşme süreci olarak ele alınması, dijital oyunların bu sürece olan etkisinin anlaşılmasına imkân tanır. Oyunlarda yer alan kural, ödül ve ceza sistemleri farklı sosyal aidiyet biçimlerini inşa eder. Bu noktadaki her yeni deneyim bireyleri belirli normlara, düşman imgelerine ve kahramanlık anlatılarına yönlendirir. Bu bağlamda, radikalleşme, popüler kültür aracılığıyla gündelikleştirilen ve çoğu zaman fark edilmeyen bir güvenlik sorunu olarak kendisini gösterir.

Radikalleşme süreçleri teorik modeller aracılığıyla incelenmiştir. Her model kendi içerisinde bireysel psikoloji, toplumsal dışlanma, grup dinamikleri ve ideolojik etkileşim gibi farklı boyutlara odaklanmıştır. Silber vd. (2007), radikalleşmeyi incelerken dört aşamadan bahsetmiştir. Bu aşamaları ön radikalleşme, kimlik inşası, ideolojik etkileşim ve cihat anlayışını içselleştirme şeklinde sıralamak mümkündür. Ancak geliştirmiş olduğu modelde özellikle Müslüman gençlerin şiddet yanlısı hareketlere eğilimi izlenmiştir. Model, polis merkezli izleme mantığını esas aldığından çevrim içi kimlik çeşitliliği ile anonim oyun ortamlarının değişken yapısına uygun değildir. Wiktorowicz (2005) ise “bilişsel açılım modeli” ile bireylerin deneyimlediği dışlanma hissi sebebiyle ideolojik etkilere karşı savunmasız hâle geldiğini belirtmiştir. Söz konusu savunmasızlık durumunun, bireyin radikal grupların fikirlerini kabul etmesine yol açtığını ifade etmiştir. Modelin bireysel anlam arayışı merkezli olduğu söylemek mümkündür. Borum ise radikalleşmeyi açıklarken “düşmanlaştırma” kavramına dikkat çeker. Buna göre birey şiddeti rasyonelleştirirken bir düşmana ihtiyaç duyar. Öncesinde almış olduğu ideolojik tavır öfke duygusunun lokomotifliğinde eylem kararına dönüşür (Borum, 2003). Ancak dijital oyun ortamlarında ideoloji unsuru her zaman “düşmanlaştırma” üzerinden iletilmez. Kimi zaman eğlence duygusuyla bezemiş etkileşim dili kullanıldığından oyun kültüründeki radikalleşme süreçlerini açıklamada zayıf kalmaktadır.

Kruglanski vd.'nin (2014) ortaya koyduğu “anlam arayışı” teorisine göre radikalleşmenin merkezinde bireylerin anlam, aidiyet ve statü ihtiyaçları yatmaktadır. Bireyin şiddeti meşru olarak görmeye başlaması, radikal grupların söz konusu ihtiyaçları karşılamasıyla mümkün hâle gelebilmektedir. Diğer bir ifadeyle radikalleşme bu yönüyle motivasyonel bir dengesizlik süreci olarak ele alınır (Kruglanski vd., 2014). Son olarak Moghaddam (2005), radikalleşme sürecini bireyin adaletsizlik hissine kapılmasından başlatıp aşamalı olarak terör eylemlerine başvurduğu “merdiven modeli” ile açıklar. Birey her basamakta daha fazla radikalleşerek sonunda şiddeti meşru gören konuma erişir (Moghaddam, 2005, s. 161). Model, genel anlamda her basamaktaki karar alma süreçlerine psikolojik perspektiften yaklaşarak içsel motivasyonu öne çıkarır. Ancak dijital mecralardaki radikalleşme biçimleri bireyin aşağıdan yukarıya doğrusal bir geçişle ilerlediği süreçler değildir. Aksine, çoğu zaman aşama atlayarak, geri dönerek veya paralel düzlemlere geçerek deneyimlediği süreçlerdir. Bu nedenle dijital oyunlardaki radikalleşme süreçlerini kavramsallaştırmada, daha esnek bir model olan McCauley ve Moskalkenko’ya ait “İkili Piramit Modeli” tercih edilmiştir.

4.1. İkili Piramit Modeli ve Dijital Oyunlar

Radikalleşme süreçlerine yönelik geliştirilen modellerde genellikle şiddet temasının ön plana çıktığı görülmektedir. McCauley ve Moskalkenko (2020) ise geliştirmiş olduğu “İkili Piramit Modeli”nde radikalleşme sürecinin birbirleriyle etkileşimli ancak iki ayrı düzlemde ilerlediğini öne sürmüştür. “İkili Piramit Modeli” olarak adlandırdıkları yaklaşıma göre “bilişsel radikalleşme” ve “davranışsal radikalleşme” birbirlerinden bazı noktalarda ayrılmaktadır. Bu ayrımın sebebi şiddet yanlısı fikirlerle şiddet eylemi arasındaki farktan kaynaklanmaktadır. Şiddet yanlısı fikirde birey şiddetin bir araç olarak kullanılmasını meşru görse de bu düşünceler henüz fiziksel ya da örgütsel eylem aşamasına geçmemiştir. Birey bu anlamda toplumsal düzen açısından bir tehdit değil, risk taşımaktadır. Çünkü ortada hukuki düzeyde işlenmiş bir suç bulunmamaktadır. Şiddet yanlısı eylemde ise bireyin şiddeti meşru görmesinin ötesinde, artık fiilen uygulama aşamasına geçmesi durumu mevcuttur. Terör eylemlerinden örgüt üyeliğine katılıma kadar geniş yelpazede atılabilecek somut adımlar, cezai yaptırımın konusunu oluşturur. Bu nedenle önleyici müdahale gerektirir.

Modeli diğerlerinden farkı “merdiven modeli” olarak tasarlanmamış olmasıdır. Merdiven tipi modellerde bireyin radikalleşme sürecinde sıralı aşamalardan geçmesi öngörülür. Her bir aşama radikalleşme sürecine yönelik geliştirilen daha güçlü duygusal bağ işaret eder. Başka bir ifadeyle merdiven tipi modellerde radikalleşme süreci doğrusal olarak ilerler. Herhangi bir basamağı atlayarak diğer basamağa geçmek mümkün değildir. “İkili Piramit Modeli”nde ise bireylerin bahsedilen seviyeleri sırasıyla aşması durumu yer almamaktadır. Herhangi bir düzeye doğrudan geçiş yapılabilmektedir. Örneğin, uzun süre tepkisiz kalan bir birey, yaşadığı bir travma sebebiyle doğrudan en üst seviyeye sıçrayabilir. Model, bu esnekliğiyle özellikle dijital çağda bireylerin hızlı ideolojik değişimlerini anlamlandırmak açısından önem arz etmektedir (McCauley ve Moskalkenko, 2020, s. 86).

Seviye	Tanım	Özellikler
Kayıtsız Bireyler	Toplumsal ve siyasal olaylara karşı ilgisiz bireyler.	- Sisteme dair adaletsizlik algısı yok, - Pasif, genelde tepkisiz tutum.
Eleştirel Farkındalığa Sahip Bireyler	Sisteme yönelik eleştirel bakış geliştiren ancak radikal ideolojiye yönelmeyen bireyler.	- Mevcut düzene dair rahatsızlık duyuyor, - Radikal ideolojilere katılım göstermiyor, - Düşünsel sorgulama aşamasında.
Sempatizanlar	Radikal ideolojilere sempati duyan ama henüz eyleme geçmeyen bireyler.	- Şiddeti meşru görebilir, - Radikal davaları haklı bulur, - Henüz faaliyete geçmemiştir.
Ahlaki Zorunluluk Hissedenler	Şiddeti ahlaki bir görev olarak gören bireyler.	- Şiddeti sadece araç değil, etik bir zorunluluk olarak görür, - Radikal ideolojiyi kişisel sorumluluk düzeyinde benimser,

Tablo 2. Bilişsel Radikalleşme Tablosu

Bilişsel düzeyde gerçekleşen radikalleşme, bir bireyin zaman içerisinde toplumsal, siyasal veya kültürel sistemlere yönelik sahip olduğu düşüncelerinde yaşadığı farklılaşmaya vurgu yapar. İnanç, kimlik ve dünya görüşü düzeyinde meydana gelen bu farklılaşma dışlayıcı bir aidiyet duygusunun üretilmesine neden olabilir. Dışlayıcı aidiyet duygusunun ortaya çıkması “biz”

ve “öteki” tanımlamasının sınırlarını sertleştirir. Bu noktada “biz” kimliği yüceltilirken, “öteki”ler ise dışlayıcı anlayışa teslim edilir. En nihayetinde ise sistemin meşruiyetini sorgulanmaya başlanır. Sorgulama sürecinin neticesinde birey, bilişsel anlamda alternatif gerçeklik arayışına girerek bir boşluk yaşayabilir (McCauley ve Moskalenko, 2020, s. 86). Radikal anlatılar tam olarak bu boşluğu doldurarak bireye aidiyet hissi geliştirebileceği yeni bir alan yaratır. Yaratılan bu alan mutlak doğrular ve net düşman imgeleri ile inşa edilir. Öncesinde karmaşık dünyayı anlamlandırma noktasında boşluk hissine kapılmış birey, bu alandaki basitleştirilmiş ideolojik kalıplara kolayca sarılabilmektedir.

Bilişsel radikalleşmede bireylerin kendi düşünce dünyalarında radikalleşmeye yönelmeleri dört farklı seviye üzerinden ifade edilmiştir. Modelde, toplumsal ya da siyasal olaylara karşı kayıtsız kalanlar en alt seviyede konumlandırılmıştır. Bu seviyedeki kişiler genelde pasif tutum sergileyerek herhangi bir radikal ideolojiye yakınlık göstermezler. İçinde bulundukları sisteme yönelik adaletsizliğe uğramış hissine sahip değillerdir. En altta yer alan bu geniş tabanın üzerinde sisteme yönelik eleştirel bakış açısına sahip olanlar bulunur. Bu gruptakiler eleştirileri olsa bile herhangi bir radikal ideolojiye dâhil olmayan bireylerden oluşan bir gruptur. Mevcut düzenin yanlışlıklarına dair farkındalık geliştirseler de henüz bu rahatsızlıklarını radikal bir fikir veya örgüt aracılığıyla ifade etme noktasına gelmemişlerdir (McCauley ve Moskalenko, 2020, s. 84).

Piramidin bir üst katmanında, radikal ideolojiye dair sempati besleyen ancak henüz eyleme geçmeyen bireyler yer alır. Bu grup, radikal bir ideolojinin fikirlerini anlamlı bulmakla beraber kimi zaman şiddeti meşru bir araç olarak da görebilmektedir. Modelde sempatizan olarak tanımlanan bu grubun mensupları, savundukları davanın haklılığına inançları tamdır. Hatta sahip oldukları inancın şiddet yoluyla savunulması gerektiğini düşünebilirler. Burada önemli olan nokta henüz bu düşüncelerini davranışsal bir faaliyete dönüştürmemiş olmalarıdır. En üst seviyede yer alanlar ise, artık şiddeti kabul etmekle kalmayıp, onun ahlaki bir zorunluluk olduğuna inanlar yer almaktadır. Bu gruptakiler açısından ise şiddet, araçsal niteliğinin ötesinde, “ahlaki bir görev” olarak kavramsallaşmıştır. Bu noktada kişi, ideolojik aidiyetini kişisel bir etik yükümlülük seviyesine taşır (McCauley ve Moskalenko, 2020, ss. 84-85).

Seviye	Tanım
1. Seviye	Genel oyun oynayan bireyler.
2. Seviye	Radikal içeriklere ilgi duyanlar.
3. Seviye	Şiddeti ahlaki veya ideolojik gerekçelerle meşrulaştıranlar.
4. Seviye	Radikal görüşlerin savunulmasında ahlaki yükümlülük hissedenler ve aktif şekilde savunanlar.

Tablo 3. Oyun Temelli Bilişsel Radikalleşme Tablosu

Dijital oyunların bünyesinde barındırdığı kullanıcı profilleri, radikalleşme sürecinin bilişsel düzeylerinde farklı eğilimler gösterebilmektedir. Bu bağlamda her birey, oyunla kurduğu ilişki türüne ve ideolojik içeriklere verdiği tepkiye göre farklı seviyelere yerleşebilir. 1. seviyede yer alan oyuncuların genel özelliği herhangi bir ideolojik içerikle etkileşime girmemiş olmasıdır. Diğer bir ifadeyle kullanıcıların oyun deneyimini yalnızca eğlence amacı etrafında şekillendirir. Örneğin *Minecraft* gibi geniş kitlelere hitap eden oyunlarda, yalnızca sosyal etkileşim ve yaratıcılık motivasyonu ile oynayan bireyler bu gruba dâhildir. Bu kullanıcılar için radikalleşmeye dair bir belirti söz konusu değildir (Schlegel ve Kowert, 2024, s. 18). 2. seviyede yer alan kullanıcılarda radikal içeriklere ilgi duyulması söz konusudur. Bu seviyedeki bireyler radikal eylemlere doğrudan katılmazlar. Ancak oyun platformlarında yer alan radikal içeriklere merak duyarlar. Örneğin, *Hearts of Iron IV* oyunu, Kullanıcıların kayıt olmadan anonim şekilde içerik paylaşabildiği ve bu anlamda denetimi zor olan “4chan” ve “Discord” gibi platformlarda oldukça revaçtadır. Oyunun bu platformlardaki popülerliği, oyuna ilgi duyan bireylerin radikal anlatılarla ilk temasına olanak sağlamaktadır. Bu aşama, radikalleşme sürecinde bir bilişsel açıklık evresi olarak önemlidir (Schlegel ve Kowert, 2024, s. 45).

3. Seviyedeki kullanıcılar açısından durum daha da farklılaşmaktadır. Bu noktada artık şiddetin ahlaki veya ideolojik gerekçelerle meşrulaştırılması evresine geçilmiştir. Bu seviyede oyun kurgusuna dâhil olan şiddet içerikleri kullanıcılar tarafından bir eğlence unsuru olmanın ötesindedir. Başka bir ifadeyle şiddet senaryolarına yönelik bir zihinsel kabulün varlığından bahsetmek mümkündür. Örneğin, *Arma 3* oyununda oluşturulan “*Dawn of ISIS*” gibi modlar, kullanıcıların şiddet temelli senaryoları aktif biçimde deneyimlemesini sağlar. Bu mod çoğunlukla taktiksel savaş simülasyonlarına

uyarlanarak kullanıcıların hizmetine sunulur. Modun içerik özelliklerine bakıldığında oyunculara DAEŞ militanı rollerinin verilerek belirlenen hedeflere saldırı, rehin alma ve propaganda videosu üretme gibi görevlerin dağıtıldığı görülmektedir. Arka planda ise DAEŞ bayrakları, marşlar ve gerçek saldırı görüntülerinden türetilen seslerin simgesel olarak sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Bu durum, şiddetin zihinsel düzeyde kabulünü ve ideolojik meşrulaştırılmasını kolaylaştırmaktadır (Schlegel ve Kowert, 2024, s. 34).

4. Seviyede ise oyuncular radikal ideolojileri savunma konusunda aktif roller üstlenmeye başlar. İdeolojilerin oyun ortamında aktif olarak yayılması, bireyin pasif izleyici konumundan sıyrılarak aktif olarak radikal söylemin taşıyıcısı konumuna geçtiğinin göstergesidir. *Roblox* ve *Minecraft* oyunları kullanıcılara kendi dünyalarını, etkileşimli senaryolar üzerinden inşa edebilme imkânı tanımaktadır. Oyunlarda yer alan gaz odaları, dikenli tellerle çevrilmiş toplama kampları, Nazi üniformalı karakterler gibi detaylar tarihsel şiddetin parodileştirilerek estetize edilmesine yol açmaktadır. Oyunlarda yöneticilere kamp gardiyanı rolü verilirken diğer oyunculara tutsak rolü verilmesi bu tür anlatıların doğrudan ve kasıtlı olarak oyuna entegre edildiğini göstermektedir (Schlegel ve Kowert, 2024, s. 34). Bu seviyedeki bireyler açısından oyunlar bir araç niteliğindedir. Oyunlar örgütsel hedefler doğrultusunda kullanılır hâle gelmiştir. Kısacası 4. seviyedeki kullanıcılar artık içerikten etkilenmenin ötesinde, onu planlı bir biçimde yayma ve örgütsel amaçlarla kullanma sürecine girmiştir (Schlegel, 2020; Lakhani, 2022).

Seviye	Tanım	Özellikler
Hareketsiz Bireyler	Herhangi bir ideolojik faaliyet göstermezler.	Hiçbir eyleme katılmazlar, izleyici konumdadırlar.
Aktivistler	Eylemleri yasal sınırlar içerisindedir.	Protesto, kampanya, toplantı gibi barışçıl eylemlere katılırlar.
Radikal Eylemci	Sistem karşıtı eylemlere aktif katılım vardır. Ancak şiddet sivillere yönelik değildir.	Mevcut düzeni değiştirmeyi amaçlar. Şiddet meşrulaştırılmıştır.
Terörist	İdeolojik hedefleri doğrultusunda terör eylemi gerçekleştirenlerdir.	Şiddetin kapsamı sivilleri içine almış durumdadır. Fiziksel güç kullanımı mevcuttur.

Tablo 4. Davranışsal Radikalleşme Tablosu

Davranışsal radikalleşme ise bireyin kendi düşünce dünyasında radikal düşünceleri benimsemesinin ardından eyleme geçmesini ifade eder. Burada eyleme geçilmesi konusu, sadece silahlı saldırıların içermemesidir. Lojistik destek sağlama, propagandaya süreçlerine aktif katılım veya çevrim içi örgütlenme gibi faaliyetler de eylemsel aşamayı temsil etmektedir. Modele göre bilişsel radikalleşme ve davranışsal radikalleşme süreçleri farklı boyutlarda ilerleyebilir. Diğer bir ifadeyle bireyin bilişsel düzeyde son derece radikal düşünceleri benimsemesi şiddet eylemine kesin bir şekilde katılacağı anlamına gelmeyebilir. Bununla beraber ideolojik olarak herhangi bir aidiyet düşüncesi olmayan bir birey, popüler kültürdeki “şiddetin çekiciliği” sebebiyle radikal bir eylemi taklit edebilir. Özellikle dijital oyunlar, kurgusal açıdan saldırıları cazip hâle getirebilmektedir (Schlegel ve Kowert, 2024, s. 48).

Modelden yola çıkarak oyun temelli davranışsal radikalleşmenin aşamalarını şu şekilde tablolaştırmak mümkündür:

Seviye	Tanım
1. Seviye	Genel oyun oynayan bireyler.
2. Seviye	Radikal içeriklere ilgi duyanlar.
3. Seviye	Şiddeti ahlaki veya ideolojik gerekçelerle meşrulaştıranlar.
4. Seviye	Radikal görüşlerin savunulmasında ahlaki yükümlülük hissedenler ve aktif şekilde savunanlar.

Tablo 5. Oyun Temelli Davranışsal Radikalleşme Tablosu

Tabloya göre bireyin davranışsal dönüşümü her seviyede farklı şekilde gerçekleşir. 1. seviye genel olarak bireyin “Twitch”, “Discord” veya “Steam” gibi platformlarda radikal grupların yayınlarını veya paylaşımlarını “sessizce” takip ettiği seviyedir. Burada bireyin doğrudan içerik üretmesi söz konusu değilken radikal söylemlere maruz kaldığını ve grup üyeleriyle etkileşim kurduğunu ifade etmek mümkündür. Bu kanallarda paylaşılan içeriklerin beğenilmesi, sohbet odalarında vakit geçirilmesi bile zaman içerisinde topluluğa yönelik aidiyet hissinin geliştirilmesine neden olabilmektedir. Kısacası bu seviyeyi bireyin davranışsal açıdan gözlemci konumunda bulunduğu, ancak bilişsel düzeyde radikal gruplarla etkileşime geçtiği seviye olarak tanımlamak teorik olarak doğru olacaktır. 2. seviyede kullanıcı artık yavaş yavaş içerik üretmeye ve mod geliştirmeye başlar. Kullanıcıların mevcut bir oy-

nu ideolojik anlatılar etrafında yeniden kurgulamaya başlaması bu aşamaya örnek olarak gösterilebilir. Örneğin, *Minecraft* veya *Arma 3* için geliştirilen aşırı sağcı simgeler içeren bir mod, oyuncuya geleneksel oyun mekaniğini ideolojik propaganda ile harmanlama imkânı sunar. Bir mod yapımcısının, oyuncularını DAEŞ sembolleriyle donatılmış karakterler veya ırkçı sloganlar taşıyan haritalarla karşılaştırması mümkündür. Dahası bu haritalarda şiddeti meşrulaştıran içerikler oluşturması da mümkündür. Özetle 2. seviye, bireyin pasif izleyiciden aktif içerik üreticisine dönüşmeye başladığı kritik bir eşiği temsil eder.

3. seviye, kullanıcının üretime geçtiği aşamadır. Bu noktada birey, kendisinin tasarladığı veya dışarıdan edindiği radikal içerikleri sistematik biçimde dolaşıma sokar. Bunu yaparken “Discord” ve “Twitch”ten faydalanır. Bu platformlarda propaganda sunucuları kurarak ideolojik mesajların yer aldığı yayınlara verebilir. Video platformlarında radikal anlatıları çoğaltabilir. Örneğin, bir kullanıcı “radikal tarih anlatıları” içeren *Minecraft* haritalarını YouTube’a yükleyip canlı sohbet üzerinden bu içeriklerin yayılmasını teşvik edebilir (Amarasingam ve Kelley, 2024, s. 112). Burada artık kullanıcının oyun oynamanın ötesine geçerek radikal gruplar için dijital bir iletişim kanalı hâline geldiğini söylemek mümkündür.

4.seviye kullanıcıların oyun veya yayın platformları aracılığıyla radikal gruplara doğrudan finansal katkıda bulunduğu seviyedir. Söz konusu finansal katkılar bağış yoluyla elde edilmektedir. Örneğin, terör örgütleri “DLive” veya “Twitch”teki bir yayıncının kanalına aktarılan bağışlar vasıtasıyla gelir elde edebilmektedir. Konuyla ilgili olarak 2021 yılında Europol tarafından “İnternet Tabanlı Organize Suç Tehdit Değerlendirmesi” raporu yayınlanmıştır. Raporda radikal gruplar ve terör örgütlerinin, dijital oyun platformları da dâhil olmak üzere çeşitli çevrim içi ortamlarda kripto para transferleri aracılığıyla finansal destek sağladığı belirtilmiştir. Ayrıca terörizmin finansmanının zamanla kripto para sistemlerine kaydığı vurgulanarak bu durumun özellikle genç kullanıcı tabanına sahip dijital ağlarda takibi zorlaştırdığı ifade edilmiştir (Europol, 2021). Konuyla ilgili bir diğer çalışma OECD’nin 2024 yılında yayımladığı “Çevrim İçi Terörizm ve Şiddet İçeren Aşırı İçeriklere İlişkin Şeffaflık” başlıklı raporudur. Bu raporda ise terörist ve aşırı grupların çevrim içi platformlarda oluşturduğu içeriklerin hem propaganda yaymak hem de maddi kaynak toplamak amacıyla stratejik biçimde kurgu-

landığı ortaya koyulmuştur. Özellikle bağış sistemleri ve oyun içi ekonomik ağların radikalleşme süreçlerine entegre edildiği belirtilmiştir (OECD, 2024). Ek olarak, Tech Transparency Project'in 2023 yılında hazırladığı "Nefretten Kâr Sağlamak: Platformların Reklam Yerleştirme Sorunu" başlıklı çalışmasında, YouTube, Facebook ve benzeri büyük platformlarda nefret söylemi içeren içeriklerin reklam algoritmaları sayesinde gelir üretmeye devam ettiği tespit edilmiştir. Özellikle radikal içeriklerin reklamlarla desteklenmesi, bu grupların dijital varlıklarını finanse etmelerinde önemli bir kaynak oluşturmaktadır (Tech Transparency Project, 2023).

Radikalleşmeye süreçleri sadece ideoloji tabanlı açıklamalara bırakılamayacak kadar farklı boyutlara sahiptir. Bu modele göre davranışsal tetikleyiciler en az ideoloji kadar önemli bir yer tutmaktadır. Nitekim 2019 yılında Yeni Zelanda'nın Christchurch kentindeki iki camiye yönelik bir saldırı gerçekleştirilmiştir. 51 kişinin hayatını kaybettiği terör saldırısında, saldırıyı gerçekleştiren Avustralya vatandaşı Brenton Tarrant, kendisini göçe karşı olan "beyaz milliyetçi" bir kişi olarak tanımlayarak, saldırı öncesinde 74 sayfalık bir manifesto yayımlamıştır. Saldırıda dikkat çeken husus, saldırganın eylemi birinci şahıs kamerasıyla "Facebook Live" üzerinden canlı olarak yayınlaması olmuştur. Başka bir ifadeyle bu olay, dijital çağda bir terör saldırısının "içerik üretimi ve yayılımı" mantığıyla nasıl birleştiğini gözler önüne sermiştir. Küresel dijital dikkat ekonomisinde sembolik bir iz bırakmayı amaçlayan saldırı tıpkı bir "First-Person Shooter" (birinci şahıs nişancı) oyunları gibi kurgulanmıştır. *Call of Duty*, *Counter-Strike*, *Battlefield*, *Doom* gibi bu tarz oyunlarda kamera açısı, oyuncunun doğrudan karakterin gözünden görmesini sağlayacak şekilde ayarlıdır. Söz konusu saldırıda da saldırgan, kamerayı kafa hizasına yerleştirerek birinci şahıs bakış açısının oluşmasını sağlamıştır. Ayrıca silahın üzerindeki yazılı mesajlar, oyun içi grafiklere benzer şekilde görselleştirilmiştir (BBC News, 2019). Tüm bu detaylar saldırının radikal bir şiddet eyleminin yanında "oyun performansı" olarak kurgulandığını göstermektedir.

Benzer bir olay Haziran 2024'te Eskişehir'de yaşanmıştır. Olayda 18 yaşındaki saldırgan elinde balta ve bıçakla sokağa çıkarak 5 kişiyi yaralamıştır. Saldırı anlarını ise kaskına yerleştirdiği kamera ile Facebook üzerinden canlı yayınlayan saldırgan, *Call of Duty* oyunundaki gibi Nazilere özgü "Kara Güneş" sembolü taşıyan bir hücum yeleği giymiştir (A Haber, 2024). Kask,

maske ve taktik yelek ile donanmış şekilde kamusal alana çıkan saldırganın, kendisini bir oyun karakteri gibi canlandırdığı anlaşılmaktadır. Saldırı öncesinde yayınladığı bildiride insanları sevmediğini ve onlarla hiçbir bağ kurmadığını açıklamıştır. Eskişehir Valiliğinden yapılan açıklamaya göre ise saldırganın herhangi bir adli sicil kaydı bulunmamaktadır (A Haber, 2024). Bu durum, saldırının organize bir suç geçmişinden değil, bireysel düzeyde radikalleşmiş ve dijital sembollerle motive olmuş bir eylem biçimi olduğunu göstermektedir. McCauley ve Moskalenko'nun (2020) modeline göre bu olay, bireyin artık radikal fikirleri onaylamakla kalmayıp, bu fikirleri ahlaki bir görev gibi görerek davranışsal düzeyde hayata geçirdiği "terörist düzeye" karşılık gelmektedir. Sonuç olarak bu olay, dijital oyunların görsel estetiği ve kullanıcı deneyimlerinin, bireylerin gerçek hayattaki şiddet kurgularını nasıl etkileyebileceğini ortaya koyan önemli bir vaka niteliği taşımaktadır. Saldırının eylemini bir dijital oyun performansı gibi sunarak kıyafet seçimi, silah tercihi ve yayın stratejisi gibi unsurlar üzerinden şiddeti "oyunlaştırması", dijital çağın güvenlik dinamiklerine yeni bir boyut eklemiştir.

Dijital oyun süreçlerini analiz etme noktasında önemli bir çerçeve sunan McCauley ve Moskalenko'nun (2020) İkili Piramit Modeli, bireylerin şiddet yanlısı fikirleri benimsemesi ile bu fikirleri eyleme dökmesi arasındaki farkları detaylı biçimde ortaya koymuştur. Kullanıcıların bilişsel düzeyde radikal anlatılarla temas etmesine zemin hazırlayan dijital oyunlar, aynı zamanda davranışsal düzeyde de bazı etkilere sahiptir. Söz konusu etkiler özellikle içerik üretimi, propaganda yayılımı ve finansal destek gibi eylemsel pratiklere geçişin altyapısını hazırlama noktasında kendisini göstermektedir. Modelin sunduğu yatay ve geçişken yapı, radikalleşme basamaklarında ani yükselmeleri anlamlandırmak için elverişlidir. Oyun platformlarının sağladığı anonimlik, içerik üretim özgürlüğü ve sosyoekonomik etkileşim imkânları, kullanıcıları bilişsel piramidin alt basamaklarından üst düzey davranışsal aşamalara hızla taşıyabilmektedir. Bu bağlamda, dijital oyunlar bilişsel ve davranışsal radikalleşmeyi besleyen çok düzlemli bir ortam olarak yeniden düşünülmelidir.

5. Bulguların Değerlendirilmesi

Popüler kültürün güçlü taşıyıcıları arasında yer alan dijital oyunlar, bireylerin toplumsal ve ideolojik konumlanışlarında etkili olan kültürel mecralara dönüşmüştür. Çalışmada oyuncuların tehdit algılarının şekillenmesinde ve

güvenlik algılarının kolektif düzeyde yeniden inşa edilmesinde dijital oyunların önemli bir potansiyele sahip olduğu görülmüştür. Bu bağlamda, dijital oyunların bireylerin kimlik gelişiminde aktif rol oynayarak, radikal kimlik inşasına bir sosyal deneyim alanı olarak kendisini sunduğu ifade edilebilir. Kullanıcıların oyun içi senaryolarda belirli değer sistemlerine, düşman imgelerine ve kahramanlık mitlerine maruz bırakıldığı görülmektedir. Bu unsurların, bireylerin düşünsel ve duygusal tepkilerini şekillendirdiği açıktır. Özellikle çok oyunculu olarak tasarlanan çevrim içi oyunların barındırdığı etkileşimli platformlar, kullanıcıların grup normlarıyla özdeşleşmesini kolaylaştırmaktadır. Çünkü söz konusu platformların etkileşimli yapısı, grup dinamiklerini pekiştirerek daha güçlü hâle getirmektedir. Diğer bir ifadeyle, bu özdeşleşme süreci bir zaman sonra aidiyet, dışlama ve tehdit üretimi gibi kimliksel mekanizmalarla daha da pekiştirildiğinden bireylerin grup içindeki yerlerini güçlendirmektedir. Çalışmada değinilen “kimlik füzyonu” kuramı ile bu aidiyet biçimlerinin radikal bir söyleme evrilebileceği açıklanmıştır. Söz konusu evrilmeden kasıt, belli bir zaman sonra daha uç noktadaki inanç ve ideolojilere doğru yönelme eğilimidir. Ayrıca bireyin benliğinin grup kimliği ile birleşmesi durumunda, grup adına hareket etmenin oyuncu açısından ahlaki bir görev hâline gelebileceği vurgulanmıştır.

Dijital oyun platformları bireysel radikalleşmeyle beraber aynı zamanda kolektif ideolojik yapılar inşa etmeyi de mümkün kılmıştır. Bu noktada özellikle çevrim içi oyunlardaki etkileşimin canlı olarak mümkün olması bu duruma teknik açıdan imkân tanıyabilmektedir. Oyun platformlarında oluşturulan “klanlar”, “gruplar” ve “topluluklar”, üyeleri arasında güçlü bir aidiyet bağı oluşturmak suretiyle, dışlayıcı kimlik inşasına hizmet edebilmektedir. Çünkü bireylerin ortak değerler ve ideolojiler etrafında birleşmesi kendilerini daha güçlü hissetmelerini sağlamaktadır. Bu tür toplulukların bazıları doğrudan şiddet yanlısı ideolojilere açık biçimde referans verirken, bazıları örtük anlatılar üzerinden kültürel kutuplaşmayı körüklemektedir. Kolektif güvenlik algısı söz konusu gruplarda “biz” kimliğinin vurgusu üzerinden üretilmektedir. Bu durumun ise bireylerin grup lehine radikal davranışlarda bulunmasını meşrulaştıran bir zemin oluşturabildiği görülmüştür. Nitekim grup üyeleri, ortak aidiyet duygusu ile ötekileştirilen tarafa yönelik daha kutuplaşmış bir tavır takınmaya yatkın hâle gelebilmektedir. Ek olarak dijital oyunların finansal açıdan bir köprü görevi görerek radikal gruplara gelir aktarılmasında kullanılması dikkate değerdir. Bu noktada kripto para sistemleri ve canlı

yayın bağışları gibi araçlarla finansal destek ağları oluşturulabilmektedir. Bu durum, radikal örgütlerin finansman faaliyetlerini gizli biçimde yürütmesine imkân vermektedir. Önümüzdeki süreçte oyunlaştırılmış yapay evrenlerin kullanımının, terörizmin finansmanında yeni bir güvenlik açığını da beraberinde getirmesi kaçınılmaz görünmektedir.

Radikal grupların dijital oyunları sistematik biçimde araçsallaştırdığı yönündeki tartışmalar, RAN ve EGRN gibi kurumların sunduğu tipolojiler üzerinden ortaya konulmuştur. Söz konusu tartışmalar dijital oyunların örgütsel propaganda açısından stratejik bir alan olarak kullanıldığını göstermektedir. Çalışmada yer alan örnekler, ideolojik yayılımdan finansal kaynak yaratımına kadar genişleyen çok katmanlı bir istismarı gözler önüne sermektedir. Radikal ideolojilerin oyunlaştırma stratejileri, dijital oyun kültürünü güvenlik çalışmalarıyla doğrudan ilişkilendirilebilir bir hâle getirmiştir. Nitekim dijital oyunlar, radikal ideolojilerle temas eden bireylerde, bilişsel ve davranışsal düzeyde dönüşüm geçirebildiği hibrit bir alan sunabilmektedir. Genellikle oyun içerisinde yer alan görev dağılımlarında ve grup sohbetlerinde şekillenen bu süreç, kullanıcıların eylem pratiklerinde ciddi kırılmalar yaratabilmektedir.

6. Sonuç

Günümüzde dijital oyunlar, özellikle genç kuşakların yoğun vakit geçirdiği alanlardan birisidir. Bu alanın radikal gruplar tarafından nasıl istismar edilebileceği yeterince tartışılmamaktadır. Çalışmanın yapılma gerekçesi hem literatürdeki bu boşluğu doldurmak hem de toplumsal açıdan giderek büyüyen bir güvenlik riskine dikkat çekmektir. Kuramsal açıdan bakıldığında çalışma, radikalleşmenin doğrusal modellerle açıklanamayacak kadar karmaşık ve geçişken olduğunu göstermiştir. McCauley ve Moskalenko'nun İkili Piramit Modeli bireylerin radikalleşmeyi hem bilişsel hem de davranışsal düzeylerde deneyimleyebileceğini ortaya koymaktadır. Ayrıca söz konusu bu deneyimleme aynı anda olabilmektedir. Çalışmanın toplumsal açıdan sonuçlarına bakıldığında, konunun güvenlik politikaları açısından ihmal edilemeyecek bir risk alanı oluşturduğu görülmektedir. Oyun platformları ideolojik aktarım ve finansman sağlama açısından da kullanılabilir. Bu durum politika yapımcılar ve aileler için yeni sorumluluk alanlarını işaret etmektedir.

Bulgulardan yola çıkarak dijital oyunların en genel anlamda radikal kimlik inşasında işlevsel bir rol üstlendiği ifade edilebilir. Bu doğrultuda oyuncu-

ların tehdit ve güvenlik algılarının, oyunlar vasıtasıyla şekillendirilebildiği görülmektedir. Oyuncuların algılarının şekillenmesinde oyun içi senaryolar ve düşman imgeleri önemli bir yer tutmaktadır. Çalışmada bu durum “kimlik füzyonu kuramı” ile açıklanmıştır. Buna göre birey grup adına hareket etmeyi ahlaki bir görev olarak üstlenebilmektedir. Diğer yandan çevrim içi oyunlar, aidiyet kurma ve dışlama gibi mekanizmalara müsait yapılardır. Bu nedenle oyuncular üzerinde “kolektif güvenlik algısını” istenen şekilde dizayn etmek mümkündür. Oyuncuların algısının bu şekilde rahatlıkla yönetilebilmesi, radikalleşme riskini beraberinde getirmektedir. Ancak söz konusu risk, bilişsel ve davranışsal düzeyde farkı şekilde ilerleyebilmektedir. Bu durum kuramsal düzeyde çalışmanın temel aldığı “dijital oyunların radikalleşme sürecini doğrusal değil, geçişken ve eşzamanlı biçimde ilerleten hibrit alanlar olduğu” tespitiyle doğrudan örtüşmektedir. Başka bir ifadeyle bulgular, McCauley ve Moskalenko’nun İkili Piramit Modeli’nin oyun ortamlarına uyarlanabilirliğini doğrulamıştır.

Bulgular arasındaki karşılaştırmalı değerlendirme, radikalleşmenin farklı düzlemlerini daha görünür kılmaktadır. Örneğin kimlik füzyonu sürecinin bireysel düzeyde ahlaki zorunluluk hislerini derinleştirdiği bulgusu, kolektif düzeyde dışlayıcı kimliklerin inşa edilmesiyle örtüşmektedir. Bu durum bireysel düzeyde gelişen bağıllık duygusunun, kolektif düzeyde kutuplaşmayı besleyen yapılarla birleşebildiğini göstermektedir. Bu sürecin neticesinde ise çevrim içi platformlarda meşrulaştırıcı bir radikalleşme zemini oluşabilmektedir. Benzer biçimde, oyun içi senaryolarda ideolojik temsiller şiddeti meşrulaştırıcı bir işlev görebilmektedir. Yine bu durum radikal örgütlere kaynak sağlama kapasitesiyle birleştiğinde, dijital oyunların araçsallaştırıldığını göstermektedir. Bulgular üzerinden yapılacak bu değerlendirme, oyunların örgütsel sürdürülebilirliğe katkı sunan güvenlik alanları hâline geldiğini tartışmaya açmaktadır.

Çalışmanın uygulamaya dönük katkısı içerik denetimi, oyun içi mesaj takibi ve dijital platformların şeffaflaştırılması gibi güvenlik politikalarının geliştirilmesine yönelik stratejik çıkarsamalara olanak sunmasıdır. İlerleyen dönemlerde, kullanıcı deneyimlerine odaklanan ampirik çalışmalarla bu analizlerin derinleştirilmesi mümkün olacaktır. Gelecekte yapılacak çalışmalar, çalışmada çizilen kavramsal çerçevenin ampirik düzeyde test edilmesi yönünde ilerleyebilir. Özellikle kullanıcı deneyimlerine ve oyun içi sohbet

kayıtlarına odaklanan saha araştırmaları, bu alandaki teorik tespitleri derinleştirecektir. Ayrıca medya okuryazarlığı ve gençlerin dijital kimlik gelişimi gibi başlıklarla bu alanın kesişim kümeleri daha da genişletilebilir. Oyun geliştiricileri, güvenlik uzmanları ve politika yapımcılar arasında disiplinler arası iş birliklerinin kurulması da bu süreçlerin yönetiminde belirleyici olacaktır.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Kaynakça

- A Haber. (2024, Haziran 20). Eskişehir'deki baltalı saldırganın evinden çıkanlar dehşete düşürdü: Planı deşifre oldu, o teröristleri örnek almış. <https://www.ahaber.com.tr/galeri/yasam/eskisehirdeki-baltali-saldirganin-evinden-cikanlar-dehsete-dusurdu-plani-desifre-oldu-o-teroristleri-ornek-almis/2>
- Amarasingam, A., ve Kelley, D. (2024). Hate and extremism on gaming platforms: Insights from surveys with the gaming community. In L. Schlegel & R. Kower (Eds.), *Gaming and extremism: The radicalization of digital playgrounds* (pp.110-129). Routledge.
- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & gaming*, 37(1), 6-23.
- Arslan, A. C. (2024). Terör Örgütü Mensuplarına Yönelik Radikalleşmeden Arındırma Süreçleri ve DDR Modelinin Analizi: Endonezya JI Örneği. *Mukad-dime*, 15(2), 353-384.
- Arslan, A. C. (2025). Yeni Güvenlik Konsepti Bağlamında Dezenformasyonla Mücadele. *İğdir Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (38), 361-373.
- Baele, S. J., Brace, L., ve Coan, T. G. (2023). Uncovering the far-right online ecosystem: An analytical framework and research agenda. *Studies in Conflict & Terrorism*, 46(9), 1599-1623. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1057610X.2020.1862895>
- Bandura, A. (2002). Selective moral disengagement in the exercise of moral agency. *Journal Of Moral Education*, 31(2), 101-119. <https://doi.org/10.1080/0305724022014322>
- BBC News. (2019, March 15). Christchurch shootings: 49 dead in New Zealand mosque attacks. <https://www.bbc.com/news/world-asia-47578798>
- Bhatt, S. B., & Mantua, J. R. (2022). *The transnational threat of radicalization through the use of online gaming platforms*. IDA. <https://apps.dtic.mil/sti/trecms/pdf/AD1207893.pdf>
- Bogost, I. (2008). The rhetoric of video games. In K. Salen (Ed.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (pp. 117-140). MIT.
- Borum, R. (2003). Understanding the terrorist mindset. *FBI Law Enforcement Bulletin*, 72(7), 7-10. <https://www.ojp.gov/pdffiles1/nij/grants/201462.pdf>
- Browne, R. B. (2006). Popular culture: Notes toward a definition. In H. E. Hinds Jr., M. F. Motz, & A. M. Nelson (Eds.), *Popular culture theory and methodology: A basic introduction* (pp. 15-22). University of Wisconsin.
- Cohn, W. H. (1977). Popular culture and social history. *Journal of Popular Culture*, 11(1), 167. <https://www.proquest.com/openview/66329d34ffba-8046b287865f5eb17d44/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1819044>
- Conway, M., Khawaja, M., Lakhani, S., Reffin, J., Robertson, A., & Weir, D. (2019). Disrupting Daesh: Measuring takedown of online terrorist material and its impacts. *Studies in Conflict and Terrorism*, 42(1-2), 141-160. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2018.1513984>

- Dauber, C. E., Robinson, M. D., Baslious, J. J., Blair, A. G., Zeidel, R., & al-Hashimi, H. (2019). Call of Duty Jihad: How the video game motif has migrated downstream from Islamic State. *Perspectives on Terrorism*, 13(3), 17-31. ISSN 2334-3745.
- Davey, J. & Ebner, E. (2017, October). The Fringe Insurgency – Connectivity, Convergence and Mainstreaming of the Extreme Right. Institute for Strategic Dialogue. <https://www.isdglobal.org/isd-publications/the-fringe-insurgency-connectivity-convergence-and-mainstreaming-of-the-extreme-right/>.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Düker, J. (2021). Lone Actors in Digital Environments. https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-10/ran_paper_lone_actors_in_digital_environments_en.pdf
- Europol. (2021, November 11). *Internet Organised Crime Threat Assessment (IOCTA) 2021*. Office of the European Union. <https://www.europol.europa.eu/publications-events/main-reports/internet-organised-crime-threat-assessment-iocta-2021>
- Fiske, J. (2010). *Understanding popular culture*. Routledge.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy? *Computers in Entertainment (CIE)*, 1, 20. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Hall, S. (2018). Popular culture, politics and history. *Cultural Studies*, 32(6), 929-952. <https://doi.org/10.1080/09502386.2018.1521623>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4(1), 17-22. <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- Iqbal, M. (2023). Fortnite usage and revenue statistics. *Business of Apps*. <https://www.businessofapps.com/data/fortnite-statistics/>
- Jenkins, H., McPherson, T., & Shattuc, J. (2002). Defining popular culture. In H. Jenkins, T. McPherson, & J. Shattuc (Eds.), *Hop on pop: The politics and pleasures of popular culture* (pp. 26-42). Duke University.
- Keierleber, M. (2021, January 2). How white supremacists recruit teen culture warriors in gaming communities. *Fast Company*. <https://www.fastcompany.com/90599113/white-supremacists-gaming-sites-dlive>.
- Kelly, S. (2021). Money laundering through virtual worlds of video games: Recommendations for a new approach to AML regulation. *Syracuse Law Review*, 71, 1487-1512.
- Kowert, R., Martel, A., & Swann, W. B. (2022). Not just a game: Identity fusion and extremism in gaming cultures. *Frontiers in Communication*, 7, 1007128. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2022.1007128>

- Kruglanski, A. W., Gelfand, M. J., Belanger, J. J., Sheveland, A., Hetiarachchi, M., & Gunaratna, R. (2014). The psychology of radicalization and deradicalization: How significance quest impacts violent extremism. *Political Psychology*, 35(S1), 69–93. <https://doi.org/10.1111/pops.12163>
- Lakhani, S., & Wiedlitzka, S. (2023). “Press F to pay respects”: An empirical exploration of the mechanics of gamification in relation to the Christchurch attack. *Terrorism and Political Violence*, 35(7), 1586-1603. <https://doi.org/10.1080/09546553.2022.2064746>
- Lakomy, M. (2019). Let’s play a video game: jihadi propaganda in the world of electronic entertainment. *Studies in Conflict & Terrorism*, 42(4), 383-406. <https://doi.org/10.1080/1057610X.2017.1385903>
- Lamphere-Englund, G., & Bunmathong, L. (2021). *State of play on gaming & extremism – An annotated bibliography*. The Extremism and Gaming Research Network.
- Lamphere-Englund, G., & White, J. (2023). *The online gaming ecosystem: Assessing digital socialisation, extremism risks and harms mitigation efforts*. Global Network on Extremism and Technology (GNET). https://gnet-research.org/wp-content/uploads/2023/05/GNET-37-Extremism-and-Gaming_web.pdf
- Mahmoud, F. (2022). *The gamification of jihad: Playing with religion*. DIIS Report Vol. 2022 No. 06. https://pure.diis.dk/ws/files/9007170/The_gamification_of_jihad_DIIS_Report_2022_06.pdf
- McCauley, C., & Moskalenko, S. (2020). Understanding political radicalization: The two-pyramids model. In M. R. Haberfeld & D. L. Lieberman (Eds.), *Comparing political violence in North America* (pp. 83–87). Springer.
- Mistry, K. (2018). P(l)aying to win: Loot boxes, microtransaction monetization, and a proposal for self-regulation in the video game industry. *Rutgers University Law Review*, 71, 537-577. https://www.rutgerslawreview.com/wp-content/uploads/2019/08/08_Mistry.pdf
- Moghaddam, F. M. (2005). The staircase to terrorism: A psychological exploration. *American psychologist*, 60(2), 161.
- OECD. (2024). *Transparency Reporting on Terrorist and Violent Extremist Content Online* (4th ed.). OECD Digital Economy Papers No. 367. https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2024/06/transparency-reporting-on-terrorist-and-violent-extremist-content-online_3f72a170/901cb8cf-en.pdf
- Pérez-García, D. F., ve Márquez, L. B. (2025). Videogames, Minors and Radicalization: New Trends in Terrorist Indoctrination. https://rietjournal.org/wp-content/uploads/2025/01/EN_RIET_2025_N13-ART3.pdf
- Radicalisation Awareness Network (RAN). (2020). *Extremists’ use of video gaming – Strategies and narratives*. European Commission. <https://home-affairs.ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications>

- cations/ran-cn-extremists-use-video-gaming-strategies-and-narratives-online-meeting-15-17-september-2020_en
- Roblox. (2023a). Developer economics – Roblox creator documentation. *Create.roblox.com*. <https://create.roblox.com/docs/production/monetization/economics>
- Roblox. (2023b, February 15). Roblox reports fourth quarter and full year 2022 financial results. <https://ir.roblox.com/news/news-details/2023/Roblox-Reports-Fourth-Quarter-and-Full-Year-2022-Financial-Results/default.aspx>
- Schlegel, L., ve Kowert, R. (2024). *Gaming and extremism: the radicalization of digital playgrounds*. Taylor & Francis.
- Schlegel, L. (2020). Jumanji Extremism? How games and gamification could facilitate radicalization processes. *Journal for Deradicalization*, (23), 1-44.
- Schlegel, L., ve Amarasingam, A. (2022). *Raiding the dungeon: Examining the intersection between gaming and violent extremism*. United Nations Office of Counter-Terrorism.
- Shepherd, L. J. (2012). *Gender, violence and popular culture: Telling stories*. Routledge.
- Silber, M. D., Bhatt, A., & Analysts, S. I. (2007). *Radicalization in the west: The homegrown threat*. New York City Police Department. <https://info.publicintelligence.net/NYPDradicalization.pdf>
- Singapore Ministry of Home Affairs (MHA). (2023). Issuance of orders under the Internal Security Act against two self-radicalised Singaporean youths. *Singapore Government*. <https://www.mha.gov.sg/mediaroom/press-releases/issuance-of-orders-under-the-internal-security-act-against-two-self-radicalised-singaporean-youths/>
- Storey, J. (2014). *From popular culture to everyday life*. Routledge.
- Tech Transparency Project. (2023,). *Profiting from hate: The platforms' ad placement problem*. <https://www.techtransparencyproject.org/articles/profitting-from-hate-platforms-ad-placement-problem>
- Terörizme Karşı Teknoloji. (2022). *The threat of terrorist and violent extremistoperated websites* [PDF]. <https://www.techagainstterrorism.org/hubfs/The-Threat-of-Terrorist-and-Violent-Extremist-Operated-Websites-Jan-2022-1.pdf>
- Thorleifsson, C. ve Düker, J. (2021). Lone Actors in Digital Environments. Radicalisation Awareness Network (RAN). https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2021-10/ran_paper_lone_actors_in_digital_environments_en.pdf
- Wiktorowicz, Q. (2005). *Radical Islam rising: Muslim extremism in the West*. Rowman & Littlefield.