

# MEDİAD

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

DERLEME MAKALE | REVIEW ARTICLE

Aralık 2018, 1(2), 275-286

Geliş: 08.10.2018 | Kabul: 07.12.2018 | Yayın: 31.12.2018

## Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili\*

Bilal YORULMAZ\*\*



### Öz

Müslümanların dijital oyunlarda temsili söz konusu olduğunda Batılı ve Müslüman üreticilerin birbirine zıt tavırlara sahip oldukları görülmektedir. Batılı üreticilerin oyunlarında Müslümanlar ana akım medyaya benzer şekilde terörizmle özdeşleştirilerek temsil edilmektedir. Özellikle FPS (First Person Shooter: Nişan alma/Ateş Etme) oyunlarında mekân olarak Ortadoğu seçilmekte ve düşman açıkça Müslümanlar olarak belirlenmektedir. Oyunu kazanmak ise öldürülen Müslüman sayısına bağlı olmaktadır. Bu oyunlarda genellikle oyuncu ABD askerlerini oynamakta ve birkaç istisna dışında Müslüman bir savaşçıyı oynamak mümkün olmamaktadır. Müslüman askerleri seçme şansı tanıyan oyunların birçoğunda ise Müslümanların ordusunu yönetmek oyunu kazanmayı zorlaştırmaktadır. Batı menşeli oyunlara İslam dünyasından cevap gecikmemiş ve çeşitli tepkisel oyunlar üretilmiştir. Bu oyunlarda Müslüman askerler oyunun kahramanı iken öldürülmesi gereken düşmanlar ABD ya da İsraili askerler olarak belirlenmiştir. Çoğunluğu İsrail-Filistin çatışmasına odaklanan bu oyunlarda siyasi mesajların yoğunluğu göze çarpmaktadır. Siyasetten bağımsız şirketler ise sadece olumlu Müslüman temsiline odaklanan oyunlara yönelmişlerdir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyunlar, Müslüman Temsili

## Representation of Muslims in Digital Games

### Abstract

Western and Muslim digital game producers have opposite approaches on Muslim image. Representation of Muslims in western digital games is the same as much of mainstream media: Muslims are terrorists. The Middle East is chosen as the battlefield with Muslims as the terrorist enemies, especially in first person shooter games. Winning the game depends on how many Muslims are killed in the game. The players have to play as an American soldier in the great majority of these games. They have no other option. If the players have an option to play as a Muslim soldier, they have a little chance to win the game. So the western games urge the players to be an American soldier and identify with them. Simultaneously, Muslim digital game producers made some games as a response to western games. Muslim soldiers are heroes and American/Israeli soldiers are the enemies in these games. These games are highly political and are most often based on the Israel-Palestine conflict. On the other hand, some non-political digital game producers focus on just positive Muslim image.

**Keywords:** Digital Games, Muslim Representation

**ATIF:** Yorulmaz, B. (2018). Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDİAD)*, 1(2), s. 275-286.

\* Bu çalışma 2015 yılında Medya ve Din Tartışmaları Sempozyumu'nda sunulan tebliğin düzenlenmiş halidir.

\*\* Dr. Öğr. Üyesi, Marmara Üniversitesi, e-mail: bilal.yorulmaz@gmail.com | orcid.org/0000-0003-3456-0797

## Giriş

Dijital oyunlarda Müslüman temsili üreticilerin siyasi ve kültürel konumlarına göre şekillenmektedir. Her oyun, üreticisinin İslam dünyasına bakış açısını hikâye, görsel ve kurallar çerçevesinde göstermektedir. Bu nedenle dijital oyunlarda Müslümanların negatif, nötr ve pozitif temsillerle ele alındığı görülmektedir.

Batılı üreticilerin oyunlarındaki Müslüman temsili çoğunlukla ana akım Batı medyasındaki Müslüman temsiline beslenmektedir. Batı medyasında egzotik ve barbar Doğudan terörist Müslümana evrilen anlayış dijital oyunlarda da benzer bir seyir takip etmiştir. 1980'li yıllardan itibaren üretilen video oyunlarda egzotik Doğudaki barbar Müslüman karakterler (zalim halife, vezir, şeytan vs.) son dönem dijital oyunlarda savaş alanı Ortadoğu ve yok edilmesi gereken terörist Müslüman temsillerine yerini bırakmıştır.

Müslüman oyun üreticileri ise Batılı temsillere tepki olarak çeşitli oyunlar üretmişlerdir. Bu oyunların hikâyesi genellikle Batılı oyunlarla benzerdir. En önemli farklılık kahramanların ve düşmanın yer değiştirmesidir. Batılı üreticilerin oyunlarında oyuncunun özdeşleştiği kahraman ABD'li asker ve düşman Müslümanlarken, Müslüman üreticilerin oyunlarında kahraman Müslüman asker ya da sivil, düşman ise ABD'li ya da İsraili askerlerdir.

Ayrıca az sayıda da olsa hem Batıların hem de Müslümanların oyunlarında daha ılımlı temsillerin yer aldığı oyunlar da bulunmaktadır. Bazı Batılı oyunlarda Müslümanlar nötr ya da pozitif bir temsile sahiptir. Müslüman üreticilerin siyasi bir ajandaya sahip olmayan oyunlarında ise sadece olumlu Müslüman temsiline odaklanılmakta ve oyunlar bir din eğitimi aracı olarak kullanılmaktadır.

Bu makalenin amacı Batılı ve Müslüman üreticilerin oyunlarında yer alan Müslüman temsillerini hikâye, görsel ve kurallar bağlamında incelemektir. Bu nedenle sadece Müslüman temsillerine yer veren dijital oyunlar çalışma kapsamına alınmıştır.

Bir dijital oyunun tüm aşamalarına hâkim olmak için bazen yüzlerce saat oyun oynamak gerekmektedir. Bu da onlarca oyunun incelenmesini gerektiren bir çalışmada büyük bir problem teşkil etmektedir. Bu nedenle araştırmacı birkaç oyunu doğrudan tecrübe edip değerlendirmede bulunmuştur. Diğer oyunlar için literatür taraması yapılmış ve ilgili oyunlar hakkında değerlendirmeler bu taramadan istifade edilerek tamamlanmıştır.

Çalışmada öncelikle Batılı üreticilerin oyunlarında Müslüman temsiline yer verilecektir. Ardından Müslüman üreticilerin oyunlarında yer alan Müslüman temsilleri ele alınacaktır. Son olarak Müslüman üreticilerin politik amaçlar dışında ürettikleri oyunlar din eğitimi bağlamında değerlendirilecektir.

## Batılı Üreticilerin Oyunlarında Müslümanların Temsili

Vit Sisler (2008)'e göre temsil kavramı, semboller ve imajlar vasıtasıyla anlam inşa etmeyi ifade etmektedir. Dijital oyunlar, modern dünyada çeşitli temsiller aracılığıyla bizim anlayışımızı ve dünya görüşümüzü etkileyen ana akım medya olarak kendilerini konumlandırmışlardır. Dijital oyunlardaki Müslüman temsili genel olarak medyadaki Müslüman temsili ile bağlama oturtulmalıdır. Son dönem araştırmalar Avrupa ve Amerika'da Müslüman imajının genel stereotiplere ve klişelere indirgenildiğini, biz ve onlar şeklinde ayırım yapılarak Müslümanların ötekileştirildiğini göstermektedir. Bu araştırmalara göre; birçok kişi Müslümanları tehdit olarak algılamaktadır (Poole, 2006). Batıllara göre İslam muhtemelen terörizmle ilişkilidir (Karim, 2006) ve ortalama bir Müslüman imajı medyada marjinalize edilmiştir (Richardson, 2004). Jack Shaheen (2001)'in Amerikan film ve dizilerinde yer alan 900 Müslüman karakter üzerinden yaptığı bir araştırmaya göre ise bu karakterlerden sadece 12'si olumlu, 50'si olumlu-olumsuz temsile sahipken geri kalan karakterler terörist, barbar, vahşi erkekler ya da aşktan sevgiden mahrum, bastırılmış kadınlar olarak sunulmuştur.

Dijital oyunlar da yukarıda ifade edilen medyanın genel tavrına sahiptir. Fakat oyunlar “neglected media” (ihmal edilmiş medya) oldukları, yani genellikle genel kültürel söylemin dışında düşünülmediği, akademik çalışmalarda ihmal edildiği ve medya alanında eleştirilere daha az muhatap olduğu için klişeler ve stereotiplere daha açıktan ve cüretkâr biçimde yer verebilmektedirler (Reichmuth ve Werning, 2006).

İlk dönem video oyunlarında Ortadoğu; başörtü, türban, deve gibi motifler; halife, bedevi, cin, göbek dansçısı gibi karakterler; çöl, minare, çarşı harem gibi mekânlarla resmedilmiştir. Edward Said (1978)’e göre Ortadoğu’yu naif bir şekilde gösteren güzel sanatlar ve fotoğrafçılık aslında Ortadoğu’yu modern hayatın dışında göstermeye, böylece gerçek politikanın sömürgecilik ve üstünlük söylemini desteklemeye hizmet etmiştir. Dijital oyunlarda bu naif temsile oyunun hikâyesi eklendiğinde ise ortaya barbar karakterler çıkmaktadır. Bu oyunlarda hikâye genellikle bir kadının (kız kardeş, prenses) kötü karakter (vezir, halife, şeytan) tarafından kaçırılmasıyla başlar. Kahramanın amacı ise kızı kurtarmak ve intikam almaktır. Prince of Persia, Arabian Nights (Krisalis, 1993) ve The Magic of Scheherazade (Cultural Brain, 1989) oyununda ise kahraman adaletsizce Halifenin zindanına atılmıştır ve amacı buradan kaçıp boynunun vurulmasını engellemektir. Bu oyunlarda Ortadoğu’yla ilgili görsel semboller ortak olarak kullanılmakla birlikte barbarlık ve zalimlik klişeleri de pekiştirilmektedir. Özellikle son dönem “FPS-first person shooter” (silahla ateş etme) oyunlarında ise Müslümanlar öteki olarak tanımlanmış ve öldürülmesi gereken düşmanlar olarak gösterilmişlerdir. Ateş etme oyunlarında amaç düşmanı bulup yok etmeye dayalıdır ve bu oyunlarda genellikle yok edilmesi gereken düşmanlar Müslümanlardır. Ortadoğu ise dijital oyunlar için favori savaş alanlarıdır. Kill Shot (Hothead Games, 2014), FL Commando (Glu, 2013), War in the Gulf (Empire 1993), Delta Force (Nova Logic, 1998), Conflict: Desert Storm (SCI Games, 2002), Full Spectrum Warrior (THQ, 2004), Kuma/War (Kuma Reality Games, 2004), Conflict: Global Terror (SCI Games, 2005) gibi birçok oyun Ortadoğu’yu savaş mekânı olarak seçmiştir. (Sisler, 2008)

Sisler (2008)’e göre bu oyunlarda oyuncu genellikle Amerikan askerlerini kontrol etmekte, düşman kuvvetleri ise bilgisayar tarafından kontrol edilmektedir. Çoğunlukla düşmanı oynamak mümkün değildir. Düşman Arap ya da Müslümanları betimleyen takke, bol elbiseler, koyu ten rengi gibi şemalara sahip bulunmakta ve oyun içi anlatımlarda genelde İslami radikallik ya da uluslararası terörle ilişkili kurulmaktadır. Örneğin Delta Force: Land Warrior oyunu farklı ülkelerden bir araya gelip ABD’nin faaliyetlerini baltalamaya çalışan Müslüman terörist bir grupla ilgili bir hikâye içermektedir. Full Spektrum Warrior ise “teröristler için bir cennet” olarak tanımlanan Tacikistan’da geçmektedir (Leonard, 2004). ABD ve koalisyon askerleri, takma adları, özel yetenekleri ile insancıl bir sıcaklıkta sunulurken düşman tipleştirilmekte ve sözel olarak da “çeşitli terörist gruplar”, “marjinal gruplar” gibi tanımlamalarla insani olmaktan çıkarılmaktadır. Aynı zamanda oyun içi anlatımlarda oyuncu tarafından kontrol edilen ABD askerlerinin cesareti, profesyonelliği, ahlaki görevleri sözel olarak vurgulanmakta ve düşman askerlerinin gerçek askerler olmadığı ifade edilmektedir (Machin ve Suleiman, 2006). Bilgisayar tarafından kontrol edilen düşman askerleri disiplinsiz davranışlar sergilemekte, bağırıp çağırmakta, silahları başının üzerine kaldırmakta ve birini öldürdükleri zaman alay ederek gülmektedirler. Böylece düşmanın kanunsuz savaşçılar olduğu vurgulanmaktadır. Akıllı telefonlar ve tabletler için üretilmiş olan Trigger Fist (Lake Effect, 2012) oyununda bir adım daha ileri gidilerek modern Haçlı seferleri vurgusu yapılmaktadır. Oyuna yeni başlayan oyuncular eğitimlerini haç vurgusu yapılan bir üste almakta, savaşlar ise İslam ülkelerinde geçmektedir.

ABD askerlerinin dışında seçim yapma şansı tanıyan nadir oyunlarda ise bu tercih oyunu kazanmayı zorlaştırmaktadır. Örneğin Command and Conquer: Generals oyununda ABD, Çin ve Arap “Küresel Özgürlük Ordusu”ndan birini seçmek mümkündür. Fakat oyunda ABD ordusu iyi eğitilmiş, üstün silahlarla donanmış, kendi kendini tamir eden araçlara sahip, istihbarat ve yetkinliği sayesinde haritada istediği yere anında saldıracak güce sahip bir ordudur. Arap “Küresel Özgürlük Ordusu” ise teröristler,

intihar bombacıları, patlayıcı yüklü araçları, kızgın Arap çeteleri ile tasvir edilmekte ve diğerlerinden ayrılmaktadır (Chick, 2003). Oyunda ABD ordusunu seçmek oyunu kazanmayı kolaylaştırırken Arap ordusu ile oyunu kazanmak çok zordur (Sisler, 2008). Dolayısıyla bu durum ABD ordusunun oyuncular tarafından seçilmesini teşvik etmektedir.

Küçük şirketler, radikal gruplar ya da bireysel oyun üreticilerinin oyunları ise çok daha provakatif olabilmektedir. Örneğin Muslim Massacre (Müslüman Katliamı) adlı ücretsiz indirilebilen bilgisayar oyununda, oyuncu ABD’li bir kahraman olarak Ortadoğu’ya paraşütle inmektedir. Amacı elindeki silahlarla ekrana çıkan ve bir kısmı intihar yeleği giyen terörist, bir kısmı da sivil olan bütün Müslümanları öldürmektir. Oyunun ilerleyen aşamalarında oyuncu sırasıyla Usame bin Ladin, Hz. Muhammed (sav) ve Allah (cc) ile savaşmaktadır. Oyunu gören birçok kişi oyunun gereksizce Müslümanları öldürmeyi öğütlediğini ve İslam düşmanlığını körüklediğini söyleyerek tepki göstermiştir. Oyunun üreticisi Eric Vaughn ise oyunu ürettiği için mutlu olduğunu ve bu oyunun eğlenceli bir oyun olduğunu ifade etmiştir (Reporter, 2008). Benzer şekilde akıllı telefon ve tabletler için üretilen Whack the Hamas (Hamas’ı Vur), Gaza Assault: Code Red (Gazze Taarruzu: Kırımızı Kod), Bomb Gaza (Gazze’yi Bombala) gibi oyunlar da İsrail-Filistin çatışmasında Müslümanların öldürülmesine odaklanan çalışmalardır (Hallett, 2014).

Dijital oyunlar “neglected media” oldukları için genellikle Müslümanlar hakkında olumsuz klişeleri cüretkâr bir biçimde açıktan verseler de bazı oyunlarda olumsuz mesajların örtük olarak verildiği de görülmektedir. Bu oyunlarda İslam’la ilgili sembol, ayet, hadis ve kutsal mekânlar olumsuz çağrışımlara yol açacak şekilde ve kolayca fark edilemeyecek bir üslupla yer almaktadırlar. Örneğin Call of Duty oyununda yer alan evlerden birinin tuvaletinde klozetin hemen üzerinde bir ağaç resmi bulunmaktadır. Resmin çerçevesine keskin nişancının dürbünü ile bakıldığında ise Arapça olarak “Allah güzeldir, güzelliği sever.” (Müslim, 91) hadisinin yazılı olduğu görülebilmektedir. Aynı evin diğer odalarında bulunan tabloların çerçeveleri ise boştur (Saotal7aq, 2012).

Bir diğer örnek olan Resident Evil 4 (Capcom, 2005) oyununda başkahraman Leon’a başkanın kızını Los Illuminados adlı gizemli bir dini örgütün elinden kurtarma görevi verilir. Kurtarma operasyonu sırasında iki örgüte ait bir kaleye girerler. Bu şeytani örgüte ait kalenin kapısı Mescid-i Nebevî’nin kapısı ile çok büyük bir benzerliğe sahiptir. Aradaki tek fark Los Illuminados örgütünün sembolünün kapının ortasına yerleştirilmiş olmasıdır (Eyesopner, 2012).

Benzer şekilde Kâbe’nin kapı örtüsü de Devil May Cry 3 (Capcom, 2005) oyununda kullanılmıştır. Oyunda Temen-Ni-Gru denilen bir kule vardır. Oyuna göre insanlar âlemi ile şeytanlar âlemi arasında geçiş yeri olan bu kule şeytanın müritleri tarafından inşa edilmiştir. Şeytanın etkisi altında olan insanlar bu kuleye tırmanıp orada karanlıkların güçlerine tapınabilirler. Bu şeytan tapınağının ana kapısı ise Kâbe’nin kapı örtüsü ile bire bir aynıdır (Eyesopner, 2012).

Verilebilecek bir çok örnek içerisinde ele alacağımız son örnek ise The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, 1998)’dir. Bu oyunda oyuncu Ateş tapınağına girdiği zaman tapınak içerisinde ilahiye benzer sesler duyulmaktadır. Dikkatli bir şekilde dinlendiğinde ise “İnşaallah”, “La ilahe illallah” ve “Allahu Ekber” denildiği fark edilmektedir (Theorists, 2014). Dolayısıyla bu oyun da ateşperestlik ile İslam’ı özdeşleştirmektedir.

Batı dünyasında az da olsa Müslümanların öteki olarak sunulmadığı oyunlar da bulunmaktadır. Örneğin Sid Meiers’in Civilizations 3: Conquest oyununda, oyuncular istedikleri bir uygarlığı kontrol edebilmektedirler ve bu uygarlıklardan biri de İslam Medeniyetidir. Oyuncu Ortadoğu merkezli bu medeniyeti doğuşundan itibaren alıp geliştirebilmekte, diğer medeniyetlerle bir yarışa sokabilmektedir. Oyunda medeniyetler arasında herhangi bir üstünlük bulunmamakta ve medeniyetler hakkında ansiklopedik bilgiler verilmektedir (Sisler, 2008).

Buna benzer diğer bir oyun da Age of Empires 2 (Ensemble, 1999) oyunudur. Bu oyunda da oyuncu isterse Selahaddin Eyyübi'nin ordusunu kontrol edebilmekte ve rakip devletlerle mücadele edebilmektedir. Ayrıca oyunun anlatım bölümlerinde Selahaddin Eyyübi ve İslam Medeniyetine karşı olumlu bakış açısı dikkat çekmektedir. Oyun, bir haçlı askerinin gözünden şu ifadelere yer vermektedir: "Kutsal topraklara gireli bir ay oldu. Çölde neredeyse ölüyordum. Müslüman askerler beni buldu. Fransa'dan getirilirken bize Müslümanların düşman olduğu öğretilmişti. Bana su verdiler ve beni atlarıyla liderlerine götürdüler. İşte Selahaddin ile böyle tanıştım. Avrupa'daki tasvirler Selahaddin'i barbar ve zalim gösteriyordu ama o tanıştığım birçok şövalyeden daha mert bir kişi. Biz ele geçirdiğimiz bütün Müslüman askerleri öldürdüğümüz için Müslümanların bana misafirperverlik göstereceklerini beklemiyordum. Ama o beni bu kampı gezmem için serbest bıraktı." Bir başka anlatımda Haçlı askeri İslam Medeniyeti ile ilgili gözlemlerini aktarmaktadır: "Selahaddin ile akşam yemeği yedik. Burada Müslümanlarla matematik ve astronomi hakkında konuştuk. Müslümanların bu kadar hikmet sahibi olduklarını bilmezdim. Aslında Müslümanların başkenti Bağdat dünyadaki en medeni yer. Hastaneleri, hamamları, posta servisleri ve bankalarıyla ileri bir medeniyete sahipler." Buna rağmen oyunun ileri aşamalarında Selahaddin Eyyübi zalim ve fanatik bir düşman, Müslümanlar ise barbarlar olarak tanımlanmaktadır. (Sisler, 2014)

Görüldüğü üzere Dünya oyun pazarının büyük bir çoğunluğuna hâkim olan Batılı üreticilerin oyunlarında Müslümanlar olumsuz temsillerle yer almaktadırlar. Bu oyunları gayr-i müslimler kadar Müslümanlar da oynamaktadırlar. Dolayısıyla bu oyunlar birçok problem barındırmakta ve akademik araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Örneğin olumsuz temsiller barındıran oyunların Müslüman olan ve olmayan oyuncular üzerindeki etkisi, temsil, bedene bürünme ve öz algı/iç gözlem açısından incelenmeye değerdir (Heidbrink, Knoll and Wysocki, 2014). Acaba Müslüman oyuncular bu oyunları oynadıklarında kendileri ve dindaşları hakkında ne hissetmektedirler? Bir Müslümanı öldürüp puan kazanmaktan dolayı pişmanlık mı duymaktadırlar yoksa bunu sadece bir oyun olarak mı görmektedirler. Yıkık binalar, bomba yüklü araçlar, gayr-i insani tavırlarla betimlenen bir coğrafyanın insanı olmaktan dolayı pişmanlık duymakta mıdır? Batıyı ve Batılı değerleri yüceltmekte midirler? Aşağılık kompleksine girmekte midirler? Diğer taraftan bu oyunları oynayan gayr-i müslim oyuncuların Müslümanlara karşı ön yargısı perçinlenmekte midir? Oynadıkları oyunlar bu kişilere İslam'ın tebliğinde bir engel teşkil etmekte midir? Her ne kadar olumsuz temsillere sahip oyunların din eğitimi önünde bir engel teşkil ettiği peşinen söylenebilirse de akademik araştırmalarla yukarıdaki sorular çerçevesinde konunun aydınlatılması gerekmektedir.

### **Müslüman Üreticilerin Oyunlarında Müslüman Temsili**

Ortadoğulu oyun üreticileri oyunlarda Müslümanların yanlış temsil edildiğine ve Batılı şirketler tarafından Müslüman imajının bozulduğuna inanmaktadırlar. Suriye menşeli Afkar Media şirketi yöneticisi Radwan Kasmiya piyasadaki çoğu oyunun Müslüman ve Arap karşıtı olduğunu ifade etmektedir. Kasmiya'ya göre Arap oyuncular kendi inançlarına, kültürlerine ve yaşam tarzlarına saldıran oyunlar oynamakta ve yabancı oyunlar oynayan gençler suçluluk hissetmektedirler. Benzer endişeler Central Internet Bureau of Hezbollah (Hizbullah Merkezî İnternet Bürosu) tarafından da ifade edilmektedir. Merkeze göre oyunların çoğu yabancı –özellikle Amerikan- şirketler tarafından üretilmekte, Müslümanlarla ilgili birçok yanlış bilgi içermekte, gençleri şiddet ve nefrete yönlendirmektedir. Oyunlarda savaşlar Müslüman ülkelerde gerçekleşmekte ve Amerikalı kahramanlar (!) Müslümanları öldürmektedirler (Sisler, 2008).

Bu düşüncelerle yola çıkan Ortadoğulu oyun üreticileri Arap/Müslüman karakterleri oyunun merkezine yerleştiren ve kahramanlaştıran, düşmanı da İsraili ya da Amerikalı olarak belirleyen oyunlar üretmişlerdir. Bu şekilde üretilen ilk oyun muhtemelen Filistin'deki ikinci intifadayı konu edinen The Stone Throwers (2001) oyunudur (Halter, 2006). İkinci örnek ise Suriye menşeli birinci intifadayı işleyen Tahte'r-Ramad (Küller Altında, Dar'ul-Fikr, 2002) oyunudur. Oyunun kahramanı Ahmed bir protesto gösterisine katılmakta ve İsrail askerlerinin kurşunlarına maruz kalmaktadır. Ahmed'in

ilk görevi buradan sağ çıkmak, direnişe katılmak ve İsrail askerleriyle mücadele etmektir (Sisler, 2008).

İlk 3 boyutlu ateş etme oyunu ise Lübnan'daki Hizbullah tarafından üretilen ve Hizbullah'ın İsrail'in Güney Lübnan'dan çekilişindeki rolünü konu edinen El Quvvat-ul-Khassa (Özel Kuvvetler, Solution, 2003) oyunudur. Bir propaganda malzemesi olan ve Hizbullah'ın İsrail'in Lübnan'dan geri çekilmesindeki rolünü öven oyunda iki tür Müslüman kahraman vardır. Bu kahramanlardan ilki oyuncu tarafından oynanan ve Siyonist askerleri yok eden Müslüman askerdir. İkincisi ise şehit olan Müslümanlardır. Oyun boyunca bu şehitlere övgüler dizilmekte ve çeşitli yerlerde resimleri görülmektedir. (Sisler, 2008) Hizbullah'ın çocuklara yönelik, düşük bütçeli ve düşük kaliteli oyunları da bulunmaktadır. Bunlardan biri olan Feta ul-Kudus (Kudüs'ün Çocukları) oyun serisinin açılış sekansında çocuklar İsrail bayrağını çığneyerek "Kudüs bizimdir" diye haykırmaktadırlar. Oyunlarda ise oyuncu Davud Yıldızı veya Ariel Şaron yüzlü örümcekler tarafından saldırıya uğramakta, İsrail helikopterlerini düşürmeye çalışmakta, Filistinli Esra'yı İsrail hapishanesinden kurtarmaktadır (Feta ul-Kudus, 2015).

Dijital oyunların genelde siyasi propaganda malzemesi olarak kullanıldığı görülmekle birlikte Ortadoğu'da en iddialı oyunlar herhangi bir siyasi bağı bulunmayan Suriye menşeli Afkar Media tarafından üretilmiştir. Bu şirket tarafından üretilen Tahte'l-Hisar (Kuşatma Altında, Afkar Media, 2005) oyunu ikinci intifadayı ele almakta ve o dönemde Filistinli ailelerin yaşadığı gerçek olaylara dayanmaktadır (Halter, 2006). Oyun, 1994 yılında El Halil şehrindeki İbrahim mescidinde radikal Yahudi Baruch Goldstein'in Cuma namazı sırasında 29 Müslümanı öldürdüğü olay ile açılmaktadır. Oyuncu, kahraman Ahmed'i kontrol ederek önce bu katliamdan kurtulup katili etkisiz hale getirmekle görevlidir. Sonrasında İsraili asker ve polislerle mücadele edecektir. Oyundaki bütün ana karakterler duygusal hikâyeleri ile insanileştirilmekte ve sinematik sekanslar sunulmaktadır. Radwan Kasmiya "Amacımız politikanın ardında Filistin'de insanların yaşadığı problemleri ve acıları göstermekti." demektedir. Oyunu birçok Batılı oyundan ayıran özelliği ise İsraili ve Filistinli sivillerin oyunda var olması ve sivil öldürme durumunda oyunun derhal kaybedilmesi. (Sisler, 2008).

Ülkemizde ise İstanbul Kıyamet Vakti adlı oyunun Türk-İslam motiflerine sahip olduğu görülmektedir. Oyun, 2007 yılında İstanbul'da geçmektedir. Fakat bu İstanbul, 1956 yılında gerçekleşen meteor felaketinden arta kalan harabe İstanbul'dur. Oyun bu kaotik ortamda yapılan mücadeleleri konu edinmektedir. Oyuncu Müslüman-Türk kimliği ile doğar. İlk konuştuğu kişi ak sakallı Agah Efendi'dir. Daha sonra Jandarma Ali, Demirci Rüstem, Sahaf Necmi, Aktar Şevket gibi karakterler ortaya çıkar. Karakterlerin yanı sıra oyun mekaniği ve görselleri de yerli motifler içermektedir. Örneğin 23 Nisan, 19 Mayıs gibi bayramlarda oyuna Türk bayrakları eklenmektedir. Ayrıca iletişim kutusuna "s.a." (selamun aleyküm) ya da "a.s." (aleyküm selam) yazıldığında karakter elini göğsüne götürüp başını eğerek geleneksel biçimde selam vermektedir (Telci, 2013).

İslam dünyasındaki birçok ülkede dijital oyun çalışmaları kişisel çabalarla yürütülürken İran'da bu tür çalışmalara devlet desteği de sunulmaktadır. Dijital oyun çalışmalarını desteklemek üzere Kültür ve İrşad Bakanlığı bünyesinde Milli Bilgisayar Oyunları Vakfı (National Foundation of Computer Games) kurulmuştur. Video oyun pazarını genişletme ve İran-İslam değerlerine uygun oyunların üretimini teşvik etme amacına sahip olan vakıf birçok yerli şirketin kurulmasına vesile olmuştur. Bu şirketler İran oyun pazarının nicelik ve nitelik bakımından gelişimini desteklemektedirler. İran'da üretilen ilk yerli oyunlardan biri İran Öğrenci Birliği tarafından üretilen Ameliyat-e Vizbe (Özel Operasyon, 2007) oyunudur. Oyun, İran'a gidip nükleer programı yok eden ABD'li askerleri konu edinen Assault on Iran (İran'a Taarruz, Kuma LLC, 2005) oyununa tepki olarak üretilmiştir. Oyunda Irak'taki İmam Hüseyin türbesini ziyaret eden bir İranlı nükleer enerji bilim adamı ABD'liler tarafın-

dan kaçırılmakta ve oyuncu özel kuvvetler komutanı olarak bilim adamını kurtarmakla görevlendirilmektedir. Bunun yanında İran tarihi boyunca kazanılan zaferleri ele alan Nabardehaye Manadekar (Unutulmaz Savaşlar), 1941 Sovyet istilasında Bandar-e Pehlevi limanının savunulmasını konu edinen Nejat-e Bandar (Limanın Kurtuluşu), Bir Hizbullah komandosunun kurgusal olarak İsrail’de gizli bir silahı yok etmesini işleyen Mukavemet (Direniş) ve İslami değerleri ve aile değerlerini öğretmeyi amaçlayan Islamic Sims oyunları da dikkat çeken diğer yerli oyunlardır (Sisler, 2013).

İran’da dijital oyunlar alanında yapılan önemli çalışmalardan biri de oyunların derecelendirilmesi olmuştur. 2007 yılında İran Milli Bilgisayar Oyunları Vakfı tarafından bir oyun derecelendirme kurumu olan ESRA (Entertainment Software Rating Association) kurulmuştur. ESRA oyunları fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal açıdan değerlendirmekte ve altı yaş grubuna (+3, +7, +12, +15, +18, +25) göre derecelendirmektedir. Öte yandan ESRA, ebeveynleri oyunların konuları konusunda da uyarmaktadır. Uyarı işareti yer alan konular cinsellik, şiddet, korku, alkol ve tütün, toplumsal normların ihlali, ümitsizliğe düşürme ve dini değerleri ihlaldir. Dini değerleri ihlalde iki hususa dikkat edilmektedir. Bunlar dini ilke ve inançlara aykırılık ve dini mekânlara saygısızlıktır (ESRA, 2015).

İslam dünyasında siyasi mesajlara sahip oyunların yanında sadece olumlu bir Müslüman temsili sunmaya çalışan ya da doğrudan din eğitime odaklanan oyunlar da bulunmaktadır. Afkar Medya yöneticisi Radwan Kasmiya gibi birçok Arap oyun üreticisi, Arap gençlerinin artık okumadıklarını bu nedenle oyunların İslam medeniyet tarihini ve dini bilgileri öğretmek için kullanılması gerektiğini ifade etmektedirler (Sisler, 2006). Bu durum sadece Araplar için değil modern dünyadaki birçok toplum için geçerlidir. Bazı araştırmacılara göre oyun çağı çocukları artık klasik öğretim yöntemlerine cevap vermemektedir. Bu nedenle oyunların eğitsel bir araç olarak kullanımı kaçınılmazdır (Prensky, 2001). Oyunların eğitim gücüne dikkat çeken araştırmacılardan biri olan Bogost, oyunları procedural rhetoric (süreçsel ikna) olarak adlandırmaktadır. Oyunlar konuşma, yazma, resim ve video yerine kural temelli temsiller, süreçler ve etkileşimlerle ikna etme sanatıdır. Ona göre dijital oyunlar eşsiz bir ikna kabiliyetine sahiptirler ve bu ikna kabiliyetleri sayesinde kişilerin temel tavır ve tutumlarını değiştirebilirler. (Bogost, 2007).

Dünya dijital oyun pazarında bir tür olarak kendilerini kabul ettiren dijital dini oyunlara İslam dünyasından da örnekler vermek mümkündür. Bunlardan biri olan Suriye menşeli Quraish (Afkar Media, 2007) oyunu, oyuncuların ilk dönem İslam tarihini öğrenmeleri için üretilmiş bir oyundur. Bu oyunda oyuncu müşrik bir bedevi kabilesinin reisi olarak oyuna başlamaktadır. Oyunun “El-Cahiliyye” adlı ilk bölümünde cahiliye dönemine ait bedeviler arası savaşlar, Mekke’nin sosyo-kültürel, sosyo-ekonomik ve dini yapısına şahit olunmaktadır. Oyuncu ilk bölümde bedeviler arası bazı savaşları oynadıktan sonra Mekke’li müşriklerle birlikte Hendek savaşında Müslümanlara karşı savaşmak için Medine’ye gelmektedir. Oyun burada Hendek savaşı hakkında bilgiler vererek bu savaşın Müslümanlar tarafından kazanıldığını ifade etmektedir. Bu noktada oyuncuya iki seçenek sunulmaktadır. Oyuncu ya Müslüman olup Medine’de kalmakta ve oyunun diğer bölümlerini oynayabilmekte ya da oyun bitmektedir. Oyuncunun Müslümanlara katılması ile oyunun diğer bölümleri açılmakta ve oyuncu ilk dönem İslam tarihine şahitlik etmekte, Bizans ve Sasaniler ile yapılan savaşları oynamaktadır (Sisler, 2014).

Bir diğer örnek olan ABD-Ürdün ortak yapımı Arabian Lord (2007) oyununda oyuncu 7-13. yüzyıllar arasında İslam’ın yükselişine tanıklık etmektedir. Oyuncu Arap bir tüccar rolüne girmekte, binalar inşa etmekte, diplomasi yapmakta, belediyeçilik işleri ile ilgilenmekte ve oyun sürecinde İslam medeniyetinin farklı unsurlarına şahitlik etmektedir. Oyunun çeşitli kuralları dini yönlendirmelerde bulunmaktadır. Örneğin oyuncu camiye bağışta bulunduğunda vezir çıkarabilmekte, vezir de işçilerin hızlarını artırma gibi faydalar sağlamaktadır. Buna rağmen İslami kuralların oyunun kuralları ya da süreçleri üzerindeki etkisi sınırlıdır. Oyuncu İslam ahlakı ile ilgili bir ikilemde kalıp tercihte bulunmamaktadır (Sisler, 2014).

Maze of Destiny, Ummah Defense, The Adventures of Ahmed ve Faaris oyunları da olumlu Müslüman temsillerinin yanında din eğitimi vermeyi de hedefleyen oyunlar arasındadır. Maze of Destiny oyununa göre Darlak adındaki şeytani büyücü Kur'an-ı Kerim'i saklamış ve bütün İslam âlimlerini hapsedmiştir. Oyuncu araştırma için Darlak'ın zindanına gidip kayıp Kur'an'ı bulmakta, âlimleri kurtarmakta ve İslam'ı tekrar dünyaya hâkim kılmaktadır. Bu mücadele sırasında oyun aslında oyuncuya İslami bilgileri öğretmektedir. Ummah Defense oyunu İslam'ın bütün dünyaya hâkim olduğu 2114 yılında geçmektedir. Oyuncu "Galaksiler Arası Müslüman Konseyi"nin bir üyesi olarak, yeryüzünde kalan son kâfir olan Ebu Leheb XVIII'in yönettiği uçan şeytani robot Armada ile savaşmaktadır. The Adventures of Ahmed oyununda, oyuncu bir yandan şeytani bir krala karşı savaşan Müslüman bir savaşçıyı oynarken bir yandan da hadis öğrenmektedir. Faaris oyununda ise oyuncu 15 yaşında bir Müslüman atlıdır. Dedesi ve ninesi karanlıklar kralı Yabulon tarafından kaçırılmıştır. Oyuncu onları kurtarmak için yola çıkar. Yol boyunca karşılaştığı kişilerden savaşmayı, namaz kılmayı, abdest almayı, Kur'an ve hadis bilgilerini öğrenir ve Yabulon ile mücadelesine hazırlanır (Campbell, 2010).

Suudi Arabistan menşeli Hajj (2008) oyunu ise haccın yapılışını öğretme amacı güden bir dijital oyundur. Oyunda, oyuncular ilk yardım görevlisi, güvenlik görevlisi gibi hizmet görevlerinden birini üstlenmekte ve haccın yapılışında insanlara yardım ederek haccın yapılış aşamalarını öğrenmektedirler. Bazen de popüler oyunlara ya da sanal dünyalara İslami içeriklerin eklendiği görülmektedir. Örneğin en popüler sanal dünya olan Second Life'a 2007 yılında Yusuf El-Karadavi'ye yakınlığıyla bilinen "İslam Online" sponsorluğunda bir hac eklentisi yapılmıştır. Bu hac eklentisinin amacı Müslümanlara haccı öğretmek, hac tecrübesi yaşatmak; yabancılarla ise haccın önemini göstermek ve onları bilgilendirmektir (Sisler, 2009).

Sanal dünyalardaki İslami alanlarla ilgili araştırmalar yapan Krystina Derrickson sanal hac tecrübesini şu ifadelerle aktarmaktadır: "Bir öğleden sonra Mekke'ye vardım. Sürpriz bir şekilde her taraf çöllerle kaplıydı. Karşılama merkezinde bana bir çanta verdiler. Çantanın içinde hac için ihtiyaç duyacağım her şey vardı. Başörtümü ve ihramımı giydim. Kâbe'ye doğru yol aldım. Geceyi orada geçirdim. Sabah olunca Arafat dağına seyrederek uyandım. Haccımı tamamladıktan sonra Fransız bir kadınla karşılaştım. Onunla Paris'te hava durumu ve hac hakkında konuştuk. Sonra oradan ayrıldım. Bütün bunlar yarım saat içinde ve odamdan ayrılmadan gerçekleşmişti. Tabii ki Second Life'ta." (Derrickson, 2008)

Second Life (SL) 12 milyon kullanıcısı olan sanal bir dünyadır. Burada alışveriş, eğitim, eğlence, gezi vs.nin yanında dini aktiviteler de sanal olarak deneyimlenebilmektedir. Second Life'ta birçok cami, kilise, havra ve diğer dinlere ait mabetler bulunmaktadır. Bunların çoğu gerçek dünyadaki ibadethanelerin birer kopyasıdır. Örneğin Kâbe dışında Sultanahmet, El Hamra ve II. Hasan gibi meşhur camilerin de benzerleri Second Life'ta bulunmaktadır. Öte yandan bu mekânlar dini eğitim vermek amacıyla da kullanılmaktadır. Bu camilere ziyaretçiler gerçek camilerde olduğu gibi başörtülü ve ayakkabılar çıkarılarak kabul edilmekte, sohbet halkaları oluşturularak irşad faaliyetleri yapılmakta, gayr-i Müslimlerin İslam hakkındaki soruları cevaplanmakta, namaz, hac gibi ibadetleri tecrübe etmelerine imkân tanınmaktadır (Derrickson, 2008). Dolayısıyla sanal dünyalardaki camiler birer yaygın din eğitimi kurumu olarak dünyanın her yerinden kullanıcılara hizmet vermektedirler.

## Sonuç

Müslümanların dijital oyunlarda temsili söz konusu olduğunda Batılı ve Müslüman üreticilerin birbirine zıt tavırlara sahip oldukları görülmektedir. Batılı üreticilerin oyunlarındaki Müslüman temsili medyanın genel tavrına paralel bir şekilde terörizmle özdeşleştirilerek sunulmaktadır. Fakat oyunlar "neglected media" (ihmal edilmiş medya) oldukları önemsiz görülüp ihmal edildiği ve akademik araştırmalara,



tartışmalara yeterince konu olmadığı için daha cüretkâr bir biçimde İslam karşıtı söylemler ve temsiller kullanabilmektedirler. Özellikle FPS (First Person Shooter: Nişan alma/Ateş Etme) oyunlarında mekân olarak Ortadoğu seçilmekte ve düşman açıkça Müslümanlar olarak belirlenmektedir. Oyunu kazanmak ise öldürülen Müslüman sayısına bağlı olmaktadır. Bu oyunlarda genellikle oyuncu ABD askerlerini oynamakta, ABD askerleriyle özdeşleşmekte ve birkaç istisna dışında Müslüman bir savaşçıyı oynamak mümkün olmamaktadır. Müslüman askerleri seçme şansı tanıyan oyunların birçoğunda ise Müslümanların ordusunu yönetmek oyunu kazanmayı zorlaştırmaktadır. Çoğunluğu olumsuz Müslüman temsilleri içeren Batılı dijital oyunlar içerisinde nadiren de olsa olumlu Müslüman temsillere yer veren oyunların bulunduğunu da belirtmek gerekmektedir.

Müslümanları terörist, barbar ve öldürülmesi gereken düşmanlar olarak gösteren ve bunu tecrübe etme imkânı sunan oyunların Müslüman ve gayr-i Müslim oyuncular üzerindeki etkisi araştırılması gereken önemli konulardan biridir. ABD’li bir askerle özdeşleşip Müslümanları öldüren bir Müslüman oyuncu neler hissetmektedir? Yaptığı işten dolayı pişmanlık mı duymaktadır yoksa bunu sadece bir oyun olarak mı görmektedir? Kontrol ettiği ABD’li askeri ve Batıyı yüceltmekte midir? Aşağılık kompleksine girmekte midir? Yoksa Batıya duyduğu öfke artmakta mıdır? Öte yandan bu oyunları oynayan bir gayr-i Müslim’in Müslümanlara bakışı değişmekte midir? Medyadaki terörist Müslüman algısı pekişmekte midir yoksa oyuncular bu tecrübeyi sadece bir oyun olarak mı algılamaktadır?

Batı menşeli oyunlara İslam dünyasından cevap gecikmemiş ve çeşitli tepkisel oyunlar üretilmiştir. Bu oyunlarda Müslüman askerler oyunun kahramanı iken öldürülmesi gereken düşmanlar ABD ya da İsraili askerler olarak belirlenmiştir. Çoğunluğu İsrail-Filistin çatışmasına odaklanan bu oyunlarda siyasi mesajların yoğunluğu göze çarpmaktadır. Siyasetten bağımsız şirketler ise sadece olumlu Müslüman temsiline odaklanan oyunlara yönelmişlerdir.

## Kaynakça

- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- Campbell, H. (2010). Islamogaming: Digital Dignity via Alternative Storytellers. C. Detweiler içinde, *Halos and Avatars* (s. 63-74). Louisville: Westminster John Knox Press.
- Chick, T. (2003). Command & Conquer Generals (PC). 11 16, 2014 tarihinde <http://pc.gamspy.com/pc/command-conquer-generals/5617p1.html> adresinden alındı
- Derrickson, K. (2008). Second Life and The Sacred: Islamic Space in a Virtual World. *Digital Islam*: <http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1877> adresinden alındı
- ESRA (Entertainment Software Rating Association). (2015, Ocak 21). <http://www.ircg.ir/sn/pages/id/23/pt/full/lang/en> adresinden alındı
- Eyesopner. (2012, 4 5). Why Islam Humiliated in Video Games? Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=QzW19AUIS1l> adresinden alındı
- Feta ul-Kudus (2015, Ocak 21): <http://www.fata-alquds.com/> adresinden alındı
- Hallett, N. (2014, Ağustos 5). ‘Whack The Hamas’: Gaza Bombing Games Branded ‘Disgusting’. Breitbart: <http://www.breitbart.com/london/2014/08/05/whack-the-hamas-gaza-bombing-games-branded-disgusting/> adresinden alındı
- Halter, E. (2006). Islamogaming: The State of Gaming in the Muslim World. *PC Magazine*, 136-137.
- Heidbrink, S., Knoll, T., Wysocki, J. (2014). Theorizing Religion in Digital Games. *Online Heidelberg Journal for Religions*, 5-50.

- Karim, H. (2006). American Media's Coverage of Muslims: The Historical Roots of Contemporary Portrayals. E. Poole and J. Richardson içinde, *Muslims and the New Media* (s. 116-127). London: I.B. Tauris.
- Leonard, D. (2004). Unsettling the Military Entertainment Complex- Video Games and a Pedagogy of Peace. 11 13, 2014 tarihinde Studies in Media and Information Literacy Education: <http://utpjournals.metapress.com/content/4lu7213r34740854/> adresinden alındı
- Machin, D. and Suleiman, U. (2006). Arab and American Computer War Games: The Influence of a Global Technology on Discourse. *Critical Discourse Studies*, 1-22.
- Poole, E. (2006). The Effects of September 2011 and the War in Irak on British Newspaper Coverage. E. Poole and J. Richardson içinde, *Muslims and the New in Media* (s. 89-102). London: I.B. Tauris.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw Hill.
- Reichmuth, P. and Werning, S. (2006). Pixel Pashas Digital Djinnns. *ISIM Reviews*, 46-70.
- Reporter, D. M. (2008, Eylül 11). Outrage over 'Muslim Massacre' computer game. *Daily Mail*: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1054380/Outrage-Muslim-Massacre-game.html> adresinden alındı
- Richardson, J. E. (2004). *(Mis)representing Islam: The Racism and Rhetoric of British Broadsheet Newspapers*. Amsterdam: J. Benjamins.
- Said, E. (1978). *Orientalism*. New York: Pantheon Books.
- Saotal7aq. (2012, 8 28). Game Call Of Duty Insulted Islam and Muslims. Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=umApoVOgnYI> adresinden alındı
- Shaheen, J. (2001). *Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People*. New York: Olive Branch Press.
- Sisler, V. (2006). In Videogames You Shoot Arabs or Aliens - Interview with Radwan Kasmiya. *Umelec/International*, 77-81.
- Sisler, V. (2008). Digital Arabs : Representation in video games. *European Journal of Cultural Studies*, 203-220.
- Sisler, V. (2009). Video Games, Video Clips, and Islam: New Media and the Communication of Values. J. Pink içinde, *Muslim Societies in the Age of Mass Consumption* (s. 231-258). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing. 11 26, 2014 tarihinde <http://www.digitalislam.eu>: <http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=2550> adresinden alındı
- Sisler, V. (2013). Digital Heroes: Identity Construction in Iranian Video Games. A. Sreberny and M. Torfeh içinde, *Cultural Revolution in Iran: Contemporary Popular Culture in the Islamic Republic* (s. 171-192). London: I.B. Tauris.
- Sisler, V. (2014). From Kuma\War to Quraish: Representation of Islam in Arab and American Video Games. H. A. Campbell and G. Grieve içinde, *Playing with Religion in Digital Games* (s. 109-133). Bloomington: Indiana University Press.
- Telci, A. Ş. (2013). Siber Uzamda Sosyal ve Kültürel Kodların Oyun Aracılığıyla İnşası: "İstanbul Kıyamet Vakti". *Akademik Bilişim Konferansları*, (s. <http://ab.org.tr/ab13/bildiri/237.pdf>). Antalya.
- Theorists, T. G. (2014, 1 25). Game Exchange - Why Ocarina of Time Offended Muslims. Youtube: <http://www.youtube.com/watch?v=59LHQ1bKS-M> adresinden alındı

# MEDIAD

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

## Representation of Muslims in Digital Games

**Bilal YORULMAZ**

### Extended Abstract

In the early video games, the Middle East is represented by caliphs, Bedouins, jinns, belly dancers, deserts, harems, bazaars, and minarets. This naïve oriental picture transforms to a ruthless story with the game's narrative. Most of the video games have a story and, in the early games, the story begins with the kidnapping of a woman (sister, daughter, princess) by an evil character (demon, vizier, caliph). The hero strives to kill the evil character to save her. In *Prince of Persia*, *Arabian Nights* (Krisalis, 1993) and *The Magic of Scheherazade* (Cultural Brain, 1989) the hero is unfairly imprisoned in the caliph's dungeon and he needs to save himself from beheading. These games reinforce stereotypical cruelty and barbarism in the Middle East (Sisler, 2008).

In the modern digital action games, the aim of the games is to kill "the other" and "the other" is generally Muslims. The favorite battleground is the Middle East. Action games such as *Kill Shot* (Hothead Games, 2014), *FL Commando* (Glu, 2013), *War in the Gulf* (Empire 1993), *Delta Force* (Nova Logic, 1998), *Conflict: Desert Storm* (SCI Games, 2002), *Full Spectrum Warrior* (THQ, 2004), *Kuma/War* (Kuma Reality Games, 2004), *Conflict: Global Terror* (SCI Games, 2005) take place in the Middle East (Sisler, 2008).

The player can control only the American soldier and playing the other is not allowed. Few games allow players to choose other than the American army. For example, in *Command & Conquer: Generals* allows the player to choose one of three armies: The US Army, China, or the Arab "Global Liberation Army". However, choosing the Global Liberation Army (Arab army) makes it harder to win the game because the United States has powerful and expensive equipment, well-armed infantry, and vehicles that can heal themselves. Their air force allows them to strike anywhere on the map. However, the Arab "Global Liberation Army" has terrorists with car bombs, truck bombs, suicide bombers with explosives on their bodies, and angry Arab mobs with AK-47s (Chick, 2003).

Moreover, there are little companies, radical groups, and individual game makers that produce more provocative digital games. For example, in *Muslim Massacre* an American hero with a machine gun and a rocket launcher is parachuted into the Middle East with the aim of leaving no Muslim man or woman alive. Players progress through the levels, targeting characters dressed as terrorists and innocent Muslim civilians, before taking on Osama bin Laden, Prophet Muhammad, and finally Allah (Reporter, 2008). Likewise, some smartphone games such as *Whack the Hamas*, *Gaza Assault: Code Red*, and *Bomb Gaza* focus on the Israel-Palestine conflict and killing Palestinian Muslims (Hallett, 2014).

On the other hand, some digital games have a neutral or positive representation of Muslims. For example, *Sid Meier's Civilization IV* enables players to choose from seven world religions (Buddhism, Hinduism, Judaism, Christianity, Confucianism,

Taoism, and Islam), build the religions' holy sites, and spread the religions through missionary work. The most important aspect of the game's representation of religion is that all the religious systems are procedurally equal and generally presented in a neutral way (Sisler, 2014).

As a response to Western digital games, Muslim digital game producers released games in which Muslim characters are the heroes and the enemies are American or Israeli soldiers. The first widely disseminated Muslim game probably is *The Stone Throwers* (2001). In the second game *Under Ash* (2002), the hero is Ahmad, a young Palestinian boy growing up under Israeli occupation during the first intifada. In the game, Ahmad runs through his village, throwing stones at Israeli soldiers. As the game progress, Ahmad moves from stones to weapons and shoots at Israeli settlers attempting to push out the Palestinians (Halter, 2006).

Although many Middle Eastern games have a political agenda, some non-political companies produce high-quality games that focus only on positive Muslim image and religious education. For example, Syrian Afkar Media's *Quraish* (2007) focuses on teaching early Islamic history. The player begins the game as a pagan Arab, fights with Muslims and loses the war in the Battle of the Trench (627 CE), converts to Islam and fights for Islam. Islam begins as the player's enemy, but in the middle of the game the player's avatar embraces Islam (Sisler, 2014). The player learns early Islamic history by playing the important wars of the era.

*Maze of Destiny*, *Ummah Defense*, *The Adventures of Ahmed and Faaris* focus on just religious education. In these games, players learn some basic Islamic teachings, hadith, Qur'an, religious rituals etc. Another religious education tool is low budget and low-quality edutainment software. These software applications attract only pre-school kids.

**Keywords:** Digital Games, Muslim Representation