Toplum Bilimleri Dergisi – Journal of Social Sciences

ISSN: 1306-7877 e-ISSN: 2147-5644

15 Kasım / November 2019, 26 : 315-345

Dijital Oyunlar ve Realitenin Karşılıklı Etkileşimi:

İslami Sembollerin Oyunlardaki Yansıması

Reciprocal Interaction of Digital Games and Reality:

Reflection of Islamic Symbols in Games

Aslıhan GÜL

İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Din Sosyolojisi, Doktora Öğrencisi

Istanbul University, Institute of Social Sciences, Sociology of Religion, Ph.D. Student

Istanbul, Turkey

asli_@hotmail.fr

<https://orcid.org/0000-0002-9668-6419>

Makale Bilgisi / Article Information

<http://dx.doi.org/10.29228/tbd.2007.39784>

Makale Türü / Article Types: Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Received: 19 Ağustos / August 2019

Kabul Tarihi / Accepted: 28 Ekim / October 2019

Yayın Tarihi / Published: 15 Kasım / November 2019

Yayın Sezonu / PubDateSeason: Özel Sayı / Special Issue 2019

Cilt / Volume: 26

Sayfa / Pages: 315-345

Copyright © Published by Toplum Bilimleri Dergisi – Journal of Social Sciences.

All rights reserved. www.toplumbilimleri.com

Dijital Oyunlar ve Realitenin Karşılıklı Etkileşimi: Oyunlarda İslam Yansıması

Öz: Norbert Elias realiteyi ve toplumsal ilişkileri açıklarken oyun modellerinden faydalanmıştır. Elias'a göre realite oyunlar üzerinden daha kolay açıklanabilmekte ve anlaşılabilir. Oyunlar sadece realiteyi izah etmemekte aynı zamanda onun sahnelendiği "yer" olarak da görev almaktadır. Tarih boyunca gerçek yaşam biçimleri doğal olarak oyunlara aktarılmakta yani realite oyuna hâkim olmakta ve onu şekillendirmektedir. Günümüz dijital çağında ise oyunların gelişmesi ve popülerleşmesi neticesinde bu etkinin bir karşılıklılık boyutu kazandığı öne sürülebilmekte ve artık oyunların da realiteye yansımasından söz edilebilmektedir. Dijital oyunların realite ile olan ilişkisini konu edinen bu çalışmanın amacı oyunların realiteye yansımasını sorgulamaktır. Yöntem olarak süreç sosyolojisine dayanan bu araştırmanın temel hipotezi, oyunların realite ile karşılıklı etkileşim içinde olduğu yönündedir. Bu karşılıklı etkileşim, oyunlarda İslami sembollerin yansıması özelinde incelenmiştir. Elde edilen bulgular, şiddet içerikli bazı dijital oyunların İslami sembollere çifte şiddet uyguladığı ve oyunlardaki şiddetin de realiteye aktarıldığını göstermektedir. Bu noktada, Yeni Zelanda'da Müslümanlar aleyhine gerçekleşen son terör eylemi (2019), etkileşimin bir sonucu olarak çalışmaya dahil edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Din Sosyolojisi, Dijital Oyun, Realite, İslam, Şiddet, Terör, Yeni Zelanda.

Reciprocal Interaction of Digital Games and Reality: Reflection of Islam in Games

Abstract: Norbert Elias benefited from game models to explain reality and social relations. According to Elias, reality can be explained and understood more easily through games. Games do not only explain reality, but also act as "place" where it is staged. Throughout the history, real life forms have been naturally reflected in games, in other words reality dominated and shaped games. In today's digital age, with the development and popularization of games, it can be argued that this effect has gained a reciprocity dimension and it is also possible to talk about the reflection of games on reality. The aim of this study, which deals with the relationship between digital games and reality, is to question the reflection of games to reality. The main hypothesis of this research, which is based on process sociology, is that games interact with reality. This interaction was examined in the games in the context of reflection of Islamic symbols. The findings show that some of the violent digital games applied double violence to Islamic symbols and the violence in the games was transferred to reality, too. At this point, the latest terrorist act against Muslims in New Zealand (2019) was included as a result of the interaction.

Keywords: Sociology of Religion, Digital Games, Reality, Islam, Violence, Terror, New Zealand.

GİRİŞ

Bir dijital oyunu yalnızca oyun olarak tanımlamak mümkün müdür? Dijital oyunlar sadece eğlence amaçlı mıdır? Teknolojik gelişmelerin ve tüketim endüstrisinin bir parçası haline gelen oyunlar sadece vakit geçirmek için mi üretilmektedir yoksa birtakım söylemlerin ve anlatıların bir taşıyıcısına mı dönüşmektedir? Bütün bu sorunlara cevap üretebilmek için oyun dünyasına, özellikle de dijital oyun dünyasına daha yakından bakmak gerekmektedir. İlk zamanlarda eğlence amaçlı üretilen ve oynanan oyunlar, zaman içerisinde dijital platformların da gelişmesiyle beraber, bazı değişikliklere sahne olmuştur. Buna bağlı olarak da yaşam biçimleri farklılaşmaya başlamıştır. Dolayısıyla, bu sorunlara sağlıklı cevaplar verebilmek için, oyun dünyasının detaylı incelenmesi gerekmektedir. Bu noktada, oyun dünyasının tarihsel süreci incelenmelidir.

Elias'ın¹ oyun modelleri teorisi bu çalışmanın teorik zeminini oluşturmaktadır. Elias, toplumu anlamak ve açıklamak için oyunlardan yola çıkmakta ve hayatın tüm alanlarının aslında farklı oyun alanları olduğunu göstermektedir. Bu çalışmada Elias'ın teorisi dikkate alınmakla birlikte bu teorinin tersten bir okumasının geçerliliği de sınanacaktır. Bir diğer deyişle, gerçek hayatta sergilenen toplumsal ilişkiler, günlük yaşantılar oyunlara yansımaktadır ve oyunlar da toplumsal gerçekliğe yansımaktadır.

Bu araştırma dijital oyunlar hakkında genel bir bakış açısı sunduktan sonra, bir popüler kültür unsuruna dönüşmesiyle birlikte, oyunların realiteyle etkileşim biçimlerini incelemeyi hedeflemektedir. Aynı zamanda, dijital oyunlar üzerinden İslam dininin sembolleri ve değerlerine nasıl saldırıda bulunduğu da mercek altına alınacaktır. Bu bağlamda araştırmanın temel hipotezi şöyle ifade edilebilir: Dijital oyunlar ile dış dünya arasında karşılıklı bir etkileşim vardır. Bu karşılıklı yapı dijital oyunların İslam dini ve sembollerini ele alış biçimlerinde de görülmektedir. Bu oyunların popüler olanlarında İslam ve Müslümanlar aleyhine bir takım negatif imajlar üretilmektedir; bir taraftan İslam dini şiddet dini olarak lanse edilirken diğer taraftan İslam dinine, sembolleri üzerinden şiddet uygulanmaktadır. Oyunların kurguladığı bu çifte şiddetin realitede de yansımaları bulunmaktadır. Bu bağlamda Yeni Zelanda'da Müslümanlara yönelik gerçekleştirilen terör eylemi oyunların toplumsal hayatı nasıl etkilediğinin somut bir örneğidir.

¹ Norbert Elias, *Sosyoloji Nedir?*, çev. Oktay Değirmenci (İstanbul: Olvido, 2016).

1. TEORİK ÇERÇEVE

1.1. Elias'ın Oyun Teorisi

Alman sosyolog Norbert Elias (1897-1990) *Sosyoloji Nedir?* isimli eserinde kendi sosyoloji anlayışını açıklamaya çalışır.² Elias'ın sosyolojisi birey-toplum, yapı-fail dikotomisini aşmaya yönelik bir epistemolojiye dayanmaktadır. Sosyal bilimcilerin ya atomistik ya da holistik olmalarını eleştiren Elias, toplumu anlayabilmek için sadece bireylerin araştırılmasının (atomistik bakış açısı) yeterli olmadığını savunur. Aynı şekilde toplumu tamamen şöyleştirip, onu bireyin tamamen dışında var olan bir gerçekmiş gibi algılanmasını da kabul etmemektedir. Elias'a göre "bireyin davranış ve eylemlerinin anlaşılabilir ve açıklanabilmesi, ancak bu bireylerin karşılıklı bağımlılıklarının nedenleri, toplumlarının yapısı, kısaca birlikte oluşturdukları figürasyonların araştırılması yoluyla mümkündür."³ Figürasyon kavramı, Elias'ın teorisinde merkezi bir yer tutmaktadır. İnsanların çoklu bir arada oluşları anlamına gelen figürasyon, "karşılıklı bağımlılık örgüleri",⁴ birbirilerine bağımlılık halini kastetmektedir. Buradan hareketle toplumu anlayabilmenin yolu, "yalnızca parçadan hareketle bütünü anlamaya çalışmak değil, aynı zamanda bu parçaların bir bütün içerisinde bir araya gelirken birbirlerine nasıl bağlandıkları, kenetlendiklerini de anlamaya çalışmaktır."⁵ Böylece Elias'a göre sosyolojinin araştırma konusu, birbirlerine bağımlı bireylerin oluşturduğu figürasyonlardır. Bu figürasyonları daha anlaşılır kılabilmek için, onları bir oyun gibi modellemektedir. Literatüre "oyun modelleri" olarak giren bu betimlemeler, toplumsal ilişkileri basitçe tasvir etmek adına üretilmiştir. Gündelik hayattan bildiğimiz oyunlar model alınarak birtakım figürasyonlar oluşturulmuştur. Bu figürasyonlar, yani oyun modelleri, insanların karşılıklı bağımlı olma hallerini göstermektedir. Elias, toplumsal ve bireysel değişim ve dönüşümleri kendi kurduğu figürasyon metodu ve bir "süreç" anlayışı içinde çözümlemektedir. Toplumsal süreçleri şöyleştirmeleri sebebiyle işlevselcilik ve yapısalcılığı eleştiren Elias, figürasyonel ya da süreçsel sosyolojiyi, yani "tüm toplumsal ilişkilerin kesintisiz ve sonsuz bir süreç halinde akışını" savunuyordu.⁶ Böylece süreç sosyolojisinin temellerini atan Elias, bireylerin ve toplumların karşılıklı etkileşim sonucu oluşturulduğu dönüşümleri birer süreç olarak görmektedir. Bir diğer önemli husus da oyun modelleri teorisindeki "güç" kavramıdır. Oyunların neredeyse tamamı mücadele esasına ve güç gösterileri üzerine bina

² Elias, *Sosyoloji Nedir?*, çev. Oktay Değirmenci.

³ Elias, *Sosyoloji Nedir?*, çev. Oktay Değirmenci, 104.

⁴ Elias, *Sosyoloji Nedir?*, çev. Oktay Değirmenci, 15.

⁵ Elias, *Sosyoloji Nedir?*, çev. Oktay Değirmenci, 104.

⁶ Gordon Marshall, "Elias, Norbert", *Sosyoloji Sözlüğü*, çev. Osman Akınhay & Derya Kömürcü (Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 2009), 182.

edilmektedir. Oyunun olduğu her yerde mücadele de vardır. Oyunlar “iki veya daha fazla insanın karşılıklı güç gösterisi esasına dayanır.”⁷ Fakat Elias “güç” kavramının zihinlerde uyandırdığı zorbalık, şiddet ve vicdansızlık gibi olumsuz çağrışımlara karşı okuyucusunu uyarmaktadır. Güç gösterileri bir arada yaşıyor olmanın getirdiği bir vaziyettir, karşılıklı bir ilişki içine girilen her durumda gözlemlenen bir olgudur. Tüm güç dengeleri çok kutuplu fenomenlerdir; “yalnızca efendi kölesi üzerinde değil, efendisi için yerine getirdiği işleve göre köle de efendisi üzerinde güce sahiptir.”⁸ Güç, insanlar arası ilişkilerin hepsinde görülen yapısal bir karakteristiktir. Bu bağlamda, onu olumsuz çağrışımlardan arındırmak için Elias, “oyun gücü” ifadesini kullanmayı daha uygun bulmaktadır. Elias’ın oyun modelleri teorisi, birey ve toplum arasındaki bağımlılık hallerinin, yani figürasyonların, oyunlar üzerinden bir açıklamasını vermektedir. Oyunların dijital platformlara aktarılmasıyla birlikte, birey ve toplum arasındaki ilişkinin, yani sosyal gerçekliğin, nasıl bir süreç takip ettiği incelenmelidir. Elias’ın geliştirdiği süreç sosyolojisine dayanarak, sosyal gerçekliğin oyunlar ile ilişkisi günümüz dijital çağında çözümlenmelidir. Bu çerçevede süreç sosyolojisi, birey ve toplum arasında var olan ilişkide günümüz dijital oyunlarının etkisini araştırmak için bu çalışmada bir fener görevi görmektedir.

2. TARİHSEL ARKA PLAN VE KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyunların Tarihsel Gelişimi

Oyun kavramı, bilgisayarların ve ilk dijital uyarlamaların ortaya çıkmasıyla farklı anlamlar kazanmaya başlamıştır. 1960’lı-1970’li yıllarda dijital oyunlar bilimsel deneylerden (insan-bilgisayar interaksyonu ve yapay zekâ araştırmaları) oluşurken, 1980’li yıllarda teknolojik ve kültürel amalgama dönüşmüştür. 1990’lı yıllarda ticari olgunluğuna kavuşan dijital oyun sektörü, 2000’li yıllarda artık ticaret, kültür, eğitim, politika gibi alanlarda dikkate değer bir olgu haline gelmiştir.⁹

Oyun endüstrisinin gelişimi, piyasaya sürülen *Computer Space* (1971) isimli ilk ticari oyun¹⁰ ile ilişkilendirilmektedir. Akabinde *Galaxy Game*, *Pong*, *Space Invaders* *Asteroids* ve *Pac-Man* gibi oyunlar üretilmiştir. Oyunlarda “şiddet çağı” ise 1990’lara tekabül etmektedir. Bu tarihten sonra şiddet oyunları hızlı bir biçimde çoğalmıştır. *Doom*, *Grand Theft Auto*, *Call Of Duty*, *Resident Evil*, *Counter Strike* gibi oyunlar şiddet oyunlarının yayıcıları olarak kabul

⁷ Elias, *Sosyoloji Nedir?*, çev. Oktay Değirmenci, 106.

⁸ Elias, *Sosyoloji Nedir?*, çev. Oktay Değirmenci, 107.

⁹ Tonguç İbrahim Sezen & Diğdem Sezen, “Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları”, *Dijital Oyunlar*, ed. Gülin Terek Ünal & Uğur Batı (İstanbul: Derin Yayınları, 2011), 249.

¹⁰ Uzak gemisini ekranda gezdirerek UFO’ların vurulmasını hedefleyen bir oyun.

görmektedir.¹¹ Oyunların yanı sıra, onlarla birlikte üretimi artan ve devam eden konsollardan da söz etmek gerekmektedir. 1971'den bugüne kadar 50'den fazla üretilen konsol arasında en fazla dikkat çekenler *Donkey Kong*, *Commodore 64*, *Game Boy*, *Süper Nintendo*, *Play Station* ve *X-box*'tır. Oyunların ve araçların gelişmesi bir yana, dijital oyunların TV ve sinemaya da aktarılmasıyla dünya çapında dev bir endüstriden bahsedilebilmektedir.¹² Ayrıca dijital oyunlar dergi yayını vasıtasıyla belli bir kültürün oluşmasını ve süregelmesini sağlamaktadır. Dijital oyun kültürünü tanıtan dergiler arasında; *Level*, *Electroning Gaming Monthly*, *Chip Online*, *Game Pro*, *Pc Game* örnek verilebilir.¹³

Yaşam tarzlarımızın belirlenmesinde önemli bir rol oynayan medyanın içerisinde dijital oyunlar farklı bir konuma sahiptir, çünkü sanal ortamdaki hayat biçimlerinin gerçek hayatta bir yansıması vardır. Medya, kültürü yansıttığı gibi kültürün şekillenmesinde de oldukça etkilidir. Oyunlardaki kahramanların sanal alemin dışında pazarlanması da oyunların nasıl bir endüstriye dahil olduklarını göstermektedir.¹⁴

2.2. Dijital Oyunlar

Temeli Amerika Birleşik Devletleri'nde atılan bilgisayar oyunları, dünya genelinde aktif bir sektör oluşturmaktadır. Bilgisayar oyunu piyasası hakkında gerçek bir bilgiye ulaşmak ise zordur. Oyunların geliştirilmesi, pazarlanması ve satışıyla oluşan küresel ticaretin gerçek boyutlarını ölçmede iki temel sorun vardır: İlki, dijital oyun piyasasının tam anlamıyla ölçülememesidir. Bu sektörün küresel piyasasına dair güvenilir veriler yayınlayan uluslararası bir kurum bulunmamaktadır. İkincisi ise, Türkiye gibi “çevre” ülkelerde korsan satışlarının önemli oranlara ulaşmasıdır. Bu sorunlar sebebiyle, bu sektörün gerçek ekonomisi hakkında sağlıklı sonuçlar elde edilememektedir. Bununla beraber, yine de devasa bir pazara sahip olduğu söylenebilen bilgisayar oyunları, özellikle 1990'lardan itibaren sinema sektöründen daha büyük bir ekonomik hacme ulaşmıştır.¹⁵

Türkiye'deki dijital oyun sektörü ise genel olarak yurt dışında çıkan oyunların satışından ibarettir. Yurtdışında yazılan bilgisayar ve konsol oyunlarının satışının yanı sıra, internet kafelerde oynanan online oyunların pazarlanması da söz konusu olmaktadır. Yerli

¹¹ Gülin Terek Ünal & Uğur Batı, “Önsöz”, *Dijital Oyunlar*, ed. Gülin Terek Ünal & Uğur Batı (İstanbul: Derin Yayınları, 2011), xiii.

¹² Ünal & Batı, “Önsöz”, xiv.

¹³ Mutlu Binark, “Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular”, *Folklor Edebiyat Dergisi*, *Sanal Ortamda Dijital Oyun Kültürü* 13/50 (Şubat 2007), 11-12.

¹⁴ Burak Doğu, *Popüler Kültürün Tüketim Aracı olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı* (İzmir: Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2006), 186-187.

¹⁵ Emre Kızılkaya, *Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı* (İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2010), 72-73.

yazılım sektörü, İstanbul ve Ankara gibi büyük şehirlerin oyun piyasasında, belli bir yoğunluk göstermektedir; fakat üretimleri sınırlı sayıdadır.

Dijital oyunlar; konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olmak üzere üç ayrı bölüme ayrılabilir. Aynı zamanda, oyuncu sayısına göre de iki alt türe bölünebilir: Tek kişilik veya çoklu oyunculu oyunlar. Günümüzde, eş zamanlı etkileşime olanak tanıyan çoklu oyunculu dijital oyunlar ise daha fazla üretilmektedir. Hatta artık cep telefonu ile oynanabilen çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlar da yaygınlaşmaktadır.¹⁶ Üretim maliyeti giderek artan dijital oyunların muhatap kitlesi de sürekli büyümektedir. Dijital oyunların tasarımından yerelleştirilmesine, dağıtılıp satış gelirlerinin elde edilmesine kadar devam eden üretim sürecinde görülmektedir ki yazılım süreci önemli bir kültür endüstrisine dönüşmüştür.¹⁷ Dijital oyun oynama ediminin dünyadaki yaygınlığı ve bu oyunlara bağlı olan popüler kültür ürünlerinin (dergi, TV programı, YouTube kanalı, vs.) çokça tüketilmesi, kapitalist ekonominin bu sektörde daha çok kazançlar elde edeceğini haber vermektedir.

Dijital oyunlarda üretim-yazılım piyasasının yanı sıra içerik-metin kısımları da oldukça önemlidir. Oyunlarda karakterlerin verili kimlikleri sunması, öykünün beslendiği metinlerarasılığın boyutu, olay örgüsünün nasıl geliştiği, diğer oyuncularla etkileşime ne düzeyde ve hangi biçimlerde olanak tanıdığı metin bazında önemli görülen hususlardır. Daha açık bir ifadeyle, Binark'a göre "oyunların çoğu başat mitleri, verili toplumsal önyargıları, tanımlanmış cinsiyet rollerini, homofobik ve ırkçı söylemleri ve simgeleri sanal uzama taşımaktadır."¹⁸ Esas itibarıyla bilgisayar oyunlarının da birer anlatı olduğunu, 1997'de ilk kez savunan Janet Murray olmuştur. Murray, *The Hamlet on the Holodeck* adlı ünlü eserinde, baskı teknolojisinin romanı, film teknolojisinin sinemayı desteklemesi gibi, bilgisayar teknolojisinin de yeni bir dışavurumcu anlatı biçimine temel teşkil ettiğini öngörmüştür.¹⁹

Bu yeni anlatı biçimi sayesinde bilgisayar oyunları, elektronik ortamda, ideolojik olarak bugünü temsil edebileceği gibi, tarihi yeniden yazabilir ve "geleceği yine belirli bir söylem doğrultusunda canlandırabilir."²⁰ Oyuncular, bilgisayar oyunlarının taşıdıkları ideolojik söylem karşısında birer nesne konumundadırlar. Kızılkaya'ya göre bilgisayar oyunları ile birlikte kamusal alan bir savaş ve terör bölgesi haline getirilmiştir.²¹ Bu durumda

¹⁶ Binark, "Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular", 13.

¹⁷ Binark, "Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular", 13.

¹⁸ Binark, "Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular", 15.

¹⁹ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (New York: Free Press, 1997).

²⁰ Kızılkaya, *Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı*, 184.

²¹ Kızılkaya, *Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı*, 184.

bilgisayar oyunları, ideolojik söylemi taşıma potansiyellerine binaen, toplumların doğasını değiştirme yolunda bir amaç işlevi görebilmektedir. *Grand Theft Auto* serisi, yazara göre, ABD'nin kendi içindeki azınlıklara bakışını temsil etmektedir. Oyunun, erkek egemen, neoliberal, beyaz söyleme ait iletileri açık veya zımnen içerdiği saptanmıştır. Yazar, *Grand Theft Auto* oyununun ABD'nin egemen ideolojisinin söylemini tekrarlamakta, meşrulaştırmakta ve küreselleştirmekte olduğunu vurgulamaktadır. Oyun, emperyalist bakışı yeniden üretmekte, vahşi kapitalizmin kurallarını normalleştirmekte, şiddeti gösterileştirmektedir.²² Oyun, aynı zamanda, “erkek egemen beyaz burjuva” ideolojisini yaygınlaştırmaktadır. Oyunda siyahiler şiddetin doğal kaynağı ve hedefi olarak konumlandırılmaktadır. Siyah kadın bedeni de ya yok sayılmakta ya da cinsel arzu nesnesi olarak tanımlanmaktadır. Yazara göre, oyunun endişe verici tarafı, oyundaki polis veya fahişe öldürme imkânının, sansürsüz seks sahnelerinin, küfürlerin ve ırkçı hakaretlerin duyulması değildir, zira bu sayılanlar gerçek hayatta da var olan şeylerdir, endişe verici olan tüm bunların ideolojik söylem dahilinde karikatürize edilmesi, kadınların meta haline dönüşmesi, işlenen suçların oyun içinde cezasız kalması hatta teşvik edici olmasıdır. Oyun gerek görüntü gerek kurgu açısından gerçekçi bir simülasyon olmasına rağmen, gettolaşma sorununu bağlamından koparıp normalleştirmektedir. Bunun yanı sıra, daha güvenilir bir konuma yerleştirilen bir “Amerikanlık” edinme çabası aşılacaktır.²³ Söylem analizinden²⁴ yola çıkan Kızılkaya'nın bu çalışması, toplumsal gerçeklikte sansürlenmiş fikirlerin dijital oyun ortamında rahatlıkla ifade edildiğini açıkça belirtmektedir. İdeolojiler ve söylemler, postmodern dönemde toplumsal gerçeklikte geçerliliğini yitirmeye başlarken, dijital oyunlar alanında varlıklarını sürdürebilme imkânına sahiptirler.

Dijital oyun kültürünün sektör ve içeriğini ele aldıktan sonra, kullanıcı-oyuncu boyutundan da bahsetmek gerekmektedir. Oyuncu, oyuna gösterdiği bağlılık oranında başarı gösterebilecektir. Oyuncu artık dijital oyunun “zamanı ve uzamına bağlanmıştır.”²⁵ Binark, Bourdieu'ye referansla, dijital oyunlar dünyasında “habitus” inşa etmek isteyen bireyin bir “sanal kariyer” yapması gerektiğini söylemektedir. Oyuncuların, diğer oyuncularla birlikte parti yapmaları, bazı uzlaşılara varmaları yeni bir kabilecilik anlayışına yol açmıştır. Birtakım hedeflere ulaşabilmek adına adeta bir klan stratejisi gerektiren bu oyunlar, yeni bir örgüt kültürü yaratmaktadır.²⁶ Yazara göre dijital oyun sektörü

²² Kızılkaya, *Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı*, 166.

²³ Kızılkaya, *Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı*, 180.

²⁴ Söylem analizi, metnin ötesine geçerek anlam üzerine yoğunlaşan, sembollere, ifadelere, şekillere odaklanan, güç ilişkilerini ortaya çıkarma arayışında olan kapsamlı bir çözümleme yöntemidir.

²⁵ Binark, “Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular”, 18.

²⁶ Binark, “Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular”, 19.

incelendiğinde hem oyun hem de oyuncu beraber ele alınmalı, gerçek dünyadaki toplumsal ağların sanal uzama nasıl aktarıldığı da ayrıca çalışılmalıdır.²⁷

1980'lerden itibaren oyunların online olarak oynanabilmesi dijital oyunları çok boyutlu bir örüntünün içine dahil etmiştir. Facebook, MSN gibi sosyal iletişim araçlarından ziyade, geniş kitlelere hitap eden online oyunlar artık daha çok tercih edilmektedir. Bu bağlamda oyunlar, aktif katılımı sağlayarak başarı tatmini verirken, kadınlara, aileye ve çocuklara yönelik seçenekleriyle çeşitlenmekte ve sosyal anlamda daha fazla imkân sağlamaktadır. Bunun yanı sıra, oyun tabanlı öğrenmenin çocuklarda birçok bilişsel özelliği geliştirdiği de dile getirilirken oyunların olumlu yönleri vurgulanmaktadır.²⁸ Oyun tabanlı öğrenme ortamının bireysel öğrenmeye yardımcı olduğu dile getirilmektedir. Ayrıca yaratıcı ve çocukların hayal gücünü geliştiren oyunların zekâ gelişimini de hızlandırdığına dair bilgiler öne sürülmektedir. Hatta İşçibaş, bazı araştırmalara dayanarak şiddet içeren oyunlar dahil tüm video oyunlarının çocukları düşünmeye sevk ettiğini, bu bağlamda plan yapma ve karmaşık durumları ele alma becerisi kazandırdığını söylemektedir.²⁹

Fakat aynı zamanda güncel teorik çalışmalar oyunların olumsuz yönlerine de değinmektedir. Bu olumsuzluklar, bağımlılık sorunu ve bununla ilişkilendirilen psikolojik ve fizyolojik sorunlar olarak ele alınmaktadır. İşçibaş, konu ile alakalı yazıların incelenmesi sonucu, şiddet içerikli oyunların ilgi gördüğünü tespit etmektedir.³⁰ Şiddet içerikli oyun oynayan çocuklar ise ciddi hiperaktif davranışlar sergilemektedir.³¹ Zaman içinde bağımlılık yaratan bu oyunlar, çocukların çevrelerine karşı daha saldırgan ve daha zarar verici olmalarına yol açmaktadır. Ailelerin bu konudaki şikâyeti, çocuklarının okulda gösterdiği başarısızlıktır. Bilgisayar oyunu oynayabilmek için çocuklar okuldan uzaklaşmakta, ödevlerini yapmamakta, hatta bazen internet kafelerde oynayabilmek için dilenmeyi bile göze alabilmektedirler.³² Sağlıklı ve yaratıcı gelişimi olumsuz etkilenen çocuklar, ateş etmenin ve öldürmenin normal bir şey olduğunu düşünmeye başlarlar ve bu konuda kendilerini suçlu bile hissetmezler.³³ Çocuklara güvenliği olmayan yeni bir dünya sunan bu oyunların bazıları Singapur, Güney Kore ve Japonya gibi ülkelerde yasaklanmıştır.

Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerini araştıran Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü bu konu ile ilgili 2008'de yayınladığı raporda, özellikle okul çağındaki

²⁷ Binark, "Dijital Oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular", 21.

²⁸ Yaprak İşçibaş, "Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar", *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* 7/1 (2011), 128.

²⁹ İşçibaş, "Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar", 128.

³⁰ İşçibaş, "Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar", 122.

³¹ İşçibaş, "Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar", 123.

³² İşçibaş, "Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar", 122-123.

³³ İşçibaş, "Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar", 127.

gençlerin psikolojik ve bedensel gelişimlerinin, sosyal ilişkilerinin, akademik ve kişisel gelişimlerinin olumsuz olarak etkilenebileceğini belirtmektedir.³⁴ İnternet bağımlıları olarak tedavi gereksinimi duyan kişilerin profilleri incelendiğinde, genel olarak bu grubu saatlerce internette kalan veya şiddet içerikli oyunlar oynayan ve dolayısıyla derslerinde başarısız olan 12-18 yaş grubu çocukların oluşturduğu gözlemlenmektedir. Rapor ayrıca, şiddet içerikli oyun oynayan çocukların bu şiddeti özümseyerek devam ettirdiğini belirtmektedir. Pedagoglara dayandırılan bu bilgiye göre “sanal dünyada sorunlarını tek tuşla çözen bir çocuk, gerçek hayatta sorunlarını çözememekte, bu da çocuğu saldırganlaştırıp, şiddete yönlendirmekte”dir.³⁵ Raporda son olarak, internetin aile üzerine etkilerini araştıran çalışmaların Türkiye’de oldukça sınırlı olduğu hatırlatılmaktadır. Araştırma sonuçlarını değerlendiren rapor, internetin aile içi iletişime etkisinin ülkelere göre farklılaştığını dile getirmekle beraber, ne Türkiye’de ne de diğer ülkelerde yürütülen çalışmalar sonucunda internetin aile iletişimi üzerine etkileri hakkında net bir görüş birliğine varılamadığını açıklamaktadır.³⁶ Toplumdaki internet kullanımı şuurunun artırılması ve güvenli internet kullanımının sağlanması amacıyla “İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun”³⁷ yürürlüğe girmiştir. Ayrıca *İnternet Toplu Kullanım Sağlayıcıları Hakkında Yönetmelik*’in 9. Maddesinin (g) bendinde “İşyerlerindeki bilgisayarlarda uyuşturucu veya uyarıcı madde alışkanlığı, intihara yönlendirme, cinsel istismar, müstehcenlik, fuhuş, şiddet, kumar ve benzeri kötü alışkanlıkları teşvik eden ve 18 yaşından küçüklerin psikolojik ve fizyolojik gelişimine olumsuz etkisi olabilecek oyunlar oynatılmaz”³⁸ hükmü bulunmaktadır. Rapora göre bu hüküm önemli bir boşluğu doldurmuş olsa da evlerde bunun ne derece uygulandığı ayrı bir sorundur. Evlerindeki kişisel bilgisayarlarında oyun oynayan çocuk ve gençlere ebeveynlerinden başka müdahale edebilecek kimse yoktur. İstenilen sonuçları doğurması bakımından bu kanunun işlevselliği ayrıca tartışılması gereken bir konudur. Raporda son olarak, internet ve bilgisayar oyunlarına ilişkin neler yapılması gerektiği hususunda birkaç öneri sunulmaktadır. Bunlar:

1) Hangi oyunların gençler, çocuklar ve aileler üzerinde olumsuz etkilerinin olup olmadığı hususunun, Telekomünikasyon Kurumu Başkanlığında konunun uzmanlarından oluşturulacak bir komisyon tarafından belirlenmesi.

³⁴ Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü (ASAGEM), *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri* (Ankara: T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Yayınları, 2008), 8.

³⁵ ASAGEM, *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri*, 8.

³⁶ ASAGEM, *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri*, 13.

³⁷ 23.05.2007 tarihinde Resmi Gazete’de yayınlanan 5651 sayılı kanun.

³⁸ 01.11.2007 tarihinde Resmi Gazete’de yayımlanan 26687 sayılı kanun.

2) Okul-aile iş birliği ile ailelerin ve çocukların bilinçlendirilmesi, okulda bu konuda aile ve öğrenciler için seminerler ve toplantıların yapılması, bilgisayar ve internetten yararlanma yollarının öğretilmesi.

3) Haftalık internet kullanımı çizelgelerinin yapılması.

4) Yerel yazılımcı sektörün desteklenmesi.

Dijital oyunların etkilerini aktardıktan sonra, oyunların realite ile olan ilişkisi incelenecektir. Bu ilişki, İslam özelinde mercek altına alınacaktır.

3. OYUN VE REALİTENİN KARŞILIKLI ETKİLEŞİMİ: DİJİTAL OYUNLARIN MÜSLÜMAN TEMSİLİ

Dijital oyunlarda İslam dini ve sembolleri, toplumsal realitede karşılaştığımız belirli çerçeveler ve söylemler içerisinde kurgulanmaktadır. Toplumsal realitede kendini gösteren İslam aleyhtarı söylem ve eylemler dijital oyunlara da aktarılmaktadır. Bu oyunlarda İslam dini ve sembollerine yönelik şiddet iki biçimde kendini göstermektedir; İslam'ı şiddet dini olarak gösteren oyunlar ve İslami sembollere şiddet uygulayan oyunlar.

3.1. Dijital Oyunlarda İslam Dinin Şiddet Dini Gibi Gösterilmesi

İslam dini hem toplumsal realitede hem de dijital oyunların bazılarında şiddet dini olarak lanse edilmektedir. Bu anlamda, oldukça popüler olan *Counter Strike* oyunundan bahsedilebilmektedir. İngiltere yapımı oyun, teröristler (terrorists) ve terörle mücadele ekibi (Counter-Terrorists) olmak üzere iki takım şeklinde devreler halinde oynanmaktadır. Oyunda komandolar teröristleri öldürürken, teröristler 'Allahu Ekber, La İlahe İllallah' şeklinde bağırarak. Müslümanların açık biçimde terörist olarak lanse edildiği bu oyunda, yine Müslümanlardan gelen yoğun tepkiler üzerine yapımçı firma bir güncelleme ile bu ses efektlerini kaldırmıştır.³⁹

Özellikle son dönem FPS-first person shooter (silahla ateş etme) oyunlarında, Müslümanlar öteki olarak tanımlanmış ve öldürülmesi gereken düşmanlar olarak gösterilmişlerdir.⁴⁰ Bu oyunların bir diğer karakteristiği ise oyunda başarıya ulaşmanın bizzat öldürülen Müslüman sayısına bağlı olmasıdır. Müslümanlar yine belli klişelerle resmedilmektedir: Düşman Arap veya Müslümanlar; takke, bol elbiseler, koyu ten rengi gibi özelliklerle betimlenmekte ve oyun içi anlatımlarda genelde İslami radikallik ya da

³⁹ Gençlik ve Spor Bakanlığı (GSB), "Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi" (Erişim 27 Temmuz 2019).

⁴⁰ Yorulmaz, "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili", *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi* 1/2 (Aralık 2018), 277.

uluslararası terörle ilişkilendirilmektedir.⁴¹ Oyuncu, her ne kadar oyundaki kahramanını seçme şansına sahipse de çoğu zaman ABD askeri oyunun başkahramanı olarak sunulmaktadır. Müslüman askerin kahraman olarak seçilmesine izin verilen durumlarda ise, Yorulmaz'a göre oyunu kazanmak daha güç hale gelmektedir çünkü ABD ordusu, donanım, silah ve eğitim açısından diğer ordulara göre daha üstün durumdadır.⁴² Böylece, oyuncuların ABD ordusunu tercih etmeleri teşvik edilmektedir. Dijital oyunların "ihmal edilmiş medya" (neglected media) olduğunu savunan Yorulmaz, İslamofobik içeriklerin bazen açıkça bazen de gizli ve örtük biçimde verildiğini söylemektedir. Her ne kadar İslam ve Müslümanları ele alan tüm oyunların olumsuz mesajlar içermediği ve bazı oyunlarda Müslümanların öteki olarak lanse edilmediği ifade edilse de⁴³ dünya çapında oyun pazarının neredeyse tümüne sahip olan Batılı üreticiler tarafından piyasaya sunulan oyunların büyük çoğunluğunda Müslümanların olumsuz tasvirlerle konu olduğu iddia edilmektedir.⁴⁴

Bunların yanı sıra, direkt İslam düşmanlığı üzerine kurgulanmış oyunlar da ortaya çıkmıştır. Burada *Bomb Gaza*,⁴⁵ *Muslim Massacre*⁴⁶ ve *Minaret Attack*⁴⁷ isimli oyunlar örnek verilebilmektedir. Oyunların ismi bile yeterince İslamofobi içermektedir. *Muslim Massacre* adlı oyun, tek kişilik, öldürme ve yok etme üzerine kurulu bir oyundur. 2008 ABD yapımı oyunda, oyunculardan Müslüman karakterleri öldürerek ilerlemeleri ve oyun sonunda Hz. Muhammed'i öldürmeleri istenmektedir (Şekil 1 ve Şekil 2). İsrail yapımı *Bomb Gaza* ise 2014'te piyasaya sürülmüştür. Bu oyunda, Gazze şehrinin üzerinde uçuş yaparak sivil halkın üzerine bomba atıp puan kazanılmaktadır (Şekil 3).

⁴¹ Yorulmaz, "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili", 277.

⁴² Yorulmaz, "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili", 277-278.

⁴³ Yorulmaz, "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili", 278.

⁴⁴ Yorulmaz, "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili", 279.

⁴⁵ "Gazze'yi bombala".

⁴⁶ "Müslüman katliamı".

⁴⁷ "Minare saldırısı".

Şekil 1. Muslim Massacre⁴⁸

Şekil 2. Muslim Massacre

Şekil 3. Bomb Gaza

⁴⁸ Bu çalışmada yararlanılan resimler, Gençlik ve Spor Bakanlığının “Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi” adlı yayınından alınmıştır (Erişim 27 Temmuz 2019).

Son olarak, İsviçre’de aşırı sağcı politikacılar tarafından piyasaya sürülen *Minarett Attack* oyunu örnek gösterilebilir. İsviçre’de minare referandumu⁴⁹ öncesinde ortaya çıkan oyun, minareleri bombalayarak patlatma üzerine kuruludur. 2009 yılında İsviçre’de Alexander Segert’in ajansı tarafından tasarlanan oyun, aslında siyasi anlamda büyük bir hamle olarak planlanmıştır. Bunun nedeni ise Kasım 2009’da gerçekleştirilecek camilerin inşasında minarelerin yapımının yasaklanmasına dair olan referandumu etkilemektir. Aşırı sağcı politikacılar minarelerin inşasını istemedikleri için referandum öncesi bu oyunu tasarlayıp kendi sitelerine yüklemişlerdir. Amaç, oyunun kitleleri etkilemesidir. Minare üzerinde sakallı ve fesli müezzinler tasvir edilmiştir. Oyunun başlangıcında huzurlu bir coğrafya göze çarpmaktadır. İsviçre’nin meşhur dağlarının hemen önünde, kiliseleri ile beraber sakin ve huzurlu bir İsviçre şehri vardır (Şekil 4). “Başlat” komutuna basar basmaz ise yerden, şehri işgal edecek biçimde minareler yükselmektedir. Oyunun kuralı basittir: En çok puan toplayan kazanmaktadır. Puan toplamak için iki farklı seçenek vardır: Ya minarelerin inşa edilmesini önlemek ya da verilen süre içerisinde kırmızı giyimli olan müezzinin ezan okumasını durdurmak (Şekil 5). Zaman açısından sıkıntı yaşıyorsa, süreyi uzatmak için yeşil kıyafetli müezzinler durdurulmalıdır. Oyuncu, ne kadar minare ya da müezzin vurursa o kadar puan almaktadır. Vurulamayan müezzinler, oyunu kaybetmiş olmanın bir cezası olarak sürekli ezan okumaktadır. Oyun bittiğinde ise oyuncular şu yazı ile karşılaşmaktadır: “İsviçre minarelerle doludur. Buna engel olmak için, 29 Kasım’da minareleri yasaklama inisiyatifine EVET oyu verin.”⁵⁰ (Şekil 6).

Bu oyunun bir başka versiyonu da Avusturya’da tasarlanmıştır. “*Mosheebaba*” yani “Bay Bay Cami” isimli oyun Avusturya’nın Liberal partisinin sitesinde yayımlanmıştır. Oyunun kuralı *Minarett Attack* oyunu ile aynıdır, tek fark oyunu kazanamayanların oyun sonunda bu cümle ile karşılaşmalarıdır: “Game Over. Styrie şehri minare ve camiler ile dolmuştur. Bunun devam etmesine izin vermeyin, 26 Eylül’de FPÖ’ye oy verin”. Büyük bir skandal olan bu oyun daha sonra Graz şehri savcılığı tarafından yasaklanmıştır. Yasaklanma sebebi olarak ise bir dine nefreti ve aşağılamayı teşvik etmesi ileri sürülmüştür.⁵¹

⁴⁹ 2000’li yıllarda İsviçre’de minareler siyasi tartışmanın konusu haline gelmiştir. Cenevre ve Zürih’in bulunduğu kentlerde minareleri olan 4 cami bulunuyor fakat son yıllarda minare inşa etmek için yapılan tüm başvurular reddedilmişti. Ülkede ezanın okunması daha önce yasaklanmıştı. 29 Kasım 2009 tarihinde İsviçre’de yeni minare yapımına yasak getirilip getirilmeyeceğine karar vermek amacıyla ülke genelinde bir referandum düzenlenmiştir. Referandum sonuçlarına göre, seçmenin yüzde 57’den fazlası minare inşalarının yasaklanmasına destek verdi. Sabah, “İsviçre minareleri yasakladı” (Erişim 23 Ağustos 2019).

⁵⁰ Saphirnews, “Minarett Attack, le jeu anti-minarets made in Suisse” (Erişim 06 Mayıs 2019).

⁵¹ Le Point, “Ce Jeu Anti-Minaret Qui Scandalise l’Autriche” (Erişim 14 Mayıs 2019).

Şekil 4. Minarett Attacks

Şekil 5. Minarett Attacks

Şekil 6. Minarett Attacks

3.2. Dijital Oyunların İslam'ın Sembollerine Şiddet Uygulaması

Bazı oyunlar, İslam'ı ve Müslümanları direkt olarak düşman ve şiddet temaları ile ele almasa da İslam'ın sembollerine karşı yüklediği olumsuz imajlar vasıtasıyla İslam'a ayrı bir şiddet uygulamaktadır. Eş zamanlı notalara basma yeteneği üzerine kurulu, müzik enstrümanı çalma oyunu olan *Guitar Hero-3*, Türkiye'de oldukça popüler ABD yapımı bir oyundur. Oyunun bazı sahnelerinde gitar çalan ve şarkı söyleyen karakterlerin üzerinde durduğu zeminde, Arapça "Allah" ibaresi yazmaktadır (Şekil 7, Şekil 8).

Şekil 7. Guitar Hero-3

Şekil 8. Guitar Hero-3

Ayo Dance isimli oyun ise farklı karakterlerin, müzik aletlerinin ve sahnelerin bulunduğu, karakterleri dans ettirmeye yönelik müzik bazlı bir oyundur. Japonya yapımı

oyunda, karakterlerin üzerine ayakları ile bastığı platform olarak Kur'an-ı Kerim kullanılmaktadır (Şekil 9).

Şekil 9. Ayo Dance

Türkiye’de oldukça popüler olan bir başka oyun ise Japonya yapımı *Resident Evil* isimli aksiyon oyunudur. Oyunda, sahnelerden biri kütüphanede geçmektedir. Kütüphanede tüm kitaplar raflarda diziliyken Kur'an-ı Kerim yerde bulunmaktadır (Şekil 10, Şekil 11).

Şekil 10. Resident Evil

Şekil 11. Resident Evil

Ülkemiz dahil olmak üzere dünya çapında yılın oyunu (2007) seçilen *Call Of Duty Modern Warfare-2* isimli ABD yazılımlı oyunda, harabe bir evde kirler içerisindeki bir klozetin tam üzerinde (Şekil 12), Hadis-i Şerif ile bezeli olan bir çerçeve bulunmaktadır (Şekil 13). Çerçevede “Allah güzeldir, güzel olanı sever” hadisi Arapça olarak kullanılmaktadır (Şekil 14). Daha sonra yoğun tepkiler üzerine oyunda güncelleme yapılarak bu görsel kaldırılmıştır.⁵²

Şekil 12. Call Of Duty Modern Warfare-2

⁵² Gençlik ve Spor Bakanlığı, “Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi”.

Şekil 13. Call Of Duty Modern Warfare-2

Şekil 14. Call Of Duty Modern Warfare-2

Birçok türevleri çıkan *Call of Duty* oyununun, 2005 yılında *Call of Duty-2* ismiyle piyasaya sürülen versiyonunda uçakların minarelere saldırıp yok etmesi özellikle vurgulanan bir sahnedir. *Call of Duty Black Ops -2* versiyonunda ise (2012), Müslümanlar ellerindeki teknolojiyi dünyanın geleceğine tehdit olarak kullanmakta ve birçok yerde Arapça “Allah” ve “Muhammed” ibareleri bulunmaktadır. Pakistan ve Afganistan hükümetleri *Call Of Duty: Black Ops 2* ve *Medal Of Honor: Warfighter*’ı ülke çapında yasaklamışlardır. Bu yasağın sebebi ise Pakistan ve Afganistan halklarının terörist olarak lanse ediliyor olmasıdır.⁵³

2005 ABD çıkışlı *Devil May Cry-3/Dante’s Awakening* isimli oyunda, Müslümanların kutsal evi olan Kâbe’nin kapısı, kötülüğün ve şeytani türevlerin giriş kapısı olarak

⁵³ Gençlik ve Spor Bakanlığı, “Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi”.

kullanılmaktadır (Şekil 15). Bu oyun şirkete 940 milyon dolar (2014) gelir kazandırmıştır. Benzer şekilde *Resident-Evil 4* isimli Japon tasarımı oyunda Hz. Peygamber'in kabrinin kapısı, zombilerin karakterlere saldırmadan önceki büyük giriş kapısı olarak tasvir edilmiştir (Şekil 16).

Şekil 15. Devil May Cry-3 / Dante's Awakening

Şekil 16. Resident Evil-4

Bir başka oyun ise 2011 İngiltere yapımı *Clive Barkers Undying* isimli oyundur. Şeytan, Arapça harflerle yazılı bir ayet üzerinde durarak ana karaktere saldırılar yapmaktadır (Şekil 17).

Şekil 17. Clive Barkers Undying

Gerek Türkiye’de gerek dünya çapında popüler olan bu oyunlarda İslami sembollere karşı uygulanan şiddet, çok belirgin karelere yansiyabildiği gibi bazen de detaylarda gizlenebilmektedir. Bazı semboller, odaklanılan noktanın tamamen ayrı bir boyutunda, fark edilmeyecek şekilde verilmektedir. Gizlice verilen mesajların bilinçaltına daha kolay yerleştiği, algı operasyonunda daha başarılı olduğu bilinmektedir.⁵⁴ Gençlik ve Spor Bakanlığı, hızla yayılan bilgisayar oyunlarında, “Müslüman katliamı” yaşanmakta olduğunu, “İslam düşmanlığı”nın körüklenerek empoze edildiğini ifade etmektedir.⁵⁵

Özellikle savaş oyunlarının kurgusu, Müslümanların öldürülmesi üzerine dayanmaktadır. Toplumsal gerçeklikteki kuralların izin vermediği nefret ve saldırganlık dürtüsü, dijital oyun gerçekliğinde bir dışa vurum fırsatı bulabilmektedir. Savaş mekânlarının Ortadoğu bölgesi odaklı seçilmesi ve savaşılacak düşmanların açıkça Müslüman olan kişilerden oluşması İslam dinine negatif bir imaj yüklemektedir. Dijital oyunlarda Müslümanların temsilini çalışan Yorulmaz, Ortadoğu’nun başörtü, türban, deve gibi motifler; halife, bedevi, cin, göbek dansçısı gibi karakterler; çöl, minare, çarşı harem gibi mekânlarla resmedildiğini söyleyerek Edward Said’e atıf yapmakta ve bu çizilen imajın Ortadoğu’yu modern hayatın dışında göstermeyi hedeflediğini savunmaktadır.⁵⁶ Bu temsillerin dijital oyunlardaki kurguyla melezlenmesi sonucunda ortaya şiddet yanlısı barbar karakterlerin çıktığını ileri sürmektedir: “Bu oyunlarda Ortadoğu’yla ilgili görsel

⁵⁴ Gençlik ve Spor Bakanlığı, “Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi”.

⁵⁵ Gençlik ve Spor Bakanlığı, “Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi”.

⁵⁶ Yorulmaz, “Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili”, 277.

semboller ortak olarak kullanılmakla birlikte barbarlık ve zalimlik klişeleri de pekiştirilmektedir.⁵⁷

3.3. Oyun ve Realitenin Karşılıklı Etkileşimi: Yeni Zelanda Vakası

İslam dinine yönelik uygulanan şiddet bağlamında, oyunlar ile realite arasında var olan karşılıklı etkileşim belki de en somut ifadesini Yeni Zelanda'daki terör eyleminde bulmaktadır. Yeni Zelanda'nın Christchurch kentindeki Al Noor ve Linwood camilerine 15 Mart 2019 günü cuma namazı esnasında gerçekleşen terör saldırısı sonucu 50 kişi hayatını kaybetmiştir.⁵⁸ Hedef alınan her iki cami de cuma namazı sebebiyle oldukça kalabalıktır. Saldırgan, 28 yaşındaki Avustralya vatandaşı Brenton Harrison Tarrant, camiye girer girmez namazda olan cemaati silahla taramıştır. İnsanların kafalarına mermi sıkıldığını, kana bulanmış insanların dehşet içinde kaçtığını ve çocuklara dahi ateş edildiğini gören bazı tanıklar vahşet dolu katliamı polis ve medya organları ile paylaşmışlardır.⁵⁹ Fakat bu saldırının görgü tanıkları olay yerinde bulunan insanlardan ibaret değildir. Gözü dönmüş saldırgan, üzerinde bulunan aksiyon kamerası ile kendi sosyal medya hesabı vasıtasıyla katliamı canlı olarak yayınlamıştır. Canlı yayın 17 dakika boyunca devam etmiş ve izleyenler, katliama saniye saniye şahit olmuştur.⁶⁰ Videoda, silahlarla donanmış bir adam, hedef aldığı camilere doğru araba kullanırken görünmektedir. Aracından çıkan saldırganın hangi yöne doğru ilerlediği, üzerindeki kamera sayesinde anlaşılmaktadır. Saldırgan, askeri bir müzik eşliğinde sokakta hızlı hızlı adımlarını atarken caminin içine girip karşısına çıkanları hedef almaktadır. Kurbanların ölümü de aynı şekilde, canlı olarak yayınlanmaktadır.

⁵⁷ Yorulmaz, "Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili", 277.

⁵⁸ Saldırı aynı gün yerli ve yabancı haber organlarında duyuruldu:

"Yeni Zelanda'nın Christchurch kentinde iki ayrı camiye cuma namazı esnasında düzenlenen silahlı saldırıda en az 50 kişi yaşamını yitirdi, 20 kişinin de ağır yaralı olduğu bildirildi (...) Olayı 'bir terör saldırısı' olarak niteleyen Yeni Zelanda Başbakanı Jacinda Ardern 'eşi benzeri görülmemiş saldırının' meydana geldiği günün ülke tarihinin en karanlık günlerinden biri olduğunu söyledi (...) Sosyal medyada yayınlanan bir videoda bir kişi aracıyla camiye giderek söz konusu saldırıyı gerçekleştirip tekrar aracına binip olay yerinden uzaklaşıyor." Euronews, "Yeni Zelanda'da camiye saldırı: En az 50 ölü." (Erişim 18 Ağustos 2019).

"Yeni Zelanda'da iki camiye Cuma namazı sırasında silahlı saldırı düzenlendi. Saldırıda iki cami hedef alındı. Her iki cami de Cuma namazı nedeniyle oldukça kalabalıktı. Saldırgan silahla camiye girip namazdaki cemaati taramaya başladı, o anları bir de canlı yayında paylaştı. Bir görgü tanığı askeri kıyafetler ve kamuflaj giyen bir saldırganın otomatik bir tüfekle etrafa rastgele ateş açtığını açıkladı. Saldırıda çok sayıda ölü ve yaralı olduğu gelen bilgiler arasında." Habertürk, "Yeni Zelanda'da iki camiye saldırı" (Erişim 18 Ağustos 2019).

Ayrıca bk. Le Monde, "Attentat en Nouvelle-Zélande : ce que l'on sait de l'attaque terroriste contre deux mosquées à Christchurch" (Erişim 18 Ağustos 2019).

⁵⁹ Le Monde, "Attentat en Nouvelle-Zélande : ce que l'on sait de l'attaque terroriste contre deux mosquées à Christchurch".

⁶⁰ Saldırının 17 dakikalık görüntüsü sosyal medyada 3 saat boyunca yayında kaldı. Pek çok kişi tarafından indirilen ve paylaşılan görüntüler, yoğun tepkiler ardından yayından kaldırıldı.

Katliamın gerçekleşme biçimine detaylı olarak bakıldığında şiddet temalı bilgisayar oyunlarının kurgusu ile olan benzerlikler hemen göze çarpmaktadır. Bunu mümkün kılan en önemli nokta ise dijital platformlara eş zamanlı görüntü paylaşımını sağlayan kameradır. Bu aygıt sayesinde saldırgan, başrolünü kendisi oynadığı ve tamamen kendi kurgusu olan bu saldırıyı kendi kahramanlık hikayesi olarak izleyici ile paylaşmaktadır. Kamerayı üzerinde taşımasının sonucu olarak izleyicinin gördüğü açı, bilgisayar oyunlarında olduğu gibi, saldırganın açısından ibaret olmaktadır. Saldırgan, Müslümanlara silahlı saldırı gerçekleştirirken, ekranı başındaki izleyici de katliama canlı olarak şahit olmaktadır. Bir oyun sahnesi ile olan tek fark, sadece reel dünyada yaşanmış olmasıdır.

Bu saldırı, kurgu bakımından bilgisayar oyunlarının bir kopyası olduğu gibi, Müslümanları hedef alması bakımından dijital oyunların İslami sembollere uyguladığı şiddetin realiteye aktarımının da bir örneğidir. Terör eyleminin bir cuma günü, cuma namazı vaktinde, cami içerisinde gerçekleşmesi İslam'ın sembollerine karşı yapılmış bir saldırıdır. Tarrant'ın temel hedefi hiç kuşkusuz Müslümanlar ve İslam dinidir. Saldırgan, düşüncelerini ve motivasyonunu paylaştığı manifestoda⁶¹ bu gerçeği açıkça dile getirmiştir.

Saldırıdan önce yayınlanan söz konusu manifesto, başta Yeni Zelanda Başbakanı olmak üzere, medya ve siyasilerin de olduğu yetmiş farklı kişiye bizzat saldırgan tarafından gönderilmiştir.⁶² “*The Great Replacement*” (Büyük Yer Değiştirme) başlığını taşıyan manifesto, saldırının kasıtlı ve bilinçli olarak Müslümanlara karşı yapıldığının yazılı bir delilidir.⁶³ Zira “*The Great Replacement*”, Fransız yazar Renaud Camus'un ortaya attığı bir tezin adıdır. İlk olarak 2010 yılında *L'Abécédaire de l'Innocence* isimli kitabında *Büyük Yer Değiştirme* (le grand remplacement) kavramından söz eden Camus, bir sonraki yıl bizzat bu kavramı ele alan bir eser yayınlamıştır (*Le Grand Remplacement*). Camus bu kavramın kullanımı ile ne kastettiğini şöyle açıklamaktadır: “Bir topluluk düşünün ve neredeyse aniden, bir nesil içerisinde, o topluluğun yerine başka bir topluluk oluştuğunu düşünün. (...) Büyük Yer Değiştirme, yani topluluğun değişmesi, Fransız tarihinin yüzyıllardır ve muhtemelen hep var olmuş olan en

⁶¹ Tarrantmanifesto.com, “The Great Replacement” (Erişim 22 Mayıs 2019).

⁶² Nzherald.co.nz, “Christchurch Mosque Shootings : Accused Gunman Sent Manifesto to Prime Minister Jacinda Ardern's Office Before Attack” (Erişim 26 Mayıs 2019).

⁶³ Saldırgan, kaleme aldığı manifestoda kendini de tanıtmaktadır: 28 yaşında “sıradan bir beyaz erkek”. Avustralya'da düşük gelirli bir işçi sınıfının üyesi olarak dünyaya geldiği görülmektedir. Ailesinde İskoçya, İrlanda ve İngiltere kökenleri vardır. Bu bağlamda her ne kadar Avustralyalı da olsa, kendisini bir Avrupalı olarak görmektedir: “Dilimin kökenleri Avrupalı, kültürüm Avrupalı, siyasi görüşlerim Avrupalı, felsefi görüşlerim Avrupalı, kimliğim Avrupalı ve en önemlisi, kanım Avrupalı”. “Muntazam” bir çocukluk geçirdiğini söyleyen saldırgan okula çok ilgi duymadığını da belirtmektedir. Üniversiteye gitmeyen Tarrant iş hayatına atılmış, kazandığı paralar ile seyahate çıkmıştır. Tarrant, yaptığı bu seyahatlerin fikirlerinin şekillenmesinde önemli olduğunu belirtmektedir.

ciddi meselesidir.”⁶⁴ Camus’un “başka bir topluluk” ile kastı, Fransa’da yaşayan Müslümanlardır. Saf bir ırkın varlığından ve onun koruma altına alınması gerektiğinden söz eden Camus, Fransızların kendi ülkelerinde marjinal biçimde yaşadığını dile getirmekte, yabancı kökenli vatandaşların doğum oranlarının yüksekliğine vurgu yaparak bir Müslüman istilasından bahsetmektedir.⁶⁵

Bu teori ve söylemler Yeni Zelanda saldırganı Tarrant’ın manifestosunda da açıkça görülmektedir. Manifestonun henüz giriş kısmında doğum oranlarına vurgu yapılmaktadır: “Bu yazı aracılığı ile size hatırlatmam gereken tek bir şey varsa eğer o da doğum oranlarının değişmesi gerektiğidir.”⁶⁶ Bu cümlelerle başlayan 74 sayfalık manifestonun omurgasını doğum oranları konusu oluşturmaktadır. “Beyaz insanlar”ın aile kurma, çocuk sahibi olma ve üremede başarısız olduğunu dile getiren saldırgan, bu başarısızlıklara rağmen Batı toplumlarındaki nüfusun neden giderek arttığını sorgulamaktadır. Bu sorunun cevabını yabancıların doğum oranlarına ve kitlesel göçe dayandırmaktadır. Bu ikisi, yabancıların yüksek doğum oranları ile göç fenomeni, Batı toplumlarındaki nüfus artışının sebebidir. Ona göre kitlesel göç, “bizi [beyaz insanları, A.G.] haklarımızdan mahrum edecek, devletlerimizi yıkacak, cemaatlerimizi yok edecek, etnik bağlarımızı yok edecek, kültürlerimizi yok edecek, toplumlarımızı yok edecektir.”⁶⁷ Wikipedia’dan kaynak gösterdiği verilere dayanarak, 2100 yılında büyük bir etnik değişim kehanetinden söz etmektedir. Geleceğe yönelik öngörülen bu tabloyu “etnik”, “kültürel” ve “ırksal” bir değişim olarak yorumlamakta, hatta bunun bir “Beyaz Katliamı” (White Genocide) olduğunu ileri sürmektedir. Tarrant, “beyazlar” (White) terimi ile “etnik ve kültürel olarak Avrupalı” olanları kastetmektedir.⁶⁸

Otobiyografik pasajlar da içeren manifestoda, saldırganın birçok seyahate çıktığı dikkat çekmektedir. Bu seyahatlerin, düşünce ve fikirlerini geliştirdiğini söylemektedir. Özellikle Fransa seyahatine değinmektedir:

“Her Fransız şehrinde istilacılar oradaydı. Gezdiğim her yerde, küçük köy ve kasabalar dahil, istilacılar oradaydı. Fransız vatandaşlar çoğu zaman kendi aralarında bir azınlık oluşturmakta ve sokakta gördüğüm Fransızlar ise genelde yalnız,

⁶⁴ Librairie de Paris, “Le Grand Remplacement” (Erişim 26 Mayıs 2019).

⁶⁵ France Culture, “Le grand démenagement du monde” (Erişim 26 Mayıs 2019).

⁶⁶ Tarrantmanifesto.com, “The Great Replacement”.

⁶⁷ Tarrantmanifesto.com, “The Great Replacement”.

⁶⁸ Tarrantmanifesto.com, “The Great Replacement”.

çocuksuz veya ileri yaşlardaydı. Hâlbuki göçmenler genç, enerji dolu ve çok çocuklu geniş ailelere sahiplerdi.”⁶⁹

Manifesto boyunca saldırganın terör eylemini gerçekleştirmedeki temel motivasyonu üç başlık altında toplanabilmektedir: İstila ve işgali azaltmak/engellemek, intikam almak ve harekete geçmeye teşvik etmek. Bunların altında yatan sebep ise, Müslümanları, bir bütün olarak, tehlikeli ve istilacı bir düşman olarak görmesidir. Saldırgan, Batı topraklarının, Batı ülkelerinin Batılılara ait olduğunu ve “beyaz adam yaşadığı müddetçe” Müslümanların “asla” bu toprakları işgal edemeyeceğini ve Batı topluluklarını yerinden edemeyeceğini söylemektedir. Saldırgan ayrıca içinde biriktirdiği intikam duygusunun da terör eylemini meydana getirmede büyük etken olduğunu dile getirmektedir. Tarrant, “tarih boyunca Avrupa topraklarındaki yabancı istilacıların sebep olduğu yüz binlerce ölüm”, “İslamcılar tarafından ülkelerinden alınan milyonlarca Avrupalının köleleştirilmesi” ve “tarih boyunca Avrupa topraklarında gerçekleştirilen terör eylemlerinde hayatını kaybeden binlerce Avrupalı”nın intikamını almayı hedeflemektedir. Saldırgan bunların dışında “direkt olarak faaliyete geçmenin etkilerini izah etmek, izinden gelmek isteyenlere yol göstermek”, “korku atmosferi yaratıp daha sıkı, güçlü ve devrimsel faaliyetlerin ortaya çıkmasını sağlamak”, “milleti[nin] siyasi düşmanlarını harekete geçirmek, böylece kendi elleriyle kendi sonlarını hazırlamalarına sebep olmak”, “şiddeti, öç almayı ve bilahare Avrupa milletleri ile hâlihazırda Avrupa topraklarını işgal eden istilacılar arasını ayırmayı teşvik etmek”⁷⁰ gayesiyle bu terör eyleminin gerekliliğine vurgu yapmaktadır.

Demokratik çözüme olan inancının tükendiğini dile getiren Tarrant, okuyucusuyla düşünce serencamını paylaşmaktadır:

“Neden istilacıların bizi işgal etmesine izin veriyoruz? Neden üzerimize gelmelerine izin veriyoruz? Karşılık olarak tek bir atış olmadan? Neden kimse bir şey yapmıyor? (...) Umutsuzluğum utanca döndü, utancım suçluluğa, suçluluğum öfkeye, öfkem hiddete. Neden kimse bir şey yapmıyor? Neden kimse bir şey yapmıyor?” ve en sonunda “ben neden bir şey yapmıyorum?” diye sorgulamaktadır kendini: “Büyü bozuldu, ben neden bir şey yapmıyorum? Neden ben olmayayım? Ben değilsem, o halde kim? Kendim yapabildiğim takdirde neden onlar olsun ki? İşte o anda bir şey yapmaya karar verdim, o anda harekete geçmeye, gücü kullanmaya karar verdim.

⁶⁹ Tarrantmanifesto.com, “The Great Replacement”.

⁷⁰ Tarrantmanifesto.com, “The Great Replacement”.

Şiddet uygulamaya karar verdim. İşgalcilere karşı savaşı kendi başıma vermeye karar verdim.”⁷¹

Saldırganın bu sözleri, kullandığı tabirler (işgalci, istilacı) ve beslendiği motivasyon kaynakları ırkçı söylemler ve İslam karşıtı söylemler ile benzerlik arz etmektedir. Yaptığı eylemi bir terör saldırısı olarak görmeyen Tarrant, bunu “işgalci güçlere karşı bir gerilla hareketi” olarak değerlendirmektedir. Batı topraklarında yaşayan ve toplumun yapısını değiştirmeye çalışan Müslüman kadın ve erkeklerden nefret ettiğini söyleyen saldırgan, özellikle sonradan Müslüman olmuş (*convert*) Avrupalılara karşı daha büyük bir nefret beslediğini dile getirmektedir. Çünkü onlar “kendi miraslarına, kendi kültürlerine, kendi geleneklerine sırtlarını çevirdiler ve kendi ırklarına karşı hain oldular.”⁷²

Saldırgan ayrıca, faili olduğu terör eyleminin İslamofobik olduğunu kabullenmektedir. Bir bölümü soru cevap şeklinde kaleme alınan manifestoda, “bu saldırı esasında İslamofobik midir?” sorusuna şu yanıtı vermektedir:

“Özellikle İslam ülkeleri, ırk veya etnik köken gözetmeksizin, yüksek doğum oranlarına sahiptir, dolayısıyla saldırılar İslam-karşıtı bir motivasyon taşımaktadır, bunun yanı sıra 1300 yıllık savaş ve Batı halkına ve dünyadaki diğer halklara getirdiği yıkım için İslam’a karşı bir intikam duygusu taşımaktadır.”⁷³

Kin ve nefret söylemleri ve duygularıyla beslenen saldırgan, masum çocukları bile bir düşman olarak görmektedir: “İstilacıların çocukları çocuk olarak kalmaz, onlar birer yetişkin oluverirler...Hangi istilacıyı öldürürseniz öldürün -yaşı kaç olursa olsun- ilerde çocuğunuzun karşılaşacağı düşman sayısından bir tanesi eksilmiş olur.”⁷⁴ Tarrant, çocukları özellikle ileriye yönelik bir tehdit olarak algılamaktadır.

Manifestosunun bir bölümünde ise çeşitli gruplara seslenmektedir. Muhafazakârlara, Hristiyanlara, Antifa⁷⁵/Marksist/Komünistlere ve Türklere karşı uyarılarda bulunmaktadır. Muhafazakâr ve Hristiyanları harekete geçmemekle eleştiren Tarrant, Marksist gruba gelince

⁷¹ Tarrantmanifesto.com, “The Great Replacement”.

⁷² Tarrantmanifesto.com, “The Great Replacement”.

⁷³ Tarrantmanifesto.com, “The Great Replacement”.

⁷⁴ Tarrantmanifesto.com, “The Great Replacement”.

⁷⁵ Antifa kelimesi “antifaşizm/antifaşist” kısaltması olarak kullanılmaktadır. Antifalar, aşırı sağcı gruplara karşı olmakla bilinmektedir.

daha sert bir tutum sergilemektedir. Marksistlere karşı en ufak bir açıklama bile getirmek istemeyen Tarrant, onları yanında istemediğini dile getirmektedir. Saldırgan son olarak Türklere seslenmektedir:

“Topraklarınızda huzur içinde yaşayabilirsiniz, size zarar gelmeyecektir. Boğaz’ın Doğu yakasında. Ama Avrupa topraklarında, Boğaz’ın Batı yakasında herhangi bir yerde yaşamayı denerseniz, sizi öldürürüz (...). Konstantinopolis için geliyoruz ve şehirdeki tüm cami ve minareleri yıkacağız. Ayasofya minarelerden kurtulacak ve Konstantinopolis hak ettiği gibi tekrar Hristiyan olacaktır. Hala fırsatınız varken, kendi topraklarınıza kaçın.”⁷⁶

DEĞERLENDİRME VE SONUÇ YERİNE

Teknolojik gelişmeler ile beraber oyun kavramı da geniş anlamlar kazanmaya başlamıştır. Oyunlar dijital uyarlamaların ortaya çıkmasıyla farklı platformlarda ve geleneksel oyunlara göre çok çeşitli biçimlerde oynanmaktadır. 1980’lerden beri teknolojik ve kültürel bir anlam taşıyan dijital oyunlar, zamanla ticari olgunluğa kavuşmuştur. Günümüzde devasa bir oyun endüstrisinden bahsedilmektedir. Oyun ve araçların (konsollar) gelişmesinin yanı sıra TV, sinema ve dergilere aktarılan dijital oyunlar belirli bir kültürün hem yansıtıcısı hem de belirleyicisi olmuş durumdadır. Böylece, çalışmanın başında sorulan “bir dijital oyunu yalnızca oyun olarak tanımlamak mümkün müdür?” sorunu, dijital oyunların sadece eğlence amaçlı üretilmediği açıklanarak cevaplandırılabilir. Emperyalist bakışın yeniden üretildiği oyunlarda, özellikle şiddet adeta gösterileştirilmektedir. Bağımlılık yaratan dijital oyunlar, şiddete karşı bir bağımlılığın oluşmasında ayrıca etken olabilmektedir. Çocuklar üzerine yapılan çalışmalar, şiddet içerikli oyun oynayan çocukların bu şiddeti özümseyerek devam ettirdiğini ifade etmektedir. Bu noktada, oyun ile realite arasındaki çizginin bulanıklaştığı ifade edilebilmektedir.

Elias toplumsal gerçekliği oyun üzerinden açıklayarak, realitenin oyunlar üzerinden okunabileceğini belirtmiştir. Bugün, dijital oyunların barındırdığı şiddet mesajlarının bir bölümü İslam dinini de kapsamaktadır. Gerek açık gerek gizli biçimde İslam dinine özellikle sembolleri üzerinden bir şiddet uygulanmaktadır. Bu tür oyunlardan yola çıkarak, tıpkı Elias gibi, realiteyi okumak mümkün hale gelmektedir: Realitede vuku bulan İslam karşıtlığı, birtakım düzenlemelerle oyunlara aktarılmaktadır. Verilen örneklerde, İslam dininin

⁷⁶ Tarrantmanifesto.com, “The Great Replacement”.

toplumsal gerçeklikte var olan sembollerine (Allah lafzı, Kur'an-ı Kerim, Kâbe'nin kapısı, Hz. Ali, minareler, müezzinler, camiler vs.) olumsuz imajlar yüklenmektedir. Bu, İslami sembollere uygulanan şiddetin bir yönünü oluşturmaktadır. Diğer yönü ise, kurgulanan oyunlarda Müslümanların düşman, terörist, savaşçı ve barbar insanlar olarak lanse edilmesidir. Böylece reel dünyadaki düşmanlığın oyunlara aktarıldığı görülmektedir. Peki, oyunlara aktarılan bu şiddetin tekrar reel hayata yansımasından söz edilebilir mi?

Bu sorunun cevabını, reel dünyada İslami sembollere uygulanan şiddette aramak mümkün gözükmektedir. Bu yıl içerisinde (2019) İslam ve Müslümanlara yönelik şiddetin en ağırlı Yeni Zelanda'da meydana gelmiştir. Saldırganın katliamı canlı olarak yayınlaması, saldırı anını, öncesini ve sonrasını, olduğu gibi yansıtmaktadır. Saldırı anında saldırırganın yüzü görülmemekte, sadece silahın namlusu kadrajda belirlemektedir. İzleyicinin açısı, saldırırganın açısıyla bütünleşmiştir: İzleyicinin bakış açısı, saldırırganın bakış açısı içinde hapsedilmiştir. Bu görüntü açısı savaş/şiddet temalı dijital oyunlarda oyuncunun bakış açısı ile birebir benzerlik göstermektedir. Oyunlarda "kahramanın" yüzü görülmemekte, sadece silahın namlusu ve hedef aldığı kişi ve nesneler açığa dahil olmaktadır. Bunun yanı sıra, şiddet oyunlarında karşılaşılan düşmanların bir bir öldürülmesi gerektiği gibi, Yeni Zelanda saldırırganı da camiye girer girmez hedeflerine, yani Müslümanlara, teker teker ateş etmektedir. Saldırgan, tıpkı video oyunlarında olduğu gibi, kurbanlarını direkt olarak fiziksel temasa girmeden katletmektedir. Olayların hızlı gelişmesi, saldırı biçimi, görüntü, açı, kullanılan silahlar dijital bir oyunun kurgusundan farksızdır. Sıradan bir ailenin çocuğu olduğunu söyleyen Tarrant, kendini, milletin "geleceğini garantiye almak için bir duruş sergilemeye karar veren biri" olarak tanıtmaktadır.⁷⁷ Bu son cümleden de anlaşılacağı üzere, toplumun kurtuluşunu kendine vazife edinen, kendini kahraman olarak gören bir kişi ile karşı karşıya kalınmaktadır. Saldırganın bu kurgusu da aynı şekilde video oyunlarının kurgusuna benzemektedir. Özellikle savaş temalı video oyunlarında bütün ülkeyi/milleti/vatanı kurtarması gereken bir kahraman vardır ve o kahraman genelde bilgisayarı başındaki oyuncudur. Yeni Zelanda'da 50 masum insanın ölümüyle sonuçlanan bu saldırı, realite ile oyunlar arasında bulunan karşılıklı etkileşimin acı bir örneğidir. Reel yaşamda var olan İslam karşıtlığı oyunlara aktarılmakta, oyunlardaki şiddet görüntüleri ise reel yaşamda taklit edilmektedir.

Sonuç olarak, "Elias'ın oyun teorisinin bir karşılıklılık etkisi taşıdığı" hipotezi, İslam dininin dijital oyunlarda ki temsilleri üzerinden sorgulanmıştır. Gözlemler neticesinde, oyun ve realite arasında karşılıklı bir etki olduğu görülmüştür. Sahnede olanların (realitede)

⁷⁷ Tarrantmanifesto.com, "The Great Replacement".

kurguya aktarılmasının (dijital oyun) ardından, kurgulanan yeni oyunların sahneye yansımasına tanık olunmaktadır. Bu bağlamda, gerçek ile gerçek olmayanın sınırları buharlaşmakta, realiteler birbirine karışmaktadır. Açık biçimde ifade edilebilir ki, toplumsal olarak hiçbir şey sebepsiz değildir; üretilen oyunlar kişileri ve dolayısıyla toplumu şekillendirmektedir. Böylece toplum, oyunlar üzerinden kendisini yeniden yaratmaktadır. Elias ekseninde bir okuma ile eğer toplum, içerisinde figürasyonlar ağı barındıran bir sahne ise, bu figürasyonlardan biri de oyundur. Oyun, toplumun hem kurguladığı hem de kendisi ile tekrar tekrar kurgulandığı bir toplumsal gerçekliktir.

KAYNAKÇA

Abdullayeva, Narmin. *The Role of Video Games in Contributing Islamophobia; Analysis of The Call Of Duty Game*. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2018.

ASAGEM, Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü. *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri*. Ankara: T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Yayınları, 2008.

Asal, Houda. "İslamophobie: La fabrique d'un nouveau concept. Etat des lieux de la recherche". *Sociologie* 5/1 (2014), 13-19. <https://www.cairn.info/revue-sociologie-2014-1-page-13.htm>

Binark, Mutlu. "Dijital oyunlar: Sektör-İçerik ve Oyuncular". *Folklor Edebiyat Dergisi, Sanal Ortamda Dijital Oyun Kültürü* 13/50 (Şubat 2007), 11-23. <http://doczz.biz.tr/doc/121888/dijital-oyunlar--sekt%C3%B6r-i%CC%87%C3%A7erik-ve-oyuncular---mutlu-binark>

Doğu, Burak. *Popüler Kültürün Tüketim Aracı olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı*. İzmir: Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2006.

Elias, Norbert. *Sosyoloji Nedir?* çev. Oktay Değirmenci. İstanbul: Olvido, 2016.

Elias, Norbert. *Uygarlaşma Süreci. Sosyo-Oluşumsal ve Psiko-Oluşumsal İncelemeler*. çev. Ender Ateşman. İstanbul: İletişim Yayınları, 2010.

Elias, Norbert & Dunning, Eric. *Sport et Civilisation. La violence maîtrisée*. çev. Josette Chichepontiche & Fabienne Duvigneau. Paris: Fayard, 1994.

Euronews. "Yeni Zelanda'da Camiye Saldırı: En az 50 Ölü". Erişim 18 Ağustos 2019. <https://tr.euronews.com/2019/03/15/yeni-zelanda-da-camiye-saldiri-cok-sayida-olu>

France Culture. “Le grand déménagement du monde”. Erişim 26 Mayıs 2019.
<https://www.franceculture.fr/emissions/repliques/le-grand-demenagement-du-monde-1>

Gençlik ve Spor Bakanlığı. “Bilgisayar Oyunlarında İslamofobi”. Erişim 27 Temmuz 2019.
http://yayinlar.gsb.gov.tr/public/online/0071_OyunlardaIslamafobiTR/files/assets/basic-html/index.html#1

Habertürk. “Yeni Zelanda’da İki Camiye Saldırı”. Erişim 18 Ağustos 2019.
<https://www.haberturk.com/canliyayin/613702-yeni-zelandada-camiye-saldiri-cok-sayida-olu-var>

İşçibaşı, Yaprak. “Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar”. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* 7/1 (2011), 122-130.
<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/177802>

Kızılkaya, Emre. *Bilgisayar Oyunlarında İdeolojik Söylem ve Anlatı*. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2010.

Le Monde. “Attentat en Nouvelle-Zélande: ce que l’on sait de l’attaque terroriste contre deux mosquées à Christchurch”. Erişim 18 Ağustos 2019.
https://www.lemonde.fr/international/article/2019/03/15/nouvelle-zelande-fusillade-dans-une-mosquee-de-christchurch_5436217_3210.html

Le Point. “Ce Jeu Anti-Minaret Qui Scandalise l’Autriche”. Erişim 14 Mayıs 2019.
https://www.lepoint.fr/high-tech-internet/ce-jeu-anti-minaret-qui-scandalise-l-autriche-07-09-2010-1233272_47.php

Librairie de Paris. “Le Grand Remplacement”. Erişim 26 Mayıs 2019.
<http://www.librairiedeparis.com/9782358690317-le-grand-remplacement-renaud-camus/>

Marshall, Gordon. *Sosyoloji Sözlüğü*. çev. Osman Akınhay & Derya Kömürcü. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 2009.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997.

Sabah. “İsviçre minareleri yasakladı”. Erişim 23 Ağustos 2019.
https://www.sabah.com.tr/dunya/2009/11/30/isvicre_minareleri_yasakladi

Said, Edward W. *Şarkiyatçılık. Batı’nın Şark Anlayışları*. çev. Berna Yıldırım. İstanbul: Metis Yayınları, 10. Basım, 2017.

Saphirnews. “Minarett Attack, le jeu anti-minarets made in Suisse”. Erişim 06 Mayıs 2019. https://www.saphirnews.com/notes/Minarett-Attack-le-jeu-anti-minarets-made-in-Suisse_b1658838.html

Sezen, Tonguç İbrahim & Sezen, Diğdem, “Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları”. *Dijital Oyunlar*, ed. Gülin Terek Ünal & Uğur Batı. 249-284. İstanbul: Derin Yayınları, 2011.

Tarrantmanifesto.com. “The Great replacement”. Erişim: 22 Mayıs 2019. <http://tarrantmanifesto.com/dl/The%20Great%20Replacement.pdf>

Terek Ünal, Gülin & Batı, Uğur, “Önsöz”. *Dijital Oyunlar*, ed. Gülin Terek Ünal & Uğur Batı. XI-XVII. İstanbul: Derin Yayınları, 2011.

Yorulmaz, Bilal. “Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili”. *Medya ve Din Araştırmaları Dergisi* 1/2 (Aralık 2018), 275-286. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/613943>