

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
HALKLA İLİŞKİLER VE TANITIM ANABİLİM DALI
YENİ MEDYA VE İLETİŞİM YÖNETİMİ BİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAMİYET TEMSİLİ

ALARA HESAPÇIOĞLU

2501171032

TEZ DANIŞMANI

DOÇ. DR. VELİ POLAT

İSTANBUL – 2020

ÖZ

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAMİYET TEMSİLİ

ALARA HESAPÇIOĞLU

Dijital teknolojilerin gelişiminin getirisi olarak yeni medya toplumsal yapı ve dokuyu en fazla etkileyen alanlardan biri konumuna gelmiştir. Yeni medyanın hızlı gelişimi tüm üretim alanlarına yansarak haber ve eğlence boyutuna ek olarak aynı zamanda kültür politikalarının da yaygınlaşmasında ya da etkinleştirilmesinde bir araç haline gelmesine yol açmıştır. Yeni medyanın en etkin ve en hacimli çalışma alanlarından biri de dijital oyun sektörüdür. Dijital oyunların görünürde salt eğlence amaçlı bir eylemlilik olmalarına karşın zaman içerisinde kültürel bir etkileme ve yönlendirme işlevleri de oluşmuştur. Bu tez kapsamında bir kültür endüstrisi ürünü olan dijital oyunlar “İslamiyet temsili” özelinde irdelenmiştir.

Araştırmanın örneklemini amaca yönelik örnekleme yönteminin kriter örnekleme türü kullanılarak 2010 - 2019 yılları arasında yayınlanmış, İslami öğelere yer vererek en çok oyuncuya ulaşmış dijital oyunlar oluşturmaktadır. Bu doğrultuda örneklem *Medal of Honor: Warfighter*, *Civilization VI: Gathering Storm* ve *Battlefield 3* oyunlarından oluşmaktadır.

Çalışmada Espen Aarseth’in “Üç Boyutlu Analiz Yöntemi” esas alınarak nitel veri analizi uygulanmıştır. Üç Boyutlu Analiz Yöntemi oynanış, oyun yapısı ve oyun dünyası boyutlarından oluşmaktadır. Araştırma kapsamında oyun yapısı ve oyun dünyası boyutları kullanılmış, oynanış boyutu kişisel deneyimleri incelediği için kapsam dışında bırakılmıştır.

Araştırmanın sınırlılıklarına bağlı olarak İslam öğelerinin bulunduğu en güncel ve en fazla oyuncuya ulaşan oyunların incelenmesi sonucu tarafsız yaklaşımların yanı sıra olumsuz temsillerin de bulunduğu belirlenmiştir. İnceleme kapsamında bulunan üç yapımdan ikisinde, *Medal of Honor: Warfighter* ve *Battlefield 3* oyunlarında İslamiyet

terör faaliyetleri ve kötölük ile bağdaşmış olarak temsil edilmektedir. Üçüncü oyun olan *Civilization VI: Gathering Storm* ise iki oyunun aksine İslamiyet temsilinde tarafsız bir tutum ortaya koyarak İslamiyet'e ait öğeleri olumlu veya olumsuz bir anlam atfetmeden işlemiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyunlar, İslamiyet, temsil, İslamiyet temsili, yeni medya

ABSTRACT

REPRESENTATION OF ISLAM IN DIGITAL GAMES

ALARA HESAPÇIOĞLU

As a result of the development of digital technologies, new media has become one of the areas that has the most effect on the social structure and texture. The rapid development of new media has been reflected in all fields of production and has led to it becoming a tool for the spread or activation of cultural policies in addition to having news and entertainment purposes. One of the most effective and voluminous working areas of new media is the digital game industry. Despite the fact that in appearance digital games are solely entertainment activities, a cultural influence and orientation function has also emerged over time. Within the scope of this thesis, digital games which are products of the culture industry have been examined in terms of “representation of Islam”.

The sample of the research consists of digital games published between 2010 and 2019, which include Islamic elements and has reached the highest number of players by using the criterion sampling type of the non-probability sampling method. In this regard, the sample consists of games *Medal of Honor: Warfighter*, *Civilization VI: Gathering Storm* and *Battlefield 3*.

In the study, qualitative data analysis was applied based on Espen Aarseth's "Three Dimensional Analysis Method". Three Dimensional Analysis Method consists of gameplay, game-structure and game-world dimensions. Within the scope of the research, the game structure and game world dimensions were used, and the gameplay dimension was excluded since it examines personal experiences.

Depending on the limitations of the research the most recent games with Islamic elements which reach the most players were examined. As a result, it has been determined that there are neutral approaches as well as negative representations. In two of the three digital games covered by the review, Islam is represented as compatible with terrorist

activities and malignancy in the games *Medal of Honor: Warfighter* and *Battlefield 3*. The third game, *Civilization VI: Gathering Storm*, unlike the two games, displayed a neutral attitude in the representation of Islam and portrayed the elements of Islam without attributing a positive or negative meaning.

Keywords: Digital games, Islam, representation, representation of Islam, new media

ÖN SÖZ

Çalışmada Espen Aarseth'in "Üç Boyutlu Analiz Yöntemi" esas alınarak nitel veri analizi uygulanarak *Medal of Honor: Warfighter*, *Civilization VI: Gathering Storm* ve *Battlefield* 3 oyunları incelenmiş, İslam öğelerinin bulunduğu en güncel ve en fazla oyuncuya ulaşan oyunlarda İslamiyet'in nasıl temsil edildiği tartışılmıştır.

Hayatımın her anında desteğini hissettiğimin aileme, bu çalışmanın yazım sürecinde bitmek bilmeyen sorularımı sabırla cevaplayan ve her konuda yardımını esirgemeyen kuzenim Sude Naz Gürkan'a ve çalışmanın tamamlanmasında bana yol gösteren tez danışmanım Doç. Dr. Veli Polat'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

İSTANBUL – 2020

ALARA HESAPÇIOĞLU

İÇİNDEKİLER

ÖZ	ii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ	vi
TABLO LİSTESİ	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ	x
KISALTMALAR LİSTESİ	xii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM İNSAN VE OYUN

1.1 Oyun Nedir?	4
1.1.1 Oyun Sözcüğünün İncelenmesi	6
1.2 Oyun Türleri	8
1.2.1. Geleneksel Oyunlar	9
1.2.2. Dijital Oyunlar	11
1.3. Dijital Oyunların Tarihi	12
1.4 Dijital Oyun Türleri	16
1.4.1 Yetenek ve Aksiyon Oyunları	17
1.4.1.1. Savaş Oyunları	17
1.4.1.2. Spor Oyunları	17
1.4.1.3. Labirent Oyunları	17
1.4.1.4. İmleç Oyunları	18
1.4.1.5. Yarış Oyunları	18
1.4.2. Strateji Oyunları	19
1.4.2.1. Macera Oyunları	19
1.4.2.2. Eğitim ve Çocuk Oyunları	20

1.4.2.3. D&D Oyunları.....	21
1.4.2.4. Harp Oyunları.....	21
1.4.2.5. Şans Oyunları	21

İKİNCİ BÖLÜM

İSLAMİYET, TEMSİL VE KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ

2.1. İslamiyet'e Bakış.....	22
2.2. Stuart Hall'un Temsil Kuramı.....	24
2.3. Bir Kültür Endüstrisi Ürünü: Dijital Oyun.....	28
2.3.1. Medyanın Ekonomi Politikası İçerisinde Dijital Oyun	31
2.4. Egemen Sınıflara Göre Medyada İslamiyet.....	35

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAMİYET TEMSİLİ

3.1. Araştırmanın Amacı, Sınırlılıkları ve Kapsamı	42
3.2. Araştırmanın Yöntemi	42
3.3. Örneklem Olarak Belirlenen Oyunların Analizi.....	45
3.3.1. <i>Medal of Honor: Warfighter</i> İncelemesi	45
3.3.1.1. “Oyun Yapısı” Bakımından <i>Medal of Honor: Warfighter</i> .	46
3.3.1.2. “Oyun Dünyası” Bakımından <i>Medal of Honor: Warfighter</i>	47
3.3.2. <i>Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm</i> İncelemesi	54
3.3.2.1. “Oyun Yapısı” Bakımından <i>Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm</i>	55
3.3.2.2. “Oyun Dünyası” Bakımından <i>Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm</i>	58
3.3.3 <i>Battlefield 3</i> İncelemesi	63
3.3.3.1 “Oyun Yapısı” Bakımından <i>Battlefield 3</i>	64
3.3.3.2 “Oyun Dünyası” Bakımından <i>Battlefield 3</i>	65
TARTIŞMA VE SONUÇ	69
KAYNAKÇA	72

TABLO LİSTESİ

Tablo 1.1: Oyun Çeşitleri (Amelia Konferansı web sitesindeki bilgilerden derlenmiştir.)	9
---	---



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1.1. : Ayn Ghazal’da Çıkarılmış Neolitik Oyun Tahtası	2
Şekil 1.2. : Mısır Kraliçesi Nefertari Senet Oynarken	3
Şekil 1.3. : Monopoly Oyunu.....	10
Şekil 1.4. : Ur Oyunu	10
Şekil 1.5. : Oyuncular ve Platform Arasındaki Süreç	12
Şekil 1.6. : Komedyen Danny Kane, Bertie the Brain Oynarken	13
Şekil 1.7. : <i>Spacewar!</i> Oyunu	14
Şekil 1.8. : <i>Pac-Man</i> oyununa ait ekran görüntüsü	18
Şekil 1.9. : <i>Need for Speed</i> oyununa ait ekran görüntüsü	19
Şekil 1.10. : <i>Minecraft</i> oyununa ait bir ekran görüntüsü	20
Şekil 1.11. <i>Math Blaster!</i> oyununa ait bir ekran görüntüsü	20
Şekil 2.1. : İstanbul’da bulunan Sultanahmet Camii.....	23
Şekil 2.2. : Du Gay’in Kültür Devresi şeması (1997)	26
Şekil 2.3. : Newzoo 2019 küresel eğlence sektörü verileri	34
Şekil 3.1. : <i>Medal of Honor: Warfighter</i> oyunundan bir ekran görüntüsü. Terör örgütü liderinin konuşmasından bir kısım	48
Şekil 3.2. : <i>Medal of Honor: Warfighter</i> oyunundan bir ekran görüntüsü. Marwan al-Kalifa’nın “elhamdülillah” dediği sahne	51
Şekil 3.3. : <i>Sid Meier’s Civilization VI: Gathering Storm</i> ’dan ekran görüntüsü. İslamiyet seçildiğinde gösterilen yazılar	60
Şekil 3.4. : <i>Sid Meier’s Civilization VI: Gathering Storm</i> ’dan ekran görüntüsü. İslamiyet yayılmaya başladığında gösterilen yazılar	61
Şekil 3.5. : <i>Sid Meier’s Civilization VI: Gathering Storm</i> ’dan ekran görüntüsü.	

İstanbul’da bulunan Kutsal Yer 62

Şekil 3.6. : *Sid Meier’s Civilization VI: Gathering Storm*’dan ekran görüntüsü.

Göteborg İslamiyet’i benimsediğinde gösterilen yazılar 62

Şekil 3.7. : *Battlefield 3* oyununda yer alan Halkın Özgürlüğü ve Direniş örgütünün nişanı 66



KISALTMALAR LİSTESİ

ABD : Amerika Birleşik Devletleri

TDV : Türk Diyanet Vakfı

TDK : Türk Dil Kurumu

CIA : Central Intelligence Agency

GRU : Baş İstihbarat İdaresi

GİRİŞ

Gelişen iletişim teknolojileri pek çok kavramın literatüre girmesini sağlamıştır. Bunlardan biri yeni medyadır. Yeni medya; ardından geldiği radyo, gazete, televizyon gibi ortamları içeren analog temelli geleneksel medyanın aksine dijital teknolojileri baz alan iletişimdir. Yeni medya, çağımızda insan düşüncelerinin şekillenmesinde en etkili alanlardan biri olmuştur.

Yeni medyanın bir kolu ise dijital oyunlardır. İnsan hayatında oyun oynama alışkanlığı yüzyıllardır süregelen bir olgudur. Bunun bir yansıması olarak dijital oyunlara yoğun ilgi gösterilmektedir. Dijital oyun sektörü günümüzde sinema veya televizyon sektörleri kadar gelişmiş bir konuma ulaşmıştır. Bu gelişim süreci içerisinde dijital oyunlar eğlence üretme işlevinin yanı sıra kültür dünyasına yön verme işlevi de kazanmıştır. Dijital oyunlar sinema filmleri ile aynı şekilde olay örgüsü bulunan bir hikayeye sahip olup oyuncusuna birtakım mesajlar verebilmektedir.

Stuart Hall'a göre medya, temsil yetisini kullanarak imgeler, kişiler veya olaylara dair anlamlar inşa eder (1997). Geleneksel medya araştırmalarının yanı sıra yeni medya çalışmaları da özellikle 11 Eylül 2001 yılında yaşanan terör saldırıları sonrasında medyada artan bir İslamofobi¹ eğilimi olduğunu ortaya koymaktadır (Ogan, Willnat, Pennington, & Bashir, 2013). Hall araştırmacılara bir unsura medyada temsili aracılığıyla yüklenen anlamın gerçek anlamından uzak olduğunu, gerçek anlamının çarpıtıldığını düşünüyorlar ise unsurun gerçek ve çarpıtılmamış olduğu düşünülen anlamı ile nasıl temsil edildiği arasındaki uçurumu araştırmalarını önerir (1997). Bu çalışmada Hall'un önerisinden yola çıkılarak anlam inşası sürecinde bir aktör olan dijital oyunlarda İslamiyet'in nasıl temsil edildiği araştırılacaktır.

¹ İslamofobi, Müslüman kimselere karşı duyulan nefret, ayrımcılık, düşmanlık ve kin besleme anlamına gelmektedir (Fredman, 2001).

BİRİNCİ BÖLÜM

İNSAN VE OYUN

İnsan ve oyunun etkileşiminin, oyunların bilinen geçmişinin tarih öncesi çağlara kadar uzandığı söylenebilir. Yapılmış olan kazı çalışmalarında, günümüzde Ürdün’ün başkenti olan Amman’da bulunan Ayn Ghazal ören yerinde Milattan Önce 6.000-5.500 tarihleri arasını kapsayan Çanak Çömlek Öncesi Neolitik Çağ C dönemine ait oyun tahtalarına ulaşılmıştır (Simpson, 2007). Şekil 1.1’de ören yerinde bulunmuş olan oyun tahtası görülmektedir. Bu keşif, insanların binlerce yıldır masa oyunları üretiyor ve oynuyor olduklarının kanıtı sayılabilir. Masa oyunları, bir tahta üzerine parçaları yerleştirerek veya taşıyarak oynanan oyunlardır.²



Şekil 1.1. Ayn Ghazal’da Çıkarılmış Neolitik Oyun Tahtası (Simpson, 2007).

Bilinen en eski masa oyunlarından biri, antik Mısır döneminde ortaya çıkmış senettir.³ Senet oyununu tasvir eden en eski hiyeroglif Milattan Önce 3.100 civarı tarihlidir (Hageman, 2005). Senet, yıllar içerisinde III. Amenhotep, Kraliçe Nefertiti ve

² Merriam-Webster Sözlüğü, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/board%20game>, (Erişim Tarihi 25 Mayıs 2020).

³ Çeşitli kaynaklarda “senat” veya “senit” diye anıldığı da görülür (Parlett, 1999).

Kral Tuthankamon gibi birçok Mısır firavunun eğlenme aktivitesi haline gelmiştir. Senetin tüm kuralları tamamıyla bilinmese de iki oyuncuyla oynandığı kesin olarak bilinmektedir. Oyun tahtasında onlu üç sıradan oluşan otuz kare vardır ve iki piyon takımıyla oynanır (Piccione, 1980). Çeşitli versiyonlarıyla günümüze kadar gelmiş olan senet, hala kendisine oyuncu bulabilmektedir.



Şekil 1.2. Mısır Kraliçesi Nefertari Senet Oynarken (The Yorck Project, 2002).

Oyunların köklü geçmişinin bir diğer örneği de ülkemizden verilebilir. 2011-2015 yılları arasında Siirt ilinin Başur Höyük bölgesinde yapılan kazı çalışmalarında, Karbon 14 Metodu⁴ ile Milattan Önce 3100-2900 yılları arasını kapsayan dönem olan Erken Tunç Çağı'nın hemen başlarına tarihlenen oyun taşlarına ulaşılmıştır. 38 parça taşın içerisinde, biri domuz diğeri de köpek olmak üzere iki ana figür bulunmuştur. Oyunun isminin Domuzlar ve Köpekler olabileceği tahmin edilmektedir (Sağlamtimur, 2017).

⁴ Arkeolojik kazılarda içinde karbon elementi bulunan çeşitli buluntular elde edilir. Karbon içeren buluntularda eser olarak bulunan radyoaktif 14C (radyokarbon) izotopunun yoğunluğu ya da radyoaktivitesi ölçülerek buluntular tarihlenebilir (Özbakan, 2003).

Oyunların binlerce yıldır insan hayatının önemli bir parçası olduğu görülmektedir. Johan Huizinga, *Homo Ludens* isimli kitabında oyunun kültürden de eski olduğunu belirtir. Huizinga'ya göre oyunlar kültürün bir alt kodu değildir, oyunlar kültüre eşlik eder ve kültüre damgalarını vururlar (1980).

1.1. Oyun Nedir?

Oyun kavramı üzerine derinlemesine akademik çalışmaların ilk örneği olarak önceki bölümde bahsi geçen Hollandalı tarih profesörü Johan Huizinga'nın 1938 yılında yayımlanan *Homo Ludens* isimli kitabı gösterilebilir. Huizinga eserinde Latince “Akıllı İnsan” anlamına gelen, insanın taksonomik⁵ ismi Homo Sapiens'e ve ona ithafen Max Scheler tarafından ortaya atılıp Hannah Arendt tarafından daha da geliştirilen “Alet Yapan İnsan” anlamını taşıyan Homo Faber⁶ kavramının karşısına Homo Ludens'i⁷ yani “Oyuncu İnsan”ı getirir. Bu terimi, uygarlığın oyun biçiminde ve oyunun içinden çıkıp geliştiği, oyunun kültürden daha eski olduğu düşüncesinden yola çıkarak yine Latin dilini kullanarak üretir. Huizinga oyunları dil, hukuk, savaş, felsefe ve sanat gibi karmaşık insan aktivitelerinin başlangıç noktası olarak görmüştür. Kuşku götürmeksizin, Oyuncu İnsan'ın oynadığı “oyun”lar kültür oluşumuna katkı sağlamıştır (1980).

Huizinga, oyunu şu şekilde tanımlamaktadır;

“Oyun, belirli zaman ve mekân sınırları içinde, özgürce kabul edilen kurallara bağlıdır. Gerginlik ve neşe gibi duyguların ve “sıradan hayattan farklı” olma bilincinin de eşlik ettiği kendince bir amacı olan, özgür iradeyle gerçekleştirilen eylem veya faaliyetlerdir” (1980: 28).

⁵ Taksonomi diğer adıyla Sınıflandırma Bilimi, canlıların anlaşılması, adlandırılması ve sınıflandırılmasını içerir (Wilkins, 2011).

⁶ Homo Faber, araçların kullanılması sonucunda kaderini ve çevresini kontrol edebilen insanı ifade eder (Alvares, 1976).

⁷ “Ludus” sözcüğü Latince “oynamak” anlamına gelmektedir.

Huizinga'ya göre, oyun ve kültürlerin oluşumunu en iyi mekân sınırlaması açıklar. Huizinga; tüm dinî, siyasî, askerî ve benzeri ritüellerin biçimsel olarak oyun olduğunu, bu ritüellerin gerçekleştiği mekanlarınsa oyun sahaları olduğunu ifade eder. Arena, oyun masası, ibadethane, sahne, ekran, tenis kortu, mahkeme salonu ve benzerleri şekil ve işlevleri itibarı ile kendi kurallarının geçerli olduğu oyun alanlarıdır.

Huizinga'nın ayak izlerini başka bilim insanları da takip etmiş, oyun üzerine pek çok tanımlama yapılmıştır. Greg Costikyan oyunu, “...katılımcıların oyuncu olarak adlandırdıkları, bir amaç peşinde oyun taşları aracılığıyla kaynakları yönetmek için kararlar aldıkları bir sanat şekli” olarak tanımlamaktadır (1994).

Elliot M. Avedon ve Brian Sutton-Smith'a göre ise “...oyunlar en temel düzeyde güçlerin arasında muhalefet bulunan, dengeli olmayan bir sonuç üretmek amacıyla prosedür ve kurallar ile sınırlanmış, gönüllü kontrol sistemlerinin kullanımı”dır (2015).

Fransız sosyolog Roger Caillois oyunların altı ana özelliği olduğu söylemektedir. Bunlar şu şekildedir;

- Zorunlu değildir
- Hayatın rutininden ayrıdır, kendi zamanı ve mekanı vardır
- Kesinlik yoktur. Oyunun sonucu tahmin edilemez. Oyuncunun inisiyatifi vardır
- Verimli değildir. Gelir yaratmaz, başladığı gibi biter
- Oyuncuların uyması gereken kurallar bulunur
- Gerçek hayatın dışında, hayal ürünü olanı içerir

Başka bir deyişle, aktivite herhangi bir zorlama olmadan, rutin hayattan farklı, sonu tahmin edilemez bir şekilde; kurallı ve kendine ait bir alanda gerçekleşiyor ise bu durumda oynunsallık vardır.

Caillois, oyun türlerini de ayırır. Dört oyun türü olduğunu ifade eder. Bunlar aşağıdaki gibidir;

Agon: Mücadele içeren oyunlardır. Oyuncunun becerisi ve zekâsının ön planda olduğu oyunlardır. Örneğin; satranç, tenis, bilardo.

Alea: Şans etmeni ön plandadır. Bu kategorideki oyunlarda rastlantısallık görülür. Örneğin; slot makinesi, rulet gibi kumar oyunları.

Mimicry: Rol yapma, taklit üzerine kurulu oyunlardır. Örneğin, tiyatro oyunları.

Illinx: Heyacan içeren oyunlardır. Örneğin; tırmanış, çocukların düşüne kadar dönmeleri (2001).

Clark C. Abt'a göre; *“Bir oyun, sınırlayıcı bir bağlamda hedeflerine ulaşmak isteyen iki veya daha fazla bağımsız karar verici arasında bir aktivite”*dir (1987).

Jane McGonigal'ın ayrımı ise şu şekildedir; *“...tür farklılıklarını ve teknolojik karmaşıklıkları ortadan kaldırdığınızda, tüm oyunlar dört tanımlayıcı özelliği paylaşır: amaç, kurallar, geri bildirim sistemi ve gönüllü katılım”* (2011).

Jesper Juul ise oyunu şu şekilde tanımlamaktadır,

“Oyun, değişken ve ölçülebilir bir sonucu olan kurala dayalı bir resmi sistemdir. Farklı sonuçlara farklı değerler verilir, oyuncu sonucu etkilemek için çaba harcar, oyuncu sonuca bağlı hisseder. Etkinliğin sonuçları isteğe bağlı ve pazarlığa açıktır” (2003).

Günümüze dek yapılmış olan akademik çalışmalar ve tanımlamalar incelendiğinde; oyunların, kişinin kendi isteği doğrultusunda yapılan eylemler olması, belli başlı kurallara sahip olması, bir amaca yönelik olması ve gerçek hayatın dışında, kendine ait bir evrende gerçekleşmesi özellikleri öne çıkmaktadır. Bu çalışmada, belirtilen özellikleri içeren eylemler bütünü “oyun” olarak ele alınacaktır.

1.1.1 Oyun Sözcüğünün İncelenmesi

Türk dilinde “oyun” sözcüğünün birçok anlamı bulunmaktadır. Türk Dil Kurumu'nun güncel Türkçe sözlüğünde isim olan “oyun” sözcüğü için on farklı tanım mevcuttur. Bunlar; “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence”, “tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi”, “müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü”, “seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes”, “bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma”, “şaşkınlık uyandırıcı hüner”, “kumar”,

“güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket”, “teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç” ve “hile, düzen, desise, entrika”dır.⁸

Yapılan tanımlar, birbirinden uzak gibi görünse de oyun kavramı üzerine incelemelerini Johan Huizinga’nın “Oyuncu İnsan” kavramı ve oyun tanımı üzerine çalışmalarının ışığında yapmış olan akademisyen Metin And’a göre oyun sözcüğünün çeşitli anlamlarının pek çoğu şamanın⁹ büyüsel törenindeki öğelerde içerilir. Şaman bu törende dans ediyor, ses ve çalgı ile müzik yapıyor, yüz kaslarını kullanarak, karnından ses çıkararak taklit ve dramatik öğelere başvuruyor. Böylece tiyatro, dans ve türlü seyirlik oyunların kökeni şamanda ve onun eyleminde toplanmış oluyor (2012).

Oyun sözcüğü aynı zamanda Şamanist Türklerde din adamı olan “kam”a yani “şaman”a verilen isimlerden de biridir. Yakutlar’da erkek şamana “oyun”, kadın şamana ise “udağan” denir (İnan, 1986: 74). Aynı zamanda Kamların gerçekleştirdiği dinî törenin adı da oyundu. Abdülkadir İnan’ın deyişi ile “*XVIII. yüzyılda Başkurtlar da, Altaylılar, Kırgızlar, Doğu Türkistan Türkleri gibi, şaman âyinine “oyun” demişlerdir*” (1986: 113). Bu etimolojik¹⁰ bağlantı, Huizinga’nın dinî ritüellerin gelişiminde de insanın oyun oynama güdüsünün yattığı düşüncesini destekler niteliktedir. Parlett ise birtakım oyunların aslında dinî törenlerin uzantısı olduğunu söyler. Örneğin halat çekme oyunu, doğa güçleri arasındaki çatışmayı simgelemektedir. Aşık oyununda kullanılan aşık kemiklerinin de aynı zamanda fal bakmak için kullanılan araç olduğunu dile getirir (1999). Metin And aşık oyununda atılan aşığın kazandırmasının uğurlu bir anlam taşıdığına, böylece tanrıların bu işten yana olduğu ya da aşığı istenilen yöne yönlendirdiklerine inanıldığını ifade ediyor (2012).

⁸ Türk Dil Kurumu Büyük Türkçe Sözlük, <http://sozluk.gov.tr/?q=oyun&aranan=>, (Erişim Tarihi 10 Haziran 2020).

⁹ Kuzey ve Orta Asya’da Türkler, diğer kıtalarda da başka topluluklar arasında günümüze kadar süregelen doğaya tapma, doğaüstü ruhlara inanma temeline dayalı din olan Şamanizm’e mensup, büyü yaptığına inanılan kimse (Türk Dil Kurumu Büyük Türkçe Sözlük, Erişim Tarihi 10 Haziran 2020).

¹⁰ ‘Köken bilimi, köken bilgisi’ anlamlarını taşıyan etimoloji terimi [...] bir dilin söz varlığında yer alan kelimelerin kökenini, dillerde kullanılan yabancı kelimelerin asıllarını araştırır (Sertkaya, 2012).

Oyun ve din arasında uzun yıllara dayanan, birbirlerini besleyen bir bağlantı bulunduğunu söylemek mümkündür.

1.2 Oyun Türleri

Bu çalışmada oyun türleri adına yapılacak sınıflandırmanın temel sebebi, insanlık tarihinde yaşanmış teknolojik gelişmelerin ortaya çıkardığı “dijitalleşme”dir. Zira gelişen bilişim teknolojileriyle birlikte birtakım kavramların dijital dünyada izdüşümleri ortaya çıkmıştır. Ardından bu kavramların analog hallerine, bir diğer deyişle “dijital olmayan” hallerine isim verme, dijital olanından ayırma gereksinimi duyulmuştur. Bahsi geçen gereksinime verilebilecek örneklerden biri de “geleneksel medya” ve “yeni medya” ayrımıdır.

Geleneksel medya, kitle iletişimi sağlayan; radyo, gazete, televizyon gibi analog temelli araçlardır (Peterson, 2008). Kitle iletişimi, kitlesel düzeyde, bütün bir topluma ilişkin olarak gerçekleşen iletişim anlamına gelmektedir (Güngör, 2011).

Yeni medya ise Van Dijk’ın tanımı ile;

“(...)geleneksel medyadan farklı olarak dijital kodlama sistemine temellenen, iletişim sürecinin aktörleri arasında eş anlı ve çok yoğun kapasitede, yüksek hızda karşılıklı ve çok katmanlı etkileşimin gerçekleştiği multimedya biçimselliğine sahip iletişim araçları kastetmektedir” (2004: 146).

Bazı bilim insanları, temelinde dijital teknolojilerin varlığından dolayı “yeni medya” terimine ek olarak veya onun yerine “dijital medya” terimini de tercih etmektedir. Mutlu Binark’ın şu tanımı buna örnek niteliğindedir; “Bilgisayar, internet ortamı, cep telefonları, oyun konsolları ve çevrimiçi-çevrimdışı oyunlar, avuçiçi veri bankası kayıtlayıcıları gibi günümüz dijital teknolojileri yeni ya da dijital medya başlığı altında değerlendirilmektedir” (2007).

Oyun türleri, bu çalışmada iki farklı sınıflandırma ile ele alınacaktır. Bilişim teknolojilerinin doğurduğu “dijital medya” ya da “yeni medya”nın bir alt kolu olarak

karşımıza çıkan “dijital oyunlar” ve oyunların dijitalleşmeden önceki hallerini betimleyen “geleneksel oyunlar”.

1.2.1. Geleneksel Oyunlar

Bu çalışmada “geleneksel oyun” terimi, önceki bölümde bahsi geçtiği üzere dijital olmayan oyunları ifade etmektedir. Pek çok geleneksel oyun çeşidi bulunmaktadır. Literatürde oyun sınıflandırmalarıyla ilgili konsensus oluşmamış olsa da birtakım sınıflandırmalar mevcuttur.

Oynanılan ortama göre yapılan sınıflandırmada; masa üstü oyunları, masa oyunları, şans oyunları, iskambil oyunları, sokak oyunları, çim oyunları (sportif), zar oyunları, rol yapma oyunları, salon oyunları örnek gösterilebilir. Bazı oyunlar birden fazla oyun çeşidine dahil olabilir. Örneğin Ellibir hem iskambil oyunu hem de şans oyunu sayılabilir. Masa üstü oyunları; masa oyunları, kutu oyunları, iskambil oyunları, zar oyunları gibi çeşitlerin üst kategorisi olarak da ele alınabilmektedir.¹¹ Amelia Konferansı’ndan derlenmiş Tablo 1.1’de örnekler görülebilir.

Oyun Çeşidi	Tanım	Örnekler
Masaüstü Oyunları	Genellikle masa veya benzeri düz zeminlerde oynanan oyunlar	Puzzle, Amiral Battı, Dungeons & Dragons
Şans Oyunları	Sonucun “tesadüfe” bağlı bulunduğu ve kazanana nakit ya da ödül verilen oyunlar	Sayısal Loto, İddaa
İskambil Oyunları	52 kartlık desteden oluşan İskambil Kağıtları ile oynanan oyunlar	Poker, 21, Blöf
Sokak Oyunları	Genellikle çocukların, sokakta oynadıkları oyunlar	Birdirbir, Seksek, İp Atlama
Çim Oyunları	Çim üzerinde oynanan sportif oyunlar	Golf, Ragbi, Krokett
Zar Oyunları	Oyun zarı kullanarak oynanan oyunlar	Barbut, Craps, Period
Masa Oyunları	Bir tahta üzerine parçaları yerleştirerek veya taşıyarak oynanan oyunlar	Senet, Ur, Go

Tablo 1.1 Oyun Çeşitleri.

¹¹ Amelia Konferansı web sitesi <https://www.ameliacon.com/special-events/tabletop-gaming/what-is-tabletop/> (Erişim Tarihi 5 Temmuz 2020).

Asırlar önce üretilmiş olan Senet, Ur¹², Mankala¹³ gibi masa oyunlarından 19. yüzyılın başlarında yaratılmış olan iskambil oyunu pokere,¹⁴ 1935¹⁵ yılında isim hakkı alınarak satışına başlanan Monopoly'e¹⁶ kadar analog düzene sahip tüm oyunlar geleneksel oyundur.



Şekil 1.3. Monopoly Oyunu.
(gameevening.com: 2020)



Şekil 1.4. Ur Oyunu.
(ancientgames.org: 2020)

¹² Ur, ilk kez Milattan Önce 3000. yılın başlarında Mezopotamya'da oynanan iki oyunculu bir masa oyunudur.

¹³ Mankala; küçük taşlar, fasulye veya tohum ve yerdeki delik veya çukur sıraları, bir tahta veya başka bir oyun yüzeyi ile oynanan iki kişilik strateji oyunların geneline verilen isimdir. Bazı tarihçiler, Ürdün'de Milattan Önce 6000 yılına tarihlenen arkeolojik kalıntılardan dolayı Mankala'nın dünyanın en eski oyunu olduğuna inanıyor.

¹⁴ Poker; kumar, strateji ve becerileri birleştiren bir iskambil oyunudur.

¹⁵ Espace Net Patent Search,

https://worldwide.espacenet.com/publicationDetails/biblio?CC=US&NR=2026082&KC=&FT=E&locale=en_EP (Erişim Tarihi 15 Temmuz 2020).

¹⁶ Monopoly oyuncuların oyun tahtası etrafında hareket etmek, ev ve otel satın alarak ticaret yapmak ve işlerini geliştirmek için iki altı yüzlü zar attığı bir masa oyunudur.

1.2.2. Dijital Oyunlar

Dijital oyun, yeni medyanın veya bazı bilim insanların kullanmayı tercih ettiđi şekliyle dijital medyanın bir alt kolu olarak karşımıza çıkmaktadır. Yeni medya nasıl ardından geldiđi radyo, gazete, televizyon gibi geleneksel medya olarak adlandırılan analog temelli iletişim ortamlarının aksine dijital teknolojileri baz alıyorsa, dijital oyun da ardından geldiđi analog temelli geleneksel oyun ile arasına dijital bir yapıya sahip olma farkını koyuyor (Bryce ve Rutter, 2006).

Dijital oyunlar temel anlamda geleneksel oyunlardan yalnızca uzam farkıyla ayrılır; işlevsel olarak geleneksel oyunlar gibi sosyal yapının bir parçasıdır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008).

Dijital oyunlar, “platform” adı verilen elektronik sistemler aracılığıyla oynanır. Bu platformlara örnek olarak bilgisayarlar, tablet, telefon, akıllı saat gibi mobil cihazlar, PlayStation, Wii, XBox gibi oyun konsolları verilebilir.

“Dijital oyun” ifadesi; video oyunu, bilgisayar oyunu, konsol oyunu, mobil oyun gibi oynanılan platforma göre farklı isimlendirilmiş enformasyon teknolojileri temelli oyunları tek tanımda toplamamızı sağlamıştır (Kerr, 2006).

Kara ve Öztürk dijital oyunların, “gelişmiş bilgisayar ve internet teknolojisine ve sanal bir platforma dayalı olarak, bireylerin birbirleriyle bireysel ya da toplu olarak etkileşime girmesine izin veren ve oyuncuları daha aktif kişilere yönlendiren oyunlar” olduğunu ifade ediyor (2014).

Damien Djaouti ve arkadaşlarına göre oyuncular ve platform arasında 3 aşamalı bir süreç yaşandığında oyun oynama eylemi gerçekleşir;

1. **Girdi:** Oyuncu, komut vermek amacıyla konsola ait bir tuşa basar
2. **İşlem:** Sistem, bu komutu işler
3. **Çıktı:** Komut, ekrana yansır

Bu süreç tüm oyun oynama eylemi boyunca tekrarlanır (Djaouti, Alvarez, Jessel, Methel ve Molinier, 2008).



Şekil 1.5. Oyuncular ve Platform Arasındaki Süreç (Djaouti, Alvarez, Jessel, Methel ve Molinier, 2008).

1.3. Dijital Oyunların Tarihi

Bilinen ilk dijital oyun denemeleri 1940’ların sonlarında, üniversitelerdeki anaçatı bilgisayarlar ile yapılmaya başlanmıştır. 1950’lerin başında ilk dijital oyunlar üretilmiştir. Bunlara örnek olarak, 1950 yılında üretilmiş *Bertie the Brain*, 1951 yılında üretilmiş *Nimrod* ve 1952 yılında üretilmiş *OXO* oyunları verilebilir (Smith, 2014).

Bertie the Brain, Toronto’da Josef Kates tarafından yapılmıştır. Dört metre uzunluğundaki bilgisayarda, yapay zeka¹⁷ karşısında XOX oyunu¹⁸ oynanıyordu.

Nimrod, Birleşik Krallık’ta John Makepeace Bennett tarafından tasarlanıp Raymond Stuart-Williams tarafından inşa edilmiştir. Oyuncuların, yapay zeka karşısında nim¹⁹ oyununu oynamalarına olanak sağlamıştır.

¹⁷ Britannica Sözlüğü yapay zekayı “dijital bir bilgisayarın veya bilgisayar kontrollü bir robotun, akıllı varlıklarla yaygın şekilde ilişkilendirilen görevleri gerçekleştirme yeteneği” olarak tanımlıyor, <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence> (Erişim Tarihi 15 Temmuz 2020).

¹⁸ Cambridge Sözlüğü XOX oyununu “iki oyuncunun dokuz karelik bir düzende O veya X yazdığı bir kağıt parçası üzerinde oynanan bir oyun” olarak tanımlıyor, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/tic-tac-toe> (Erişim Tarihi 15 Temmuz 2020).

¹⁹ Nim oyunu, taş, kibrit çöpü, boncuk, fasulye gibi küçük ve birbirine benzer belli sayıda şeylerle masa üstünde oynanan matematiksel bir strateji oyunudur <https://hasantopdemir.com/2016/09/16/nim-akil-ve-zeka-oyunu/> (Erişim Tarihi 15 Temmuz 2020).

OXO ya da diğerk adıyla *Noughts and Crosses*, Birleşik Krallık'ta A. S. Douglas tarafından tezinin bir parçası olarak geliştirilmiş bir oyundur. Oyunda, yapay zeka karşısında XOX oyunu oynanmaktadır (Smith, 2014).



Şekil 1.6. Komedyen Danny Kane, *Bertie the Brain* Oynarken.
(popularmechanics.com: 2020)

Dijital oyun tarihinde önemli yere sahip olan bir diğerk oyun 1962 tarihli, Massachussets Teknoloji Enstitüsü'nde araştırmacı olan Steve Russell ile arkadaşları Martin Graetz ve Wayne Wiitanen tarafından geliştirilen *Spacewar!* isimli oyundur. Oyun, E. E. Smith'in bilimkurgu hikayelerinden ilham alarak iki uzay gemisi arasındaki savaşı tasvir eder (Kraus, 2009).

Takip eden yıllarda dijital oyunların ticarileştiğı görölmektedir. Madeni parayla veya jetonla çalışan eğlence makineleri yani orijinal adıyla Arcade makineleri üretilmeye başlanmıştır.

Oyun salonlarına giderek kullanılabilen Arcade makinelerinin ilk örnekleri arasında 1966 yılında Sega firmasının çıkardığı Periscope, 1967 yılında Taito firmasının piyasaya sürdüğü Crown Soccer Special, 1971 yılında sonraki sene ünlü dijital oyun firması Atari'yi kuracak olan Nolan Bushnell ve Ted Dabney'nin ürettiğı Spacewar! oyununun bir türevi olan Computer Space oyunları gösterilebilir (Graetz, 1981).

1972 yılında Ralph H. Baer dijital oyunları oyun salonlarından evlere taşıyacak The Magnavox Odyssey adlı ilk oyun konsolunu geliştirmiştir (Kirriemuir, 2006). Böylece

oyun konsollarının birinci nesli ortaya çıkmıştır. Cihaz, televizyona bağlanarak ve iki adet oyun kumandası aracılığıyla kontrol sağlayarak oyun oynama imkanı tanımaktadır.



Şekil 1.7. *Spacewar!* Oyunu.

(interactive.org: 2020)

Birinci nesil oyun konsolları arasında “Odyssey”e ek olarak Atari firmasına ait Home Pong, Coleco firmasına ait Telstar ve Nintendo firmasına ait Color TV-Game konsolları bulunur. Bahsi geçen birinci nesilde 684 adet oyun konsolu piyasaya sürülmüştür (Fulton, 2007).

1970’li yıllarda üniversitelerde bilgisayar oyunlarının yapımı sürüyordu. 1971 yılında Mike Mayfield’in geliştirdiği taktiğe dayalı oyun *Star Trek*, 1972 yılında Gregory Yob’un saklambaç türündeki oyunu *Hunt the Wumpus* ve 1977 yılında Walter Bright’ın stratejik savaş türündeki oyunu *Empire* bunlara örnek olarak gösterilebilir (Kent, 2010).

1976 yılında Fairchild firmasına ait Fairchild Channel F’in piyasaya sürülmesiyle ikinci nesil oyun konsolları devri başlamıştır. Takip eden yıllarda Atari firması Atari 2600, Coleco firması ColecoVision, Magnavox firması Magnavox Odyssey² ve Mattel firması Intellivision isimli oyun konsollarını çıkarmıştır (Kent, 2010).

Teknoloji haberleri yapan gazeteci Jason Whittaker, *The Cyberspace Handbook* isimli kitabında 1978 yılında *Space Invaders* isimli oyunun yayınlanmasıyla Arcade oyunlarının “altın çağı”nın başladığını iddia eder. 1982 yılına kadar devam ettiği söylenen altın çağ boyunca Arcade oyunları özellikle Amerikan popüler kültürünün önemli bir

parçası haline gelmiştir. Dönemin önemli oyunları arasında *Pac-Man*, *Galaga*, *Asteroids*, *Donkey Kong*, ve *Galaxian* gösterilebilir (2004).

1970 yılların sonunda bilgisayar oyunu oynamanın sınırları üniversiteleri aşmıştır, ev bilgisayarları üretilmeye başlanmıştır. 1977 ile 1982 yılları arası ev bilgisayar oyunlarının erken dönemi olarak anılır. Apple, Commodore, Tandy gibi firmaların ürettiği ev bilgisayarlarında “type-in program” denen, kullanıcıların bir bilgisayar dergisinden ya da kitaptan edindiği kaynak kodu bilgisayarlarına girerek çalıştırdıkları oyunların oynandığı görülmektedir (Rabin, 2010).

Oyun konsollarının üçüncü neslinin başlangıcı, Nintendo Family Computer ve Sega SG-1000’in piyasaya sürülmesiyle 1983 yılı olarak kabul edilir. Bu nesilde, ilk defa D-pad oyun kumandaları²⁰ kullanılmış ve 256×240 veya 320×200 çözünürlüklü görsel elde edilmiştir. Üçüncü nesille birlikte piyasanın hâkimiyeti ABD’den Japonya’ya kaymıştır. NES’in 1995 yılında piyasadan çekilmesiyle bu nesil sona ermiştir (Rabin, 2010).

Bilgisayar üreticisi firmaların oyunlara verdiği önem, süregelen yıllarda katlanmıştır. Apple II, Commodore PET, Macintosh, Atari ST, IBM PC gibi oyun oynama odaklı bilgisayarlar üretilmiştir.

Dördüncü nesil konsollar, 16-bit nesli olarak da anılabilir. 1987-2004 yılları arası sürdüğü kabul edilen konsolların dördüncü nesiline Nintendo’nun Super NES’i, Magnavox’un CD-i’i, Sega’nın Sega Genesis’i ve NEC firmasının TurboGrafx-16’sı damga vurmuştur (Rabin, 2010).

1990’lar dijital oyunlarda devrim niteliğinde gelişmelerin yaşandığı yıllardır. Taramalı grafiklerden 3 boyutlu grafiklere 90’lı yıllarda geçilmiştir. Konsollar popüler ve daha kolay karşılanabilir hale geldikçe arcade oyunları düşüşe geçmiştir.

Konsollarda beşinci nesil ise 1993 yılında başlar. 32-bit ve 64-bit konsollar üretilmeye başlanmıştır. Sony firması ikonik PlayStation konsolu ile piyasaya giriş yapar. Bu nesilde PlayStation’a nazaran Atari Jaguar, Nintendo 64, Sega-Saturn ve PC-FX gibi kült olmuş cihazlar da bulunmaktadır. *Super Mario 64*, *Resident Evil*, *GoldenEye 007*,

²⁰ D-pad kumandalarda dört yönlü tuş bulunur, genellikle baş parmakla kontrol edilirler.

Legend of Zelda gibi oyun tarihine damga vurmuş oyunların da piyasaya sürüldüğü nesildir. Bu nesil, 2005 senesinde son bulmuş kabul edilir .

1998-2013 yılları arası, konsolların altıncı neslinin var olduğu dönem olarak anılır. Bu neslin önde gelen konsolları arasında Sony'nin PlayStation 2'si, Sega'nın Dreamcast'i ve Microsoft'un Xbox'ı gösterilebilir (Rabin, 2010).

2000'li yıllarla beraber her türlü platforma ait dijital oyunlara gösterilen ilginin arttığı görülmektedir. Konsolların yedinci nesli, oyun bilgisayarları, cep telefonları için üretilen oyunlar bunların göstergesi olarak ele alınabilir. 2012'de başlayan oyun konsollarının yedinci neslinde Nintendo Wii, Sony PlayStation 3 ve Microsoft'un Xbox 360 öne çıkan platformlar arasındadır (Rabin, 2010).

Günümüzde dünya genelinde 2.5 milyar kişinin oyuncu olduğu ve oyunlara 100 milyar doların üzerinde harcama yapıldığı görülmektedir.²¹ Bu istatistik, dijital oyunların etkisinin önemini gözler önüne sermektedir.

1.4 Dijital Oyun Türleri

Literatürde dijital oyunlarla ilgili farklı açılardan bakılarak pek çok sınıflandırma yapılmıştır. Bunlardan ilkinin Chris Crawford tarafından 1984 tarihli *The Art of Computer Game Design* kitabında yapıldığı kabul edilmektedir (Wolf, 2008).

Crawford sınıflandırmasını oyuncunun oynanış (*gameplay*) için gerekli deneyimleri ve aktivitelerinin üzerinden oluşturmuştur.

Crawford dijital oyunları 2 ana kategori toplamıştır. Bunlar; “Yetenek ve Aksiyon Oyunları” ile “Strateji Oyunları”dır. Bu ana kategorilerin ise kendi içlerinde alt kategorileri bulunmaktadır (1984).

²¹ Global Games Market Report 2019, <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/> (Erişim Tarihi 20 Temmuz 2020).

1.4.1 Yetenek ve Aksiyon Oyunları

Crawford'a göre Yetenek ve Aksiyon Oyunları'nın gerçek zamanlı oynanışı vardır, grafikler ve görüntülere yüksek önem verilir. Oyunlar için gerekli temel beceriler, el-göz koordinasyonu ve hızlı tepki süresidir.

Yetenek ve Aksiyon Oyunları ana kategorisinin, 6 alt kategorisi bulunmaktadır. Bunlar; savaş oyunları, spor oyunları, labirent oyunları, imleç oyunları, yarış oyunlarıdır (1984).

1.4.1.1. Savaş Oyunları

Savaş Oyunlarında direkt, şiddet içeren bir yüzleşme sunulur. Oyuncu, bilgisayar kontrollü kötü adamları vurarak öldürmelidir.

Karakter öyle konumlandırılmalıdır ki düşmana vurma eyleminde oyuncu hasar görmesin. Bu oyunlara örnek olarak; *Spacewar*, *Battlefield* serisi, *Call of Duty* serisi gösterilebilir (1984).

1.4.1.2. Spor Oyunları

Spor Oyunları; tüketicilerin aşına olduğu, gerçek hayatta var olan basketbol, futbol, beyzbol, tenis, boks gibi spor dallarının dijital oyunlaştırılmış versiyonlarıdır. Bu oyunlara *Pro Evolution Soccer* serisi, *NBA* serisi, *F1* serisi örnek gösterilebilir (1984).

1.4.1.3. Labirent Oyunları

Labirent Oyunlarında oyuncuların amacı; içinde bulundukları labirentte birtakım zorlukları aşmak, puanlar toplamak veya labirentten kaçmaya çalışmaktır. Günümüzde popülerliği giderek azalmakta olan bu oyun türüne *Pac-Man* örnek verilebilir (1984).



Şekil 1.8. *Pac-Man* oyununa ait ekran görüntüsü.

1.4.1.4. İmleç Oyunları

İmleç Oyunları; günümüzde “üzerine tıklamalı” tabirinin de kullanıldığı, imleci ekranda bir konuma götürüp tıklayarak oynanılan oyunlardır. Bu oyunlara *Pong*, *Avalanche*, *Deponia* örnek gösterilebilir (1984).

1.4.1.5. Yarış Oyunları

Yarış Oyunları; oyuncunun, belli bir zaman zarfında önüne çıkan engelleri aşarak ve rakiplerinin önüne geçerek tamamlaması gereken bir rotaya sahip olduğu oyunlardır. Bu oyunlara *Need for Speed* serisi, *Dog Daze*, *Ride* örnek gösterilebilir (1984).



Şekil 1.9. *Need for Speed* oyununa ait ekran görüntüsü.

(i.yting.com: 2020)

1.4.2. Strateji Oyunları

Crawford'a göre oyunların ikinci ana kategorisini Strateji Oyunları oluşturur. Bu oyunlar aksiyondan ziyade düşünme odaklıdır. Yetenek ve Aksiyon Oyunları ile arasındaki en önemli fark motor becerilerin kullanımındır.

Tüm Yetenek ve Aksiyon Oyunları birtakım motor beceriler gerektirirken, strateji oyunlarında bu gereksinim yoktur.

Strateji Oyunları, Yetenek ve Aksiyon Oyunlarına göre daha fazla zaman alır. Crawford, Strateji Oyunları'nı 5 alt kategoriye ayırıyor. Bunlar; macera oyunları, eğitim ve çocuk oyunları, D&D oyunları, harp oyunları, şans oyunlarıdır (1984).

1.4.2.1. Macera Oyunları

Bu oyun türünde, maceracının karmaşık bir dünyadan geçmesi, her engelin üstesinden gelmek için yeterli araç ve ganimet biriktirmesi gerekir (1984).

Crawford bu kategorideki oyunları bulmacalara da benzetiyor. Örnek olarak *Wizard and the Princess*, *Minecraft*, *Myst* verilebilir.



Şekil 1.10. Minecraft oyununa ait bir ekran görüntüsü.

(i.ytimg.com: 2020)

1.4.2.2. Eğitim ve Çocuk Oyunları

Bu kategori, tamamıyla eğitici amaçla üretilen oyunları kapsar. Crawford'a göre eğitimciler gün geçtikçe bilgisayarların eğitici potansiyelinin daha da farkına varıyor ve bu minvalde oyunları daha sık göreceğimizi ifade ediyor (1984).

Scram, Math Blaster! ve *Meister Cody* bu oyunlara örnek gösterilebilir.



Şekil 1.11. Math Blaster! oyununa ait bir ekran görüntüsü.

1.4.2.3. D&D Oyunları

Dungeons and Dragons tarzı, Crawford'ın “fantastik rol yapma oyunu” olarak da tanımlandığı oyunlardır.

Dungeons and Dragons kaleler, ejderhalar, büyücüler ve cücelerin masal dünyasında geçen karmaşık bir keşif, iş birliği ve çatışma barındıran bir masaüstü oyunudur. Oyunda bir “zindan yöneticisi” rehberliğinde bir grup oyuncu hazineyi ele geçirmek için yola koyulur (1984).

Bu oyunlara; *World of Warcraft*, *The Witcher* serisi, *Diablo* serisi örnek gösterilebilir.

1.4.2.4. Harp Oyunları

Crawford harp oyunlarının atası olarak 1880'lerin “minyatür oyunlar” denen Amerikan masaüstü oyunlarını görür.

Oyun tahtasının üzerinde minyatür asker figürleriyle oynanan bu oyunlara *Blitzkrieg* ve *Waterloo* örnek gösterilebilir. Harp oyunları, bu masaüstü oyunlardan ilham alarak savaş teması içeren oyunlar veya bunların direkt dijital oyuna dönüştürülmüş hali olarak karşımıza çıkabilir (1984).

Battlezone, *Army Men: RTS* ve *Age of Empires* serisi bu oyunlara örnektir.

1.4.2.5. Şans Oyunları

Şans Oyunları kategorisi geleneksel oyunlar olan şans oyunlarının dijital oyuna dönüştürülmüş versiyonlarını içerir. Crawford, bu oyunların programlanmasının oldukça kolay olduğunu bu yüzden de aynı oyunun pek çok versiyonu bulunduğunu ifade eder. Crawford Barbut, 21 gibi oyunların örneğini veriyor (1984).

İKİNCİ BÖLÜM

İSLAMİYET, TEMSİL VE KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ

2.1. İslamiyet'e Bakış

İslamiyet, tek bir ilah olduğunu ve Muhammed Peygamber'in onun elçisi olduğunu öğreten İbrahimi²², tek tanrılı bir dindir (TDV İslam Ansiklopedisi).

Türk Dil Kurumu Sözlüğü “din” kelimesini “Tanrı'ya, doğaüstü güçlere, çeşitli kutsal varlıklara inanmayı ve tapınmayı sistemleştiren toplumsal bir kurum” şeklinde tanımlar²³. “Allah” Müslümanların, İslam dinine mensup insanların, tanrı bahsinde kullandıkları hitap şeklidir (TDV İslam Ansiklopedisi).

Müslümanlar 1.9 milyardan fazla kişi ile dünya nüfusunun %24.4'ünü oluşturmaktadır²⁴. İslam'a göre Allah merhametli, güçlü ve eşsizdir (TDV İslam Ansiklopedisi).

İslamiyet'in başlıca kutsal yazıtı, harfi harfine Allah'ın sözü olduğuna inanılan Kur'an-ı Kerim'dir. Müslümanlar, Kur'an-ı Kerim'in Muhammed Peygamber'e Milattan Sonra 610 yılı ile 8 Haziran 632'deki ölümü arasındaki süre zarfında baş melek Cebrail vasıtasıyla Allah tarafından bildirildiğine inanmaktadır. Kur'an-ı Kerim ahlakî rehberlikle ilgilenmektedir ve "İslamî ilkeler ve değerler kaynağı" olarak kabul edilmektedir (TDV İslam Ansiklopedisi).

Kur'an-ı Kerim'in sureleri²⁵ ayet adı verilen harf, kelime veya tümcelerden oluşmaktadır. Kur'an'da 114 sure bulunmaktadır. Tarih sırasıyla Kur'an'da ilk yazılmış

²² İbrahim'in soyundan gelen peygamberleri, elçileri olan dinler (Stroumsa, 2011).

²³ Türk Dil Kurumu Büyük Türkçe Sözlük.

²⁴ Pew Research Center, <https://www.pewforum.org/2015/04/02/religious-projections-2010-2050/> (Erişim Tarihi 25 Temmuz 2020).

²⁵ Kur'an-ı Kerim'in bölümleri (TDK Büyük Sözlük).

olan ayetin Alak suresinin birinci ayeti olduğuna inanılır. Sure şu şekildedir, "Oku O yaratan Rabbinin adıyla!" (TDV İslam Ansiklopedisi).

Müslümanlar İslam'ın Adem, İbrahim, Musa ve İsa gibi peygamberlerle daha önce pek çok kere ortaya çıkmış olan ezeli inancının eksiksiz ve evrensel bir versiyonu olduğuna inanır (Reeves, 2003).

İslam'a göre insanlığın ve peygamberlerin tarihi ilk insan ve peygamber sayılan Adem'le başlamaktadır. Son peygamber ise Muhammed Peygamber'dir. Kur'an'da peygamberlerin sayısı hakkında bir ifade bulunmaz fakat 25 peygamberin ismi anılır (TDV İslam Ansiklopedisi).

Türk Dil Kurumu sözlüğünde "Bir dinin görüş, yorum ve anlayış ayrılıkları sebebiyle ortaya çıkan kollarından her biri" şeklinde tanımlanan "mezhep"ler İslam dininde de görülmektedir. Sünnîlik ve Şîîlik iki ana mezhep olarak sayılmaktadır. Bunları Haricîlik takip eder (TDV İslam Ansiklopedisi).

"İslam" sözcüğü Arapça "seleme" kökünden türemiştir ve "teslimiyet" anlamına gelir. "Müslüman" sözcüğü "teslim olan" demektir (TDV İslam Ansiklopedisi).

Müslümanların ibadet etmek için, dinin buyruklarını yerine getirmek için toplandıkları yere "cami" denir (TDK Büyük Sözlük).



Şekil 2.1. İstanbul'da bulunan Sultanahmet Camii.

(neoldu.com: 2020)

Suudi Arabistan'ın Mekke şehrindeki Mescit-i Haram'ın içinde bulunan Kâbe, İslam dininde en kutsal sayılan camidir. Kur'an-ı Kerim'de Kâbe'nin İbrahim ve oğlu İsmail tarafından revaklarıyla inşa edilmiş olduğu belirtilir. Kâbe'nin olduğu yöne “kıble” denir ve tüm Müslümanlar dünya üzerinde nerede olurlarsa olsunlar, namazlarını kıbleye dönerek kılar. Kâbe, İslam'ın beş şartından²⁶ biri olan Hac ibadetinde ziyaret edilmesi gereken kutsal mekândır (Nigosian, 2004).

“Hadis” kelimesi Muhammed Peygamber'in sözlerini, fiillerini ve tasviplerini ifade etmektedir. Peygamberin hadisleri kitaplaştırılmıştır. Müslümanların bu hadisleri takip ettiği, rehber edindiği görülmektedir (TDV İslam Ansiklopedisi).

“Hac” kelimesi Türkçe'de hem İslam dinindeki hem de farklı dinlerdeki anlamıyla kullanılmaktadır. Türk Dil Kurumu'nun tanımları şu şekildedir, “Genellikle tek tanrılı dinlerde kutsal olarak tanınan yerlerin, o dinden olanlarca yılın belli aylarında ziyaret edilmesi” ve “İslam'ın beş şartından biri olan, Müslümanlarca zilhicce ayında Mekke'de yapılan Kâbe'yi ziyaret ve tavaf ibadeti”. Hac yolculuğuna çıkan kişilere ise “hacı” denmektedir (TDK Büyük Sözlük).

2.2. Stuart Hall'un Temsil Kuramı

Kültür teorisini ve sosyolog Stuart Hall temsili zihnimizdeki kavramların anlamlarının dil, simgeler ve imgeler aracılığıyla üretilmesi olarak tanımlar. Temsil, tasvir edilenlere anlam verme yoludur (1997).

Hall'a göre anlam bir diyalogdur. İletişim kurabilmek adına “temsil sistemleri” kullanılmaktadır. Bu temsil sistemlerine fotoğrafçılık, müzik ve dili örnek gösterir. Hatta Hall dilden kastını konuşma dili, yazı dili, beden dili olarak veya moda sektörünün kıyafetleri, televizyonun ekran üzerindeki noktaları, trafik ışıklarının ise renkleri

²⁶ İslam dininde zorunlu olan ve Müslüman yaşamın temeli olarak kabul edilen amellerdir. Bu ameller; şehâdet etmek, namaz kılmak, zekât vermek, oruç tutmak ve hacca gitmektir (Oxford Centre for Islamic Studies, <http://www.oxfordislamicstudies.com/article/opr/t125/e1859>, Erişim Tarihi 25 Temmuz 2020).

kullanarak “dil gibi çalıştıkları” ve “bir şey söyledikleri” örneklerini vererek genişletmektedir (1997).

Hall’un kuramına göre iletişim kurmaya yarayan “ortam”lar, bir başka deyişle “medya”, bir temsil sistemidir. Sesler, kelimeler, jestler, kıyafetler, renkler iletişim kurmak istediğimiz anlamları inşa eder ve iletir (1997).

Bir temsilden ortaya çıkan anlamın asla sabit olmadığını ifade eder Hall. Anlam kaygandır, daima değişmektedir ve her zaman diğer olası anlamların bir kümesi içerisinde. Bu sebeple temsil üzerinde çalışmak çok önemlidir (1997).

Hall’a göre nesnelerin, olayların, kişilerin sabit anlamları yoktur, onlara temsil edilme şekillerine göre anlamlar atfedilir. Temsiller ise egemen güçlerin kontrolündedir (1997).

Gramsci’nin toplumsal güç ilişkilerini ve bu ilişkilerin belirli somut yaşam biçimlerini incelemeye çalıştığı hegemonya kavramı temsil konusunda da devreye girer. Kültürel hegemonya yönetici sınıfın bir toplumun değer sistemini ve adetlerini manipüle edebileceği böylece onların görüşlerinin dünya görüşü ve kültürel norm haline geleceği fikridir (Bullock ve Trombley, 1999).

Gramsci’ye göre, iktidarın elde edilmesi için önce kültürel hegemonyaya ulaşılması temeldir. Gramsci’nin görüşüne, bir sınıf modern koşullarda yalnızca kendi dar ekonomik çıkarlarını ilerleterek egemen olamaz. Tamamen güç ve baskı yoluyla da hükmedemez. Aksine, entelektüel ve ahlaki liderlik uygulamalı ve çeşitli güçlerle ittifaklar ve uzlaşmalar yapmalıdır (Bottomore, 1991).

Çoban’a göre hegemonya artık küresel ölçekte ele alınmaktadır. “*Hegemonik dünya düzeni kavramı, yalnızca devletlerarası çatışmayı düzenleme üzerine değil, aynı zamanda ülkeleri çevreleyen sosyal sınıflar arasında ilişkileri meydana getiren küresel boyuttaki üretim tarzı, küresel olarak tasarlanan sivil toplum üzerine kurulmaktadır.*” (Cox’tan aktaran Çoban, 2012) Kapitalizmin²⁷ gelişmesi ve üretimin ve tüketimin tek merkezli

²⁷ Kapitalizm, üretim araçlarının özel mülkiyeti ve kâr amaçlı faaliyetlerine dayanan bir ekonomik sistemdir. Kapitalist toplum ise özel mülkiyet haklarının ve serbest piyasanın ticaret, malların dağıtımı ve kalkınmanın temelini oluşturduğu bir sosyal düzendir (Zimbalist ve Sherman, 2014).

değil çok merkezli hale gelmesiyle hegemonya kendini bu yeni düzene de uydurmayı başarmıştır.

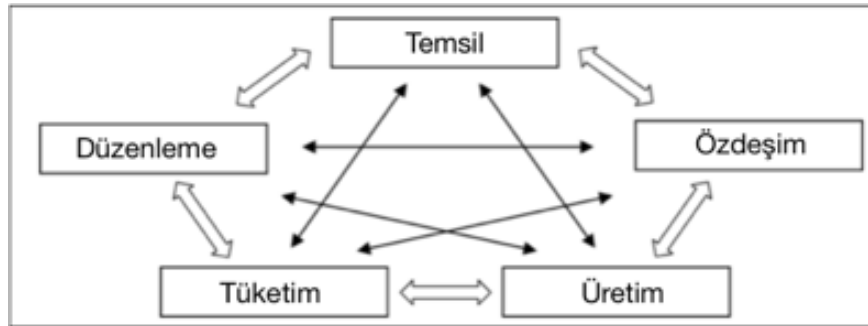
Hegemonik sınıflar temsil gücünü elinde tutar ve Hall bu sınıflar tarafından kontrol edilen temsil dışında bilgiye erişimimiz olmadığını vurgular (1997). Örneğin medya sektöründe dizi, film, reklam, dijital oyun üreten büyük şirketlerin patronları yapımlardaki anlam inşasında söz sahibidir ve egemen düşüncenin temsil aracılığıyla yeniden üretilmesi sağlanır.

Hall temsilin bir anlamın üretilme ve bir kültürün üyeleri arasında aktarılma sürecinin önemli bir parçası olduğunu ifade eder. Hall'a göre kültür birtakım şeyleri anlamlandırma veya onlara anlam verme yoludur. Herkes her şeyi aynı şekilde anlamaz. İnsanlar farklı kavramsal dünyalara sahiptir veya kavramsal dünya hakkında kendi anlayışlarına sahiptir. Fakat insanlar aynı kavramları paylaşmasaydı, dünyayı genellikle aynı yollarla anlamasaydı sosyal dünyalar kurulamazdı (1997).

Kültürler; anlam haritalarından, anlaşılabilirlik çerçevelerinden oluşur. Bunlar dünyayı anlamlandırmamızı sağlar. Anlam, bir kültür veya toplumun gruplarının veya üyelerinin paylaştıkları ortak kavramsal haritalar nedeniyle ortaya çıkar. Bu sebeple Hall temsil kavramı incelenirken kültüre merkezi bir rol verilmesi gerektiğini ifade etmektedir (1997).

Hall, Paul du Gay'ın geliştirmesine katkıda bulunduğu "kültür devresi" tanımlamasında yer alan temsil kavramını da kuramında esas almaktadır.

Du Gay ve arkadaşları 'anlamın dolaşımı ve üretimi' olarak tanımladıkları kültürü inceleyebilmek için kültür etkileşimlerinin şemasını sunar (1997).



Şekil 2.2. Du Gay'in Kültür Devresi şeması (1997).

du Gay, kültürel bir eser için insanlar küçük bir anlam dünyası inşa eder ve nesnenin bu şekilde anlamlandırılması, kültürel bir eser olarak meydana gelmesini sağlar (1997).

Şema; kültürel tarihin, şu anki konumun ve gelecekteki gidişatının karmaşıklıklarının tartışılmasını sağlayacak şekilde şekillendirilebilirliğe sahip beş konumdan oluşur. Bu beş konum; temsil, özdeşim, üretim, tüketim ve düzenlemedir. du Gay'a göre kültür devresi bir kültürel metnin analizinin doğru biçimde yapılabilmesine zemin oluşturur (1997).

Tüm konumlar birbirine bağlıdır ve bütüne sinerjik bir etki sağlar. Bir konumdaki dalgalanma, diğer tüm unsurları etkileyecektir.

Bu çalışmada Hall'un referans almasından ötürü temsil tek başına ele alınacak olsa da etkileşimli doğaları nedeniyle kültürdeki bu konumları izole etmek aslında imkansızdır.

du Gay anlamın, dünyada bulunan kavram, görsel veya fikirleri simge ve semboller kullanılarak temsil eden dil, fotoğraf, resim ve diğer medyalardan geldiğini belirtir (1997). Kısaca temsil, anlamı yaratandır denebilir. Bu sebeple temsil kültür devresinde önemli bir yere sahiptir.

Temsil, kültür devresine göre ürünleri tüketicilere sunmak için endüstri tarafından kullanılmaktadır. Firmalar pazarlama stratejisi olarak medyada ürünlerine belirli anlamlar yüklemektedir. Savaş sonrası Büyük Britanya'da motosiklet şirketleri, scooter "erkeksi" görülmediği için erkeklerin scooter satın almak istemeyeceğini düşünürdü. Scooteri erkeksi bir ulaşım aracı olarak temsil eden pazarlama çabaları nedeniyle, İtalyan Vespa şirketi, İngiliz motosiklet endüstrisini muazzam satışlarıyla oldukça şaşırttı. Temsilin gücü artık medya pazarlamasında üretilen görüntülerde barizdir (Yon, 2000).

Hall'a göre modern kültür iletişim sistemlerindeki küresel genişlemeden ötürü dünya çapında en etkili ortam ve en etkili ifade haline gelmiştir (1997). Bu düşünceden yola çıkarak egemen güçlerin, kültür devresi üzerinde hâkimiyet kurarak yeni medyadaki temsil gücü ile egemen düşüncüyü küresel kültürün bir parçası haline getirebilmekte oldukları söylenebilir.

2.3. Bir K lt r End strisi  r n : Dijital Oyun

“K lt r End strisi” terimi Frankfurt Okulu²⁸ d   n rleri Theodor Adorno ve Max Horkheimer tarafından 1947 yılında yayımlanan *Aydınlanmanın Diyalektiği* isimli eserlerinde ortaya atılmıştır. Terim, kapitalist toplumlarda pop ler k lt r n²⁹ insanları standartlaştırmak ve pasifliğe yönlendirmek i in standartlaştırılmış  r nler  reten bir end stri bi iminde  alı tığı anlamına gelmektedir (2010).

Adorno ve Horkheimer’a g re kitle ileti im ara larının saėladığı pop ler k lt r n kolay zevklerini t ketmek, ekonomik durumları ne kadar k t  durumda olursa olsun, insanları s z dinler ve ho nut hale getirebilmektedir. K lt r end strisi ekonomik ger ekliėi resmetmez. Kapitalizmin  r nlerine talep olu turacak bir ill zyon yaratır. K lt r end strisinin hedef kitlesi ele tirel d   nememeye ba lar. (2010).

Yaylag l, Horkheimer ve Adorno’nun k lt r end strisi terimini kullanmalarının iki sebebi olduėunu s yler. Sebepleri  u  ekilde a ıklar,

“Bunlardan ilki toplumsal yapının b t nsel bir yakla ımla ele alınabileceėini d   nmeleridir. İkinci sebep de bunu kitle k lt r  yerine kullanmalarıdır. Ancak burada bir noktaya  zellikle dikkat  ekmektedirler. O da k lt r end strisi tarafından  retilen k lt re kitlelerin katkısının fazla olmamasıdır.” (2017: 99).

Adorno’ya g re, t m k lt r end strileri hedef aldığı kitlelerin t ketmesi i in tasarlanmış ve t ketimin doėasını belirleyen metalar  retmektedir. K lt r end strisi, hedef aldığı milyonlarca insanın bilincini kurgulamakla birlikte bilin altını da kurgular.  te yandan, kitleler zaruri deėil ikincildir; bir hesap nesnesi, mekanizmanın bir uzantısıdır. Alıcı, k lt r end strisinin inandırmaya  alı tığının aksine bu end strinin  znesi deėil nesnesidir (Adorno, 2013)

²⁸ 1923 yılında Almanya’da bulunan Goethe  niversitesi b nyesinde disiplinlerarası  alı malar amacıyla kurulan Toplumsal Ara tırma Enstit s ’n n bir d   nce akımı bi iminde ifade edilmesidir.

²⁹ Belli bir d nem i in ge erli olan, hızlı  retilen ve hızlı t ketilen k lt rel  gelerin b t n , T rk Dil Kurumu S zl ė  <https://sozluk.gov.tr/?kelime=pop%C3%BCler%20k%C3%BClt%C3%BCr> (Eri im Tarihi 7 Ekim 2020).

Kültür endüstrisi ürünlerinin üretim sürecinde de bir standartlaşma mevcuttur. Tüketicisine benzer şekilde tek tipleşen ürünler üretilmektedir. Herhangi bir özgünlüğü olan ürünler üretilmez. Tüketicilerin kolay algılayabileceği şekilde tasarlanan ürünler onlara kapitalist düşünceleri benimsetir (Yaylagül, 2017)

Adorno kültür endüstrisinin yaşamı cennet gibi sunduğunu belirtir. Gündelik yaşam öyle sunulur ki her gün aynı ortamda bulunan bireyler kendi deneyimlerini tanıyamaz olur. Fakat kültür endüstrisi, yansıttığı yaşantıların gündelik yaşamın devamı olduğu yanılsamasını oluşturmakta ısrarcıdır. Bunun için şekilsel olarak gündelik yaşamı olabildiğince kopyalamaya, onunla birçok olgusal bağlantılar kurmaya çalışır. Bu doğrultuda kültür endüstrisi her olguya dışarıdan örtük bir “anlam” dayatır (Kulak, 2016).

Nicholas Garnham kültür endüstrisi terimini günümüz şartlarına göre genişletmiştir. Garnham’a göre kültür terimi iki anlam taşımaktadır. İlk anlamında terim, bilgi ekonomisinden etkilenen biçimde, sembolik üretimin, dağıtımın ve tüketimin ekonomik yapısına ve dinamiklerine vurgu yapmaktadır. İkinci anlamında ise, giderek artan bir şekilde üretilen dikey ve yatay yoğunlaşma ve kümelenme süreçlerini, küresel boyutta bütünleşik bir ekonomik sektör olarak ele almayı vurgular (2005: 18)

Adorno endüstrileşmiş kültürü meta bağımlısı modern toplumun kaçınılmaz bir sonucu olarak görür. Kültür de tıpkı diğer süreçler gibi bütünüyle metalaşmış öge ve etkinliklerin tahakkümünü yansıtmaktadır. Kültürel etkinlikler meta formundaki kültürel ürünler tarafından belirlenmektedir. İletişim araçlarına dayalı ürünler bu noktada başta gelir. İletişim araçları en başta yalnızca kültürel ürünlere kendilerinde yer verirlerdi. Ancak kültür endüstrisinin yaygınlaşması ve kültürel ürünler aracılığıyla, örneğin yayın akışlarını bütünüyle kaplamasıyla, birlikte iletişim araçlarının kendileri başlı başına birer kültürel ürün haline gelmiştir (Kulak, 2016).

Yeni medya, kültür endüstrisine dahil en güncel kollardan biridir. Geleneksel medya gibi kitle pazarı yaratmakla kalmaz, algoritma mühendisliğinin gücüyle bu pazara çok daha hızlı ve geniş çaplı erişim imkanı sağlar. Kültür endüstrisi kapsamındaki yeni medya mecralarına sosyal medya siteleri, mobil uygulamalar, çevrim içi film ve dizi platformları, web siteleri, dijital oyunlar örnek gösterilebilir.

İletişim teknolojisinin astronomik gelişimi, dünya kültürlerinin kendine özgü dokusunu bozmaktadır. Kùltürler birbirinden farksız bir duruma getirilmekte ve baskın kùltürler diğerkùltürler üzerinde egemenlik kurmaktadır. Hızla artan tüketim kùltürü anlayışı, yemekten giyinmeye kadar herkesi birbirine benzetmekte, tek tipleşmeyi beraberinde getirmektedir (Arslanoğlu, 1998).

Dijital oyun sektörü oyunları oynamak, oyunlardan esinlenilmiş filmleri izlemek, oyunlardan türeyenleri giymek ve içmek gibi çok geniş yelpazede bir tüketim ortamı yaratır. Dijital oyunlardan oluşturulan ekonomi ve yeni tüketim alanları pazarlama stratejileri, reklamlar, çevrim içi alışveriş ve yeni uygulamalar olarak karşımıza çıkmaktadır (Binark ve Sütçü, 2008).

Günümüzde dijital oyunların etkinlik alanının, kendisinden önce gelen sinema, televizyon, radyo gibi geleneksel medya olarak adlandırılan pek çok kitle iletişim aracı ile yarıştığı görölmektedir. 2019 senesinde 145 milyar dolar gelir elde eden dijital oyun piyasasının 2020 senesi sonunda ise bu oranın üzerine çıkarak 159.3 milyar dolar'a ulaşacağını tahmin edilmesi³⁰ bu durumun göstergesi niteliğindedir. İstatistiklerden anlaşılacağı üzere dijital oyun sektörü dev bir piyasa haline dönüşmüştür.

Dijital oyun piyasası Nichols'a göre (2011) yazılım geliştiricileri, yazılım yayıncıları, perakende satıcılar ve donanım imalatçılarından oluşan yapısıyla var olan kendine özgü iktidar ilişkileriyle önemli bir kùltür endüstrisi halini almıştır.

Hesmondhalgh kùltür endüstrisini şu şekilde genişletmektedir,

“Hesmondhalgh günümüzde kùltür endüstrisi kavramının, toplumsal anlam üretiminde doğrudan etkili olan kar amaçlı firmalar, kamu kurumları ve sivil toplum örgütlerini de kapsayacak şekilde genişlediğini belirtir. Hesmondhalgh video ve bilgisayar oyunlarını da kùltür endüstrisinin önemli alanlarından biri olarak tanımlar, çünkü bu alanlar da metinlerin endüstriyel üretimi ve dolaşımı üzerinden işlemektedir.” (Aktaran Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008)

³⁰ Newzoo haberi, <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/> (Erişim Tarihi 7 Ekim 2020).

Kerr medyanın ekonomi politiđi ierisinde kltr endstrilerinin, anlamların sembolik formlarla retimi, dađıtımı ve dolařımına dođrudan dahil olan kurumlar olduklarını belirtir (2006).

2.3.1. Medyanın Ekonomi Politiđi İerisinde Dijital Oyun

Ekonomi politik Engels'e gre insan toplumunda maddesel yařama aralarının retim ve deđiřimini yneten yasaların bilimidir (2003).

Bladen ekonomi politiđi retim, ticaret ve bunların hukuk, gelenek, hkmet, milli gelir ve servet dađılımı ile iliřkilerinin incelenmesi řeklinde tanımlar ve disiplin olarak ahlak felsefesinden dođduđunu ifade eder (2014).

Ekonomi politik, ekonomik teorilerin sosyalizm ve komnizm gibi farklı sosyo-ekonomik sistemleri nasıl etkilediđinin yanı sıra kamu politikası oluřturulması ve uygulanmasını inceleyen alıřmalardır. Ekonomi politik alıřanlar kapitalizm, sosyalizm ve komnizm gibi ekonomik teorilerin gerek dnyada nasıl iřlediđini inceler, aynı zamanda tarih, kltr ve geleneklerin bir ekonomik sistemi nasıl etkilediđini anlamaya alıřır (Kenton, 2019).

Ekonomi politik, kaynakların retimini, dađıtımını ve tketimini karřılıklı olarak oluřturan sosyal iliřkilerin, zellikle de g iliřkilerinin incelenmesi olarak dřnlebilir. Bu bakıř aısından, gazeteler, videolar, filmler gibi iletiřim rnleri birincil kaynaklar olarak ele alınabilir. Btn iletiřimsel sreler belli bir toplumsal yapı ierisinde gerekleřtiđi iin bu yapılar ve kurumlarla iliřkisi vardır ve onlar tarafından etkilenmektedir. Meydanın ekonomi politiđi piyasaya hkim olan temel glere ve srelere dikkat ekmektedir. Bu bađlamda bir řirketin nasıl bir film veya dergi rettiđi, rn dađıtan ve pazarlayanlarla nasıl ilgilendiđini ve tketicilerin neyi izleyeceđine, okuyacađına veya dinleyeceđine nasıl karar verdiđi iliřkilidir. Ayrıca medyanın ekonomi politiđi tketicilerin kararlarının yeni rnler retme srecini nasıl geri beslendiđini de ele almaktadır (Mosco, 2009).

Ekonomi politik bizden güç veya diğer insanları, süreçleri kontrol etme yeteneği etrafında örgütlenmiş belirli sosyal ilişkiler kümesine odaklanmamızı ister. Bu araştırmacıyı üretim, dağıtım ve tüketim döngüsü boyunca değişen kontrol biçimlerine bakmaya yönlendirecektir. Örnek olarak sayıları giderek azalan büyük medya şirketlerinin içerik çeşitliliğini nasıl kontrol edebildiği veya yeni gözlem ve ölçüm teknolojileri yoluyla tüketicilerle ilgili değerli bilgiler üretebilen uluslararası pazarlama şirketleri gösterilebilir (Mosco, 2009).

Marx'ın öncülük ettiği eleştirel ekonomi politik yaklaşıma göre siyaset ve ekonomi arasındaki ilişki, sınıf sömürsünün ve sınıf mücadelesinin dışı vurumudur. Bu bakış açısına göre, devlet ve pazar arasındaki ilişki, toplumda bağımlı konumda bulunan sınıflar üzerinde hegemonyasını sürdürmek için mücadele eden egemen sınıfların kaynakların üretimi, dağıtımı ve tüketimi üzerindeki denetim kabiliyetine odaklanır (Caporaso ve Levine, 1992).

Eleştirel ekonomi politik ile ilgili Binark ve Bayraktutan-Sütçü, Golding ve Murdock'tan şu şekilde aktarır;

“Golding ve Murdock’a göre eleştirel ekonomi politik ana akım ekonomi biliminden başlıca dört alanda farklılık gösterir: ‘ilki, bütüncüldür... ikincisi, tarihseldir. Üçüncüsü, merkezi olarak kapitalist teşebbüs ile devlet müdahalesi... arasındaki dengeyle ilgilenir. Sonuncusu ve belki de hepsinden önemlisi, adalet, eşitlik ve kamu yararı gibi temel ahlaki sorunlarla ilgilenebilmek için... teknik konuların ötesine gider... liberal ekonomi politikçiler pazarındaki mübadeleye ve bir anlamda tüketicinin gücüne vurgu yaparken, eleştirel ekonomi politikçiler dikkati, mübadele alanından mülkiyetin ve üretimin örgütlenmesine kaydırmakta ve Marksist bir izlek benimsemektedirler.” (2008: 27)

Marksist iletişimin ekonomi politiği, üretim güçlerinin ve ilişkilerinin gelişimi, metalaştırma ve artı değer üretimi, sosyal sınıf bölünmesi dahil olmak üzere kapitalizm analizini ön plana koyarak medyayı merkezden uzaklaştırır (Mosco, 2009).

Dallas Smythe (1981) Marksist iletişim ekonomi politiğinin sekiz temel yönünü tanımlamıştır: maddesellik, tekelci kapitalizm, izleyici metalaştırma ve reklam,

kapitalizmin temelini bir parçası olarak medya iletişimi, emek gücü, teknolojik determinizm eleştirisi, bilinç, sanat ve öğrenme.

Graham Murdock ve Peter Golding, iletişimin eleştirel ekonomi politiğinin kamusal iletişimin sembolik ve ekonomik boyutları arasındaki etkileşimi ve anlam üretiminin sosyal ilişkilerdeki yapısal asimetriyle nasıl her seviyede şekillendirildiğini analiz ettiğini savunuyor (2005).

Fuchs'a göre eleştirel ekonomi politik, kaynakların nasıl üretildiği, dağıtıldığı ve tüketildiği ve bu kaynakları hangi güç ilişkilerinin şekillendirdiği ile ilgilenir. Bu kaynaklar, araba gibi fiziksel ürünler olabileceği gibi bilgi gibi fiziksel olmayan mallar da olabilir. FaceBook'a yüklenen bilgiler kullanıcılar tarafından üretilmektedir ancak onlar tarafından sahiplenilmez ve kontrol edilmez. FaceBook, yüklenen bilgiler ve kullanım davranışınız hakkındaki verileri diğer şirketlere satma hakkını elde eder. Bu süreçten elde edilen kârı kontrol eder. Ayrıca dikkatin internette kendine ait bir ekonomi politik vardır, sosyal medyada herkesin duyulması, görülmesi ve okunması aynı güce sahip değildir. Örneğin, CNN veya The New York Times gibi güçlü aktörler, tek bir politik blog yazarından çok daha fazla görünürlük sahibidir. Google, FaceBook, Twitter ve YouTube gibi kapitalist sosyal medya mecralarında bazı kullanıcılar sıradan kullanıcılara göre daha fazla nüfuz sahibidir (2014).

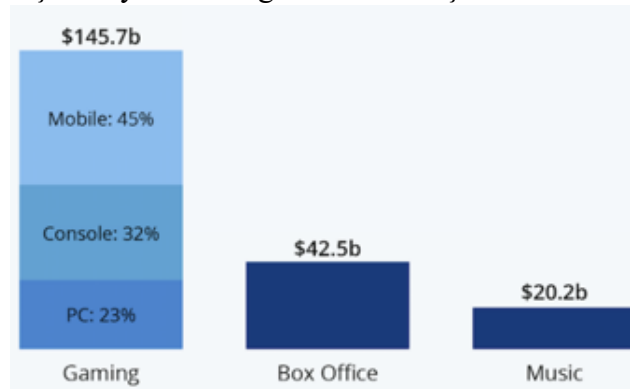
Medyanın ekonomi politik içeriğinde dijital oyunlar kültür endüstrisinin ürünü olarak yer bulur. Ekonomi politik perspektifinden bu bağlamda üç özellik önemlidir: kültürel üretimde yüksek risk, kültürel ürünlerin yüksek üretim maliyetleri ancak düşük yeniden üretim maliyetleri ve kültürel ürün ve hizmetlerin yarı kamusal iyi huyluluğu (Preston 2001). Kerr'e göre dijital oyun endüstrisi bu üç özelliği de göstermektedir. Örneğin dikey, yatay ve çapraz entegrasyon eğilimi, dijital oyun endüstrisinde de belirgindir. Yayıncılar, geliştiricilerle dikey olarak, dağıtım şirketleriyle de yatay olarak entegre oluyor aynı zamanda ise diğer yayıncıları satın alıyor (2006).

Castells yeni medyayı ekonomi politik noktasından değerlendirirken toplumun enformasyonelleşmesi şeklinde belirttiği toplumsal ve kültürel üretim-tüketim süreçlerindeki dönüşümlerden bahseder. Castells, dijital oyuncuların giderek kültürel

tüketimin öznesi haline geldiğine, metalaştırma ve şeyleştirme süreçlerinin nesnesi olarak değerlendirildiğine dikkat çekiyor. Kültürel bir tüketim aracı haline gelen dijital oyunlar, sanayi toplumlarından bilgi toplumlarına geçişte ekonomik faaliyet alanlarında artan kapitalist üretim ilişkileri içinde yer almaktadır. Dijital oyunların kültürel bir tüketim aracı haline gelmesinde bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler önemli rol oynamaktadır. Castells'e göre dijital oyunlar, tasarımdan yayına kadar üretim süreçlerindeki farklılıklardan dolayı farklı emek yapıları biçiminde ele alınmaktadır (2013).

Kücklich, yeni medyanın ortaya çıkmasıyla "playbour" kavramının devreye girdiğini savunur. Bu kavram oyun (play) ve emek (labour) kelimelerinden türetilmiştir. Mevcut bir dijital oyundaki birtakım özelliklerin değiştirilmesi veya oyuna yeni eklemeler yapılması anlamında kullanılan "modlama", oyuncuların eğlence için yaptığı bir eylem olsa da yeni medya mecralarına önemli ekonomik değer katmaktadır. Oyuncuların bu eylemleri firmalara yeni markalar yaratmak, ürün dayanıklılığını ve müşteri sadakatini artırmak gibi konularda yardımcı olmuştur (2005).

Eğlence sektörüne ait 2019 yılı küresel verilerine göre dijital oyunlar sektörün en fazla gelir elde eden kolu olmuştur. Oyun piyasası araştırmaları yapan Newzoo, Comscore ve IFPI web sitelerinin bulgularına göre³¹ dijital oyunlar 145 milyar dolar gelir ile 42 milyar dolar gelir elde eden sinema gişelerinin hasılatını veya 20 milyar dolar gelir elde eden müzik sektörünü çok büyük farkla geride bırakmıştır.



Şekil 2.3. Newzoo 2019 küresel eğlence sektörü verileri.
(newzoo.com: 2020)

³¹ Statista haberi <https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/> (Erişim Tarihi 9 Ekim 2020).

Belirtilen veriler ışığında dijital oyun sektörünün hem ekonomik hem kültürel bakımdan küresel çapta en hacimli ve en nüfuzlu alanlardan biri haline geldiği söylenebilir.

Kültür endüstrisinin ürünü olan dijital oyun, popüler kültürü ve egemen düşünceleri temsil gücü aracılığıyla yeniden üretmekte ve yaratmakta aynı zamanda kâr sağlamaktadır.

2.4. Egemen Sınıflara Göre Medyada İslamiyet

Çağımız Batı merkezli yönetilmektedir. Dünya Batı düşüncesi ekseninde işlemektedir. Batının gelişmiş, Doğu'nun ise şiddet dolu olduğu anlayışı Batılılar tarafından iletişim/popüler kültür ortamlarında işlenir/dillendirilir olmuştur. Bu, dünyada egemen bir düşünce olarak yazına yerleşmiştir. Bahsedilen süreçler, günümüzde medya aracılığıyla belirlemekte ve yönlendirmektedir (Dursun, 2014).

Bu durum, Gramsci'nin hegemonya kuramından yola çıkarak türetilen medya hegemonyası kavramı ile açıklanabilir. Medya hegemonyası, egemen bir kültürün ve onun değerlerinin sosyal hayata nüfuz ederek yaşamın ve düşüncenin belirli yönlerinin egemenliği anlamına gelir. Medya hegemonyası, toplumun kültürünün, değerlerinin ve düşüncesinin önemli bir şekillendiricisi olarak hizmet eder (Altheide, 1984).

Medyanın ürünleri, toplumun doğasını ve medyadaki üretim ilişkisinin doğasını aktaran mesajlar içerir (Golding ve Murdock, 1979).

Televizyon kanallarının haber departmanları, kapitalist bir ekonomik düzenin uzantıları olarak kabul edilir (Hall, 1977).

İnsanlara medya aracılığıyla verilen bilgiler güçlülerin eylemlerini meşrulaştırmakla kalmaz ayrıca kolektif düzeyde değişimi kolaylaştırabilir. Ancak bu sırada daha geniş sosyal değişim için merkezi olan bireylerin davranışlarını sınırlayabilir ve şekillendirebilir. Medya, mesajlarının tekrarlanması ve pekiştirilmesi yoluyla politik eylemlerin kolaylaştırılmasında yardımcı bir rol oynar. Bunu alternatif önermeyerek de

yapabilir. Özellikle bunların diğer yapısal destek türleriyle bağlantılı olduğu yerlerde davranışları şekillendirmede olası bir rolü de vardır (Happer ve Philo, 2013).

Medya hegemonyasına sahip egemen Batı sınıfları kendi düşüncelerini kitle iletişim araçlarıyla aktarmaktadır. İletişim teknolojilerinin gelişmesi ve yeni medyanın insan hayatında yerinin artması ile medya hegemonyası güç kazanmıştır.

Gramsci'nin perspektifinden, gerçek güç, zorlayıcı güç kullanımıyla değil, dünyayı olayları egemen gücün istediği şekilde görmeye ikna edip ortak bir “sağduyu” yaratarak elde edilir (Hallin 1994: 59).

Günümüzde dünyada ortak sağduyu yaratan güç, ekonomik üstünlüğü ve medya hâkimiyetinin getirisi ile Amerika Birleşik Devletleri'dir (Collins ve ark., 2004).

ABD'nin ortak dünya görüşünü yaratma ve küresel egemen statüsünü korumanın yollarından biri, Batı merkezli küresel medya sisteminin kullanılmasıdır. Dünyadaki bilginin çoğu ABD'den dışarıya doğru akmaktadır. Batı temelli fikirlerin dünya çapında bu şekilde yayılması, küresel kamuoyunu Amerikanlaştırmanın en güçlü yollarından biridir (Magder 2003: 31).

11 Eylül 2001'de Dünya Ticaret Merkezi'ne gerçekleşen terör saldırıları³², İslamiyet'i yeni bir yoğunlukla Amerika Birleşik Devletleri'nde ve dünya çapında gündeme getirdi. İslamcı terör örgütü El Kaide'nin saldırıların sorumluluğunu üstlenmesinden sonra ABD'deki birçok Müslüman yıllarca ayrımcılık ve nefret suçlarının hedefi haline geldi³³.

³² 11 Eylül 2001'de Amerika Birleşik Devletleri'nde iç hatlar seferi yapan 4 yolcu uçağı, El Kaide terör örgütü üyesi 19 kişi tarafından kaçırıldı. İki uçak önce New York'ta bulunan Dünya Ticaret Merkezinin sırasıyla kuzey ve güney kulelerine çarptı. Kaçırılan üçüncü uçak, American Airlines'ın 77 sefer sayılı uçuşu, Virginia eyaletindeki Amerikan Savunma Bakanlığı karargâhı Pentagon'a çarptı. Kaçırılan son uçak ise başkent Washington'u hedeflemişti. Ancak yolcuların teröristlere müdahalesi sonrası uçak, Pensilvanya'da düştü. Saldırılarda uçaklardaki 19 hava korsanı da dahil 2 bin 996 kişi hayatını kaybetti. <https://www.cnnturk.com/video/dunya/dunyanin-degistigi-gun-11-eylul-saldirilarinin-uzerinden-19-yil-gecti-video> (Erişim Tarihi 10 Ekim 2020).

³³ Harvard Pluralism Project <https://pluralism.org/islam-in-america-post-911> (Erişim Tarihi 10 Ekim 2020).

Olumsuz İslam yaklaşımları 11 Eylül'den önce de Batı'da mevcuttu. Edward Said'in 1978 yılında yayımlanan *Oryantalizm* isimli kitabı bu olumsuz yaklaşımları açıklamada yardımcı olabilir. Said eserinde “oryantalizm” ifadesini Batı'nın Doğu ile ilgili fikirlerini ortaya koyabilmek için kullandığını ifade etmektedir (1978).

Said incelemesinde Batı'nın, Doğu toplumlarını durağan ve gelişmemiş olarak genellediğini vurgular. Bu şekilde emperyal gücün hizmetinde incelenebilen, tasvir edilebilen ve yeniden üretilen bir Doğu kültürü görüşü üretilir. Said oryantalizm ile Batı toplumunun gelişmiş, mantıklı, esnek ve üstün olduğu düşüncesini belirtmektedir (Mamdani, 2004).

Said, Doğu'nun, Asya ve Orta Doğu'dan oluştuğunu, Türkiye'den Japonya'ya kadar halkları kapsadığını belirtir (Teitelbaum, 2017).

Oryantalizmin ana fikirlerinden biri, Batı'nın Doğu hakkındaki bilgisinin gerçeklerden üretilmediğidir. Batı'nın Doğu hakkındaki bilgisi tüm Doğu toplumlarının temelde birbirine benzer ve Batılı toplumlardan farklı olarak tasvir eden ön yargılı modellerden gelmektedir (1978).

Said'e göre Doğu dünyası kültürlerinin oryantalist stereotipleri³⁴, ABD'nin ve Avrupalı güçlerin sömürge hırsları ve emperyal³⁵ çabalarına örtülü gerekçeler olarak hizmet etmiştir ve etmeye devam etmektedir. Bu doğrultuda Said, The Nation dergisinde şu ifadeleri kullanmaktadır,

Görünüşe göre Amerika Birleşik Devletleri söz konusu olduğunda, Müslümanların ve Arapların esasen petrol tedarikçisi veya potansiyel terörist olarak görüldüğünü söylemek yalnızca biraz abartılı bir ifadedir. Mesleği Arap-Müslüman dünyasından haber yapmak olanlar bile bu hayatların ayrıntılarının, insan yoğunluğunun, tutkularının farkına çok az varmıştır. Bunun yerine elimizde İslam dünyasını askeri saldırılara karşı savunmasız hale getirecek şekilde sunulan kaba, karaktersizleştirilmiş bir dizi karikatürü vardır (1980).

³⁴ Stereotip, belirli birey türleri veya belirli davranış biçimleri hakkında yaygın olarak benimsenen herhangi bir düşünceye sosyal psikolojide verilen isimdir (McGarty ve ark., 2002).

³⁵ Bir milletin sömürü temeline dayanarak başka bir milleti siyasi ve ekonomik egemenliği altına alıp yayılması veya yayılmayı istemesi, yayılmacılık, yayılımcılık (TDK Büyük Sözlük).

Bir hâkimiyet ve kontrol aracı olarak kültürel temsiller kavramı, Said'in *Oryantalizm* eserinde öne sürdüğü eleştirel yaklaşımının merkezi bir özelliği olarak kalacaktır. Örneğin Said, temsillerin insan yaşamının ve toplumların işlevi için, dilin kendisi kadar, önemli olduğunu söyler. Fakat otoriter olarak baskıcı olan temsillerin son bulması gerektiğini vurgular çünkü temsil edilenlerin bu sürece müdahale etmesine gerçek imkan sağlamazlar (Said, 2001).

Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'da daha önce de var olan İslamofobik düşüncelerin 11 Eylül saldırılarından sonra arttığı görülmektedir³⁶.

İslamofobi; önyargılara, ayrımcılığa ve Müslümanların sosyal, politik ve sivil yaşamdan dışlanmasına ve marjinalleştirilmesine neden olan olumsuz klişelerle sürdürülen, İslam'a ve Müslümanlara karşı abartılı bir korku, nefret ve düşmanlık şeklinde tanımlanmaktadır (Wahajat ve ark., 2011).

Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'nde Müslüman imajının genel stereotiplere ve klişelere indirildiğini, 'biz' ve 'onlar' şeklinde ayırım yapılarak Müslümanların ötekileştirildiğini görülmektedir (Yorulmaz, 2018).

Medyanın Batı'daki İslamofobiye hayati bir katkısı bulunuyor. İslam Konferansı Örgütü'nün 2011 yılı raporuna göre, Batı medyası İslam'a ve Müslümanlara karşı bir propaganda³⁷ kulesi görevi görüyor. İslam, insanlık için küresel bir tehdit ve terörizmin kaynağı olarak gösteriliyor (Büyükgebiz, 2016).

Middlebury College bünyesinde kurulmuş Media Portrayals of Minorities Project³⁸ 2018 raporu³⁹ Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşayan beş azınlık grubun gazetelerde ne kadar yer bulduğu ve bu gruplara yaklaşımın nasıl olduğunu sunmaktadır. Bu beş azınlık

³⁶ Gallup haberi, Islamophobia: Understanding Anti-Muslim Sentiment in the West, <https://news.gallup.com/poll/157082/islamophobia-understanding-anti-muslim-sentiment-west.aspx> (Erişim Tarihi 10 Ekim 2020).

³⁷ Bir öğreti, düşünce veya inancı başkalarına tanıtmak, benimsetmek ve yaymak amacıyla söz, yazı vb. yollarla gerçekleştirilen çalışma, yaymaca (TDK Büyük Sözlük).

³⁸ Azınlıkların Medya Tasvirleri Projesi.

³⁹ Report on Media Portrayals <https://www.mediaandminorities.org/reports/>.

grubu siyahiler, Asya-Amerikalılar, Latinler, Yahudiler ve Müslümanlar oluşturmaktadır. Rapora göre tüm azınlık gruplar içerisinde en olumsuz tasvir Müslümanlar ile ilgili yapılmaktadır. Durum raporda şu şekilde ifade edilmektedir, *"analizlerimiz, Müslümanlar hakkındaki haberlerin geniş bir farkla hem en sık hem de en olumsuz olarak öne çıktığını göstermektedir"*.

Rapora göre Yahudi halkıyla ilgili 2018'de yayınlanan makalelerin %17'sinde en az 1 defa antisemitizm⁴⁰ kelimesi geçmekte fakat Müslümanlar ile ilgili makalelerin yalnızca %2'sinde İslamofobi kelimesi geçmektedir. Rapor, 2018 tarihli Müslümanlardan üç veya daha fazla defa bahseden yaklaşık 2.800 haber makalesinde haberin daha yoğun bir şekilde yabancı çatışmalara, terörizme, kanun ve düzene odaklandığını bildirmekte. Eğitim, ekonomi ve kültür gibi diğer temaların yaygınlığı oldukça düşüktür. Dolayısıyla Müslümanları derinlemesine tartışan makaleler, onlardan kısaca bahsedenlere göre olumsuzdur. Bu, Müslümanlara veya İslam'a odaklanan haberlerin, İslam ile şiddet arasında bir korelasyon olduğu algısını güçlendirme eğiliminde olduğu anlamına gelmektedir.

Moten'a göre Amerikan sinema sektörünün merkezi Hollywood 11 Eylül'ün ardından "Batının yeni düşmanı"nı kucaklamak için hızla harekete geçti. Böylece İslam, terörizm ve kahramanlık içeren filmler önemli ölçüde arttı (2012).

Media Tenor International'ın araştırmasına göre 2007 ile 2013 yılları arasında NBC, Fox News ve CBS gibi medya kuruluşları İslam'ı ve Müslüman kimliğini haber programlarında şiddet ve aşırılıkla bağlantılı olarak nitelendirmiştir⁴¹.

İslam karşıtı ifadeler geleneksel medya ile sınırlı kalmayarak yeni medyada da kendine yer bulmaktadır.

⁴⁰ Yahudilere karşı düşmanca duygular besleyen ve Yahudilere karşı ayırt edici önlemler alınmasını isteyen görüş (TDK Büyük Sözlük).

⁴¹ Media Tenor International araştırması, Coverage of American Muslims gets worse <http://us.mediatenor.com/en/library/speeches/260/coverage-of-american-muslims-gets-worse> (Erişim Tarihi 10 Ekim 2020).

İmran Awan'ın yazdığı *The Social Network of Hate: Inside Facebook's Walls of Islamophobia*'ya (2016) göre 100 farklı FaceBook sayfası incelenerek Müslüman topluluklara yönelik çevrim içi nefret söyleminin belirli 494 örneğini bulunmuştur. En yaygın 5 nefret söylemi başlıkları şu şekildedir;

- Müslüman kadınların bir güvenlik tehdidi olduğu (%15)
- Müslümanların sınır dışı edilmesi gerektiği (%13)
- Müslümanların potansiyel teröristler olduğu (%12)
- Müslümanların gayrimüslimlerle savaştığını (%11)
- Müslümanların tecavüzcü olduğu (%9).

• Lean'e göre küçük ve yerel İslamofobik organizasyonlar yeni medyanın gücünü kullanarak uluslararası organizasyonlar şeklini almaya çalışmaktadır. Örneğin, blog yazarı Pamela Geller tarafından kurulan ve İslamofobik aktivist bir grup olan 'Stop Islamization of America'⁴² organizasyonu ile 'Stop Islamization of Europe'⁴³ organizasyonları 2011 senesinde 'Stop the Islamization of Nation'⁴⁴ adı altında birleştiklerini ilan etmiştir (2015).

van Dijk'a göre, haber kuruluşları ve dijital platformlar İslamofobinin tek uygulayıcıları değildir. Ancak kesinlikle Amerikan eyaletlerindeki etnik ve çokkültürlü fikir birliğine ilişkin bilgi akımlarını koordine eden en etkili ve en başarılı oyuncular (1995: 13).

Kearns, Betus ve Lemieux'nun araştırması (2020) medya kuruluşlarının web sitelerinde ve yazılı basında 2006 ve 2015 yılları arasında Amerika Birleşik Devletleri'nde gerçekleşen terör saldırılarında Müslüman olduğu iddia edilen faillerin diğer saldırganlara göre haberlere ortalama %357 oranla daha fazla konu olduğunu ortaya koymaktadır. Araştırmacılara göre bu, Amerikan halkının neden İslam ile terörizmi bağdaştırdığını ve

⁴² Amerika'nın İslamlaştırılmasını Durdur.

⁴³ Avrupa'nın İslamlaştırılmasını Durdur.

⁴⁴ Ulusun İslamlaştırılmasını Durdur.

korku duyduğunu anlamada yardımcı olabilir. Fakat gerçekler bu korkuların asılsız olduğunu göstermektedir (2020).

"Tell Mama" isimli İslam karşıtı eylemlerle mücadele kuruluşunun Direktörü Fiyaz Mughal, İngiltere'de Müslümanlara karşı siber nefretin seviyesinin oldukça yüksek olduğunu belirtmiştir. Mughal,

"2013-2014 döneminde 8 ay boyunca kayıt altına aldığımız 799 Müslüman karşıtı nefret suçunun, yaklaşık 600'ü internet üzerinden yapılmış. Bu sayı her gün Twitter, FaceBook gibi sosyal medya mecraları üzerinden Müslümanları hedef alan saldırılar dikkate alınırsa, okyanusta damladır" demiştir⁴⁵.

Cıngı'ya göre bloglar, FaceBook, Twitter, YouTube, Udemey, SoundCloud gibi platformlarda ötekileştirmenin ve nefret söyleminin varlığı sıklıkla gözlemlenebilmektedir. Cıngı, İslamofobik söylemin özellikle son on yılda hız kazanmasında yeni medyanın ciddi bir payı olduğunu ifade eder. Yeni medya bu kapsamda eleştirilebilir fakat madalyonun diğer tarafından bakıldığında ise yeni medya sayesinde İslamofobinin azaltılması ve bitirilmesi için çalışmalar da yürütülebileceğini belirtir (2018).

Bu çalışmada yeni medyanın bir kolu olan dijital oyunlarda İslamiyet'in temsil edildiği bağlam incelenecektir.

⁴⁵ Anadolu Ajansı haberi <https://www.aa.com.tr/tr/dunya/sosyal-medya-da-islamofobi-yukseliste/75995>

(Erişim Tarihi 10 Ekim 2020).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTAL OYUNLARDA İSLAMİYET TEMSİLİ

3.1. Araştırmanın Amacı, Sınırlılıkları ve Kapsamı

Araştırmanın temel amacı, hem geleneksel medya hem de yeni medyanın bireyin dünyayı kavrayış biçiminde oldukça etkili olduğunun yadsınamayacak bir gerçek olduğu bu dönemde, yeni medya aracı olan dijital oyunların temsil sistemi olarak işlevinin İslamiyet çerçevesinde nasıl şekillendiğini ortaya koymaktır.

Araştırma evrenini, çalışmanın sınırlılıkları gereğince 2010 - 2019 yılları arasında yayınlanmış dijital oyunlar oluşturmaktadır. Bu şekilde örneklemin güncel tutulması hedeflenmiştir. Örneklemi oluşturan dijital oyunların seçimi yapılırken ulaşılan oyuncu sayısının yüksekliği ve İslami öğelere yer vermesi göz önünde bulundurularak amaca yönelik örnekleme yönteminin kriter örnekleme türü kullanılmıştır. Böylelikle örneklemi, *Medal of Honor: Warfighter*, *Civilization VI: Gathering Storm* ve *Battlefield 3* oyunları oluşturmaktadır.

3.2. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada, Espen Aarseth'in "Üç Boyutlu Analiz Yöntemi" esas alınarak nitel veri analizi uygulanacaktır.

Aarseth, dijital oyunları "ludolojist" bir yaklaşımla incelemektedir. Ludoloji⁴⁶, oyunları inceleyen bir alandır. Akademide, oyun çalışmalarında ludoloji ve narratoloji⁴⁷ tartışması sürmektedir. Janet Murray, Henry Jenkins ve Brenda Laurel gibi narratolojinin öncü temsilcileri oyunların tiyatro, sinema, edebiyat gibi anlatı temelli medya ile aynı

⁴⁶ Türkçe'ye "oyun bilimi" şeklinde tercüme edilebilir.

⁴⁷ Türkçe'ye "anlatı bilimi" şeklinde tercüme edilebilir.

ekolojiye ait olduğunu iddia etmektedir. Bu yaklaşıma göre, oyunların incelenmesinde mevcut anlatı medyasına dair analitik araçlar kullanılabilir. Buna karşılık Espen Aarseth, Jesper Juul ve Markku Eskelinen gibi bilim insanlarının başını çektiği ludolojistler, anlatı ile oyunlar arasında farklılık yok demenin iki ortamı da indirgemek olduğunu söylemektedir. Ludolojistlere göre, oyunlar ve anlatılar bazı benzerliklere ve ortak yönlere sahip olsalar da temelde farklıdırlar. Bu sebeple mevcut disiplinlerin kuramsal araçları oyunların analizi için yetersiz kalmaktadır (Karadeniz, 2017).

Aarseth, dijital oyunları da kapsayan, bir yeni medya anlatı formu olarak söz ettiği “sibermetin” kavramını ortaya atar. Sibermetinler, metnin mekanik düzenine odaklanır. Tüketicinin seçim yapma yetisinin bulunduğu ve seçimlerle birbirinden farklı sonuçlar elde etme ihtimalinin olduğu ortamlardır. Aarseth, okunmak için belli bir çaba gösterilmesi gereken bu metinlerin, yine kendi kavramsallaştırması olan “ergodik edebiyat” ürünleri olduğunu belirtir. Ona göre edebiyat kuramları ergodik edebiyatı incelemede eksik kalmaktadır (1997).

Dijital oyunların analiz edilebilmesi için süregelen yöntemlerin yetersiz olduğunu savunan Espen Aarseth, kendi sistemini ortaya atmıştır. Aarseth’e göre dijital oyunlar üç boyut ile ele alınmalıdır. Bunlar şu şekildedir;

1. Oynanış: Oyuncunun eylemleri, stratejileri ve motivasyonları
2. Oyun yapısı: Simülasyon kuralları dahil olmak üzere oyunun kuralları
3. Oyun dünyası: Kurgusal içerik, topoloji/seviye tasarımı, dokular ve benzerleri

Aarseth bu boyutların, araştırmacının ihtiyacına göre, tek tek veya toplu halde incelenebileceğini ifade eder (2003: 2).

Oynanış boyutu, şahsî bir deneyimi inceler. Araştırmanın odağı oyun değil, oyuncudur. Oyuncunun oynarken yaptıklarını izleyen bu boyut, oyunun vermek istediği değil, oyuncunun almak istediği, aldığını nasıl kullandığı üzerine bir çıkarım sağlar.

Oyun yapısı boyutu, oyunun oyuncuya ne yapabileceğine dair verdiği izin olarak ifade edilebilen kuralları inceler. Oyun mekanikleri de denin simülasyon kurallarına örnek olarak; karakterin hareket kabiliyeti, kazanılan puanlar veya paralar, seviyeler, görevler, karakterin canı, kullanabildiği eşyalar, sosyal etkileşimler verilebilir.

Oyun dünyası boyutu, oyunun anlattığı hikayeye odaklanır. Hikayeyi hangi gereçler aracılığıyla ve nasıl anlattığını irdelemeye yarar.

Aarseth araştırılan oyunun türüne göre de boyutların öneminin değişebileceğini belirtir. *Command & Conquer* gibi bir strateji oyununda kuralların ön planda bulunduğu, *Myst* gibi bir dünyanın keşfinin konu edildiği oyunlarda ise oyun dünyasının baskın eleman olduğu örneğini verir (2003: 3).

Aarseth, boyutların kullanımının araştırmanın perspektifine göre de şekillenebileceğini ifade eder. Oynanışın sosyoloji, etnoloji, psikoloji alanlarında, oyun yapısının oyun tasarımı, işletme, hukuk, bilgisayar bilimi alanlarında ve oyun dünyasının sanat, tarih, kültürel çalışmalar, medya çalışmaları ve ekonomi alanlarında incelenebileceğini önerir (2003: 3).

Birinci boyut olan “oynanış” genel hatları ile kişisel kararlar ve seçimler üzerine olduğundan dolayı oyunun kendi yapısıyla ilgili bilgi sağlamamaktadır. Bu nedenle çalışmada ele alınmayacaktır. İnceleme, diğer iki boyut olan “oyun yapısı” ve “oyun dünyası” üzerinden gerçekleştirilecektir. En fazla, Aarseth’in medya çalışmaları adına daha çok enformasyon sağlayabileceğini dile getirdiği oyun dünyası boyutunun üzerinde durulacaktır.

Aarseth’e göre oyunları incelemenin üç yolu vardır. Birincisi, oyunun yapımcılarıyla iletişime geçmektir. İkincisi, başkaları oyunu oynarken gözlemlemek veya oyunla ilgili incelemeler ve raporlar okumaktır. Üçüncüsü ise oyunun araştırmacı tarafından bizzat oynanmasıdır. Aarseth hepsinin geçerli olduğunu fakat en iyisinin araştırmacının oyunu bizzat oynayarak deneyimlemesi ve diğer iki yolla incelemesini desteklemesi olduğunu dile getirir (2003: 3).

Bu çalışmada oyunların analizi, araştırmacının oyunları şahsen oynaması şeklinde gerçekleştirilecektir.

3.3. Örneklem Olarak Belirlenen Oyunların Analizi

Belirlenen oyunlar, Araştırmanın Yöntemi bölümünde anlatılan Espen Aarseth'in "Üç Boyutlu Analiz Yöntemi" ışığında analiz edilecektir. Seçim kriterleri arasında oyunların etki alanının genişliği bulunduğu için, dünya çapında en az iki milyon kopya satmış oyunlar örnekleme dahil edilmiştir. Bu doğrultuda, *Medal of Honor: Warfighter*, *Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm* ve *Battlefield 3* oyunları örnekleme oluşturmaktadır.

3.3.1. *Medal of Honor: Warfighter* İncelemesi

Medal of Honor: Warfighter, ABD'li Danger Close Games firması tarafından geliştirilip bir diğer ABD'li şirket Electronic Arts tarafından dağıtımı yapılan, Ekim 2012 çıkış tarihli bir dijital oyundur.

İlk oyunu 1999 yılında yayınlanmış *Medal of Honor* serisinin 2010 tarihli aynı isimli yeniden yapımının devamı niteliğindeki oyun Microsoft Windows işletim sistemli bilgisayarlar, PlayStation 3 ve Xbox 360 oyun konsollarında oynanabilmektedir.

Medal of Honor: Warfighter yetenek ve aksiyon oyunları türünün savaş oyunları alt türüne aittir ve hikaye moduna sahiptir. 2013 verilerine göre yaklaşık 3 milyon kopya satmıştır⁴⁸. Günümüze kadarki süre zarfında ise satışın 3 milyonu aştığı tahmin edilmektedir.

Çok oyunculu modu da bulunan oyunun hikaye modu, Microsoft Windows işletim sistemli bilgisayar aracılığıyla incelenmiştir. Zorluk seviyesi olarak "normal" seçilmiştir.

Oyunun hikaye modu 2002 yılında ABD Özel Hareket Kuvvetleri'ne bağlı askerlerin terör eylemleriyle mücadelelerini konu almaktadır⁴⁹.

⁴⁸ GameSpot web sitesinin haberi <https://www.gamespot.com/articles/analyst-medal-of-honor-warfighter-shipped-3-million-copies/1100-6402070/> (Erişim Tarihi 15 Ekim 2020).

⁴⁹ Bilgiler dağıtımçı firmaya ait siteden temin edilmiştir <https://www.ea.com/games/medal-of-honor/medal-of-honor-warfighter> (Erişim Tarihi 15 Ekim 2020).

3.3.1.1. “Oyun Yapısı” Bakımından *Medal of Honor: Warfighter*

Espen Aarseth’in Üç Boyutlu Analiz Yöntemi’ndeki oyun yapısı boyutu, simülasyon kuralları dahil oyunun kurallarını içerir. Bu bölümünde, oyunun tüm kuralları yerine araştırmanın amacına yönelik çıkarım yapılabilecek kurallar incelenecektir.

Medal of Honor: Warfighter hikaye modu, Amerika Birleşik Devletleri Özel Hareket Kuvvetleri’ne bağlı Özel Tim Blackbird ve Özel Tim Mako askerleri Preacher, Stump ve yalnızca bir görevliğine müttefikleri Argyrus karakterinin kontrol edilmesine izin vermektedir.

Oyun, birinci şahıs gözünden⁵⁰ oynandığı için hem oyun mekanikleri hem de oyun dünyası boyutu irdelenirken daha kapsamlı bahsedilecek olan olay örgüsünden dolayı oyuncunun bu karakterler ile özdeşleşmesi, kendini kontrol ettiği Amerikan askerinin yerine koyması kaçınılmazdır. Bu sebeple oyun içerisinde karşılaşılan teröristlerin Müslüman kimliğe sahip olmasından dolayı kişinin Amerikan askerlerini kahraman olarak algılaması, Müslümanları ise terörist ve kötü adam şeklinde algılaması muhtemel olacaktır.

Oyun, oyuncuya görevde ilerlemek için karşısına çıkan düşmanları öldürmekten başka seçenek bırakmamaktadır.

Görevler hikaye akışı gereğince Pakistan, Birleşik Arap Emirlikleri, Filipinler, Somali, Bosna-Hersek ve Yemen gibi Müslüman halkın yoğun olduğu ülkelerde⁵¹ geçmektedir. Görevler esnasında beliren “gerçek olaylardan esinlenilmiştir” ibaresi ve de kreatif direktör Rich Farrelly’nin haberlerde gördüklerini oyunda kullandıklarını belirtmesinden⁵² ötürü oyuncuda terör faaliyetlerinin İslam inancının yaygın olduğu ülkelerde daha sık görüldüğü düşüncesi oluşması ihtimal dahilindedir. Bu düşünce de

⁵⁰ Oyunun kontrol edilen karakterin bakış açısından deneyimlenmesi.

⁵¹ Paw Research Center Araştırması <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2017/11/29/5-facts-about-the-muslim-population-in-europe/> (Erişim Tarihi 15 Ekim 2020).

⁵² The Guardian haberi <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/apr/20/medal-of-honor-warfighter-preview> (Erişim Tarihi 15 Ekim 2020).

İslamiyet ve terörizmi yine bağdaştırma ve olumsuz fikirler edinme yolunda kapı aralayacaktır.

3.3.1.2. “Oyun Dünyası” Bakımından *Medal of Honor: Warfighter*

Oyun dünyası boyutu, anlatılan hikayeyi inceleyen bölümdür. Aarseth’in medya çalışmaları alanında kullanılmasını önerdiği oyun dünyası, bu araştırmanın genelinde en çok üzerinde durulan boyut olacaktır.

Medal of Honor: Warfighter’ın hikayesi, 2010 yapımı *Medal of Honor*’ın devamı niteliğindedir. Serinin birinci oyunu, gerçek hayattan esinlenerek Afganistan Savaşı esnasında geçmektedir. Oyunda, Amerikan Deniz Kuvvetleri’nin savaş sırasında müdahale ettiği terör operasyonları konu edilmektedir.

Warfighter’ın “Unintended Consequences” isimli açılış görevinde, ilk oyunda tanıtılan "Mother", "Voodoo" ve "Preacher" kod adlı Amerikan askerleri Pakistan’ın Karaçi şehrinde teröristler arasında yaşanmakta olan bir silah satışını durdurmaya çalışmaktadır.

Görev tanımı menü ekranında “Küçük bir kargo konteynerini patlama görevi ters gider ve küresel bir terör ağını durdurmak için yarış başlatır” şeklindedir. Askerler, silahların içinde bulunduğu kamyonu imha ettiğinde olması gerekenden daha büyük bir patlamayla karşılaşınca içerisinde patlayıcı bir madde olduğunu düşünür.

Doğrusal bir anlatıya sahip olmayan oyunda, Pakistan görevinden sonra, “Through the Eyes of Evil” isimli ikinci görevde geçmişe gideriz. Görevin tanımı, “Yemen’de bir yerlerde gizli görevdeki OGA⁵³ ajanı, acemi teröristlerle eğitimden geçer” şeklindedir.

Özel Harekat Kuvvetleri’nin müttefiki olan Argyrus kod adlı bir ajan, Yemen’de bir terör örgütü kampının içine sızmıştır ve eğitimden geçecektir. Hikayenin devamında

⁵³ Oyunda, Other Government Agency açılımıyla ABD’deki Merkezi İstihbarat Teşkilatı’nın (CIA) mahlasıdır.

öğrenileceği üzere, terör örgütünün “The Cleric”⁵⁴ mahlaslı lideri eğitimden geçenlere bir konuşma yapmaktadır.

Geleneksel Müslüman Arap giyimiyle anime edilmiş karakter konuşmasında *“Buraya nasıl geldiğini bilmiyorum. Bu önemsiz. Önemli olan kâfirlerin kapımıza dayanmış olması. Davamızın bir parçası olmak için layık olduğunuzu kanıtlamalısınız. Göreceğiz. Göreceğiz... Tanışacağınız kardeşler benim eğitimcim. Sizleri silahlar ve taktik konusunda eğitecekler. Bazılarınız kâfir topraklara cihadı götürmek adına ileri düzey eğitime seçilebilirsiniz. Şimdi, kalitenizi gösterme zamanı”* der.

The Cleric’in, görünümü ve Arapça yaptığı konuşmasında geçen “dava”, “cihat” gibi unsurlar göz önünde bulundurulduğunda Müslüman kimliğe sahip olarak temsil edildiği görülmektedir.

Terör örgütü lideri, yalnızca teröristlerin Müslüman olması stereotipini yeniden üretmekle kalmamakta, akademisyenlere göre yanlış yorumlanan cihat kavramını da terör eylemleriyle bağdaştırarak İslamiyet’in kötü algılanmasına yol açmaktadır.

Al-Faruqi’ye göre (1982) dava, İslamiyet çerçevesinde insanları Allah yoluna davet etmek anlamına gelmektedir.



Şekil 3.1. Medal of Honor: Warfighter oyunundan bir ekran görüntüsü.

Terör örgütü liderinin konuşmasından bir kısım.

⁵⁴ Dilimizde rahip, papaz veya din adamı şeklinde kullanılmaktadır.

Arapça *c-h-d* kökünden türemiş cihat sözcüğü, “mücadele”, "gayret etme", "bütün gücünü kullanma" anlamına gelmektedir. İslamî bağlamda, kişinin kendi kötülük eğilimlerine karşı mücadelesi, dini yaymak veya ümmetin ahlakî iyileşmesine yönelik çabalar gibi kişisel ve sosyal yaşamı tanrının rehberliğine uygun hale getirmek için gösterilen her türlü çaba anlamına gelebilir (Böwering, Crone ve arkadaşları, 2013).

Karadeniz'e göre (2016) Kur'ân-ı Kerim'de cihat ile ilgili ayetlerin hiçbirisinde cihat kavramına savaş anlamı verilmemektedir. Kur'ân'da cihat kavramının en kapsamlı ve doğru anlamı Allah yolunda çalışmak, çabalamak, mücadele etmek, gayret ve fedakârlık göstermektir. Karadeniz, Kur'ân'da Allah yolunda silahla, kılıçla yapılan fiili savaşı ifade etmek için “ka'tele” fiilini kullanıldığını belirtir. Bu fiilden türemiş “kıtal” sözcüğü Allah yolunda silahlı savaş anlamına gelmektedir. Kıtal, Allah yolunda cihadın bir parçası olsa da Kur'ân'da yalnızca müdafaa gereken durumlarda kıtal izni verildiğini dile getirir Karadeniz ve savunma sebebiyle olmaksızın savaş açmanın kıtal veya cihat kavramlarının kapsamında bulunmadığını ifade eder.

Esposito'ya göre cihat, ahlakî ve erdemli bir yaşam sürdürmek, İslam'ı yaymak ve savunmak, haksızlık ve zulüm ile mücadele etmek anlamlarına gelmektedir (2002).

Caner Taslaman, Kur'ân'ın bir bütün olarak yorumlanması gerektiğini belirtir. Taslaman'a göre bağlamından koparılmış, önceki ve sonraki ayetlerden bağımsız ele alınan ayetler yüzünden cihat asıl anlamı olan mücadele etmek yerine savunma niyeti olmaksızın kâfirlere savaş açmak şeklinde yorumlanmaktadır (2006).

Bahsi geçen konuşmadan sonra oyunun kontrol mekanizması, terör kampında eğitim görme anlatısıyla harmanlanarak öğretilir. Oyuncu, hangi tuş ile hangi hareketi yapacağı gibi teknik bilgileri edinir ve görev sonlanır.

“Shore Leave” isimli üçüncü görevin tanımı “Özel Tim Mako ve Özel Tim Grizzly Denizcileri, ağır silahlı ve yüksek eğitilmiş Eş-Şebab korsan kampına saldırır” şeklindedir. Somali'nin başkenti Mogadişu'da geçen görevin başlangıç sahnesinde “gerçek olaylardan esinlenilmiştir” ibaresi bulunmaktadır. Görevin amacı bölgeyi Eş-Şebab terör örgütüne üye korsanlardan temizlemektir.

Eş-Şebab gerçek hayatta var olan, saldırıları sonucu Nairobi’de 67 kişinin, Kenya’da 148 kişinin ölümünden ve başka pek çok saldırıdan sorumlu bir terör örgütüdür. Örgütün tam adı, Türkçe karşılığı Mücahit Gençlik Hareketi olan, “Hareket eş-Şebab el-Mücahidin”dir. “Mücahit” kelimesi “cihat eden kimse” anlamına gelmektedir. İslamiyet’i terör eylemlerine kılıf yapmaya çalışan örgüt oyunun bu bölümünde kendine yer bulmuştur. Görev, bölgenin temizlenmesiyle sonlanır.

“Hot Pursuit” isimli dördüncü görevin tanımı “Limanda meydana gelen olaydan kısa bir süre sonra Mako, patlayıcıları kimin gönderdiğini bulmak için suç mahalline geri döner” şeklindedir. Göreve başlamadan önce gösterilen ara sahnede⁵⁵ Preacher Madrid’de bir tren istasyonunda beklerken trenin içinde terörist Marwan al-Kalifa’yı tanır. Preacher herhangi bir müdahalede bulunamadan al-Kalifa treni patlatır. Görev, bu yaşananandan sekiz hafta önce Karaçi, Pakistan’da başlar. Önceki patlamanın yaşandığı limanda Özel Tim Blackbird bilgi alabilmek için birini takip etmektedir. Takip ettikleri kişi vurulunca Preacher arabasıyla vuran kişinin peşine düşer. Karaçi sokaklarında bu takiple geçen görev, Preacher’ın suçluyu yakalaması ve elindeki telefonu almasıyla sonlanır.

“Changing Tides” isimli beşinci görevin tanımı “PETN’nin⁵⁶ izini sel felaketi olan Filipinler’de takip eden Özel Tim Mako şimdi sivilleri rehin almış Ebu Seyyaf teröristleriyle mücadele etmelidir” şeklindedir. Ebu Seyyaf, Filipinler’de faaliyet gösteren ve Müslüman olduklarını iddia eden, gerçek bir terör örgütüdür. Özel Tim, limanda satışı yapılmaya çalışılan patlayıcı maddenin PETN olduğunu öğrenmiş ve ipuçlarını Isabela City, Filipinler’e kadar takip etmiştir. Filipin Donanması’nın yardım ettiği timin, kurtarma görevi için rehinelerin tutulduğu belediye başkanının ofisinin karşısındaki Isabela Otel’in çatısına çıkması gerekmektedir. Teröristlerle karşı karşıya geldikleri yolun sonunda Preacher ve Mother çatıya ulaşır. Ara sahnede rehine durumunu izlerlerken Marwan al-Kalifa’nın yanına diğer bir elebaşı Sad al Din lakaplı İbrahim al-Najdi gelir. Marwan al-Kalifa konuşmasına “elhamdülillah” diyerek başlar. Arapça “Allah’a şükürler olsun”

⁵⁵ Ara sahneler oyuncunun herhangi bir eylemde bulunmadan gösterilen akışı izlemek durumunda olduğu sahnelerdir.

⁵⁶ Pentaerythritol tetranitrate kokusuz bir patlayıcı kimyasaldır.

anlamına gelen söz İslamiyet'in kutsal kitabı olan Kur'an-ı Kerim'de de geçmektedir. Diyalogların bu şekilde yazılmış olması teröristlerin, kötü adamların Müslüman olduğu algısının yeniden üretilmeye çalışıldığını göstermektedir. Sad al Din, al-Kalifa ile tartışır ve tartışmayı durdurmaya çalışan kendi adamlarından birini vurur. Bu esnada Özel Tim



Şekil 3.2. *Medal of Honor: Warfighter* oyunundan bir ekran görüntüsü. Marwan al-Kalifa'nın “elhamdülillah” dediği sahne.

al-Kalifa'yı vurmak ister fakat Filipin Donanması lideri General Barrera kendi ekibi olan Tiger 12'nin ateş etmesini emreder. Tiger 12 askeri al-Kalifa'yı yalnızca omzundan vurabilir. Ardından Sad Al Din ve Marwan al-Kalifa olay yerinden kaçar. Sonrasında General beklemelerini söyleyerek Ebu Seyyaf teröristleriyle rehinelere salıverilmesiyle ilgili pazarlık yapmaya başlar. Fakat Mother liderliği ele alır ve belediye başkanının ofisine girerek rehinelere tahliye etmeleri ile görev sona erer. Terörist lider İbrahim al-Najdi'nin lakabı da dikkat çekicidir çünkü Arapça “Sad Al Din”, dilimizde de Saddettin şeklinde kullanılır, “dinin mutluluğu” anlamına gelmektedir. Bu kurgusal terörist karakteri tasarlayan oyun üreticilerinin rastgele isimlendirme yapabileceği düşünülemez. Tıpkı diğer terörist lider “The Cleric”in lakabının din adamı anlamına gelmesi gibi bahsi geçen karakterin de lakabının kelime anlamının dinle ilgili olması oyunun teröristleri din ile, özellikle de İslam dini ile, bağdaştırmaya çalıştığını düşündürmektedir.

“Rip Current” isimli altıncı görevin tanımı “Yerel yetkililer tarafından yapılan kötü bir arama, Ebu Sayyaf yerleşkesine acil bir saldırıyı tetikler. Rehinelerin kurtarılması için Mako hızlı olmalıdır” şeklindedir. Beşinci görevin devamı niteliğindeki görevde Özel Tim Mako tahliye edilen rehineleri Isabela City’den çıkarmak için şehirdeki teröristlerle mücadele eder. Özel Tim, rehinelerle beraber şehirden ayrıldığında görev tamamlanır.

“Hat Trick” isimli yedinci görevin tanımı “Özel Tim Mako'nun geri kalan üyeleri Somalili korsanlar tarafından fidye için rehin alınmış bir ticari geminin kaptanını kurtarmak adına keskin nişan alma becerilerini kullanmalıdır” şeklindedir. Görev, 2009 yılında Somalili korsanların Richard Phillips kaptanlığındaki Maersk Alamaba isimli gemiyi kaçırmayı olayından ilham alır. Özel Tim Mako, geminin kaptanını esir tutan üç Somalili korsanı neredeyse 18 saatlik izleme sürelerinden sonra etkisiz hale getirerek kaptanı kurtarır.

“Finding Faraz” isimli sekizinci görevin tanımı “Filipinlerde yaşananları arkasında bırakan Mother ve Preacher Özel Tim Blackbird'ü kurar ve PETN'nin peşine kendileri düşer” şeklindedir. Görev, Pakistan’da bir kasaba olan Darra Adam Khel’de geçmektedir. Tim, Faraz Iqbal Khan isimli bir silah tüccarının peşindedir ve kasabada bir kovalamaca yaşanır. Faraz yakalandığında PETN’yi Hassan isimli Dubaili bir iş insanından temin ettiğini itiraf eder. Sonrasında Faraz daha fazla konuşamaması için bir keskin nişancı tarafından vurulur. "Hasan Rasheed” terör örgütü lideri The Cleric’in gerçek ismidir. Karakterin isminin Müslüman insanların sık kullandığı, Muhammed Peygamber’in torununun da ismi olan “Hasan” olması oyun yapımcılarının terör ve İslamiyet arasında bağ kurmaya çalışıp çalışmadığını düşündürmektedir.

“Connect the Dots” isimli dokuzuncu görevin tanımı “Büyük resim açıklık kazanmaya başlıyor ve Özel Tim Mako, Yemen dağlarının derinliklerinde bir terörist eğitim tesisine baskın düzenlemeye gönderiliyor” şeklindedir. Bölümün başında “gerçek olaylardan esinlenilmiştir” ibaresi yer almaktadır. Özel Tim Mako, El-Kaide’nin bulunduğu ve PETN depolandığından şüphelendikleri Yemen’in Abyan bölgesindeki bir dağa baskın yapar. Bölgede bir süre devam eden çatışmanın ardından özel tim

PETN'nin saklandığı yeri bulur fakat büyük bir kısmı kayıptır. Görevin sonunda tim bölgeden ayrılırken destek çağırıp PETN'yi imha ettirir.

“Hello and Dubai” isimli onuncu görevin tanımı “Paranın peşinde, Mother ve Preacher kirli bağlantıları olan bir bankacıyı bulmak için modern Dubai şehrine gider” şeklindedir. Mother ve Preacher, Faraz'dan aldıkları bilgi ışığında Hassan isimli bankacının peşindedir. Hassan'ı Dubai'de bulurlar. Bayılıp araçlarının bagajına koydukları bankacının dizüstü bilgisayarındaki bilgilere Dusty uzaktan erişip kopyalamak ister. Bu sırada Hassan'ın güvenlik ekibi peşlerine düşer ve Dubai sokaklarında bir kovalamaca başlar. Özel tim bilgisayardaki bilgileri kopyalamaya başarır. Hassan'ın Güvenlik Şefi olduğu açığa çıkan Sad al Din'in Mother ve Preacher'ı yakalamasıyla görev sonlanır.

“Old Friends” isimli on birinci görevin tanımı “PETN'nin kaynağı bulundu ve Özel Tim Mako yardımcı olabilecek birkaç eski arkadaşı ziyaret etmek için Saraybosna'ya gönderildi” şeklindedir. Mother ve Preacher'dan hala haber yoktur. Hassan'ın bilgisayarındaki bilgiler PETN'yi “Mühendis” lakaplı Stovan Bosic isimli Bosnalı bir adamın tedarik ettiğini göstermektedir. Dusty daha önce Bosna savaşında Bosic'le iş birliğinde bulunmuştur. Özel Tim Mako, Stovan Bosic'i bulup PETN'nin kaynak lokasyonunu öğrenmek için Bosna Hersek'in başkenti Saraybosna'ya gider. Şehirde Bosic'i kovalayıp adamlarıyla mücadele eden özel tim nihayetinde silah kaçakçısını yakalar.

“Bump in the Night” isimli on ikinci görevin tanımı “PETN taşıyan bir gemi Pakistan yolundadır. Özel Tim Mako limana ulaşmadan önce gemiyi aramalı, mürettebatı ve yükü ele geçirmelidir” şeklindedir. Özel tim Bosic'den PETN'nin taşındığı iki gemi olduğu bilgisine ulaşır. Birine NATO el koyarken tim diğerinin peşine düşer. Gemide Sal al Din, Mother ve Preacher'ı sorguya çekmektedir. Sorusuna cevap vermeyince al Din Mother'ı öldürür ve elemanlarına Preacher'a “gün yüzü göstermemelerini” söyler. Ardından Özel Tim Mako gemiye girer ve teröristlerle çatışmaya başlar. Bu esnada Preacher kendini sorgulayan adamdan kurtulmuştur ve Sad al Din'in peşine düşer. Preacher ve Sad al Din bir süre kapıştıktan sonra özel tim yanlarına gelir ve al Din'i

tutuklar. Sorguya alındığında Sad al Din Dubaili bankacı Hassan'ın PETN şebekesinin başındaki terör örgütü lideri The Cleric olduğunu itiraf eder.

“Shut it Down” isimli on üçüncü ve son görevin tanımı “Bulmacanın tüm parçaları birleştiğinde, The Cleric'in Pakistan'ın Chitral bölgesinin derinliklerindeki yerleşkesini taramak için zamana karşı bir yarış başlar” şeklindedir. Sad al Din, The Cleric'in Chitral'de gizlendiğini itiraf edince Özel Tim Mako ve Özel Tim Blackbird birlikte onu yakalamak üzere operasyon düzenler. Yerleşkeye giren timler bir süre The Cleric'i arar ama bulamaz. En son girdikleri binayı The Cleric ateşe verir. Elemanları yanmakta olan The Cleric'in kendisinin de sırtında bomba vardır ve hem kendini hem de Voodoo ve Preacher'ı patlatmak üzeredir fakat Preacher onu başından vurunca yapamaz. The Cleric'in ölmesiyle timler yerleşkeyi boşaltır. Sonraki ara sahnede Mother'ın cenaze törenini görürüz. Oyun, Preacher ve ailesinin bir kafede otururken yaşananlara dair haber dinlemesiyle sonlanır.

3.3.2. *Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm* İncelemesi

Sid Meier's Civilization VI ABD'li Firaxis Games firması tarafından geliştirilip yine ABD'li 2K Games tarafından yayınlanan, Ekim 2016 çıkış tarihli bir dijital oyundur. İlk oyunu 1991 yılında yayınlanmış *Civilization* serisinin son oyunudur.

Oyun Microsoft Windows, macOS ve Linux işletim sistemli bilgisayarlar ile Nintendo Switch, PlayStation 4 ve Xbox One oyun konsollarında oynanabilmektedir.

Ağustos 2019 itibarıyla *Civilization VI* dünya çapında 5.5 milyon kopya satmıştır⁵⁷.

Oyuncunun amacı, erken çağlarda bir yerleşim yeri yönetirken uygarlık geliştirip askeri hâkimiyet, teknolojik üstünlük veya kültürel etki gibi zafer durumlarından biriyle dünya gücü haline gelmektir.

⁵⁷ Video Games Chronicle Haberi <https://www.videogameschronicle.com/news/red-dead-redemption-2-has-shipped-25-million-units-worldwide/> (Erişim Tarihi 17 Ekim 2020).

Oynanış şekli dolayısıyla günümüzde “üzerine tıklamalı” da denen imleç oyunları türüne, içeriği dolayısıyla ise harp oyunları türüne ait olduğu söylenebilir.

Çok oyunculu veya tek oyunculu şekilde oynanabilen oyunun tek oyunculu modu, daha fazla lideri kontrol edebilme özelliği eklenerek Şubat 2019’da yayınlanan *Sid Meier’s Civilization VI: Gathering Storm* isimli genişleme paketi üzerinden macOS işletim sistemli bilgisayar aracılığıyla incelenmiştir.

3.3.2.1. “Oyun Yapısı” Bakımından *Sid Meier’s Civilization VI: Gathering Storm*

Oyun yapısı boyutunda, simülasyon kuralları dahil oyunun kurallarını incelenmektedir.

Civilization VI: Gathering Storm bir veya daha fazla oyuncunun yapay zeka kontrollü rakiplerine karşı dünya haritası üzerinde kendi seçtikleri bir ulusa sahip başlayarak tarih çağları boyunca küçük bir kabileden tüm dünyaya hükmeden dev bir süper güce dönüşmeye çalıştığı sıra tabanlı⁵⁸ bir strateji oyunudur.

Oyun, 4X olarak adlandırılan türe de dahil edilmektedir. Bu tür, yazar ve oyun tasarımcısı Alan Emrich tarafından *Computer Gaming World* isimli dergide yayımlanan *Master of Orion* oyununun incelemesinde oyunu tanımlarken ortaya atılmıştır. İsim, “eXplore”, “eXpand”, “eXploit” ve “eXterminate” kelimelerinden gelmektedir. Emrich, bu türdeki oyunların oynanışının temelini bu dördü yani keşfetmek, genişlemek, sömürmek ve yok etmek olduğunu dile getirmektedir⁵⁹. Oyuncu, bu şekilde ulaşmayı amaçladığı en güçlü devlet statüsüne erişebilmektedir.

⁵⁸ Oyuncuların hamlelerini sırası geldiğinde yapması.

⁵⁹ Game Informer makalesi

https://www.gameinformer.com/games/master_of_orion/b/pc/archive/2016/08/25/streamlining-the-stars.aspx (Erişim Tarihi 17 Ekim 2020).

Civilization VI: Gathering Storm'da oyuncular; çevrelerindeki kaynakları toplayarak şehirler kuruyor, keşfe çıkmak ve düşman güçlerine saldırmak için askerî birlikler oluşturuyor ve aynı zamanda teknolojik gelişmeleri, yurttaşların kültürel, dinî, sanatsal hayatlarını ve diğer uluslarla diplomatik ilişkileri yönetiyor.

Civilization VI: Gathering Storm'da oyuna başlarken seçilebilen uygarlıklar ve liderleri şu şekildedir; Kral Matthias Corvinus liderliğindeki Macar uygarlığı, Kupe liderliğindeki Maori uygarlığı, Başbakan Wildfrid Laurier liderliğindeki Kanada uygarlığı, Hükümdar Pachacuti liderliğindeki İnka uygarlığı, İmparator Mansa Musa liderliğindeki Mali uygarlığı, Kraliçe Kristina liderliğindeki İsveç uygarlığı, Sultan Süleyman liderliğindeki Osmanlı uygarlığı, Kraliçe Dido liderliğindeki Fenike uygarlığı ve Akitanya Düşesi Eleanor liderliğindeki İngiliz ve Fransız uygarlıkları.

Uygarlık seçildikten sonra zorluk seviyesi, oyun hızı, harita boyutu, harita tipi, doğal afet boyutu seçilir. Oyun başladığında Yerleşimci birimi ile ilk şehir kurulur. Çevredeki kaynaklar kullanarak tarım, hayvancılık, madencilik ve benzerleri yapılarak Yiyecek, Altın gibi istatistikler arttırılır. İstatistikler, çeşitli inşaatlar ve yapılarda kullanılır. Oyunda Kültür, Yiyecek, Diplomasi, İnanç, Elektrik, Altın, İmalat, Bilim ve Turizm istatistikleri bulunmaktadır.

Civilization VI'de uygarlık gelişimi için Medeniyet Ögeleri Ağacı ve Teknolojiler Ağacı isimli araştırma ağaçları vardır. Medeniyet Ögeleri, bir uygarlığın felsefî ve ideolojik ilerlemesini sağlar, oyuncunun kültürel ve diplomatik gelişime odaklanmasını sağlar. Medeniyet Ögeleri Ağacı'nda Tiyatro ve Şiir, Teoloji, Hümanizm, Doğa Tarihi, Kitle İletişimi, Kültürel Hegemonya gibi ögeler Kültür istatistiği kullanılarak araştırılır ve bu konularda gelişim sağlanır. Teknolojiler ise bir uygarlığın bilimsel ilerlemesi ve buluşlarını kapsar. Teknolojiler Ağacında Denizcilik, Matematik, Mühendislik, Ekonomi, Nükleer Fisyon, Robotik gibi alanlar Bilim istatistiği kullanılarak araştırılır ve bu konularda gelişim sağlanır.

Civilization VI'de seçilebilir olarak belirtilen 12 din bulunmaktadır. Bunlar Budizm, Katoliklik, Konfüçyüsçülük, Doğu Ortodoksluğu, Hinduizm, İslamiyet, Musevilik, Protestanlık, Şintoizm, Sihizm, Taoizm ve Zerdüştlük'tür. Oyuncu, hangi

uygarlığı ve lideri yönetiyor olursa olsun istediği dini seçebilir ya da seçtiği dini farklı isimlendirebilir. Fakat rakibi olan yapay zeka bu 12 dinden birini seçmek durumundadır. Yapay zeka kontrolündeki her liderin seçtiği belirli dinler bulunmaktadır. İmparator Mansa Musa liderliğindeki Mali uygarlığı ile Sultan Süleyman liderliğindeki Osmanlı uygarlığı daima İslamiyet'i seçmektedir.

Oyunu kazanmak için zafer koşullarından birinin yerine getirilmesi gerekir. Altı zafer koşulu bulunmaktadır. Bunlar; Bilim Zaferi, Diplomasi Zaferi, Kültür Zaferi, Hâkimiyet Zaferi, Din Zaferi ve Puan Zaferidir. Bu alanlarda sağlanan üstünlük oyuncuya oyunu kazandırmaktadır.

Civilization serisinde ilk defa *Civilization VI*'de görülen Din Zaferi, oyuncunun uygarlığının dini diğer tüm uygarlıklarda da baskın olan din olduğu zaman elde edilmiş olur. Baskın din sayılmanın kuralı, uygarlığın tüm şehirlerindeki nüfusun yarısından fazlasının bu dine inanıyor olmasıdır.

Oyuncunun dinini yayması için birtakım yollar vardır. Bir şehir kendi dinini otomatik olarak etrafındaki on karoya yani bir adet oyun alanına yayar. Cami ve benzeri dini yapılar inşa ederek Misyonerler ve Öncüler isimli birimler oluşturulur, bu birimler başka şehirlere seyahat ederek dini yayar.

Civilization VI'de "Dünya Harikası" isimli yapılar bulunur. Dünyadaki eşsiz, sembolik tarihi miras olan binalardır ve oyuncuya fazladan puan gibi birçok fayda sağlarlar. El Hamra Sarayı, Kolezyum, Eyfel Kulesi bunlara örnektir. Aya Sofya harikasının inşa edilmesi Misyonerler ve Öncülere fazladan güç sağlar. Kudüs'ün süzereni olduğunda, dış ilişkileri üzerinde hâkimiyet sağlandığında, Kudüs oyuncunun dinine geçer ve dünya üzerindeki dini baskıyı arttırır, din daha çok yayılır.

İki din birimi arasında Teoloji Savaşı çıktığında kazanan birimin dininin baskısı artar. Teoloji Savaşı'nda iki dine ait Öncü veya Engizitör birimleri ellerinde kutsal kitaplar ile tanrı gücünü çağırıp mücadele eder.

Milattan Önce 4000 yılında başlayan oyunda turlar geçildikçe zamanda ileri gidilmektedir. Uluslardan hiçbiri diğer beş zafer koşulundan birini yerine getiremezse

oyun Milattan Sonra 2050 yılında, 500. turda biter ve oyun boyunca en yüksek puanı toplamış olan oyuncu Puan Zaferi ile kazanmış olur.

3.3.2.2. “Oyun Dünyası” Bakımından *Sid Meier’s Civilization VI: Gathering Storm*

Oyun dünyası boyutunda *Civilization VI: Gathering Storm*'un kurgusal içeriği, hikayesi incelenmektedir.

İncelemede oyuna başlanırken tek kişilik mod, normal oyun zorluğu, standart oyun hızı, kıtalar oyun haritası, standart harita boyutu ve Sultan Süleyman liderliğindeki Osmanlı uygarlığı seçilmiştir.

Oyunun başlangıç ekranında Sultan Süleyman'ın tanımı şu şekildedir; “Herkes seni övüyor kanun yapıcı Süleyman, haklı olarak lakabın Muhteşem! Yüce Osmanlı hanedanının hükümdarı, sadık hizmetkarların emirlerini güçlü topraklarının en uzak köşesine kadar taşımaya hazır. Düşmanların, ordunu görünce korkudan titriyor. Sultanların Sultanı, Hanların Hanı, halkına izzet yolunda liderlik et”. Osmanlı uygarlığının sembolü ise beyaz arka plan üzerine üç yeşil renkli hilal olarak belirtilmiştir. Sultan Süleyman'ın “lider yeteneği” Sadrazam İbrahim'i Vali olarak kullanmasını sağlayan “Sadrazam”dır. Osmanlı'nın “uygarlık yeteneği” kuşatma birimlerine fazladan güç veren, İmalat istatistiğini %50 daha fazla arttıran ve şehir fethedildiğinde nüfus azalımı olmamasını sağlayan “Harika Türk Bombardımanı”dır, “eşsiz birim”i “Barbar Korsan Gemisi” isimli akıncı birliktir ve “eşsiz bina”sı “Kapalıçarşı”dır. Ayrıca Osmanlı uygarlığı Teknoloji Ağacı'nda barut araştırma yaptığında eşsiz kara birimi olan Yeniçeri'yi elde edebilmektedir.

Osmanlı uygarlığı kontrol edilirken kurulan ilk şehir İstanbul olmaktadır. İlk şehir kurulduğunda istatistikleri arttırarak, Teknoloji ve Medeniyet Öğeleri Ağaçlarında araştırmalar yaparak uygarlığın gelişimi hedeflenmelidir.

Civilization VI'de bir uygarlığın dine sahip olması için öncelikle Panteon isimli yapıya ihtiyacı vardır. Panteonlar bir uygarlıkta dinseliliğin ilk göstergelerindendir. Bu

yapının inşa edilmesi için dinî unsurlarda kullanılan İnanç istatistiğine ihtiyaç vardır. Yapı inşa edildiğinde oyuncu Panteon İnançlar'dan birini seçmelidir. Bunlar, daha sonradan benimsenecek dinin gidişatını belirleyen ilk inanışlardır. Oyuncuya çeşitli avantajlar sağlayan bonus veren inançlardan oyunun incelemesi sırasında “Savaş Tanrısı” Panteon İnancı seçilmiştir. Bu inanç, oyuncunun sahip olduğu Kutsal Bölge’de alt ettiği rakip birimin gücünün yarısı kadar İnanç istatistiği kazanmasını sağlar. Ardından Harika Peygamber isimli karakter elde edilmelidir. Harika Peygamber’i elde etmek için iki yöntem vardır. İlki, Stonehenge harikasının inşa edilmesidir. Stonehenge’in inşa edilmesi için Teknoloji Ağacı’nda astroloji araştırmasının tamamlanması gerekir. Doğa kaynaklarından kayanın yakınlarına inşa edilebilen Stonehenge, oyuncunun Harika Peygamber’e sahip olmasını sağlar ve her tur 2 İnanç istatistiği kazandırır. Her dine ait Harika Peygamber bulunmaktadır ama oyuncu istediği Harika Peygamber ile farklı bir din seçimi de yapabilmektedir. İkinci yöntem ise Kutsal Yer isimli bölgeyi oluşturmaktır. Kutsal Yer oluşturmak için de Teknoloji Ağacı’nda astrolojinin araştırılması gerekmektedir. Kutsal Yer oyuncuya her tur 1 Harika Peygamber puanı ve 2 İnanç istatistiği kazandırır. Daha fazla puan toplayabilmek için bu bölgeye türbe ve ibadethane gibi yapılar inşa edilebilir. Yeterli puan toplandığında Harika Peygamber elde edilir ve oyuncu uygarlığına din seçebilir. Mekanik özellikler açısından oyunun belirlediği 12 dinden biri seçilmelidir. Fakat oyuncu dini için farklı bir sembol seçebilir ya da kendi isimlendirebilir. Din seçilirken de birtakım bonuslar veren inanç seçilmelidir.

İnceleme esnasında oyunun İslamiyet temsilini en açık haliyle görebilmek için din olarak İslamiyet, inançlardan ise türbe ve ibadethanelerin sağladığı İnanç istatistiği kadar Yiyecek istatistiği de sağlamasına yol açan “Dünyayı Besle” inancı ve Cami inşasının +3 İnanç istatistiği sağlaması ile Misyoner ve Öncü birimlerine +1 din yayma gücü veren “Cami” inancı seçilmiştir. Bir dinde bu inançlardan en fazla dört adet olabilir. Din seçimi yapılırken iki tane inanç seçilebilir. Diğer iki inanç ise Öncü birimler kullanılarak açığa çıkarılır. Kutsal Yerin oluşturulduğu ve dinin kurulduğu şehir o din adına Kutsal Şehir olur.

İslamiyet seçildiğinde tarihi gelişmelerin gösterildiği zaman çizelgesinde “Osmanlı İmparatorluğu Tarih Yazıyor” başlığı altında “İslam, hakiki kurtuluş yoludur! Lütfen diğerlerini göz ardı ediniz!” şeklinde bir yazı görülmektedir.



Şekil 3.3. *Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm*'dan ekran görüntüsü.

İslamiyet seçildiğinde gösterilen yazılar.

İnceleme yapılırken İslamiyet Osmanlı İmparatorluğuna ait İstanbul şehrinde seçilmiştir. Bu sebeple İslamiyet'in Kutsal Şehri oyun içerisinde İstanbul olarak geçmektedir.

İnceleme sırasında seçilen dinin temsiliyle ilgili en fazla gözlem yapmaya olanak sağlayan zafer koşulu olan Din Zaferi elde edilmeye çalışılmıştır. Din seçimi yapıldıktan sonra dini yayarak ve Teoloji Savaşı ile diğer dinleri yenerek baskın din olmak için Öncü, Misyoner, Engizitör ve Guru gibi dini birimler üretilmiştir.

Monarşi, Oligarşi, Demokrasi gibi pek çok hükümet sistemi bulunan oyunda Din Zaferi elde etmek için en faydalı hükümet sistemi Teokrasidir. Teokrasi hükümet sistemini seçebilmek için Medeniyet Öğeleri Ağacı'nda Reform Kilisesi ögesinin araştırılmış olması gerekmektedir. Bu hükümet sisteminin bonusları arasında İnanç istatistiğiyle kara savaşı birimleri alabilmek, teoloji savaşı sırasında tüm birimlere +5 dini güç ve İnanç

istatistiğiyle yapılan alımlarda %15 indirim bulunmaktadır. İnceleme sırasında Teokrasi hükümet sistemi seçilmiştir.

İslamiyet, dini birimler tarafından yayılmaya başlandığında zaman çizelgesinde “Osmanlı İmparatorluğu Tarih Yazıyor” başlığı altında inceleme esnasında ilk din değiştiren şehir olan Mikisiw-Wacîhk’ten bahsedilerek “Mikisiw-Wacîhk bir zamanlar Sihizm’in beşiğiydi ama artık İslam ibadethanelerinin sadık cemaati” yazısı görülmektedir. Tarihi gelişmeler ekranında olumsuz bir dil kullanılmadığı dikkat çekmektedir.

İçerisinde Kutsal Yer bulunan şehirler +4 daha fazla din baskısı yaymaktadır. İslamiyet’in Kutsal Yer’inde türbe, ibadethane ve cami yapıları bulunmaktadır. Fakat oyun seçilebilen diğer dinler için de dini yapılar inşa etmeye olanak sağlamaktadır. Hristiyanlığı seçen oyuncu katedral inşa ederek puan kazanabilmektedir.

Teoloji Savaşı, iki farklı dine ait birimler arasında gerçekleşebilir. Saldırma yetisi yalnızca Öncü ve Engizitör birimlerinde vardır. Misyoner ve Guru’lar yalnızca saldırıların hedefi olmakla birlikte Guru’ların dini birimleri iyileştirme yetisi bulunur. Saldırıları, dini birimlerin gücünün ilahi olduğunu belirtmek için gökten inen bir yıldırım halinde olur. Kazanan tarafın dini etkisi, canı tam bir Öncü birim kadar artar.



Şekil 3.4. Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm'dan ekran görüntüsü. İslamiyet yayılmaya başladığında gösterilen yazılar.



Şekil 3.5. *Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm*'dan ekran görüntüsü. İstanbul'da bulunan Kutsal Yer.

İnceleme sırasında Din Zaferi elde etmek için haritadaki uygarlıkların din değiştirmeleri sağlanmaya devam edilmiştir. Göteborg şehri din değiştirdiğinde zaman çizelgesinde “Osmanlı İmparatorluğu Tarih Yazıyor” başlığı altında “Cennet Göteborg halkının gözünü açıyor ve Osmanlı’yla savaşta olmalarına karşın İslam’ın sadık müminlerine katılıyorlar” yazısı görülmektedir. Açıklama olarak da “Düşman bir şehir, savaşta olmamıza karşın ışığı görüp dinimizi benimsedi” ibaresi çıkmaktadır.



Şekil 3.6. *Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm*'dan ekran görüntüsü. Göteborg İslamiyet'i benimsediğinde gösterilen yazılar.

Civilization VI'de serinin önceki oyunlarından farklı olarak getirilen yeni özelliklerden biri “Casus Belli” konseptidir. Casus Belli, uluslararası ilişkilerde “savaşı aklayacak eylem” anlamına gelen Latince terimdir. Bir ülkenin savaşa girme sebebi olarak kullanılır. *Gathering Storm*'da Casus Belli kullanıldığında normalde açılan savaşlarda alınan “Grievance” ceza skorundan oldukça az alınır.

Casus Belli türlerinden biri Kutsal Savaş'tır. Kutsal Savaş ilan edebilmek için öncelikle Diplomatik Hizmet Medeniyet Ögesi'nin Medeniyet Öğeleri Ağacı'nda araştırılması gerekmektedir. Kutsal Savaş, oyuncunun şehirlerinden en az birinin dinini değiştiren uygarlığa karşı açılabilir. Kutsal Savaş açıldığında Casus Belli olmadan açılan savaşların getirdiği ceza puanının yarısı alınır. Din Zaferi elde etme stratejisiyle oynanan oyunlarda oyuncuya Kutsal Savaş açılması muhtemeldir.

Din Zaferi oyunda hangi dönemde ya da turda olduğuna bakılmaksızın oyuncunun dini baskın din olduğunda, haritadaki diğer uygarlıkların tüm şehirlerindeki nüfusun yarısından fazlası bu dine inanıyor olduğunda, elde edilmektedir. Din Zaferi'ne ulaşıldığında ara sahne girer, oyunda yer alan tüm dinlerin sembollerini takımyıldızı halinde görürüz ve “Temelde, kendimizden büyük bir şeye inanma ihtiyacımız bulunur. Karanlıktayken teselli ararız, yolumuzu aydınlatacak bir ışığı. Sayende evrende mânâ bulduk” yazısı gösterilerek oyun sonlanır.

3.3.3 *Battlefield 3* İncelemesi

Battlefield 3 Amerika Birleşik Devletleri merkezli Electronic Arts firması tarafından geliştirilen ve dağıtılan, Ekim 2011 çıkış tarihli bir dijital oyundur. İlk oyunu 2002 yılında yayınlanmış *Battlefield* serisinin 11. oyunudur. 2005 yılında yayınlanmış *Battlefield 2* oyununun devamı niteliğindedir.

Oyun Microsoft Windows işletim sistemli bilgisayarlar ile PlayStation 3 ve Xbox 360 konsollarında oynanabilmektedir. *Battlefield 3* yetenek ve aksiyon oyunları türünün

savaş oyunları alt türüne aittir ve hikaye moduna sahiptir. *Battlefield 3* dünya çapında 15 milyon kopyadan fazla satmıştır⁶⁰.

Çok oyunculu modu da bulunmakta olan oyunun tek kişilik hikaye modu, Microsoft Windows işletim sistemli bilgisayar aracılığıyla incelenmiştir. Zorluk seviyesi olarak “normal” seçilmiştir. Oyunun tek kişilik hikaye modu, kurgusal “2014 Savaşı”nı konu almaktadır.

3.3.3.1 “Oyun Yapısı” Bakımından *Battlefield 3*

Oyun yapısı boyutunda, simülasyon kuralları dahil oyunun kurallarını incelenmektedir.

Battlefield 3 hikaye modu, Amerika Birleşik Devletleri Silahlı Kuvvetleri’ne bağlı askerler başçavuş Henry "Black" Blackburn, onbaşı Jonathan "Jono" Miller ve teğmen Jennifer "Wedge" Colby Hawkins ile Rusya Silahlı Kuvvetleri’ne bağlı asker Dimitri "Dima" Mayakovsky karakterlerinin kontrol edilmesine izin vermektedir.

Oyun birinci şahıs gözünden oynanmaktadır. Bu sebeple oyuncunun kontrol etmiş olduğu askerler ile özdeşim kurarak kendini onların yerine koyması muhtemeldir. Bunun bir sonucu olarak oyunun dayatmış olduğu “kötü tarafın Müslüman olması” fikrinin oyuncu tarafından içselleştirilmesi mümkündür.

Olay örgüsü İran, Irak, Fransa, Amerika Birleşik Devletleri ve İran-Azerbaycan sınırında geçmektedir.

Oyunun tek kişilik hikaye modu 12 görevden oluşmaktadır. Senaryo doğrusal olmayan bir şekilde ilerlemektedir. Görevler arasında ileri ve geri zaman geçişleri bulunmaktadır.

⁶⁰ Gamepur haberi, <https://www.gamepur.com/news/ea-battlefield-3-ships-15-million-units-took-significant-share-from-cod>, (Erişim Tarihi 17 Ekim 2020).

3.3.3.2 “Oyun Dünyası” Bakımından *Battlefield 3*

Oyun dünyası boyutunda oyunda anlatılmakta olan hikaye ele alınmaktadır.

Battlefield 3’ün hikayesi 2014 yılında geçmektedir. Açılış görevinde oyuncunun kontrol ettiği Başçavuş Blackburn New York’ta bir metro trenine girer. Trene bomba yerleştirmiş ve yolculara saldırmakta olan düşmanla çatışır, girdiği son vagondaysa saldırının arkasındaki kişi tarafından yakalanır. Ardından gösterilen ara sahnede olayın 8 saat öncesine dönülür.

Başçavuş Blackburn CIA tarafından sorguya çekilmektedir ve New York’ta gerçekleşecek bir terör eylemiyle ilgili bilgiye sahip olduğunu iddia eder. Hikaye, Blackburn’ün sorguda verdiği cevapların oluşturduğu zaman geçişleri ile aktarılır. CIA yetkilisi Blackburn’e Solomon ve Halkın Özgürlüğü ve Direniş⁶¹ örgütünden ilk ne zaman haberdar olduğunu sorar. Blackburn’ün anlattıklarıyla dokuz ay önceye dönülür.

Başçavuş Blackburn’ün bölüğü Misfit 1-3, Irak’a terör faaliyetlerini araştırma görevine gitmiş ve kendilerinden haber alınamayan başka bir Amerikan bölüğünü kurtarmaya gider. Bölüğün son bilinen konumu kurgusal Halkın Özgürlüğü ve Direniş isimli İranlı bir terör örgütünün kontrolündeki bölgedir. Örgüt tarafından pusuya düşürülen bölüğü bulurlar fakat bölgeden ayrılmalarından önce şiddetli bir deprem olur. Bölükler döküntülerin arasından kurtulmaya çalışır. Aynı gün Halkın Özgürlüğü ve Direniş örgütü İran’da darbe yapar ve yönetime örgütün lideri Faruk Al-Bashir geçer.

Halkın Özgürlüğü ve Direniş örgütünün nişanı kırmızı bir üçgenin altında, içerisinde iki adet iç içe geçmiş kılıç bulunan yeşil bir yıldız şeklindedir. Akademisyenlerin bir kısmı tarihsel süreçte İslamiyet’in herhangi bir sembolü bulunmadığını belirterek kullanmayı reddetse⁶² dahi 20. yüzyılda hilal ve yıldız İslamiyet

⁶¹ People's Liberation and Resistance.

⁶² Christine Huda Dodge, 11 Şubat 2020, “A History of the Crescent Moon in Islam”

<https://www.learnreligions.com/the-crescent-moon-a-symbol-of-islam-2004351> (Erişim Tarihi 20 Ekim 2020).

sembollerinden biri olarak yorum kazanmıştır (Glassé, 2008). Yeşil renk de günümüzde İslamiyet'in simgelerinden biri olarak kabul edilmektedir (Rodrigues, 2008). Kur'an-ı Kerim'de cennetle ilişkilendirilmektedir⁶³. Muhammed Peygamber'in en sevdiği renk olduğu ve kıyafetlerinde yeşili tercih ettiği söylenir (Akyüz, 2014). Muhammed Peygamber'in kabrinin bulunduğu Mescid-i Nebevi'nin kubbesi yeşildir ve "yeşil kubbe" anlamına gelen Kubbe-i Hadra ismiyle anılır.

Pek çok ülkenin bayrağında İslamiyet'i sembolize etmesi adına yeşil renk veya hilal ve yıldız bulunmaktadır. Bu ülkelere Afganistan, Cezayir, Suudi Arabistan, Pakistan, İran, Irak ve Türkmenistan örnek gösterilebilir.

İç içe geçmiş iki kılıcın ise Muhammed Peygamber'in damadı ve Dört Halife'den⁶⁴ biri olan Ali bin Ebu Talib'in çift başlı kılıcı Zülfıkar'a benzerliği dikkat çekmektedir.

Nişanın çiziminde kullanılmış böylesi öğeler terör örgütü ile İslam dini arasında kurulmaya çalışılmış bir bağlantı olduğunu akıllara getirmektedir.



Şekil 3.7. *Battlefield 3* oyununda yer alan Halkın Özgürlüğü ve Direniş örgütünün nişanı.

(wikia.nocookie.net: 2020)

⁶³ Rahman Suresi 76. ayet, İnsan Suresi 21. ayet.

⁶⁴ Muhammed Peygamberin ölümü sonrasındaki 30 yılda Müslümanların imamlığını ve din koruyuculuğunu yapmış dört kişi.

Örgüt lideri Faruk Al-Bashir'in ismi de İslamiyet ile oyunun kötöleri arasında bağ kurulmaya çalışıldığını düşündürmektedir. Dört Halife'den biri olan Ömer bin Hattab'ın takma ismi "iyi ile kötüyü ayırabilen" anlamına gelen "Faruk"tur (Delice, 1999).

Darbenin ardından Teğmen Hawkins terör örgütüyle mücadele etmek için İran'a gönderilir. Mehrabad Havalimanı'nda çatışma yaşanır. Çatışmaların ardından Blackburn'ün bölüğü Misfit 1-3 hasar tespiti yapmaya ve örgüt lideri Faruk Al-Bashir'i yakalamaya yollanır. Bölük, Al-Bashir'in bulunduğu düşünülen bankadaki bir kasayı incelerken örgütün üç adet Rus tipi portatif nükleer patlayıcı aldığını ve iki tanesinin orada olmadığını öğrenir. Halkın Özgürlüğü ve Direniş örgütünün saldırısına uğrayan Misfit 1-3 destek kuvvet çağırır. Onbaşı Miller ve ekibi Anvil 3 olay yerine gelir. Miller örgüte esir düşer. Al-Bashir ile sağ kolu Solomon tarafından öldürölür ve görüntüler internette yayınlanır.

Solomon'ın geçmişine dair bilgilere oyunun hikayesini genişleten *Battlefield 3: The Russian* kitabında yer verilmiştir. Solomon Lübnan'da doğmuştur fakat misyonerler tarafından Amerika'da yetiştirilmiştir. İsmi de Amerikalılar tarafından İbrahimî dinlerde peygamber olarak söz edilen Süleyman'a atıf olarak konmuştur. Dimitri Mayakovsky tarafından keşfedilip Rus istihbarat teşkilatı GRU⁶⁵ bünyesinde eğitilmiştir. Mayakovsky'nin yardımcısı olarak birkaç sene çalıştıktan sonra kendisinden haber alınamamıştır. 11 Eylül'den sonra ABD'ye gittiğinde CIA tarafından gözaltına alınır. Terörist hücreleri ve GRU'ya dair istihbarat paylaşacağına dair anlaşarak CIA ajanı olarak çalışmaya başlar. CIA'den gizli bir şekilde Halkın Özgürlüğü ve Direniş örgütüne katılmıştır.

Sonraki günlerde Blackburn'ün bölüğü Misfit 1-3, Al-Bashir'i yaralı bir biçimde yakalar. Ölmeden önce ihanete uğradığını fark edip Solomon'ın aldığı patlayıcıları ayın 14'ünde kullanacağını söyler. A-Bashir'in telefonunda Amir Kaffarov isimli bir silah kaçakçısıyla çalıştıklarına dair bilgi bulunur.

⁶⁵ Baş İstihbarat İdaresi.

Bölük Kaffarov'un İran-Azerbaycan sınırında bulunan villasına baskın yapar. Fakat aynı zamanda Dimitri Mayakovsky önderliğindeki Rus birliği de nükleer patlayıcıları ordudan çalıp Solomon'a sattığı için Kaffarov'un peşindedir. Mayakovsky Kaffarov'u yakalar. Ardından Blackburn villaya girer ve baygın yatmakta olan Kaffarov ve Mayakovsky'i bulur.

Mayakovsky Blackburn'e Solomon'ın Paris ve New York'ta yapacağı terör saldırılarından söz eder ve birlikte durdurmayı teklif eder. Blackburn bu sırada içeri giren ve Mayakovsky'e saldırmak üzere olan üstü Yüzbaşı Quinton Cole'u vurarak CIA'deki soruşturmasına sebep olur.

Blackburn'ün sorgusu sırasında Mayakovsky Paris'teki eylemi durdurmaya çalışır. Eylemi durdurmada başarısız olur ve 80.000 kişi ölür. CIA ajanları ise Solomon onlara çalıştığı için Blackburn'ün anlattıklarına inanmaz, saldırıdan Rusların sorumlu olduğunu ve Mayakovsky'nin Blackburn'ü kandırdığını düşünürler.

CIA ekibi New York'ta bir metro treninin kaçırıldığı haberini alır. Blackburn ve sorgu için sonradan getirilen bölüm üyesi Montes saldırıyı durdurmak için binadan kaçar. Trene ulaşan Blackburn Halkın Özgürlüğü ve Direniş örgütü teröristleri ile çatışır. En ön vagona Solomon tarafından saldırıya uğrar. Arbede yaşandıktan sonra Blackburn trende bulunan bir patlayıcıyı aktive eder ve tren kaza yapar. Kazadan kaçan Solomon'ın peşine düşer. Blackburn ile Montes Times Meydanı'nda Solomon'ı yakalayıp etkisiz hale getirir ve nükleer patlayıcıyı ele geçirirler.

Oyunun son ara sahnesinde Mayakovsky'yi görürüz. Paris'teki patlamadan dolayı radyasyon zehirlenmesi geçirmiştir. Blackburn ve kendisinin Solomon'ın "dünyayı yakma" planını durdurma çabalarını yazmaktadır. Yazmayı bitirdiğinde eline bir tabanca alır. Kapısı çalınır ve ekran kararır. Ekran karardığında son olarak Mayakovsky'nin silahını doldurduğunu duyarız ve oyun sonlanır.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Oyunların, binlerce yıl önce taşlar yontularak yapılmış en ilkel oyun takımlarından başlayarak çağımızın son teknoloji ürünü dijital oyunlarına dek insanlık tarihindeki yeri yadsınamayacak boyuttadır. Johan Huizinga'ya göre oyunlar kültür oluşumuna da etki etmiştir. Huizinga, dinî ritüellerin şekillenmesinde insanın oyun oynama güdüsünün katkısı olduğunu ifade eder (1980). Metin And, oyun sözcüğünün dilimizdeki anlamlarının birçoğunun şamanların törenlerindeki öğeleri içerdiğini belirtmektedir (2012). Abdülkadir İnan ise Şamanist Türklerde din adamı olan şamana verilen isimlerden birinin “oyun” olduğunu ifade eder. Şamanların gerçekleştirdiği dinî törenin adının da “oyun” olduğunu ekler (1986).

Oyunlar ve din arasındaki bağlantı, günümüz oyunlarında dinin yerinin incelenmesi açısından bu çalışmaya fikir vermiştir.

Araştırma kapsamında iletişim teknolojilerinin gelişimi sonucu ortaya çıkan dijital oyunlarda İslam dininin nasıl temsil edildiği ve oyuncuya sunulduğu çalışılmıştır. Bu bağlamda çalışmada İslamiyet temaları esas alınarak araştırmanın örneklemine oluşturan oyunlar Espen Aarseth'in “Üç Boyutlu Analiz Yöntemi” çerçevesinde incelenmiştir. Ancak “oynanış” boyutu kişisel bir deneyime dayalı olduğu için incelemeye dahil edilmemiş, “oyun yapısı” ve “oyun dünyası” boyutları ile devam edilmiştir.

Medal of Honor: Warfighter ve *Battlefield 3* oyunlarında İslamiyet temalarının işlenme biçimi benzerlik gösterirken *Civilization VI: Gathering Storm* farklı bir temsil sunmaktadır.

Tek kişilik hikaye modu incelenen *Medal of Honor: Warfighter* ve *Battlefield 3* oyunları Amerika Birleşik Devletleri'nin kendini dünya üzerinde bir süper güç olarak konumlandırarak küresel çapta terörle mücadele etmesini konu alır. İki oyunda da kurgu veya gerçek hayattan esinlenilmiş terör örgütleri teröristlerin isimlendirilme biçimi, karakterlerin kurduğu cümleler ve kullandığı terimler, örgütlerin amblemleri ve sembolleri ile Müslüman kimliğe sahip şekilde yansıtılmıştır. Oyunların olay örgüsü genellikle halkın çoğunluğunu Müslümanların oluşturduğu İran, Irak, Azerbaycan,

Pakistan, Birleşik Arap Emirlikleri, Filipinler, Somali, Bosna-Hersek ve Yemen gibi ülkelerde geçmektedir. Birinci şahıs gözünden oynanan bu oyunlarda oyuncunun kendini karakterin yerine koyması kolaylaşmaktadır. Oyunların teröristleri Müslüman olarak tasvir etmesi ve bu kişilerin oyunun kötü adamları olması ile terör faaliyetlerinin Müslüman halkın çoğunlukta olduğu ülkelerde gerçekleşmesi oyuncu tarafından İslamiyet'in olumsuz algılanmasına yol açabilmektedir. *Medal of Honor: Warfighter* ve *Battlefield 3* oyunlarında İslamiyet'in çatışmanın karşısındaki taraf olarak konumlandırıldığı ve negatif çağrışım yapan bir olgu olarak temsil edildiği tespit edilmiştir.

Tek kişilik modu incelenen *Civilization VI: Gathering Storm* tarihi bir figür önderliğinde erken çağlardan başlayarak bir uygarlığı geliştirip Bilim Zaferi, Diplomasi Zaferi, Kültür Zaferi, Hâkimiyet Zaferi, Din Zaferi ve Puan Zaferlerinden birini elde ederek dünyanın en güçlü ülkesi olunması amaçlanan bir oyundur. Araştırmanın kapsamı doğrultusunda oyunda bulunan İslamiyete ait öğelerin analizinin en detaylı biçimde yapılabilmesi için Sultan Süleyman liderliğindeki Osmanlı uygarlığı seçilmiş, İslam dini benimsenmiş ve oyun Din Zaferi elde etme amacıyla oynanarak incelenmiştir.

Oyuncunun Din Zaferi elde etmesi için benimsediği dinin en yaygın din olması gerekmektedir. İslam dini benimsendiğinde ekranda “İslam, hakiki kurtuluş yoludur! Lütfen diğerlerini göz ardı ediniz!” yazısı belirlemektedir. Dinin yayılması için Öncü, Misyoner, Engizitör ve Guru isimli din birimleri oluşturularak Teoloji Savaşı başlatılmıştır. Ayrıca cami, türbe gibi yapılar inşa edilerek inanç istatistiği arttırılmıştır. Uygarlık dinini yaymaya başladığında din değiştiren ilk şehir için gösterilen yazı “Mikisiw-Wacîhk bir zamanlar Sihizm'in beşiği idi ama artık İslam ibadethanelerinin sadık cemaati” şeklindedir. Baskın din olma amacıyla rakip uygarlıkların İslamiyet'i seçmesini sağlamaya devam edilmiştir. Kraliçe Kristina liderliğindeki İsveç'in Götetborg şehri din değiştirdiğinde ekranda “Cennet Götetborg halkının gözünü açıyor ve Osmanlı'yla savaşta olmalarına karşın İslam'ın sadık müminlerine katılıyorlar” ibaresi belirlemektedir. Bu şekilde oyun haritasındaki çoğu şehrin dini değiştirilip baskın din olduğunda oyun kazanılmıştır. Din Zaferi elde edildiğinde ara sahne girmiştir ve

oyunda yer alan tüm dinlerin sembollerini takımyıldızı halinde gökyüzündeyken “Temelde, kendimizden büyük bir şeye inanma ihtiyacımız bulunur. Karanlıktayken teselli ararız, yolumuzu aydınlatacak bir ışığı. Sayende evrende mânâ bulduk” ibaresi belirterek oyun sonlanmıştır. İnceleme sürecinde olumsuz bir İslamiyet temsili tespit edilmediği gibi diğer dinlere yaklaşımın da benzer olduğu görülmüştür. Oyun içerisindeki tüm dinlere ait ibadethanelerin inşa edilebilmesi ve yapıların aynı miktarda puan getirmesi, din seçimlerinde ekranda gösterilen yazıların benzerlik taşıması, her dine ait Harika Peygamber bulunması gibi durumlar oyun içerisindeki 12 seçilebilir dine aynı mesafeyle yaklaşıldığını ortaya koymaktadır. Oyunda tarafsız ve salt bilgiye dayalı bir İslamiyet temsili olduğu söylenebilmektedir.

Araştırmanın sınırlılıkları gereğince, İslamiyet temalarına yer veren en güncel ve en fazla oyuncuya ulaşan oyunlar incelendiğinde tarafsız yaklaşımlar bulunsa da İslamiyet ile terörizm arasında bağ kurulduğu görülmektedir.

İncelemeye dahil üç oyundan ikisinde, *Medal of Honor: Warfighter* ve *Battlefield 3*, İslamiyet terörizm ve kötülük ile bağdaşık şekilde temsil edilmektedir. Üçüncü oyun olan *Civilization VI: Gathering Storm* ise İslamiyet temsiliinde tarafsız bir tutum sergileyerek İslamiyet’e ait öğeleri olumlu veya olumsuz bir anlam yüklemekten işlemiştir.

Medyanın ekonomi politiği içerisinde en fazla gelir getirmiş ve oyuncuya ulaşmış dijital oyunların ABD merkezli yapım şirketlerinde geliştirildiği görülmektedir. Bu şirketler ellerindeki temsil gücünü kullanarak egemen düşünce haline gelmiş kendi düşüncelerini eserlerinde yeniden üreterek bu durumu pekiştirmektedir.

Araştırmada elde edilen bulgular, 11 Eylül saldırıları sonrası medyada yükselen İslam düşmanlığının ABD yapımı dijital oyunlarda aradan geçen yıllara karşın varlığını sürdürdüğünü göstermektedir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, Espen: “Playing Research: Methodological approaches to game analysis”, **Proceedings of the digital arts and culture conference**, 2003, (Çevrimiçi) <http://www.bendevane.com/VT2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf>, 25 Ekim 2020.
- Abt, Clark C.: **Serious Games**, University Press of America, 1987.
- Adorno, Theodor, Horkheimer, Max: **Aydınlanmanın Diyalektiği**, Çev. Nihat Ülner - Elif Öztarhan Karadoğan, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık, 2010.
- Adorno, Theodor: “Kültür Endüstrisini Gözden Geçirmek” Ed. Jeffrey C. Alexander, Steven Seidman, Çev: Nuran Yavuz, **Kültür ve Toplum: Güncel Tartışmalar**, İstanbul, Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi, 2013, s. 317- 325.
- Akyüz, Hüseyin: Hz. Peygamber’in Hadislerinde Renklerin Dili, **Atatürk Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi**, No: 41, 2014.
- Alvares, C.A.: **Homo Faber : technology and culture in India, China and the west 1500-1972**, Eindhoven, Technische Hogeschool Eindhoven, 1976.
- Altheide, David L.: “Media Hegemony: A Failure of Perspective”, **Public Opinion Quarterly**, Vol.: 48, Issue: 2, 1984, pp. 476–490.
- And, Metin: **Oyun ve Büğü - Türk Kültüründe Oyun Kavramı**, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 2012.
- Arslanoğlu, Rana A.: **Kent, Kimlik ve Küreselleşme**, Bursa, Asa Kitabevi, 1998.

- Avedon, Elliot M., **The Study of Games**, Ishi Press International, 2015
- Sutton Smith, Brian:
- Awan, Imran: “The social network of hate: Inside Facebook's walls of Islamophobia”, 29 July 2016, (Çevrimiçi) <https://www.middleeasteye.net/opinion/social-network-hate-inside-facebooks-walls-islamophobia> 25 Ekim 2020.
- Binark, Mutlu: **Yeni Medya Çalışmaları**, Ankara, Dipnot Yayınları, Der, 2007.
- Binark, Mutlu, **Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun**, Bayraktutan-Sütçü, İstanbul, Kalkedon Yayınevi, 2008.
- Günseli:
- Bladen, Vincent W.: **An Introduction to Political Economy**, Toronto, University of Toronto Press, 2014.
- Bryce, Jo, Rutter, Digital games and gender, **Understanding digital games**, Sage Publications, 2006, pp. 185-204.
- Jason, Sullivan, Cath:
- Bullock, Alan, **The New Fontana Dictionary of Modern Thought**, London, Harper Collins, 1999.
- Tromble, Stephen:
- Büyükgebiz, Mustafa: “How the Enemy Has Changed: Islamophobia and Post 9/11 Syndrome in John Le Carre’s Novel; A Most Wanted Man”, **Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, Sayı: 25, 2016, s. 228-235.
- Caillois, Roger: **Man, Play and Games**, Champaign, University of Illinois Press, 2001.
- Caporaso, James A., **Theories of Political Economy**, New York, Cambridge University Press, 1992
- Levine, David P.:
- Castells, Manuel: **Ağ Toplumunun Yükselişi Enformasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür**, Çev. Ebru Kılıç, İstanbul, Bilgi Üniversitesi Yayınları, 2013

- Cıngı, Mustafa: “Dijital Oyunseverlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı”, **Medya ve Din Araştırmaları Dergisi**, Cilt:1 Sayı: 1, 2018, s. 49 - 42.
- Collins, Erin, Jensen, “Shifting Power: US Hegemony and the Media”, **The Martin, Kanev, Peter, Interdisciplinary Journal of International Studies**, Vol: 2, 2004, pp. 21-49.
- Costikyan, Greg: “I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games” **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**, Ed. Frans Mäyrä, Tampere, Tampere University Press, 2002, pp. 9-33,
- Cox, R.: “Gramsci, Hegemony and International Relations: An Essay in Method”, **Gramsci, Historical Materialism and International Relations**, Ed. S. Gill, Cambridge, Cambridge University Press, 1993, pp. 49-66.
- Crawford, Chris: **The Art Of Computer Game Design: Reflections Of A Master Game Designer**, McGraw-Hill/Osborne Media, 1984.
- Çoban, Selçuk: “Gramsci, Hegemonya ve Kapitalizm”, **1st International Interdisciplinary Social Inquiry Conference**, Bursa, 2012, (Çevrimiçi) https://www.academia.edu/1250610/Gramsci_Hegemonya_ve_Kapitalizm 25 Ekim 2020.
- Delice, Ali: Asr-ı Saadet, Hulefâ-i Râşidîn ve Emevîler Döneminde Lakap Takma ve Halifelerin Lakapları, **Ekev Akademi Dergisi**, Cilt: 2, Sayı: 1, 1999, s. 165 - 183.

- van Dijk, T.A: “Power and the News Media”, **Political Communication and Action**, New Jersey, Hampton Press, 1995.
- van Dijk, Jan: “Digital media”, **The SAGE handbook of media studies**, Ed. by. John D. H. Downing, Denis McQuail, Philip Schlesinger, Ellen Wartella, Thousand Oaks, SAGE Publications, 2004, pp. 145-164.
- Djaouti, Damien,
Alvarez, Julian, Jessel,
Jean-Pierre, Methel,
Gilles, Molinier,
Pierre:
Dursun, Onur: “A Gameplay Definition through Videogame Classification”, **International Journal of Computer Games Technology**, Vol. 2008, 2008 (Çevrimiçi) <https://doi.org/10.1155/2008/470350>, 25 Ekim 2020
- “Batı’nın Egemen ‘Kötü-Öteki-Doğu’ Düşüncesinin Pekiştirildiği Bir Alan: Dünya Basın Fotoğrafları Kuruluđu, Yılın Fotoğraflı Kategorisi Üzerine Bir Analiz”, **İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, Sayı: 47, 2014, s. 19-50.
- Engels, Friedrich: **Anti-Dühring**, Çev. Kenan Somer, İstanbul, Sol Yayınları, 2003.
- Esposito, John L.: **What Everyone Needs to Know About Islam**, New York, Oxford University Press, 2002.
- Al-Faruqi, İsmâ’il: “On the nature of Islamic Da’wah”, **Christian Mission and Islamic Da’wa: Proceedings of the Chambes Dialogue Consultation**, 1982, pp.33–51.
- Fredman, Sandra: **Discrimination and Human Rights: the Case of Racism**, Oxford, Oxford University Press, 2001.
- Fuchs, Christian: **Social Media: A Critical Introduction**, London, Sage Publications, 2014.

- Fulton, Steve: "The History of Atari: 1971-1977", November 6, 2007, (Çevrimiçi)
https://www.gamasutra.com/view/feature/130414/the_history_of_atari_19711977.php 25 Ekim 2020.
- Garnham, Nicholas: "From Cultural to Creative Industries", **International Journal of Cultural Policy**, Vol. 11, No. 1, 2005, pp. 15-29.
- du Gay, Paul, Hall, Stuart, Janes, Linda, Mackay, Hugh, Negus, Keith: **Doing Cultural Studies: The Story of the Sony Walkman**, Glasgow, Sage Publications, 1997.
- Glassé, Cyril: **The New Encyclopedia of Islam**, Singapore, Rowman Altamira, 2008.
- Golding, Peter, Murdock, Graham: "Ideology and the Mass Media: The Question of Determination", **Ideology and Cultural Production**, Ed. by. Michele Barrett, Philip Corrigan, Annette Kuhn, Janet Wolff, London, Routledge, 1979, pp. 198-225.
- Graetz, J. M.: "The Origin of Spacewar", **Creative Computing**, Vol: 7 No: 8, 1981, (Çevrimiçi)
www.masswerk.at/spacewar/SpacewarOrigin.html#j_m_graetz, 25 Ekim 2020.
- Güngör, Nazife: **İletişime Giriş**, Ankara, Siyasal Kitabevi, 2011.
- Hageman, Rhonda K.: "Senet, the Game of Passing", **The Ostrakon: The Journal of the Egyptian Study Society**, Vol: 16, No: 1, 2005, pp. 2-7.
- Hall, Stuart: **Representation: Cultural Representations and Signifying Practices**, Glasgow, Sage Publications, 1997.

- Hall, Stuart: "Culture, the Media and the Ideological Effect", **Mass Communication and Society**, Ed. by. James Curran, Michael Gurevitch and Janet Wollacott, London, Edward Arnold, 1977, pp. 315-248.
- Hallin, Daniel C.: **We Keep America On Top of the World: Television Journalism and the Public Sphere**, London, Routledge, 1994.
- Happer, Catherine, Philo, Greg: "The Role of the Media in the Construction of Public Belief and Social Change", **Journal of Social and Political Psychology**, Vol: 1, No: 1, 2013, pp. 321–336.
- Huizinga, Johan: **Homo ludens : a study of the play-element in culture**, London, Routledge & K. Paul, 1980.
- İnan, Abdülkadir: **Tarihte ve Bugün Şamanizm**, Ankara, Türk Tarih Kurumu Basımevi, 1986.
- Juul, Jesper: "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness", **Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings**, Ed. by. Marinka Copier and Joost Raessens, 2003, pp. 30-45.
- Kara, Barış, Öztürk, R. Gülay: "Digital Entertainment Culture and Generation Y: An Evaluation on Social Network Games in Turkey", **Handbook of Research on the Impact of Culture and Society on the Entertainment Industry**, Ed. by. R. Gülay Öztürk, IGI Global, 2014, pp. 578-594.
- Karadeniz, Akın: "Kur'an'da Cihad-Kıtal Farkı ve İşid Terör Örgütü", **Tesam Akademi Dergisi**, Cilt: 3 No: 1, 2016, s. 151-173.

- Karadeniz, Oğuz, “Oyun İncelemelerinde Ludoloji - Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar”, **Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi**, No: 27, 2017, s. 57-78.
- Kearns, Erin, Betus, Allison, Lemieux, Anthony: “Why Do Some Terrorist Attacks Receive More Media Attention Than Others?”, **Justice Quarterly**, 4 Feb 2020, (Çevrimiçi), <https://ssrn.com/abstract=2928138> 25 Ekim 2020
- Kent, Steven, L.: **The Ultimate History of Video Games**, Crown, 2010.
- Kenton, Will: “Political Economy”, Aug 4, 2019, (Çevrimiçi) <https://www.investopedia.com/terms/p/political-economy.asp> 25 Ekim 2020.
- Kerr, Aphra: **The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay**, Gateshead, Sage Publications, 2006.
- Kirriemur, John: “A History of Digital Games”, **Understanding Digital Games**, Ed. by. Jason Rutter, Joy Bryce, Sage Publications, 2006, pp. 22- 35.
- Kraus, Gerard: “Video Games: Platforms, Programmes and Players”, **Digital Cultures, Understanding New Media**, Ed. by. Glen Creeber, Royston Martin, Open University Press, 2009, pp. 76-85.
- Kulak, Önder: “Theodor Adorno: Kültür Endüstrisinin Kıskaçında Kültür”, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı, Doktora Tezi, Ankara, 2016.
- Kücklich, Julian: “Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry”, **The Fibreculture Journal**, Issue: 5,

- December 5 2005, (Çevrimiçi)
<http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-moddors-and-the-digital-games-industry/> 25
Ekim 2020.
- Lean, Nathan: **İslamofobi Endüstrisi.** Çev. İ. Yılmaz, Ankara, DİB Yayınları, 2015.
- Magder, Ted: “Watching What We Say: Global Communication in a Time of Fear”, **War and the Media: Reporting Conflict 24/7**, Ed. by. Daya Kishan Thussu and Des Freedman, Sage Publications, 2003, pp. 28-44.
- Mamdani, Mahmood: **Good Muslim, Bad Muslim: America, the Cold War, and the Roots of Terrorism**, New York, Pantheon, 2004.
- McGarty, Craig, Yzerbyt, Vincent Y., Spears, Russel: “Social, cultural and cognitive factors in stereotype formation”, **Stereotypes as explanations: The formation of meaningful beliefs about social groups**, Cambridge, Cambridge University Press, 2002, pp. 1–15.
- McGonigal, Jane: **Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**, New York, Penguin Books, 2011.
- Mosco, Vincent: **The Political Economy of Communication**, Cornwall, Sage Publications, 2009.
- Moten, Abdurashid: “Understanding and Ameliorating Islamophobia”, **Cultura International Journal of Philosophy of Culture and Axiology**, Vol: 9, No: 1, 2012, 155-178.
- Murdock, Graham, Peter Golding: “Culture, communications and political economy”, **Mass media and society**, Ed. by. James Curran and Michael Gurevitch, 2005, pp. 60-83.

- Nichols, Randy: “Before Play, Production: Contributions of Political Economy to the Field of Game Studies”, **Videogame Studies: Concepts, Cultures and Communications**, Ed. by. Monica Evans 2011, pp. 39-47.
- Nigosian, Solomon A.: **Islam: Its History, Teaching, and Practices**, Indiana, Indiana University Press, 2004.
- Ogan, Christine, “The rise of anti-Muslim prejudice: Media and Willnat, Lars, Islamophobia in Europe and the United States”, Pennington, **International Communication Gazette**, Vol: 76, Rosemary, Bashir, Issue: 1, 2013, pp. 27-46.
- Manaf:
- Özbakan, Mustafa: “Radyokarbon Tarihleme Yöntemi”, **Türkiye Arkeolojik Yerleşmeleri 14C Veri Tabanı**, Ed. Burçin Erdoğu, 2003, s. 5-14.
- Parlet, Sidney: **The Oxford History of Board Games**, New York, Oxford University Press, 1999.
- Peterson, Mark Allen: **Anthropology & Mass Communication: Media and Myth in the New Millennium**, Berghahn Books, 2008.
- Piccione, Peter A.: “In Search of the Meaning of Senet”, **Archaeology**, Vol 33, No: 4, 1980, pp. 55-58.
- Preston, Paschal: **Reshaping Communication: Technology, Information and Social Change**, Sage Publications, 2001.
- Rabin, Steve: **Introduction to Game Development**, Boston, MA : Course Technology Cengage Learning, 2010.
- Reeves, John C.: **Bible and Qur’ān: Essays in scriptural intertextuality**, Leiden, Society of Biblical Literature, 2003.
- Rodrigues, Antonio: “Islam and Symbolism”, **Military Review**, Issue: May-June, 2008.

- Said, Edward W.: **Orientalism**, New York, Pantheon Books, 1978.
- Said, Edward W.: **Power, Politics, and Culture: Interviews with Edward W. Said**, New York, Vintage, 2001.
- Said, Edward W.: “Islam Through Western Eyes”, **The Nation**, April 26, 1980, (Çevrimiçi)
<https://www.thenation.com/article/archive/islam-through-western-eyes/> 25 Ekim 2020.
- Sağlamtimur, Haluk: “Siirt-Başur Höyük Erken Tunç Çağı I Mezarları: Ön rapor”, **Arkeoloji Dergisi**, Cilt: 22, 2017, s. 1-18.
- Sassoon, Anne Showstack: “Hegemony”, **The Dictionary of Marxist Thought**, Ed. by. Tom Bottomore, Laurence Harris, Wiltshire, Blackwell Publishers, 1991.
- Sertkaya, Osman Fikri: “Etimoloji Nedir - Ne Değildir ve İsimden İsim Yapan +ay/+ey Eki Üzerine”, **Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Türkoloji Dergisi**, Cilt: 19, No: 1, 2012, s. 43-72.
- Simpson, John St: “Homo Ludens The Earliest Board Games in the Near East”, **Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum Colloquium**, The British Museum Press, 2007, pp. 1-4.
- Smith, Alexander: “The Priesthood at Play: Computer Games in the 1950s”, 22 January 2014, (Çevrimiçi)
<https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/01/22/the-priesthood-at-play-computer-games-in-the-1950s/>, 25 Ekim 2020.
- Smythe, Dallas W.: “On the audience commodity and its work”, **Media and Cultural Studies**, Ed. by. Meenakshi Gigi Durham and Douglas M. Kellner, Blackwell Publishing, 2006, pp. 230-256.

- Stroumsa, Guy G.: “From Abraham’s Religion to the Abrahamic Religions”, **Historia Religionum: an international journal**, Vol: 3, 2011, pp. 11-22.
- Taslaman, Caner: “The Rhetoric of “Terror” and the Rhetoric of “Jihad”: a Philosophical and Theological Evaluation”, 2007, (Çevrimiçi) <http://www.canertaslaman.com/wp-content/uploads/2011/10/RHETORIC.pdf>, 25 Ekim 2020.
- Teitelbaum, Jay F.: “Combatting prejudice: Understanding Media Prejudice Toward Muslims and Advocacy Organizations’ Efforts to Combat it”, Naval Postgraduate School, Monterey, Doktora Tezi, 2017.
- Wajahat, Ali, Clifton Eli, Duss, Matthew, Fang, Lee, Keyes, Scott, Shakir, Faiz: “Fear, Inc. The Roots of the Islamophobia Network in America”, August 26, 2011, (Çevrimiçi) <https://www.americanprogress.org/issues/religion/reports/2011/08/26/10165/fear-inc/>, 25 Ekim 2020.
- Wilkins, John S.: “What is systematics and what is taxonomy?”, 5 Feb 2011, (Çevrimiçi) <https://evolvingthoughts.net/2011/02/05/what-is-systematics-and-what-is-taxonomy>, 25 Ekim 2020.
- Whittaker, Jason: **The Cyberspace Handbook**, London, Routledge, 2004.
- Wolf, Mark J. P.: **The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond**, Westport, ABC-CLIO, 2008.
- Yaylagül, Levent: **Kitle İletişim Kuramları Egemen ve Eleştirel Yaklaşımlar**, Ankara, Dipnot Yayınları, 2017.
- Yorulmaz, Bilal: “Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili”, **Medya ve Din Araştırmaları Dergisi**, Cilt: 1 No:2, s. 275-286.

Yon, Daniel A.: **Elusive Culture: Schooling, Race, and Identity in Global Times**, New York, SUNY Press, 2000.

Zimbalist, Andrew, **Comparing Economic Systems: A Political-Economic Approach**, Orlando, Academic Press, 2014.

Türk Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi, (Çevrimiçi)
<https://islamansiklopedisi.org.tr/> 25 Ekim 2020.

Şekil 1.2. Mısır Kraliçesi Nefertari Senet Oynarken, (Çevrimiçi)
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Maler_der_Grabkammer_der_Nefertari_003.jpg, 27 Ekim 2020.

Şekil 1.3. Monopoly Oyunu, (Çevrimiçi) http://www.gamingevening.com/wp-content/uploads/2017/10/monopoly-1973471_1920-1080x675.jpg, 27 Ekim 2020

Şekil 1.4. Ur Oyunu, (Çevrimiçi) <https://www.ancientgames.org/wp-content/uploads/Royal-Game-of-Ur-British-Museum-19281009.379.a.jpg>, 27 Ekim 2020.

Şekil 1.6. Komedyen Danny Kane, Bertie the Brain Oynarken, (Çevrimiçi)
<https://www.popularmechanics.com/technology/gadgets/a23660/bertie-the-brain/>, 27 Ekim 2020.

Şekil 1.7. Spacewar! Oyunu, (Çevrimiçi)
https://www.interactive.org/news/112018_spacewar_pioneer.asp, 27 Ekim 2020.

Şekil 1.9. Need for Speed oyununa ait ekran görüntüsü, (Çevrimiçi)
<https://i.ytimg.com/vi/oMuPBHKQpU4/maxresdefault.jpg>, 27 Ekim 2020.

Şekil 1.10. Minecraft oyununa ait bir ekran görüntüsü, (Çevrimiçi)
<https://i.ytimg.com/vi/sKj20i2CUf8/maxresdefault.jpg>, 27 Ekim 2020.

Şekil 1.11. Math Blaster! oyununa ait bir ekran görüntüsü, (Çevrimiçi)
<https://www.youtube.com/watch?v=QaHkQYpdQ14>, 27 Ekim 2020.

Şekil 2.1. İstanbul'da bulunan Sultanahmet Camii, (Çevrimiçi)
<https://d.neoldu.com/news/57029.jpg>, <https://www.neoldu.com/sultanahmet-camii-ozellikleri-tarihi-ve-sultanahmet-camii->, 27 Ekim 2020.

Şekil 2.3. Newzoo 2019 küresel eğlence sektörü verileri, (Çevrimiçi)
<https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>, 27 Ekim 2020.

Şekil 3.7. Battlefield 3 oyununda yer alan Halkın Özgürlüğü ve Direniş örgütünün nişanı, (Çevrimiçi)
https://vignette.wikia.nocookie.net/battlefield/images/4/45/PLR_INSIGNIA2.png/revision/latest?cb=20160622000748, 27 Ekim 2020.