

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



**DİJİTAL OYUNLAR ÜZERİNDEN KARŞI İSTİHBARAT TOPLAMA VE
BİLGİ EDİNME: ASSASSIN'S CREED ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sercan TIRNOVALI

Siyaset Bilimi ve Uluslararası İlişkiler Anabilim Dalı
Uluslararası İlişkiler ve İstihbarat İncelemeleri Programı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin KAZAN

Ocak, 2019

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



**DİJİTAL OYUNLAR ÜZERİNDEN KARŞI İSTİHBARAT TOPLAMA VE
BİLGİ EDİNME: ASSASSIN'S CREED ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sercan TIRNOVALI
(Y1612.300015)

Siyaset Bilimi ve Uluslararası İlişkiler Anabilim Dalı
Uluslararası İlişkiler ve İstihbarat İncelemeleri Programı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin KAZAN

Ocak, 2019

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ



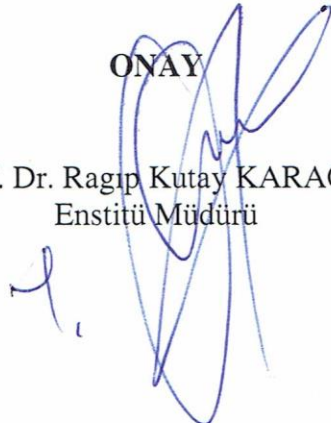
YÜKSEK LİSANS TEZ ONAY FORMU

Enstitümüz Siyaset Bilimi Ve Uluslararası İlişkiler Anabilim Dalı Uluslararası İlişkiler Ve İstihbarat İncelemeleri Tezli Yüksek Lisans Programı **Y1612.300015** numaralı öğrencisi **Sercan TIRNOVALI**'nın "**DİJİTAL OYUNLAR ÜZERİNDEN KARŞI İSTİHBARAT TOPLAMA VE BİLGİ EDİNME: ASSASSIN'S CREED ÖRNEĞİ**" adlı tez çalışması Enstitümüz Yönetim Kurulunun 09.01.2019 tarih ve 2019/01 sayılı kararıyla oluşturulan jüri tarafından oybirliği/oyçokluğu ile Tezli Yüksek Lisans tezi 31.01.2019 tarihinde kabul edilmiştir.

	<u>Unvan</u>	<u>Adı Soyadı</u>	<u>Üniversite</u>	<u>İmza</u>
Danışman	Dr. Öğr. Üyesi	Hüseyin KAZAN	İstanbul Aydın Üniversitesi	
Asıl Üye	Prof. Dr.	Barış ÖZDAL	Bursa Uludağ Üniversitesi	
Asıl Üye	Prof. Dr.	Ragıp Kutay KARACA	İstanbul Aydın Üniversitesi	
Yedek Üye	Dr. Öğr. Üyesi	Çağrı ERKUL	Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi	
Yedek Üye	Dr. Öğr. Üyesi	Şevket AYAZ	İstanbul Aydın Üniversitesi	

ONAY

Prof. Dr. Ragıp Kutay KARACA
Enstitü Müdürü



YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “DİJİTAL OYUNLAR ÜZERİNDEN KARŞI İSTİHBARAT TOPLAMA VE BİLGİ EDİNME: ASSASSIN’S CREED ÖRNEĞİ” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Bibliyografya’da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (31/01/2019)

Ocak, 2019

Sercan TIRNOVALI

ÖNSÖZ

Günümüzde istihbarat, devletlerin güvenliklerini sağlamak, stratejik hedeflerini planlamak ve bekalarını korumak için hayati öneme sahip olmaktadır. Devletler dışında, uluslararası veya yerli kurum ve kuruluşlar, şirketler de kendileri için istihbarata gerek duymaktadır. İhtiyaç duyulan istihbarat her ne kadar insani ve teknik olarak elde edilse de günümüzde yeni yaratılan teknolojik gelişmeler ve küreselleşmeyle birçok farklı alandan istihbarat elde edilebilmektedir. Bu farklı istihbarat toplama alanlarından bir tanesi de çeşitli yaştan herkesin, zaman ve yer farkı olmadan oynayabildiği dijital oyunlar olmaktadır. Dijital oyunların, sahip oldukları sinematikler, aktardıkları bilgiler ve bunların günümüzdeki yaşanan/gerçekleşen olaylarla benzerliği dikkat çekici olmaktadır. Özellikle savaş, korku, bilim-kurgu, strateji içeren dijital oyunlar, ideolojik, siyasi, askeri, teknolojik, biyolojik gibi alanlar hakkında birçok bilgi içermektedir. Çevrimiçi olarak da oynanan dijital oyunlar, oyuncuların fikirlerini, kişisel bilgileri elde etmek için incelenmektedir. Dolayısıyla dijital oyunlar, istihbarat toplama kaynağı olarak değerlendirilmelidir. Bu çalışmadaki temel amaç da dijital oyunların bir istihbarat kaynağı olduğunu ve devletlerin istihbarat toplarken dijital oyunları da bir kaynak olarak görmesini kanıtlamaktır.

Yüksek lisans hayatım boyunca verdiği derslerde aktardığı bilgiler ve öğrettikleri dolayısıyla, ders haricinde de her konu da gösterdiği yardımlardan ve bu tezin hazırlanma ve yazım sürecindeki katkılarından dolayı değerli hocam ve tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin KAZAN'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Yüksek lisans eğitimim sırasında derslerine girip bilgilerinden yararlandığım hocalarım Prof. Dr. Mehmet Ulvi Saran, Dr. Nureddin Nebati ve Dr. Öğr. Üyesi Filiz Katman'a teşekkürlerimi sunarım. Kaynak aramak için yardım talep ettiğim İstanbul Harbiye Askeri Müzesi'nden sorumlu TSK mensuplarına ve Harbiye Askeri Müze Kütüphanesi'ndeki TSK görevlilerine yardımlarından dolayı ayrıca teşekkür ederim. Son teşekkürü beni büyütüp okutan, bugünlere gelmemde ve bu çalışmayı yapmamda maddi ve manevi her zaman sonsuz desteğiyle yanımda olan hayattaki en değerli varlığım aileme ve daima okumamı söyleyerek maddi ve manevi desteğini fazlasıyla gösteren rahmetli babaanneme ediyorum...

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖNSÖZ.....	iv
İÇİNDEKİLER	v
KISALTMALAR	vii
ŞEKİL LİSTESİ.....	ix
ÖZET.....	x
ABSTRACT	xi
1 GİRİŞ.....	1
2 KAVRAMSAL ÇERÇEVE: DİJİTALLEŞME VE DİJİTAL OYUN	4
2.1 Dijitalleşme Kavramı	4
2.2 Huizinga ve Ludoloji.....	8
2.3 Dijital Oyun Kavramı	13
2.4 Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi.....	16
2.5 Dijital Oyun Türleri.....	26
2.5.1 Oynanış yerine göre	26
2.5.2 Oyun içeriğine göre.....	28
2.5.2.1 Aksiyon oyunları	29
2.5.2.2 Aksiyon-macera oyunları	29
2.5.2.3 Macera oyunları.....	30
2.5.2.4 Strateji oyunları	31
2.5.2.5 Simülasyon oyunları.....	32
2.5.2.6 Spor ve dövüş oyunları.....	32
2.5.2.7 Rol yapma oyunları	33
2.6 Dijital Oyunlarda İdeoloji	34
2.7 Dijital Oyunlarda Subliminal Mesaj.....	36
3 DİJİTAL OYUN-İSTİHBARAT İLİŞKİSİ	41
3.1 İstihbarat Kavramı	41
3.2 Faaliyet Alanlarına ve Konularına Göre İstihbarat Türleri	45
3.2.1 Siyasi istihbarat	45
3.2.2 Askeri istihbarat	45
3.2.3 Teknolojik ve bilimsel istihbarat.....	45
3.2.4 Tıbbi veya biyolojik istihbarat	46
3.3 İstihbarat Toplama Yöntemleri.....	47
3.3.1 İnsan istihbaratı	47
3.3.1.1 Açık kaynak istihbaratı.....	47
3.3.1.2 Kapalı kaynak istihbaratı.....	49
3.3.1.3 Gri kaynak istihbaratı	49
3.3.2 Teknik istihbarat.....	50
3.3.2.1 Sinyal istihbaratı.....	50
3.3.2.2 Fotoğraf istihbaratı	51
3.3.2.3 Uydu ve radar istihbaratı	52
3.3.2.4 Siber istihbarat.....	52

3.4	Karşı İstihbarat veya İstihbarata Karşı Koyma	53
3.4.1	Karşı istihbarat kavramı	53
3.4.1.1	Pasif karşı istihbarat	55
3.4.1.2	Aktif karşı istihbarat	56
3.4.2	Karşı istihbaratın kaynakları	57
3.4.3	Karşı istihbaratta aldatma ve karşı aldatma	58
3.5	Dijital Oyunların İstihbarat ve Karşı İstihbarat İle İlişkisi.....	59
3.6	Bilgisayar ve Oyun Konsollarında Oynanan Dijital Oyunların İstihbarat İle İlişkisi	62
3.6.1	Savaş içerikli dijital oyunların istihbarat ile ilişkisi.....	62
3.6.1.1	Savaş içerikli dijital oyunlardan ideolojik ve siyasi olarak karşı istihbarat toplama ve bilgi edinme: call of duty: modern warfare 3	62
3.6.1.2	Savaş içerikli dijital oyunlardan teknolojik olarak karşı istihbarat toplama ve bilgi edinme: call of duty advanced warfare	69
3.6.2	Korku içerikli dijital oyunların istihbarat ile ilişkisi.....	81
3.7	İnternet Üzerinden Online Oynanan Dijital Oyunların İstihbarat İle İlişkisi..	86
4	ASSASSIN'S CREED.....	92
4.1	Assassin's Creed Hakkında	92
4.1.1	Ubisoft.....	96
4.1.2	Abstergo şirketi ve Henry Ford.....	101
4.2	Assassin's Creed.....	106
4.2.1	Oyunun tanımlanması ve konusu	106
4.2.2	Oynanış	108
4.2.3	İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar	110
4.3	Assassin's Creed II	116
4.3.1	Oyunun tanımlanması ve konusu	117
4.3.2	Oynanış	121
4.3.3	İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar	124
4.4	Assassin's Creed Brotherhood	126
4.4.1	Oyunun tanımlanması ve konusu	126
4.4.2	Oynanış	129
4.4.3	İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar	131
4.5	Assassin's Creed Revelations.....	135
4.5.1	Oyunun tanımlanması ve konusu	135
4.5.2	Oynanış	138
4.5.3	İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar	139
4.6	Assassin's Creed IV: Black Flag.....	142
4.6.1	Oyunun tanımlanması ve konusu	142
4.6.2	Oynanış	146
4.6.3	İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar	150
4.7	Assassin's Creed Syndicate.....	155
4.7.1	Oyunun tanımlanması ve konusu	155
4.7.2	Oynanış	158
4.7.3	İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar	160
4.8	Assassin's Creed Serileri Hakkında Genel Sonuç.....	164
5	SONUÇ	167
	KAYNAKLAR	174
	ÖZGEÇMİŞ.....	185

KISALTMALAR

AB	: Avrupa Birliđi
ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
AC	: Assassin's Creed
AET	: Avrupa Ekonomik Topluluđu
AR-GE	: Araştırma-Geliştirme
ARPA	: İleri Araştırma Projeleri Ajansı/Advanced Research Projects Agency
ARPANET	: İleri Araştırma Projeleri Ajansı İletişim Ađı/Advanced Research Projects Agency Network
ASELSAN	: Askeri Elektronik Sanayi
CERN	: Avrupa Nükleer Araştırma Merkezi/European Organization For Nuclear Research
CFR	: Dış İlişkiler Konseyi/Council On Foreign Relations
CIA	: Merkezi Haber Alma Ajansı/Central Intelligence Agency
COD	: Call Of Duty
COD AW	: Call Of Duty Advanced Warfare
COD MW2	: Call Of Duty Modern Warfare 2
COD MW3	: Call Of Duty Modern Warfare 3
DAR	: Duvar Arkası Hedef Tespit Radarı
DARPA	: İleri Savunma Araştırma Projeleri Ajansı
DEC	: Dijital Ekipman Şirketi/Digital Equipment Corporation
DNA	: Deoksiribo Nükleik Asit
EA	: Electronic Arts
EEG	: Elektroensefalogram/Beyin Dalgalarını Ölçme Cihazı
EMP	: Elektromanyetik Darbe/Electromagnetic Pulse
ENIAC	: Elektronik Sayısal Entegreli Hesaplayıcı/Electronic Numerical Integrator And Computer
ESA	: Eğlence Yazılımı Kurumu/Entertainment Software Association
FBI	: Federal Soruşturma Bürosu/Federal Bureau Of Investigation
FETÖ	: Fetullah Gülen Terör Örgütü
FPS	: Birinci Şahıs Atıcı/First Person Shooter
FRP	: Fantezi Rol Yapma/Fantasy Role Playing
GCHQ	: Devlet İletişim Merkezi/Goverment Communications Headquarters
GSYİH	: Gayri Safi Yurt İçi Hasıla
GTA	: Grand Theft Auto
HAARP	: Yüksek Frekans Aktif Auroral Araştırma Programı/High Frequency Active Auroral Research Program
HDMI	: Yüksek çözünürlüklü Çoklu Ortam Arayüzü/High Definition Multimedia Interface
HULC	: İnsani Evrensel Yük Taşıyıcı/Human Universal Load Carrier
IBM	: Uluslararası İş Makinaları/International BusinessMachines
IMF	: Uluslararası Para Fonu/International Money Found
İHA	: İnsansız Hava Aracı

LSD	: Liserjik Asit Dietilamid
MHP	: Milliyetçi Hareket Partisi
MILNET	: Askeri İletişim Ağı/Military Network
MIT	: Massachusetts Institute of Technology
MİT	: Milli İstihbarat Teşkilatı
MMORPG	: Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu/Massive Multiplayer Online Role Playing Game
MSPO	: Polonya Uluslararası Savunma Sanayi Fuarı
MUD	: Çok Kullanıcılı Zindan/Multi-User Dungeon
NASA	: Ulusal Havacılık ve Uzay Dairesi/National Aeronautics and Space Administration
NATO	: Kuzey Atlantik Antlaşması Örgütü/North Atlantic Treaty Organization
NES	: Nintendo Eğlence Sistemi/Nintendo Entertainment System
NSA	: Ulusal Güvenlik Ajansı/National Security Agency
NSFNET	: Ulusal Bilim Kurumu İletişim Ağı/National Science Foundation Network
ODTÜ	: Ortadoğu Teknik Üniversitesi
ÖSO	: Özgür Suriye Ordusu
PC	: Bilgisayar
PS	: Playstation
PSN	: Playstation Network/Playstation İletişim Ağı
RDECOM	: ABD Ordusu Araştırma, Geliştirme ve Mühendislik Komutanlığı/United States Army Research, Development and Engineering Command
RNA	: Ribo Nükleik Asit
ROSTEC	: Rus İleri Teknoloji Savunma Sanayi Geliştirme Şirketi
RTS	: Gerçek Zamanlı Strateji/Real-time Strategy
SNES	: Süper Nintendo Eğlence Sistemi/Super Nintendo Entertainment System
SSCB	: Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği
TBS	: Tur tabanlı Strateji/Turn-based Strategy
TDK	: Türk Dil Kurumu
TPS	: Üçüncü Şahıs Atıcı/Third Person Shooter
TSK	: Türk Silahlı Kuvvetleri
TTNET	: Türk Telekom İnternet Ağı
TÜBİTAK	: Türkiye Bilimsel ve Teknik Araştırma Kurumu
UCLA	: Univesity Of California, Los Angeles
USB	: Evrensel Seri Veriyolu/Universal Serial Bus
VCS	: Video Bilgisayar Sistemi/Video Computer System
VR	: Sanal Gerçeklik/Virtual Reality
WB	: Dünya Bankası/World Of Bank
WOW	: Dünya Harikası/ Wonderful Of World
WWW	: World-Wide-Web
XP	: Deneyim Puanı/Experience Point

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1	: ABD’de Dijital Oyun Endüstrisinde Toplam Tüketici Harcaması.....	15
Şekil 2.2	: ABD'de Oyuncuların Paralarını Harcama Alanları	16
Şekil 2.3	: Katot Işın Tüpü Eğlence Cihazı	18
Şekil 2.4	: Magnavox Odyssey	20
Şekil 2.5	: GTA 5 oyunu içindeki bir sinematikten subliminal mesaj	38
Şekil 2.6	: GTA 5 oyunu açılış sayfası	38
Şekil 2.7	: Call Of Duty Modern Warfare 2 adlı oyundan subliminal içerikli resim.....	39
Şekil 3.1	: Cod MW2 adlı oyundaki Zakhaev Havalimanı saldırısı	65
Şekil 3.2	: Atatürk Havalimanı saldırısı	65
Şekil 3.3	: Call Of Duty Modern Warfare daki kötü karakter ile Atatürk Havalimanı saldırısının planlayıcısı arasındaki benzerlik	65
Şekil 3.4	: Call Of Duty Advanced Warfare adlı oyunda kullanılan iki farklı Exo-suit.....	73
Şekil 3.5	: Nicolas Yagin tarafından çizilen Exo-suit planı.....	73
Şekil 3.6	: Leslie C. Kelley tarafından çizilen ve pedomotor denilen Exo-suit planı.....	74
Şekil 3.7	: HULC adlı askeri yardımcı giysi	75
Şekil 3.8	: Ratnik-3.....	76
Şekil 3.9	: Call Of Duty Advanced Warfare XS-1 Goliath adlı giyilebilir savaş robotu.....	78
Şekil 3.10	: Avatar filmindeki ve Jeff Bezos’un Method-2 adlı giyilebilir savaş robotu	78
Şekil 3.11	: Resident Evil adlı oyundaki logonun Tapınakçı işareti ile benzerliği.....	85
Şekil 4.1	: Kuruluşundan günümüze Ubisoft logoları	96
Şekil 4.2	: Dünya’da Ubisoft Ofislerinin Bulunduğu Bazı Yerleri Gösteren Harita	97
Şekil 4.3	: Üç Aylık Dönemler ile Yıllık Toplam Satış Gelirleri (2016/2017-2017/2018) .	99
Şekil 4.4	: Coğrafi Bölgelere Göre 2016/2017-2017/2018 Dönemlerinde Satışlardan Elde Edilen Gelir (Milyon Euro).....	100
Şekil 4.5	: Assassin’s Creed IV: Black Flag adlı seriden Abstergo Şirketi’nin İç Görünümü	104
Şekil 4.6	: Ford Vakfı binasının girişi	105
Şekil 4.7	: İlk Animus Cihazı Memorium S-2000 ABS LOG	111
Şekil 4.8	: Animus 1.28	112
Şekil 4.9	: Animus 2.0	112
Şekil 4.10	: Animus 3.0	113
Şekil 4.11	: Animus Omega.....	113
Şekil 4.12	: Animus 4.3 (Assassin’s Creed Filminden Bir Sahne).....	114
Şekil 4.13	: Animus HR-8	114
Şekil 4.14	: Assassin’s Creed Revelations’da bir görev sırasında Kız Kulesinin altı	141
Şekil 4.15	: Assassin’s Creed IV : Blackflag de yer alan insanlık öncesi bir yapı olarak gösterilen Observatory’daki (gözlemevi) kristal kurukafayı çalıştıran çark	151
Şekil 4.16	: Nicola Tesla’nın Ölüm Işını’na benzeyen, Dr. David Brewster’in geliştirdiği cihaz (Assassin’s Creed Syndicate serisinin ikinci bölümünden).....	160
Şekil 4.17	: Colorado Laboratuvarının İç Tesla Kitap Okuyor	161

DİJİTAL OYUNLAR ÜZERİNDEN KARŞI İSTİHBARAT TOPLAMA VE BİLGİ EDİNME: ASSASSIN’S CREED ÖRNEĞİ

ÖZET

Üçüncü Sanayi Devriminin başlamasını sağlayan bilgisayarın icadı ve dijitalleşme, birçok alanda yer aldığı gibi insanların oyun oynama tarzlarında da değişikliğe sebep olmuştur. Günümüzde insanların yaşamlarında önemli bir yer edinen bilgisayar ve internet, hayatın her alanında etkin bir iletişim aracı olduğu kadar bir oyun oynama aracı da olmaktadır. Özellikle dijital oyun konsolları, akıllı cep telefonları, tabletler ile dijital oyun oynama alışkanlığı her yaştan kitleye etki etmektedir.

11 Eylül 2001 saldırılarından sonra dijital oyunlar, yaratıcıları ve yaratılmalarını sağlayanlar tarafından insanların bilinçaltını etkilemek, ideolojilerini yaymak, yaptıklarını, yapmak istediklerini ve yapacaklarını göstermek adına Hollywood yapımı filmler kadar önemli bir araç olmuştur. Özellikle dijital oyunların, çocuklar ve gençler üzerinde bağımlılık yaptığı ve etkili olduğu göz önüne alındığında içlerinde barındırdığı bilinçaltı mesajlarla kişisel gelişimi ve sosyal hayatı etkilediği görülmektedir.

Dijital oyunlardan özellikle aksiyon, aksiyon-macera, strateji türünde olanlarıyla savaş, korku, bilim-kurgu, tarih içerikli olanları sahip olduğu sinematikler, bilgiler ve aktardıkları nedeniyle devletlerin güvenlik ve bekaları için önem arz etmektedir. Bu tür ve içerikteki oyunlar, ideolojik, siyasi, teknolojik, biyolojik, askeri, sağlık gibi alanlar hakkında birçok bilgi sunmaktadır. Sunulan bu bilgiler ise, günümüzde ya gerçekleşmiş ya da gerçekleşmek üzere olmaktadır. Bu açıdan ‘Dijital Oyunlar Üzerinden Karşı İstihbarat Toplama ve Bilgi Edinme’ tez konusu olarak seçilmiştir.

Bu sebeplerle ele alınan bu çalışmanın amacı, dijital oyun-istihbarat ilişkisini ve dijital oyunların istihbarat kaynaklı kullanılmasının önemini göstermek, dijital oyunların devletler açısından bir karşı istihbarat toplama kaynağı olabileceği kanıtlamak olmaktadır. Ayrıca savaş içerikli dijital oyunların gelecekle ilgili ideolojik, siyasi, teknolojik, askeri bilgileri önceden gösterdiğini ve devletlerin istihbarat toplarken dijital oyunları da göz önüne alması gerektiğini ortaya koymak olmaktadır. Bu tezin amacına ulaşmak için teorik ve uygulamalı aşamalardan geçilmiştir. Tezin teorik kısımlarında niteliksel araştırma yöntemi kullanılarak istihbarat ve dijital oyun alanında yazılmış kitaplar, tezler, makaleler, raporlar, incelenmiş; uygulamalı kısmında ise, bir kısım dijital oyun oynanıp içerik analizi yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Dijital Oyun, İstihbarat, Dijital Oyun-İstihbarat İlişkisi, Assassin’s Creed*

COUNTER INTELLIGENCE COLLECTION AND GETTING INFORMATION ON DIGITAL GAMES: SAMPLE OF ASSASSIN'S CREED

ABSTRACT

The invention of the computer and the digitalization that started the Third Industrial Revolution, in many areas, have also changed the way people play. Nowadays, computers and internet, which have an important place in people's lives, are a means of playing as much as an effective communication tool in every field of life. Especially, the habits of playing digital games with digital game consoles, smart mobile phones, tablets affect the audience of all ages.

After the attacks of September 11, 2001, digital games have become an important tool for the creators, as well as for the production of Hollywood, in order to impress the subconscious of the people, to spread their ideology, to show what they want to do, to do and to do. Especially, it is seen that digital games affect the personal development and social life with the subliminal messages it contains.

Especially from digital games, action, action-adventure, strategy and war, horror, science-fiction, history of the ones they have, because of the cinematics, information, and transfers are important for the perpetuity and security of states. This kind and content of games, about the fields such as ideological, political, technological, biological, military, health, provides a lot of information. Presented this information, nowadays, it is either realized or is about to happen. From this point 'Intelligence Collection And Getting Information On Digital Games' was chosen a thesis topic.

The purpose of this study is to demonstrate the importance of digital game-intelligence relationship and the use of intelligence in digital games, and to prove that digital games can be a source of counter intelligence for states. Moreover, it is to reveal that the war games digital games show the ideological, political, technological, military information about the future and that the states should take digital games into consideration while gathering intelligence. In order to reach the aim of this thesis, theoretical and applied stages have been passed. By using qualitative research method in the theoretical parts of the thesis, books, theses, articles, reports, written in the field of intelligence and digital play were examined. In the applied part, some digital games were played and content analysis was done.

Keywords: *Digital Game, Intelligence, Digital Game-Intelligence Relationship, Assassin's Creed*

1 GİRİŞ

Tarih öncesi çağlardan günümüze kadar istihbarat, toplumlar ve devletler için önemli olmuş ve insanlık tarafından elde edilmeye çalışılmıştır. İstihbarat çağımızda insani ve çeşitli teknik araç-gereçlerle elde edilmektedir. Teknik istihbaratta kullanılan araç-gereçler genellikle internet, uydu, fotoğraf makinası, telefon vb. olmaktadır. Ancak bilgisayarın icadı ile başlayan dijitalleşme sonrası, ortaya çıkan dijital oyunlar insanların oyun oynama tarzını değiştirmiş olmaktadır. İnternet ve teknolojik gelişmeler neticesinde, küreselleşmenin de etkisiyle dijital oyuna olan bağımlılığın artmasıyla dijital oyunlar yeni bir iletişim aracı olmuş ve hakimiyet alanları giderek artmıştır. Özellikle dijital oyunların yaratılış amacı, 11 Eylül 2001 terör olayından sonra değişmiştir. Bu tarihten sonra dijital oyunlar, zamanla bir kısmın kendi ideolojilerini tanıtmak, yaymak, yaptıklarını/yapacaklarını göstermek, insanların bilinçaltını etkilemek için bir araç olarak kullanılmaya başlanmıştır. Bu açıdan dijital oyunlar, devletler, gizli devlet yapılanmaları, istihbarat servisleri vb. çevreler tarafından küresel sisteme egemen olmak adına sinema filmlerinden sonra yeni bir iletişim aracı olarak görülmektedir. Özellikle dijital oyunlardan aksiyon, aksiyon-macera, strateji türlerinde veya savaş, bilim-kurgu, korku, tarih gibi içeriklere sahip olanlar bir zümrenin bilgi yayma/toplama, propaganda yapma, bilinçaltı mesaj iletme, insanlığı belirli bir olaya önceden hazırlama aracı olmaktadır.

İstihbarat açısından dijital oyunlar göz önüne alındığında oyunların internet aracılığıyla oynanıp oynanmamasına göre bir ayrım bulunmaktadır. Gerek bilgisayar gerekse de oyun konsolu aracılığıyla olsun internet bağlantısı olmadan oynanan dijital oyunlar içlerinde barındırdıkları sinematikler ve oyun sırasındaki karşılaşılan olaylar neticesinde birçok bilgi içermektedir. İçerilen bu bilgiler siyasi, askeri, teknolojik, biyolojik (bir silah olarak hastalık), ideolojik olabilmektedir. İnternet olmadan oynanan dijital oyunlar, internetli oynandığı takdirde de kişiler arasında haberleşmeyi sağlamaktadır. Yapılan bu haberleşmeler çeşitli firmaların veri depolama merkezlerinde depolanmaktadır. Özellikle internet aracılığıyla yaratılan strateji temelli oyunlar, oyuncuların stratejik zekâlarını öğrenmek ve konuşmalarını

elde etmek açısından tam bir cevher madeni olmaktadır. Hatta oyun içi para karşılığı alınan materyallerde kullanılan kredi kartları sayesinde de oyuncuların kişisel bilgileri elde edilmektedir. Bu açıdan dijital oyunlar günümüzde iletişim kurma, bilgi edinme ve istihbarat toplama yönünden bir araç ve kaynak olarak görülmek zorunda kalmaktadır. Durum böyle olunca devletler, dijital oyunları inceleyerek gelecekte karşılaşılabilecekleri durumları görebilecek, bunların oluşup oluşmaması durumunda ortaya çıkabilecek ihtimalleri belirleyerek kendi stratejisine yönelik plan veya planlar belirleyebilecektir.

Bu nedenlerle, “Dijital Oyunlar Üzerinden Karşı İstihbarat Toplama ve Bilgi Edinme” konulu tezimizde dijital oyunların istihbarat ve karşı istihbarat ile ilişkisi örneklerle gösterilerek, dijital oyunların devletler açısından bir istihbarat toplama kaynağı olabileceği ve devletlerin istihbarat toplarken dijital oyunları da göz önüne alması gerektiği kanıtlanmaya çalışılmıştır. Ayrıca savaş içerikli dijital oyunların gelecekle ilgili ideolojik, siyasi, teknolojik, askeri bilgileri önceden gösterdiğini ortaya koymak ve istihbarat kaynaklı kullanılmasının önemini göstermek içinde çalışılmış olunmaktadır. Üç bölümden oluşan tezde dijitalleşme, dijital oyun, dijital oyunların tarihsel gelişimi, dijital oyunlardaki subliminal mesaj ve ideoloji, istihbarat, karşı istihbarat, istihbarat toplama yöntemleri ve istihbarat türleri gibi konular ele alınmıştır.

Tezin “Kavramsal Çerçeve: Dijitalleşme ve Dijital Oyun” başlıklı ilk bölümünde kavramsal olarak dijitalleşme, Huizinga’nın ludoloji tanımı, dijital oyun, dijital oyunların tarihsel gelişimi, dijital oyunların türleri incelenmektedir. Ardından dijital oyunlarda subliminal mesaj ve ideoloji konuları ele alınarak örneklerle gösterilmektedir. Ayrıca ‘Huizinga ve Ludoloji’ başlığı altında oyunların, ludoloji mi narrotoloji mi tarafından inceleneceği karmaşasına son verecek olan çözüm fikri sebepleriyle detaylı olarak belirtilmektedir.

“Dijital Oyun-İstihbarat İlişkisi” başlıklı ikinci bölümde de istihbarat kavramı, istihbarat türlerinden siyasi, askeri, teknik ve bilimsel, tıbbi ve biyolojik (dijital oyunlar ile olan ilişkiden dolayı) ve istihbarat toplama yöntemleri kavramsal olarak ele alınmaktadır. Dijital oyunların-istihbarat ile ilişkisini, haberleşme adına göstermek için Kurtlar Vadisi Pusu dizisinin bir bölümünde yer alan sahne ve haber programlarında yer alan Türkiye’deki FETÖ üyelerinin kullandıkları oyunlar

incelenmektedir. İdeolojik ve siyasi olarak göstermek adına Call Of Duty: Modern Warfare 3 adlı oyun, askeri ve teknolojik olarak göstermek adına Call Of Duty: Advanced Warfare adlı savaş içerikli oyunlar incelenmiş olmaktadır. Tıbbi ve biyolojik olarak göstermek için ise, zombi oyunu olarak bilinen Resident Evil ve The Last Of Us oyunları incelenerek çeşitli zamanlarda meydana gelen olaylar ve Bill Gates'in sözleri ele alınmaktadır. Bölümün son başlığında ele alınan internet aracılığıyla oynanan Travian isimli strateji oyunu ise, online olarak oynanan oyunlardaki tehlikelerden bahsetmek ve bu tür oyunların nasıl istihbarat amaçlı kullanılabileceğini göstermek adına incelenmektedir.

“Assassin’s Creed” başlıklı tezin üçüncü ve son bölümünde ise, Assassin’s Creed adlı oyunun istihbarat ve bilgi edinme açısından ne tür bilgiler verdiği, oyunu geliştirenlerin oyunda nasıl ve ne tür bilinçaltı mesajlar verdiği, oyun serilerinde hangi tarikatın vurgulandığı, oyunun günümüzde kimlere hizmet ettiği gösterilmektedir. İlk olarak Assassin’s Creed ve yapımcısı olan Ubisoft Şirketi hakkında genel bilgiler verilmektedir. Tüm oyun serilerinde geçen ve oyun ile aynı ada sahip olan ABD menşeli filmde yer alan sanal Abstergo Şirketi ve Vakfının, gerçek yaşantıda hangi aile ve vakıf ile ilişkilendirildiği ‘Abstergo Şirketi ve Henry Ford’ başlığı altında incelenmektedir. Şuana kadar on serisi çıkmış olan oyunun, Assassin’s Creed, Assassin’s Creed II, Assassin’s Creed Brotherhood, Assassin’s Creed Revelations, Assassin’s Creed IV: Black Flag ve Assassin’s Creed Syndicate serileri bu bölüm altında analiz edilmektedir. Assassin’s Creed adlı seride Animus adlı teknolojik bir projeden; Assassin’s Creed II de Yeni Dünya Düzeninin dini inanç sisteminden; Assassin’s Creed Brotherhood da Apple Of Eden adlı bir cismin Kızılmele ile ilişkisinden; Assassin’s Creed Revelations da ise, tarihi Kız Kulesi hakkında bir takım bilgilerden bahsedilmektedir. Assassin’s Creed IV: Black Flag ve Assassin’s Creed Syndicate serilerinde ise, dünyadaki insanlığın artışı kontrol etmek ve insanlığı yönetmek adına geliştirilen Phoenix ve Haarp adlı projelerden bahsedilerek, oyun serileri hakkında genel bir değerlendirme yapılmaktadır.

Sonuç olarak dijital oyunlarda yapılan içerik analizi sonucu, dijital oyunların insanları etkilemek için kullanıldığı ve çeşitli konular hakkında önceden bilgi verdiği görülerek istihbarat amaçlı kullanılabileceği ispatlanmış olmaktadır.

2 KAVRAMSAL ÇERÇEVE: DİJİTALLEŞME VE DİJİTAL OYUN

Bu bölümde, dijitalleşme ve Huizinga'nın ludoloji kavramları tanımlanarak, dijital oyunun çeşitli tanımlamaları yapılarak, dijital oyunların tarihsel gelişimi incelenecek ve dijital oyun türleri belirtilecektir. Bölümün son kısmında ise, dijital oyunların içlerinde oyuncuları etkilemek adına barındırdığı ideolojik ve subliminal mesajlar örnek oyunlarla gösterilecektir.

2.1 Dijitalleşme Kavramı

Dijital, günlük hayatımızda çok farklı kategorilerde kullanılan bir kavramdır. Örneğin dijital elektronik, dijital saat, dijital baskı, dijital pazarlama, dijital oyun gibi. Dijital kelimesi Türk Dil Kurumu (TDK, 2006) sözlüğüne göre sayısal, sayılarla ilişkili anlamına gelmektedir. Bu sözcük Fransızcadan Türkçe'ye geçmiştir. Dijital kelimesi 'sayısal' olarak çevrilmektedir. Sayısal olarak çevrilen bu kavramın ana çıkış noktası ise elektronik sektörü olmaktadır.

Dijitalleşme, kısaca sayısallaşma olarak tanımlanmaktadır. Fakat bu tanım çok dar olmakta ve açık bir şekilde dijitalleşme hakkında net bir açıklama yapmamaktadır. Dijitalleşme hakkında internette araştırma yapıldığında sürekli işletme, şirket alanlarında tanımlanmış olduğu görülmektedir. İşletme alanında dijitalleşme, manuel olarak oluşturulan verilerin ya da mesleki süreçlerin bilgisayar ortamına ya da dijital ortama aktarılması olarak ifade edilmektedir. Uğur Karagöz, *İdarecinin Sesi* dergisine 2016 yılında yazmış olduğu makalede, dijitalleşirmenin sayısallaştırma olarak açıklanamayacağını, sayısallaştırmanın dijitalleşmenin başlangıcı olduğunu belirtmiştir. Bu açıdan dijitalleşmenin ne olduğunu daha iyi anlayabilmek için dijitalleşme kavramı yerine dijital dönüşüm kavramını kullanmayı tercih etmektedir. Karagöz'e göre: "Dijitalleşme denilen hadise sadece özel sektörü değil, kamu sektörü ve teknoloji ile iç içe olan toplumun tüm kesimlerini ilgilendiren bir olgudur. Hatta sosyolojik, kültürel ve ekonomik açıdan değerlendirmelerin yapılabileceği özelliklere

sahip, gelir getirici etkisinden ziyade toplumsal bir dönüşümü ifade eden kavramdır.”. Ayrıca Karagöz, dijitalleşmede başı çeken aktörlerin; inovasyon, nesnelerin interneti, büyük ve açık veri, endüstri 4.0, dijital devlet, bulut teknolojisi ve siber güvenlik olduğunu belirtmiştir (Karagöz, 2016:72). Sonuç olarak dijitalleşme, teknolojinin gelişmesi neticesinde analog olan verileri rakamsal verilere çevirerek, insan yaşamını kolaylaştıracak, kamu ve özel sektörün amaçlarına hizmet edecek şekilde kullanılması ve tüm kesimlerce benimsenecek düzeyde bir kültürün oluşma süreci olarak tanımlana bilinir.

Dijitalleşme, sayısal verilerden oluştuğuna göre dijitalleşmenin doğuşunu bilgisayar ve internetin icat edilmesi olarak göstermek doğru olacaktır. Bilgisayarın icat edilmesi ile bulunan internet yine bilgisayarla gelişme göstermiştir. İnternet ve bilgisayar iletişimi büyük bir hızla dönüştürmüştür. İnternet, uluslararası alanda birçok bilgisayarı birbirine bağlayan yüksek hızlı iletişimi olan bir araçtır.

Telgraf, radyo ve telefon gibi icatlar 19. yüzyılda iletişimdeki önemli gelişmeler olarak kabul edilirken, 20. yüzyılın ortalarında ilk programlanabilir bilgisayarın icat edilmesi büyük etki yaratmıştır. Sovyetler Birliği’nin Sputnik uydusunu uzaya göndermesinin ardından, Amerika Birleşik Devletleri (ABD) Savunma Bakanlığı bünyesinde askeri iletişiminin korunması amacıyla yaptığı çalışmalar sonucunda Advanced Research Projects Agency-İleri Araştırma Projeleri Ajansı (ARPA) adında bir birim kurulmuştur (Hepkon, 2011:28). Soğuk savaş döneminde ortaya çıkabilecek bir nükleer savaşta güdümlü füzelere karşı, Sovyet zaferini ya da Amerikan iletişim ağlarının çökertilmesini önlemeye yönelik sistemler geliştirilmesi için ARPA, The Defence Advanced Research Project Agency – İleri Savunma Projeleri Ajansına (DARPA) dönüştürülmüştür (Castells, 2003:7). Bu birim, askeri projelerin birbirinden uzakta olan bilgisayarların birbirine bağlanması yoluyla desteklenmesi için çalışmalarda bulunmuştur. Yapılan çalışmalar sonucunda 1969 yılında California’daki üç ayrı merkez (Los Angeles – Santa Barnara – Stanford) ile Utah’taki Salt Lake City’de bulunan dört bilgisayar arasında iletişim sağlanmış, bilgi aktarımı gerçekleşmiş ve ilk bilgisayar ağı askeri alanda ARPANET kurulmuştur (Dedeoğlu, 2016:30). İnternetin Türkiye’de ilk olarak 1993 yılında ODTÜ’de kullanılmış olmasına rağmen, internetin alt yapısının oluşması İkinci Dünya Savaşı sonrasında ABD ve SSCB arasında meydana gelen soğuk savaş yıllarında atılmıştır.

Castells'e göre 70'li yıllarda ARPANET, saniyede 56 bin bit taşıyan bağlantılar kullanmaktaydı. Bu veri aktarımı için yetersiz gelmeye başlamıştır. Yapılan çalışmalarla birlikte 1987 yılına gelindiğinde ağ bağlantıları, saniyede 1,5 milyon bit; 1992'de, National Science Foundation Network-Ulusal Bilim Vakfı Ağı (NSFNET)¹, saniyede 45 milyon bitlik bir aktarım hızıyla işliyordu (Castells, 2003:60). NSFNET'ten öncede farklı ağ sistemleri üzerinden çalışmalar yapılmıştır. Günümüzde tarihin en önemli iletişim aracı olan mektuplaşmayı kaldıran e-mail (e-posta) 1972 yılında Ray Tomlinson tarafından kullanıma sokulmuştur (Kristula, 1997). E-mail'in kullanılmaya başlanmasıyla askeri amaçlara hizmet eden internet ilk olarak akademik çevreye ve daha sonrada halkın kullanımına sunulmuştur. Elektronik postanın belirli bir istikrara ulaşması sonucunda Amerikan ordusu ARPANET'i sivil kullanıma bırakarak faaliyetlerini yeni kurduğu MILNET isimli ağa taşımıştır. Teknolojinin gelişmesi ile ortaya çıkan süper bilgisayarlar ile kullanıcıların iletişimde ARPANET yetersiz kalmış ve yerine National Science Foundation tarafından NSFNET devreye sokulmuştur. 1990 yılında ise ARPANET tamamıyla kaldırılmıştır (Hepkon, 2011:29). 1989 yılında internet ortamındaki bilgilere ve arşivlere kolay erişilebilmesi amacıyla European Organization For Nuclear Research/Avrupa Nükleer Araştırma Merkezi'nde (CERN), World-Wide-Web (www) geliştirilerek internet kullanıcıların hizmetine sunulmuştur (Dedeoğlu, 2016:32). 'WWW' internete kolay erişim sağlamış, bilgi akışını kolaylaştırmış ve bedava kullanımı sağlamıştır. 1993 yılında 1,3 milyon kişi internet kullanırken, bu sayı iki binli yılların başında üç yüz milyonu geçmiştir (Sivas, 2011:86). İnternet oluşturulduğu andan itibaren büyüyerek gelişmiştir ve kullanıcısı sayısı da artmıştır. İnternetteki gelişim günümüzde de devam etmekte ve giderek ivme kazanmaktadır. Günümüzde internet sadece yazılı metinleri değil, görsel içerikli resim, video gibi verileri de paylaşmaya olanak tanımaktadır. Bilgisayarın ve internetin cep telefonu ile daha kolay kullanılmaya başlanması sonucunda, ortaya çıkan telefon uygulamalarıyla anında paylaşım ve hatta görüntülü görüşme yapılabilmektedir. Görüldüğü gibi internetin gelişmesi birey ve toplumun bugünü ve geleceği ile iç içe

¹ NSFNET terimi, ABD araştırma ve eğitim kurumları arasında gelişmiş ağları desteklemek ve desteklemek amacıyla Ulusal Bilim Vakfı tarafından desteklenen bir programdır. Detaylı bilgi için: <http://www.nsfnet-legacy.org/about.php>

ve paralel ilerlemektedir. Gelişen teknoloji ile birlikte internetin kullanım alanlarını arttırarak gelişmeye devam edecektir.

İnternet çalışmaları Türkiye’de ise, 1991 yılında Orta Doğu Teknik Üniversitesi (ODTÜ) ve Türkiye Bilimsel ve Teknik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK) işbirliğiyle oluşturulan TR-NET adlı proje gurubu ile başlamıştır. Küresel anlamda internete ilk bağlantı 12 Nisan 1993 yılında 64Kbps kapasiteli kiralık hat ile ODTÜ’den ABD’deki NFSNET’e TCP/IP protokolü üzerinden bağlanılarak sağlanmıştır (Aljazeera TURK, 2014). İnternetin alt yapısının kurulması ve işletilmesi için Türk Telekom’un 1996 yılında açmış olduğu ihale sonucu oluşturulan TURNET yerine TTNET adlı bir kuruma bırakmıştır (Hepkon, 2011:30). Böylece ABD’de ortaya çıkan internet ülkemizde de hızla gelişmeye başlamıştır.

Dijitalleşen Dünya’da hemen hemen her işlemin elektronik ortamda ve internet aracılığıyla yapılmaya başlanması, ağlardaki hız ve aktarım kapasitesinin yetersiz olduğunu göstermiştir. Böylece internet üzerindeki alt yapı çalışmaları her geçen gün arttırılmıştır. Yapılan çalışmalarla internet, insanların bilgiye kolayca ve hızlıca ulaşabileceği aynı zamanda bilgi aktarabileceği bir alan olmuştur. Ayrıca internet, hızlı bir şekilde gelişen teknoloji aracılığıyla insanlar arasındaki mesafeyi ve zamanı ortadan kaldırmıştır. Mesafenin ve zamanın kaldırılması insanların bilgiye ve birbirlerine erişmesini kolaylaştırmıştır. Sonuçta internet, hem bireysel hem çok kişili iletişime imkân veren bir araç olmuştur.

Sonuç olarak, bilgisayarın ve internetin icat edilmesi farklı yerlerdeki insanların, kurumların birbirleriyle iletişim kurmasını sağlamışsa da, analog verilerin bilgisayar ortamına aktararak rakamsal ifadeye çevrilmesiyle dijitalleşmesini sağlamıştır. ABD’de icat edilen bilgisayar ve internet, dijitalleşmenin başlangıcı olmuştur. Modern bilgisayar ve internet dijitalleşmenin son evresi gibi görülse de, yaratılan yapay zeka ve robotlar günümüzde dijitalleşmenin geldiği en üst noktayı göstermektedir. Yapay zeka ve robotlar günümüz ve gelecekte dijitalleşmenin en üst noktası gibi görünse de gelişecek olan teknoloji neticesinde daha da ilerleyerek *Terra-Nova*² dizindeki gibi gezegenler arası geçiş kapıları, zamanda yolculuk,

² Terra Nova, ülkemizde Fox televizyon kanalında 26 Eylül 2011’de yayınlanmaya başlayan sadece bir sezon gösterilen ABD bilim-kurgu televizyon dizisidir. Terra-Nova kelimesinin İngilizce karşılığı “Yeni Dünya” dır. Konusu 2149 yılında Dünya üzerindeki yaşam, nüfus patlaması ve kirlilik sonucunda yok olma tehlikesi ile karşı karşıyadır ve bilim adamları bu durumu düzeltmek adına

insansız-robotsuz sadece radyoaktif dalgalarla yapılacak ameliyatlar vb. dijitalleşmenin ve teknolojinin en üst noktası haline gelebilecektir.

2.2 Huizinga ve Ludoloji

Oyun, yaşantımızda her yaştan insanın vaktini geçirdiği bir uğraş olmuştur. Hatta günümüzden asırlar önce bile insanların yaşamının içinde önemli yer tutmuştur. Kısacası oyun, insanlık tarihi kadar eski bir kavramdır. Oyun denildiğinde akıllara ilk gelen tanım; çocukların eğlenmek adına çeşitli araç-gereçlerle vakitlerini geçirmek için yaptıkları etkinliktir. Ancak oyunun sadece küçük çocuklar tarafından eğlence amaçlı yapılan bir etkinlik olarak düşünülmesi eksik olacaktır. Oyun, halen küçüğünden büyüğüne, gencinden yaşlısına herkes tarafından belirli araç ve gereçlerle, belli kurallar içinde, bir amaç için bir boş zaman etkinliği veya bir ihtiyaç olmaktadır. Oyun eğlenmek adına yapılan bir edim olduğu kadar bireylerin eğitilmesinde, yönlendirilmesinde de kullanılmaktadır.

Oyunla ilgili ciddi kuramsal çalışmalar, Hollandalı tarihçi Johan Huizinga ile başlamaktadır. Huizinga, oyunun kültürden eski bir kavram olduğunu belirtmektedir. Kültür kavramının var olabilmesi için insanlığın var olması gerektiğini dile getiren Huizinga, insandan önce var olan hayvanın oyun oynamak için insanı beklemediğini söyleyerek (Huizinga, 2006:16) hem oyunun kültürden hem de insanlıktan eski olduğunu belirtmektedir. Oyun, herkes tarafından gözlemlenebilir olduğundan hem hayvanlar âlemini hem de insanlar âlemini kapsamaktadır. Herkes tarafından gözlemlenebilir olması oyunu, akla dayandıracak olsa da bu oyunun insanlar âlemi ile sınırlandırılacağı anlamına gelmektedir. Bu da oyunun insanlıktan önce var olduğu göz önüne alındığında akla dayandırılmayacağını kanıtlamaktadır.

Johan Huizinga yazmış olduğu *Homo Ludens (Oyuncu İnsan)* adlı kitabında oyunu şu şekilde tanımlamıştır: “Oyun özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’ tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.” (Huizinga, 2006:50). Bu yapılan tanımlama oyunun bazı temel yönlerini ortaya çıkarmaktadır.

geçmişini değiştirerek geleceği kurtarmak amacı ile zamanda yolculuk yaparak tarih öncesi döneme gitmenin yolunu keşfederler. Tabii 2149 yılındaki tüm teknoloji ile.

Tanımdaki ‘oyun özgürce razı olunan’ cümlesi, oyunun, gönüllü bir eylem olduğunu, emirlere bağlı olmadan özgür bir faaliyet olduğunu göstermektedir. Oyun, her an iptal edilebilir veya ertelenebilir. Bir zorunluluğu yoktur. Ama oyun bir amaç için kültürel bir hal aldığı anda zorunluluk ve görev olabilmektedir. Zorunluluk ve görev, oyunu oyun olmaktan çıkaracak farklı bir anlam yükleyecektir. Tanımda ayrıca oyunun, belirli bir amaç ve kurallar çerçevesinde geliştiği de belirtilmiştir. Oyun belirli kurallar çerçevesinde oynanırsa amacına ulaşabilir. Kuralsız oynanan oyun amacına ulaşamayacağı gibi bir eğlence veya bir verim sağlamayacaktır. ‘Belirli zaman ve mekan’ tanımı oyunun, belli bir zamanda ve mekanda amacına ulaşmaya kadar ve ya zevk alıncaya kadar süreceğini ifade etmektedir. Yani oyunun bir sonu vardır ve sonuna denk sürer. Ayrıca oyunun zamansal olarak sınırlandırılması oyuna kültürel bir değer katmaktadır. Zamansal olarak oynanan oyun, hafızada bir etki yaratır ve anı olarak kalır ve her an tekrarlanabilir. Mekansal olarakta oyun, sokakta, oyun masasında, bir platformda, sahnede, sorguda oynanabilir. Tanım içindeki ‘gerilim ve sevinç’ duygusu oyunun başlangıcında sonucu hakkındaki belirsizlikten dolayı bir gerilim oluşacağını ve oyun sonunda istenilen alındığında bir sevinç yaratacağı anlamına gelmektedir. ‘Alışılmış hayattan başka türlü olmak’ ifadesi ise, oyunu oynayanın günlük hayatın rutin işlerinden kaçarak farklı eğilimi olan faaliyetlere katılması anlamına gelmektedir. Böylece oyun, kişiye eğlenme ve ya rahatlama fırsatı sunmaktadır.

Oyun gündelik yaşamda “ciddi olmayan bir faaliyet” olarak düşünülse de, Huizinga’ya göre ciddi bir etkinliktir. Ayrıca oyun ve ciddiyet arasında zıt bir ilişki bulunmaktadır. Oyun ve ciddiyet zıtlığı her an değişebilir. Oyunun değerinin azalması ciddiyetin değerinin artmasına denk düşmektedir. Oyun ciddiyete döner, ciddiyet oyuna. Huizinga oyunun ciddi bir etkinlik olduğunu şu şekilde dile getirmektedir: “*Oyun fikri, düşünce tarzımızda ciddiyet fikrinin karşısıdır. İlk bakışta, bu antitez, bizatihi oyun kavramı kadar ortadan kaldırılamaz gözükmektedir. Bu oyun-ciddiyet antitezi, daha yakından ele alınınca, bize ne sonuca ulaştırıcı, ne de sağlam gelmektedir. Şunu söyleyebiliriz: Oyun, ciddi olmayandır. Fakat bu yargı oyunun pozitif karakterlerine ilişkin hiçbir şey söylemediği gibi, çok da istikrarsızdır. Yukarıdaki önermeyi, oyun ciddi değildir biçiminde değiştirdiğimiz anda, antitez bize hemen ihanet eder, çünkü oyun çok ciddi bir şey de olabilir. Üstelik hayatta karşılaştığımız birçok temel kategori ciddi olmayan içinde yer almakla birlikte, bu*

nedenden ötürü oyunla eşdeğer değildir. Gülme bazı bakımlardan ciddiyetin karşıtıdır, ama oyunla hiçbir şekilde doğrudan bağlantısı yoktur. Çocuklar, “futbol” veya satranç oyuncularını, akıllarından asla gülme isteği geçmeden, derin bir ciddiyet içinde oynamaktadırlar” (Huizinga, 2006: 22). Tanımdan yola çıkarak oyundaki ciddiyet, oyunun amacına ulaşmak için başarıya götüren bir anahtardır. Ciddiyetsiz oynanan bir oyun, oyunun kurallarından çıkmasına, oyunun amacına ulaşmasına, oyundan alınacak zevk ve verime engel teşkil eder.

Huizinga’nın oyun tanımlamasından yola çıkarak, oyunların kullandıkları malzemelere, gerekli niteliklere, becerilere ve oynandıkları alanlara göre Roger Caillois, dört oyun türü tanımlamakta ve bunları *agon* (yarışma), *alea* (şans), *mimicry* (öykünme/simülasyon) ve *ilinx* (vertigo) olarak isimlendirmektedir (Caillois, 2001:12).

Agon, şans eşitliğinin yapay olarak yaratıldığı, rakiplerin eşit koşullar altında karşılaştığı, kazananın tartışmasız değeri olan bir grup oyunudur. Bu kategorideki oyunlar, hız, dayanıklılık, güç, hafıza, beceri ve marifet gibi özellikler barındırmaktadır. Futbol, satranç, bilardo, eskrim, yarış, dama ve tavla gibi oyunlar bu kategoriye girmektedir.

Alea, zar oyununun Latince adıdır. *Agon*’un tersine oyuncudan bağımsız bir karara dayanan, oyuncunun oyun üzerinde bir kontrole sahip olmadığı, oyuncunun rakibi üzerinde zafer kazanmasının daha çok şansa bağlı olduğu oyun türüdür. Zar, rulet, loto ve piyango gibi oyunlar bu kategoriye girmektedir.

Mimicry, oyunları kapalı, geleneksel ve imgesel bir evren sayar. Yalnızca eylemleri planlamayı değil, aynı zamanda kişinin hayali bir karakter olmasını ya da öyle davranmasını içermektedir. En yaygın ögesi, -mış gibi yapan, kimliğini gizleyen, kişiliğini değiştiren, kısacası diğerlerini, kendisinin başkası olduğuna inandıran öznesidir. Taklit, rol yapma, kılık değiştirme gibi oyunlar bu kategoride yer almaktadır.

İlinx, yükseklik peşinde olmaya, heyecana ve dayanıklılığa dayalı panik vermeyi içeren bir oyun türüdür. Paraşütçülük, Bunjee-jumping, dağcılık, sirk cambazlığı, yamaç paraşütçülüğü gibi oyunlar ise bu kategoride yer almaktadır (Caillois, 2001:12).

Huizinga oyunları genellikle agonal olarak değerlendirmektedir. Oyunların aganol unsurlar içerdiklerini savunmakta ve çarpışmayı bir oyun olarak adlandırmaktadır. Huizinga, *“Çarpışmayı bir oyun olarak adlandırmak, bizzat çarpışma ve oyunu ifade eden kelimeler kadar eski bir söyleyiş biçimidir. Oyun ve çarpışma kavramları, çoğu zaman fiilen iç içe girer. Kısıtlayıcı kurallara tabi olan her mücadele, bu sınırlandırmadan ötürü zaten bir oyunun biçimsel özelliklerini taşımaktadır; özellikle yoğun, enerjik ve aynı zamanda son derece aşikâr ve ilkel bir cins oyun söz konusudur. Ancak, oyunun izin verdiği sınırın, kan dökmeyi veya hatta ölümcül darbeyi dışta bırakması gerekli değildir. Ortaçağ turnuvaları, hiç tartışmasız bir çarpışma taklidiydi, yani bunlar bir oyundu; fakat en eski biçimi altında, tam ve mutlak bir şekilde ‘hissedilmiş’ ve tıpkı Abner ve Joab gibi genç savaşçıların ‘oyun’unda olduğu üzere, ölümle sonuçlanmaya kadar varmıştır. Kültürel işlev olarak çarpışma, her zaman sınırlandırıcı kuralları varsaymakta, oyunsal bir niteliğin kabulünü belli bir noktaya kadar talep etmektedir. Nispeten daha yakın dönemlerde bile, savaş bazen açıkça oyunsal bir biçime bürünmekteydi.”* (Huizinga, 2006:120-121) sözleriyle, ortaçağdaki arenalarda yapılan dövüş turnuvalarının, düelloların çarpışma taklidi ve eğlenmek adına bir oyun olduğunu kimi zamanda ölümle sonuçlanacak bir savaş olduğunu belirterek savaşı bir oyun olarak değerlendirmektedir. Bu durum oyunun ciddi bir etkinlik olduğunu kanıtlar niteliktedir.

Oyunun ciddi bir etkinlik olması, oyunun (özellikle dijital oyunun) insan yaşamındaki önemini arttırmaktadır. Özellikle son yıllarda dijital oyun türlerinin çoğalması neticesinde oyunların ideoloji, propaganda, eğitim ve bazı önemli bilgiler içermesi oyunlara farklı bir bakış açısı getirmiş, dijital oyun içerisindeki gerçekliği gün yüzüne çıkarmıştır. Bu sebep neticesinde oyun gibi dijital oyunlar da, psikoloji, sosyoloji, iletişim gibi birçok farklı disiplin tarafından incelenmeye başlanmıştır. Ludoloji ise, farklı disiplinler arası içinde çalışan, çoğunlukla dijital oyunları inceleyen bilim dalıdır. Kelime kökeni olarak ludoloji, Latince *‘Ludus’* (oyun) ve İngilizce’deki *-logy* son ekinin birleşmesinden meydana gelmiştir. Ludoloji kavramı, oyun araştırmacısı Gonzalo Frasca’nın 1999’da yayınladığı bir makaleyle yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır (Dönmez, 2012:47). Frasca’nın makalesinden sonra dijital oyun çalışmalarında ludoloji, önemli yaklaşımlardan biri olmuştur. Bu

zamandan sonra hala tartışılan konu, ‘oyunların incelenmesinde ludoloji mi yoksa narratoloji mi kullanılmalı?’ sorusu olmuştur.

Dijital oyun kültürü, narratolojistler (anlatı bilimci) tarafından edebiyat, roman, film gibi görülmüş ve anlatıbilim kapsamında incelenmeye alınmıştır (Akbulut, 2009:46). Ludolojistler ise, oyunların anlatılar olarak incelenemeyeceğini iddaa etmişlerdir. Ludolojistlere göre oyunlar anlatı veya dijital medyanın bir alt türü olarak değil, oyun olarak çalışılmalıdır (Karadeniz, 2017:62). Bir ludolojist olan Jesper Juul da bu kargaşaya son vermek adına oyunların anlatısal özellikleri olduğunu kabul etmiş ama anlatı olduklarına da karşı çıkmıştır. Juul (Juul, 2001) oyunların anlatı olup olmayacağına ilişkin olarak üç temel önerme sunmaktadır:

- “Her şey için anlatı kullanırız”,
- “Çoğu oyun anlatısal giriş ve arka plan öyküleri kullanır” ve
- “Oyunlar anlatılarla bazı özellikleri paylaşırlar.”

Juul oyunların anlatıdan farklı olduğunu diğer yazarlarında üç temel iddiası olduğunu belirtmiştir:

- Oyunlar, filmler, romanlar ve tiyatrolardan oluşan medya ekolojisine ait değildir.
- Oyunlardaki zamanla anlatılardaki zaman, birbirinden farklıdır.
- Okuyucu/izleyici ile öykü dünyası arasındaki ilişki, oyuncu ile oyun dünyası arasındaki ilişkiden farklı işler (Juul, 2001:1).

Dijital oyunların anlatı olup olmayacağını savunan kısmın ilk maddesinde, her şey için anlatı kullanıldığı belirtilmektedir. Yaşanılanları, bilgiyi paylaşmayı hatta oynanılan bir oyunu anlatmak için anlatı kullanılmaktadır. Gerek oyun gerek dijital oyunlar, anlatının dışında kalmaktadır. Çünkü, oyun sırasında olanlar oyun bitiminde anlatılmaktadır. İkinci maddede, oyunların anlatısal girişleri ve belirli öyküleri olduğu ifade edilmektedir. Bu her oyun için geçerli olmamaktadır. Online ve strateji oyunlarında sadece girişte bir öykü olmakta ve gerisinde sonu açık kalmaktadır. Açık kalan kısımları oyuncu kendi yaratmak zorundadır. Ama geçmiş ve gelecek hakkında gerçek olaylardan esinlenmiş oyunlar zaten bir öykü üzerine kurulmuştur. Kısacası, oyun daha oynanmadan oyunun hikayesi ve sonucu yaratıcı tarafından bilinmektedir. Sadece oyuncu tarafından bilinmemektedir. Tomb Raider, Call Of Duty, Assassin’s

Creed gibi oyunlar bir öyküye dayandırıldığından dolayı ve bazı amaçlar için anlatı bilimi kullanılarak incelenebilmektedir. Travian, Knight Online veya serverlar üzerinden oynanan Counter-Strike, Half Life gibi oyunlar, sadece girişlerinde bir öykü içerdiklerinden sonu açık olduğundan ludoloji tarafından incelenebilir. Çünkü, bu tür oyunlarda oyunu, oyuncu oynama biçimiyle öykülendirmekte ve sonlandırmaktadır. Ayrıca oyunların anlatılarla bazı özellikleri paylaştığında görülmektedir. Juul da bazı amaçlar için bazı oyunların anlatıları kullanılabileceğini belirtmiştir.

Oyun incelemelerinde ludoloji ve narratoloji birlikte kullanılabilir. Özellikle online olarak oynanan strateji, simülasyon, savaş türü oyunlar, oyuncular tarafından biçimlendirildiğinden ludoloji tarafından etkin bir şekilde incelenebilir. Bir öyküye bağlı, başlangıcı ve sonu olan ilerlemeli ve ya bölümlü oyunlar (Call Of Duty, Assassin's Creed, Uncharted gibi) içerdikleri bilgiler ve yansıttıkları neticesinde farklı alanlar tarafından ilgi odağı olmakta ve incelenmeye alınmaktadır. Bu oyunların incelenmesinde ludolojiden çok narratolojiye ihtiyaç duyulur olmaktadır. Çünkü, oyuncunun oyunu nasıl oynadığı değil, neler ortaya çıkardığı önemli olacaktır. Oyun zaten öykü dahilinde oynanmaktadır. Oyunların ludoloji mi narratoloji mi tarafından inceleneceği sorunsalının ortaya çıkması, oyunların günümüzden on on-beş yıl öncesindeki oyunlar baz alınarak incelenmesinde kaynaklı olabilir. Günümüzdeki dijital oyunların ideoloji içermesi, gelecek hakkında ve geçmiş hakkında bilgiler aktarması, salgın hastalıkları ve savaşları konu alması oyunlardaki ciddiyeti ortaya koymaktadır. Bu açıdan oyunların gözlemlenerek analiz edilmesi gerekli ve yapılan analizin bilime aktarılması içinde anlatıbilimine ihtiyaç duyulmaktadır.

2.3 Dijital Oyun Kavramı

Teknolojinin gelişmesinden önce oyun oynamanın ve çeşitli oyunların insanların hayatında ayrı bir yeri bulunmaktaydı. Eski zamanlarda insanlar günümüzde bile popülerliğini kaybetmemiş oyunlar oynayarak zaman geçirmekte ve eğlenmekteydi. Geçmişte topaç, seksek, birdirbir, saklambaç, körebe gibi oyunlar oynanırdı. Bu oyunlar x ve daha önceki kuşakların yoğun olarak oynadığı oyunlardır. Bu oyunları oynayan bireyler arasında aktif bir şekilde etkileşim bulunmaktadır. Teknolojinin

gelişmesi ile birlikte zamanla bu oyunlar yerlerini bilgisayar ve oyun makinelerinde oynanan dijital oyunlara bırakmıştır.

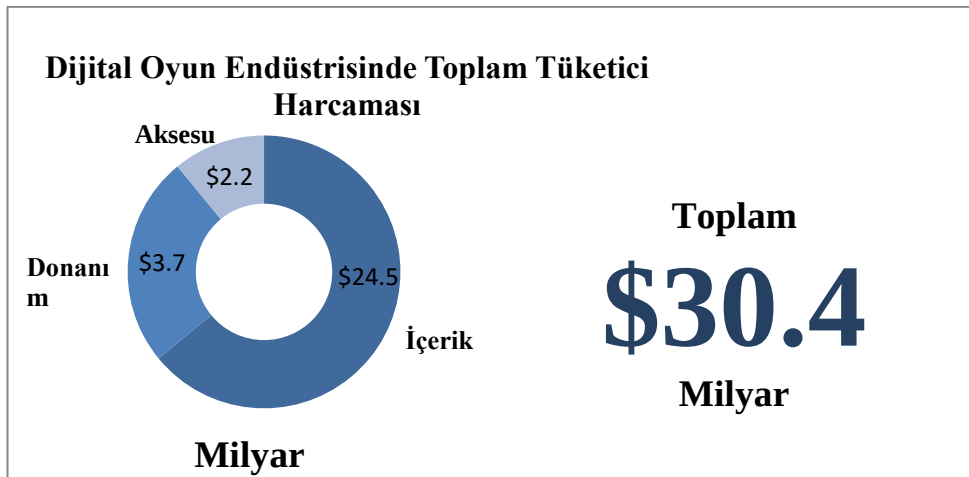
Darıcı, dijital oyunu: “Yeni medyanın dijitalliğini, etkileşimini, sanallığını, çeşitliliğini, modülerlik özelliklerini içeren ve bu özellikleri oyun oynama eylemine dâhil eden kişisel bir medyadır.” sözleriyle tanımlamaktadır (Darıcı, 2015:187). Yengin de dijital oyunu, yeni bir medya olarak, seslerle eklenmiş bir sistemin vasıtasıyla okuma sistemin kodlanması sonucu yaratılan gerçekliğin bir versiyonu olarak ifade etmektedir (Yengin, 2011:22). McKenzie de dijital oyunları birçok yönden sinemaya benzetmiştir. (Doğu, 2006:64). Aksiyon-macera türündeki dijital oyunlarda sinemada olan senaryo yapısı, müzik kullanımı ve anlatım dili, benzer biçimde bulunmaktadır. Sinemadaki izleyici, dijital oyunlardaki oyuncu da karakterle özdeşleşebilmektedir. Fakat sinemadaki izleyici pasif; dijital oyunlardaki oyuncu ise, etkindir. Çünkü oyuncu oyunu oynadığı süre boyunca oyuna bağlı, etkin ve dikkatli olarak bağlı kalmaktadır.

Basitleştirilmiş bir şekilde dijital oyunlar, oyuncusu ya da oyuncularıyla etkileşime giren yazılımlar olarak tanımlanabilir (Sayın, 2016:67). Dijital oyun, playstation, X-Box gibi oyun konsollarında, bilgisayarda, internet oyun ağlarında sanal olarak oynanan fiziksel olarak oynanamayan televizyon veya monitör aracılığıyla oynanan bir oyundur. Dijital oyunlara, video, bilgisayar, konsol, elektronik oyunda denmektedir. Dijital oyunlar, konsolların (playstation, X-box gibi) gelişmesine ve konsolların bir ağa sahip olmasına kadar ki süreçte bilgisayar oyunları olarak ifade edilmektedir. 2000’li yılların ilk anlarında konsolların ve oyun grafiklerinin değişmesi; konsolların, bilgisayardaki gibi her oyun için farklı araç gereksinimine ihtiyaç duymaması oyun konsollarını daha popüler hale getirmiştir. Böylece bilgisayar da oyun oynama gereksinimi azalmaya başlamış ve bilgisayar oyunları kavramının yerini konsol oyunu veya dijital oyun kavramı almıştır. Dijital oyun kavramı, bilgisayar, konsol, site üzerinden online oyunlar kavramlarının hepsini içeren bir hal almıştır.

Kerr de farklı tanımların sorun yaratacağını ve dijital oyun kavramının kullanılmasının uygun olacağını belirtmiştir (Kerr, 2006:3). Ayrıca dijital oyunlara, video, bilgisayar, konsol, elektronik oyun olarak isimlendirilmesi dijital oyunların farklı platformlarda olmasından ve bölgelere göre çeşitlenerek adlandırılmasından

kaynaklı olabilmektedir. Bölgelere göre bakıldığında ise, Avrupa ve Asya’da “bilgisayar oyunları” adı kullanılırken, ABD ve Japonya’da “video oyunları” tabiri kullanılmaktadır (Dönmez, 2012:48). Oyun oynama araçlarının gelişen teknoloji ile birlikte çoğalmasından dolayı dijital oyun kavramını kullanmak yerinde olacaktır.

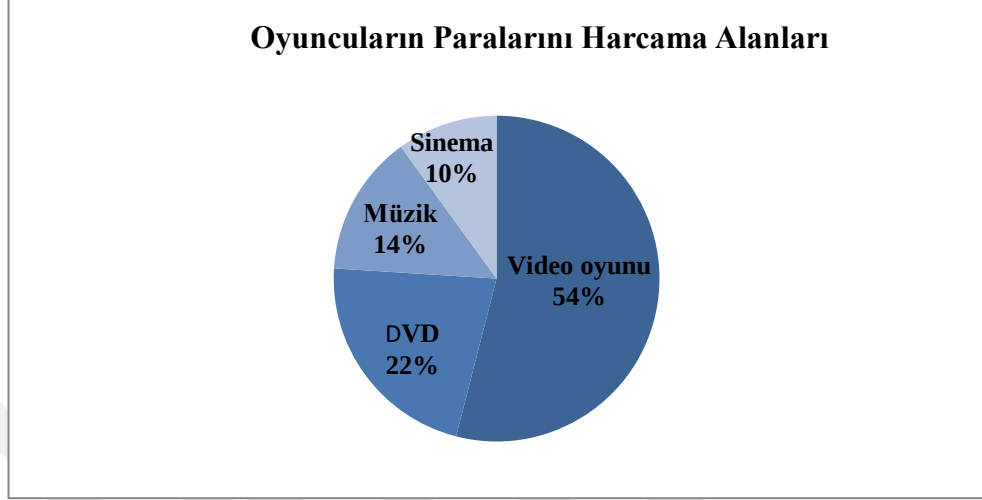
Dijital oyun, günümüzdeki popülerliği nedeniyle bir kültür haline gelmiştir. Gencinden yaşlısına kadar her kesim dijital oyun oynamaktadır. Dijital oyunların, yaş, cinsiyet ayrımı olmadan hemen hemen her yerde farklı araç-gereçlerle oynanması önemli bir kültür endüstrisi olmasını sağlamıştır. Binark ve Sütçü yazmış oldukları *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun* adlı kitapta dijital oyunların, oyuncuların haz alması dışında asıl olarak satış için üretildiğini belirtmişlerdir (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008:41). Ayrıca dijital oyunlar, film endüstrisinin önüne geçen yatırımların yapıldığı ve önemli gelirlerin elde edildiği bir alan olmuştur. 2017 yılındaki Entertainment Software Association/Eğlence Yazılımları Kurumu’nun (ESA) sunmuş olduğu rapor ABD’de dijital oyun endüstrisinde toplam tüketici harcamasının 30,4 milyar dolarlık bir hacmi olduğunu göstermektedir (Bknz. Şekil 2.1). Tüm 50 eyalette 2,322 video oyun geliştiricisi bulunmakta ve 44 eyalette ise, 526 yayıncı vardır. Toplamda ise, ABD’de 2,858 video oyun şirketi bulunmaktadır. Yine tüm bu şirketlerin 2016 yılında ABD’nin Gayri Safi Yurtiçi Hasıla’na (GSYİH) katkısı 11,7 milyar dolar olmuştur (ESA, 2017:16).



Şekil 2.1 : ABD’de Dijital Oyun Endüstrisinde Toplam Tüketici Harcaması

Kaynak: ESA 2017 Rapor, http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf

Yine ABD’de en sık oyun müşterilerinin yaş ortalaması 36’dır. Bunların %63’ünü erkek, %37’si ise, kadın oyuncular oluşturmaktadır. Bu oyuncular, bilgisayar ve video oyunlarının paralarına daha fazla değer kattıklarını hissetmektedir (ESA, 2017:13) (Bknz. Şekil 2.2).



Şekil 2.2 : ABD'de Oyuncuların Paralarını Harcama Alanları

Kaynak : ESA 2017 Rapor, http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf

ABD’deki bu oyuncuların %42’si oyunları denemeden; %32’si bir demo oynadıktan sonra; %26’sı online video oyun mağazalarından indirerek satın almaktadır (ESA, 2017:13). En çok satın alınan ve indirilen oyun türlerinin oranları ise, %27,5 silahlı (savaş); %22,5 aksiyon; %12,9 rol yapma; %11,7 spor; %7,8 macera; %5,8 dövüş; %4,3 strateji; %4,1 diğerleri ve %3,3 yarış olarak belirlenmiştir (ESA, 2017:12).

2.4 Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi

Oyun, farklı şekillerde ve farklı amaçlarda güzel vakit geçirmek adına gencinden yaşlısına insanlığın vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Oyun gerek çocukların gerekse büyüklerin eğlenmek için başvurdukları kaliteli zaman geçirme araçlarıdır. Yaklaşık yüz yıl öncesine kadar insanların yaptıkları araç-gereç veya tasarladıklarıyla oynanan oyun ve oyunlar, Soğuk Savaş ile beraber farklı bir evreye girmiş ve yavaş yavaş dijitalleşmiştir.

Tarihte bilinen en eski oyun aracı 1922 yılında yapılan bir kazı çalışması sırasında keşfedilen Tutankamon’un mezarında, dirildiğinde canı sıkılmasın diye mezarına

bırakılmış olan oyun tablasıdır (Chip Online, 2008). Bu bulgu bize oyun tarihinin insanlık tarihi kadar eski olduğunu da kanıtlar niteliktedir.

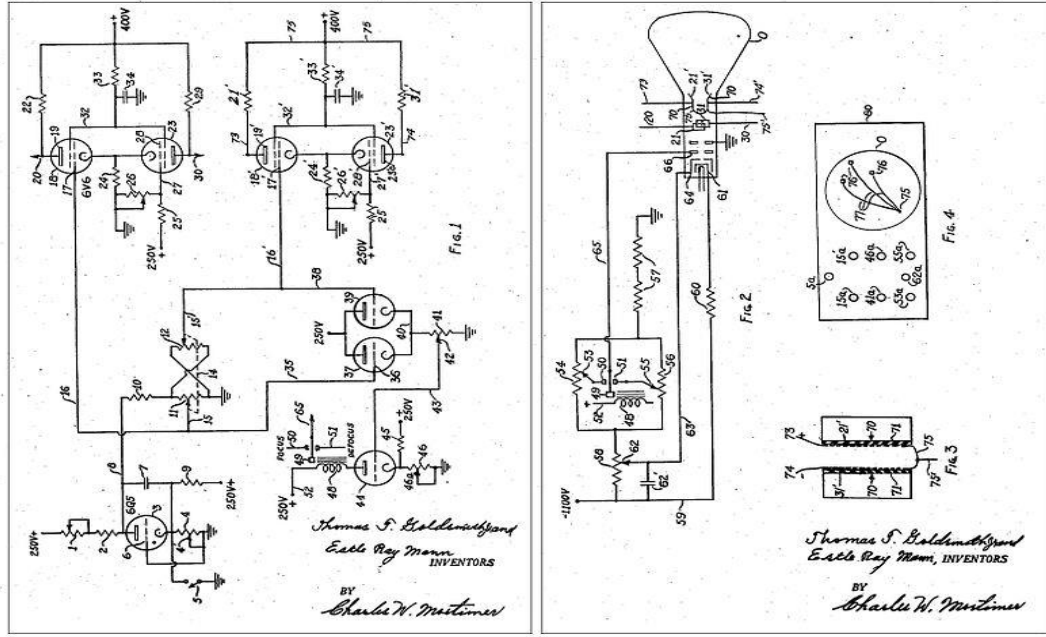
Oyunların dijitalleşmesi soğuk savaş ile birlikte bilgisayarların ortaya çıkmasıyla gerçekleşmiştir. Modern bilgisayarın temel ilkeleri, Charles Babbage³ tarafından 1822 yılında Royal Astronomical Society⁴ adlı dergide yayınladığı “Farklılıklar Makinesi” adlı makalede fikrini ortaya koymasıyla atılmıştır. 1843 yılında ise, Kontes Ada Lovelace⁵, Babbage’in çalışmalarından yola çıkarak Dünya’nın ilk bilimsel metinlerinden biri kabul edilecek çalışmasını tamamlamıştır. Yüz yıl sonra 1943 yılına gelindiğinde Amerikan Ordusu elektrikle çalışan ve elektronik veri işleme kapasitesine sahip olan ilk genel amaçlı bilgisayar olan Electronic Numerical Integrator and Computer (ENIAC) geliştirilmesine onay vermiş ve 167 metrekaarelik bir alanı kaplayan 30 tondan fazla ağırlıktaki ENIAC, 1947 yılında tam kapasite ile çalışmaya başlamıştır (Sezen & Sezen, 2011:255). Uzun süre yapılan bu çalışmalar çeşitli ihtiyaçların karşılanması için olsa da dijital oyunların doğuşunu başlatmıştır.

Elektronik oyunların bilinen ilk örneği 1947 yılında Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından “Cathode-ray tube amusement device - Katot Işın Tüpü Eğlence Cihazı” adıyla üretilen cihaz olmaktadır (Krauss, 2009:76) (Bknz. Şekil 2.3). Bu cihaz İkinci Dünya Savaşında kullanılan radar sistemlerinden esinlenerek hazırlanmış bir füze simülatörüdür. Bu simülatördeki amaç, ekrandaki hedefleri ışık huzmeleriyle vurmaya çalışmaktır. Oyun tamamıyla analog devrelerden oluşmaktadır.

³ **Charles Babbage** , (Doğum: 26 Aralık 1791, Londra, İngiltere – Ölüm: 18 Ekim 1871, Londra) İngiliz mucit ve matematikçi. Ayrıca ilk otomatik olarak tasarlanan dijital bilgisayarın mucidi. Detaylı bilgi için: <https://www.britannica.com/biography/Charles-Babbage>

⁴ **Kraliyet Astronomi Derneği (RAS)**, 1820 yılında Londra Astronomik Derneği adıyla, astronomik araştırmaları teşvik etmek için kurulmuştur. Kurucu üyeleri Charles Babbage ve John Herschel gibi ünlü matematikçiler ve gökbilimcilerden oluşmaktadır. Detaylı bilgi için: <https://www.ras.org.uk/about-the-ras/a-brief-history>

⁵ **Ada Lovelace**, (Doğum: 10 Aralık 1815 Piccadilly Terrace, şimdi Londra'da Middlesex, Ölüm: 27 Kasım 1852, Marylebone, Londra) İngiliz matematikçi ve yazar. Asıl adı Augusta Ada Byron. Bilgisayarın anası ve ilk bilgisayar programcısı olarak kabul edilir. Detaylı bilgi için: <https://www.britannica.com/biography/Ada-Lovelace>



Şekil 2.3 : Katot Işın Tüpü Eğlence Cihazı

Kaynak: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cathode_ray_tube_amusement_device_-_schematic.jpg

Türkiye’de SOS olarak bilinen kâğıt üzerinden oynanan oyun 1952 yılında, Cambridge Üniversitesi doktora öğrencisi Douglas Alexander, tarafından TicTac-Toe olarak üretilmiştir (www.pong-story.com). Oyun, yapay zekâya karşı oynanmaktadır. Ulusal Brookhaven Laboratuvarı’nda görevli ve ilk nükleer bomba üzerine çalışan nükleer fizikçi William Higginbotham, bir osiloskopu (osiloskop: genellikle iki boyutlu bir grafik olarak sinyal voltajlarının izlenmesine olanak veren bir elektronik test ekipmanı) ekran olarak kullanan, oyuncuların bir topa vurmak ve topu vuruş açısını belirlemek için birer düğme kullanacağı tenis uyarlaması “Tennis for Two” adlı elektronik oyunu 1958 yılında geliştirmiştir (Krauss, 2009:77). Oyunun amacı, topu rakibin karşılamayacağı bir biçimde karşıya geçirmektir.

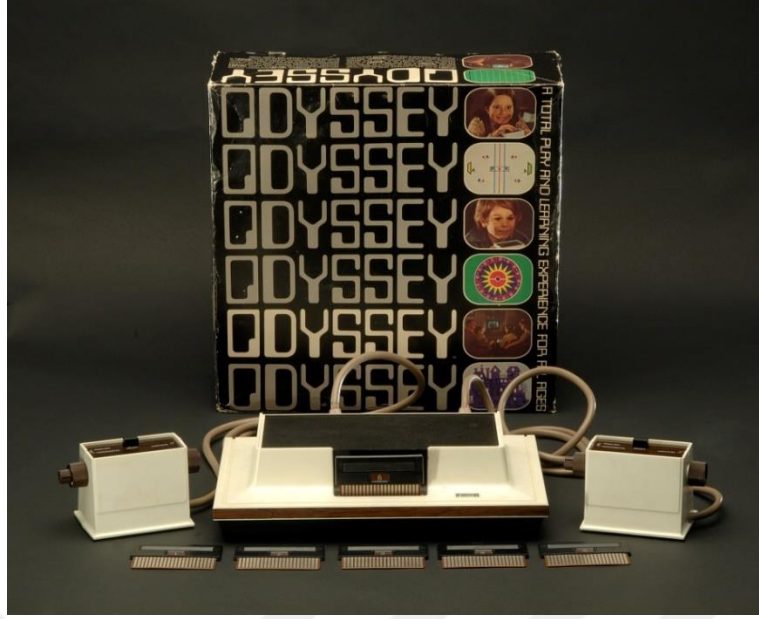
İlk etkileşimli dijital oyun Digital Equipment Corporation-Dijital Ekipman Şirketi (DEC) tarafından uzay araştırmalarında kullanılması için Massachussets Teknoloji Enstitüsü’ne (MIT) bağışlanan *Digital PDP-1* (o zamanlar milyon dolarlık bir bilgisayar) adlı ana bilgisayarda, 1962 yılında Steve Russell ve arkadaşlarının yapmış olduğu Spacewar (uzay savaşı) adlı çalışma olmaktadır. Bu oyunda iki uzay gemisi mevcut olmakta ve iki kişi tarafından kontrol edilmektedir. Her iki taraf birbirlerine ateş ederek rakip gemiyi imha etmeye çalışmaktadır. Bu oyun kısa sürede benzer tüm

bilgisayarlarda yerini almıştır (Yılmaz & Çağıltay, 2004:2). Space War'ın konusu Edward Elmer Smith'in *Lensman* adlı bilim-kurgu romanı dizisinden esinlenmiştir (Kraus, 2009: 77). Böylece ilk defa bir edebiyat eseri dijital oyuna uyarlanmıştır. Ayrıca *Spacewar* ve *Tennis for Two* adlı oyunların geliştirilmesinde, askeri teknolojilerin geliştirilme amacı yatmaktadır.

Nolan Bushnell⁶ ve Ted Dabney tarafından kurulan *Atari* şirketinin ilk oyun tasarımcısı Allan Alcorn, Computer Space için kullanılan oyun makinelerinde oynanmak üzere bir tenis uyarlaması olan *Pong*'u tasarlamıştır (Sezen & Sezen, 2011:261). İlk etkileşimli oyunun geliştirilmesinden 10 yıl sonra elektronik/dijital oyun çığırnlığı yaygınlaşmaya başlamıştır. 1972 yılında televizyonlara bağlanabilen ilk oyun Pong satışa sunulmuştur (<http://www.ponggame.org/>). Ayrıca Pong, ticari olarak dijital oyun sektörünün gelişiminde büyük bir öneme sahip olmuştur. *Space War* adlı oyununda Arcade denilen makinelere aktarılması oyunlardaki çeşitliliği arttırmış ve oyunlar ticari olarak büyük değer kazanmaya başlamıştır. Böylece *Arcade* makineleri ve oyunları, başta Amerika Birleşik Devletleri olmak üzere tüm dünyaya hızla yayılmaya başlamıştır. Bu dönemde ayrıca benzer ev tipi konsollar ve jeton ile çalışan makineler yavaş yavaş yaygınlık kazanmıştır. Atari firmasının geliştirdiği, *Atari oyun konsolları* çok büyük bir ilgi görmüş ve bu ilgi neticesinde *Atari Oyun Salonları* açılmıştır.

Arcade makineleri, bilgisayar dünyasındaki hızlı gelişmeler neticesinde hâkimiyetini, televizyonlara bağlanarak evlerde oyun oynanabilmeyi mümkün kılan konsollara bırakmıştır. 1972 yılında Ralph H. Baer tarafından geliştirilen ve aynı yıl içerisinde 100.000 adedin üzerinde satış gerçekleştiren, The Magnavox Odyssey adlı cihaz, ilk oyun konsolu olmaktadır (Kirriemuir, 2006:23) (Bknz. Şekil 2.4). İlk ev oyun konsolu olan *Odyssey* de oyuncular, hokey, tennis ve labirent oyunları oynayabilmişlerdir (Sezen & Sezen, 2011:261). *Magnavox Odyssey* gibi ilk nesil oyun konsolları genellikle tek oyunlu, siyah – beyaz ekranlı, işitsel bileşeni olmayan ve çok basit grafiklere sahip cihazlardır.

⁶ **Nolan Bushnell**, Atari firmasının kurucusu, video oyun ve oyun konsolu kavramının temelini atan kişi. California'da bir yazılım şirketi olan Vision Tree tarafından başlatılan kampanya ile adına 'Bushnell Coin' olarak kripto para bastırılmaktadır. Detaylı bilgi için: <http://www.merlininkazani.com/efsanevi-oyun-gelistiricisi-adina-kripto-para-uretilecek-haber-100218>



Şekil 2.4 : Magnavox Odyssey

Kaynak : http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1302004

1976 yılında Exidy şirketi Death Race (ölüm yarışı) adlı oyunu piyasaya sürmüştür. Oyundaki amaç, yol üzerinde bulunan küçük şeytanları ezerek öldürmektir. Şeytanların acı çekerek ve bağırarak ölmeleri ve yerlerine mezar taşlarının çıkması toplum tarafından büyük tepki çekmiştir. Sonuç olarak oyun, firma tarafından kısa süre içerisinde geri toplatılmıştır (Chip Online, 2008; Sezen & Sezen, 2011:262). Elektronik oyunlar asıl ivmeyi Atari ve rakiplerinin daha etkileyici konsollar ve inanılmaz bir etki bırakan efsanevi oyunları yayınlaması ile kazanmıştır. 1976 yılında programlanabilir sistemlerin ortaya çıkmasıyla birlikte oyun konsollarının ikinci nesli başlamıştır. Atari Firması, ikinci nesil oyun konsolu olan, *Video Computer System* (VCS) veya daha bilinen adıyla Atari 2600'ü piyasa sürmüştür. 1978 yılında Atari tarafından yayınlanan Space Invaders tam bir başarı olmuştur. Atari firması birçok ilke daha imza atmaya devam etmiş ve art arda ses getiren pek çok oyunu piyasaya sürmüştür. Atari 2600 gibi ikinci nesil olabilecek konsollar, mikroişlemci tabanlı, 4-bit renkli grafikli, işitsel bileşenli yapıya sahiptir. Ayrıca bilgisayara karşı oynayabilme özelliğine sahip olmalarıyla birinci nesil konsollardan ayrılmaktadır.

1978-1980 yılları oyun geliştiriciliğinin ve eğlence tarihinin altın çağı olmuştur. Bu dönem boyunca, dijital oyun tarihinin en başarılı oyunları arasında gösterilen, Space Invaders (Taito Corporation, 1978), Zork (Infocom, 1980), Pac-Man (Namco, 1980), Asteroids (Atari, 1979), gibi oyunlar geliştirilmiş ve piyasaya sürülmüştür

(Kirriemuir, 2006: 24). Bu oyunların başarısı ile birlikte, tüm dünyada dijital oyunlar yaygınlaşmaya ve büyük bir endüstri olmaya başlamıştır.

Atari için çalışan Ed Rottenberg, 1980 yılında amacı, sanal bir savaş alanında tank ile ilerleyerek düşmanları yok etmek olan, Battlezone adlı üç boyutlu bir oyun geliştirmiştir. ABD hükümetinin oyunu askerlerin eğitiminde kullanmak üzere tavsiye etmesiyle, ABD’de oyunlara ciddi olarak önem verilmeye başlanmıştır.

1981 yılında Namco firması Pac-Man oyununu, Nintendo ise DonkeyKong oyununu piyasaya sürmüşlerdir (Yılmaz & Çağıltay, 2004:2). Donkey Kong aynı zamanda, video oyunu dünyasının ünlü kahramanı Mario’nun ilk sahneye çıkışıdır. Optik CD’ler de dijital verileri saklamak üzere bu dönemde ortaya çıkmıştır (Sezen & Sezen, 2011:264). Ayrıca Pac-man’a kadar video oyunları kahramanlardan yoksun kalmış, ama Mario, oyuncuların kontrol edebileceği ilk insan benzeri kahraman olmuştur (Krauss, 2009:78). 1982 yılında ise, 600 \$ fiyat ile satışa sunulan Commodore 64 bilgisayarı inanılmaz satış rakamlarına ulaşmış; ayrıca bu bilgisayar elektronik oyun tarihi içinde çok önemli bir yere sahip olmuştur. Japon oyun endüstrisinin Commodore 64 bilgisayarının fiyatının düşük olduğunu söylemesi, oyun pazarının düşük kaliteli oyunlar ile dolması, tüketici güven endeksinin düşmesine sebep olmuştur. Bu sebepler, ABD oyun pazarına büyük darbe vurmuş ve hâkimiyetin Japonya’ya geçmesini sağlamıştır (Krauss, 2009:74).

Oyun pazarı hâkimiyetinin ABD’den Japonya’ya geçmesiyle 1985 yılında Nintendo firması, NES olarak adlandırılan *Nintendo Entertainment System* (Nintendo Eğlence Sistemi) Amerika’da piyasaya sürmüştür. NES üçüncü nesil oyun konsolları olarak bilinmektedir. Bu nesilde oyun kumandaları ve 8-bit işlemciler kullanılmış, kontrol panelleri değişmiş, ekran çözünürlükleri yükselmiştir (Sayın, 2016:79). Üçüncü nesil oyun konsollarının ilk olarak SEGA’nın ilk oyun konsolu SG-1000 olarak bilinmektedir. Bu cihaz çıktığı tarihten 1985 yılına kadar her sene temmuz ayında yenilenerek Sega Mark 3 adını almıştır (ShiftDelete.Net, 2014).

Bir Japon şirketi olan SEGA, oyun konsolu pazarında bir miktar ilerleme kaydetmiş ve 1985’te SEGA Master Sistemini yayınlamıştır. Bunu 1989’da Genesis izlemiş (Kirriemuir, 2006:27) ve aynı sene içinde Nintendo GameBoy’u piyasaya sürmüştür. Game Boy, Nintendo tarafından geliştirilen ve üretilen 8 bitlik bir video oyun konsoludur. Japonya’da 21 Nisan 1989’da, Kuzey Amerika’da Ağustos 1989’da ve

1990'da Avrupa'da piyasaya sürülmüştür. Güney Asya'da "Tata Game Boy" olarak bilinmektedir. Game Boy hattındaki ilk el konsoludur (Centre For Computing History, t.y.). SEGA ayrıca, Nintendo GameBoy'a (1989) karşı SEGA Game Gear'ı (1990) yaratarak, yükselen el konsolu pazarında Nintendo'yu da ele geçirmiştir. Nintendo gibi, SEGA da en iyi bilinen örnek olan Sonic the Hedgehog olan oyunları güçlü karakter markalaşmasını başlatmıştır. 1991'de, Nintendo, Famicom'un geliştirilmiş bir versiyonu olan Süper NES (SNES) ile SEGA'nın rekabetine cevap vermiştir.

Oyun konsollarının üçüncü nesli 8-bit işlemci, değişik kontrol panelleri, yüksek ekran çözünürlükleri, büyüyen oyun piyasası gibi özelliklere sahip olmuştur. 1985'de piyasaya çıkan NES'in üretiminin durdurulmasıyla oyun konsollarında üçüncü nesil sona ermiştir.

1989 yılında SimCity satışa sunulmuştur. Aynı yıl yaşanan iki gelişmede, Street Fighter II kitleleri etkisi altına almaya başlamış ve Nintendo, Tetris oyununu taşınabilir oyun cihazı olan GameBoy ile birlikte satmaya başlamıştır. Aynı yıl içerisinde Activision⁷ tarafından İlk CD-ROM oyunu The Manhole piyasaya sürülmüştür (Güneş, 2012:35). Amerika'da John Romero ve John Carmack tarafından 1992 yılında, dünyanın ilk FPS oyunu Wolfenstein 3D piyasaya sürülmüştür. Bu oyun, oyuncunun oyunu karakterin gözlerinden gördüğü birinci şahıs perspektifi ile oynanan aksiyon oyunlarının popülerleşmesinde büyük rol oynamıştır. 1993 yılında ise, internet üzerinden de oynanabilen FPS olan Doom sahne almıştır. Doom ve Wolfenstein 3D'nin yapımcı firması ID Software⁸ olmuştur (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008:64). 1990'ların ilk yarısında IBM⁹ uyumlu kişisel bilgisayarlar gelişmesi elektronik oyunların yaygınlaşmasında önemli rol oynamaya başlamıştır. 1993 yılında ID Software elektronik oyun dünyasını önemli ölçüde günümüze kadar şekillendiren FPS oyun türünü geliştirmiştir.

⁷ **Activision**, 1979 yılında ABD'nin California eyaletinde kurulan, ilk bağımsız oyun geliştiricisi ve oyun dağıtıcısı şirkettir. Şirketin en bilinen oyunu Call Of Duty adlı savaş oyunudur. Ayrıca Blizzard Entertainment, Treyarch, Sledgehammer Games gibi yan kuruluşları bulunmaktadır. Detaylı bilgi için: <https://en.wikipedia.org/wiki/Activision>

⁸ **Id Software**, Ağustos 1991 senesinde John Carmack, John Romero, Tom Hall ve Adrian Carmack tarafından kurulan, oyun geliştiricisi bir şirkettir. İlk FPS oyun geliştiricisidir. Detaylı bilgi için: https://en.wikipedia.org/wiki/Id_Software

⁹ **IBM**, International Business Machines Corporation olarak bilinmektedir. Bilgisayar donanımı, çeşitli yazılım üreticisi; düşünce kuruluşu ve araştırma şirkettir. Detaylı bilgi için: <https://en.wikipedia.org/wiki/IBM>

1985 yılındaki NES'in üretimini durdurulmasıyla üçüncü nesil konsol devri sona ermiş; 1988 yılında günümüz oyuncularının ilk konsollarına ev sahipliği yapacak dördüncü nesil oyun konsolları SEGA'nın MegaDrive oyun konsolu ile başlamış ve 1993 yılına kadar sürmüştür. Nintendo'nun 1990 yılında geliştirdiği Super Nintendo Entertainment System (SNES) dördüncü nesil oyun konsollarının galibi olmuştur (ShiftDelete.Net, 2014). Bu dönemde üretilen konsollar 16 bit işlemciye sahip olmuş ve işitsel bileşenler kullanılmıştır. Ayrıca konsolların kontrol panelleri geliştirilmiş, 8 düğmeli paneller kullanılmaya başlanmıştır.

1993 yılında, Atari ilk 64 bitlik konsolu olan Jaguar'ı piyasaya sürmüştür. Birçok oyuncu için çok pahalı olduğunu kanıtlayan konsol, mevcut konsollar ile karşılaştırıldığında sınırlı yazılım yelpazesi, satışlarının hayal kırıklığı yaratması sebebiyle oyun endüstrisinin donanım imalatından geri çekilmiştir. 1994 yılında Sony'nin Nintendo ile anlaşması bozulunca Sony sektöre girmek için 3 Aralık 1994 tarihinde tanıttığı ve piyasaya 9 Eylül 1995 tarihinde Kuzey Amerika'da sunduğu *Playstation* (PS) adlı oyun konsolunu piyasaya sürmüştür. Sony çıkardığı bu oyun konsolu ile konsol savaşlarına adeta son vermiş konsol pazarını tekeline almıştır. Sahip olduğu CD sürücüsü ile oyunlar için devasa bir yer oluşturmuş ve bu sayede grafikleri çok daha iyi oyunlar üretilebilmiştir. Sony 2000 yılında ise, çıkardığı oyun konsolunu küçülterek PSOne adıyla piyasaya sürmüştür. Daha sonrasında çıkardığı serilerin ilk önce büyük kasasını sonrasında küçük kasasını çıkararak bunu bir gelenek haline getirerek günümüze kadar sürdürmektedir. Playstation One 2006 yılına kadar satışı devam etmiştir.

Atari'nin ilk 64 bitlik konsolu olan Jaguar'ı piyasaya sürmesiyle başlayan beşinci nesil oyun konsolları devri 1995 Apple Pippin, 1996 Sega Saturn ve Nintendo 64 ile devam etmiştir. Fakat beşinci nesil oyun konsolunun lideri Playstation ile Sony firması olmuştur. Beşinci nesil oyun konsolları, 64 bitlik işlemciye, 2 megabyte belleğe ve maksimum 480p video kalitesine sahip olmuşlardır. Ayrıca oyun konsolundaki kontrol panelleri, oyun konsollarından ayrılmıştır. Özellikle PS gelişmiş üç boyutlu çokgen grafiklere ve oyunları kaydetmek için 128k hafıza kartına sahip olmuştur.

1960'lı yıllarda bir uzay çalışması olarak başlanan araştırmayla elektronik, dijital, video oyunları icat edilmiş ve bu süreç *Pong* adlı oyun ve Atari Arcade makinalarıyla

devam etmiştir. İlerleyen zamanlarda joystick ve klavyeli, sonrasında kasetli oyun konsolları çıkmış ve teknolojinin gelişmeye devam etmesiyle oyun dünyası da gelişme göstermiştir. Oyunların CD'lere işlenmesi ve Playstation'ın icat edilmesi sonucunda, Pong, Tetris gibi tek boyut ve iki boyutlu oyunlar yerlerini üç boyutlu oyunlara bırakmaya başlamıştır. Üç boyutlu grafiklere geçiş yapılmaya başlanması, oyun kalitesini arttıran en önemli etkenlerden biri olmuştur. Bunun yanı sıra bilgisayarlara CD-Rom eklenmiş ve Playstation için hafıza kartları piyasaya çıkmaya başlamıştır.

Nokia'nın 1997 yılında Nokia 6110 modeli ilk defa mobil telefonlara dâhil olabilen bir oyunu hayatımıza sokmuştur: "Yılan"! Nokia'nın bu hareketi mobil oyunların popülerleşmesinin yolunu açan ilk gelişme ve ilk oyun olarak kabul edilir (Slideshare, 2012). Yılan birçok kişi tarafından ilk mobil oyun olarak bilinse de, mobil cihazlarda ilk dijital oyun 1994'te piyasaya çıkan *Hagenuk MT-2000* isimli telefonda sunulan tetrise benzeyen *Scramble* isimli oyun olmuştur (Hürriyet Teknoloji, 2016).

Oyun konsollarının altıncı nesli ise, 1998 yılında Sega'nın "Dreamcast" isimli konsolu piyasaya sürmesiyle başlamıştır. 2000 yılında Sony Playstation 2'yi çıkartarak, oyun konsollarının standartlarını büyük oranda değiştirmiştir. Playstation 2, arttırılmış işlemci ve grafik kapasitesi açısından oyun oynama standartlarını, internete Ethernet kablosu ile bağlanma ve DVD oynatabilme özelliğiyle oyun konsolu algısını değiştirmiştir. Playstation 2'nin bu başarısı 2013 yılına kadar sürmüş ve 2011 itibarıyla 150 milyon adet satışına ulaşmıştır. Rockstar North şirketi tarafından geliştirilen *Grand Theft Auto: San Andreas* en çok satan PS2 oyunu olmuştur. Microsoft firması da "Xbox" konsoluyla 2001 tarihinde oyun pazarına girmiştir. Nintendo firması da Nintendo GameCube adında bir konsol çıkarsa da Sony karşısında etkinlik gösterememiş ve ilk yenilgisini almıştır. Altıncı nesil oyun konsollarının da galibi PS2 ile Sony firması olmuştur.

Oyun konsollarının yedinci nesli 2005 yılında Microsoft'un Xbox 360'ı piyasaya sürmesiyle başlamıştır. Bu konsolu takiben 2006 yılında Sony Playstation 3'ü, Nintendo Wii'yi piyasaya sürmüştür. Microsoft'un X-box 360'ına daha sonra eklenen *Kinect* isimli hareket algılama cihazı ile devrim yaratmış, oyuncuların herhangi bir oyun koluna ihtiyaç duymadan vücut hareketlerini kullanarak oyun

deneyimi yaşamasını sağlamıştır. Ayrıca Microsoft Xbox Live servisi ile oyunculara online oyun platformu oluşturarak film, müzik ve oyun indirilmesini sağlamıştır. Sony ise, PS3'e eklediği Blue-Ray disk desteği ile oyunların boyut sınırlarını azaltmış, sahip olduğu 500 gb'lık dahili hafıza ve kablosuz uzaktan oynanma desteğiyle yine rakiplerini geçmeyi başarmıştır.

Playstation'nın, Playstation Network (PSN) ağını 2008 yılında geliştirmesiyle oyun oynama biçimi farklı bir evreye girmiştir. PSN, Sony Computer Entertainment tarafından oluşturulan çevrimiçi çok oyunculu oyun ve dijital medya ulaştırma servisidir. Geliştirilen bu ağ ile farklı ülkelerde yaşayan insanlar, internet üzerinden aynı oyunları eş zamanlı olarak oynayabilir hale gelmişlerdir. Savaş, aksiyon, macera, futbol gibi oyunlar, PSN aracılığıyla oynanır olduğu gibi bu oyunları oynayanlar birbirleriyle yazılı, sesli ve görüntülü iletişim kurar hale de gelmiştir. Ayrıca oyuncular, PSN aracılığıyla oyunlar içinde gruplar kurarak belirli serverlarda uluslararası alanda oyun oynayabilmektedirler. Yine PSN ve PSN' nin telefon uygulaması aracılığıyla oyunlar, oyun konsolunun olmadığı bir ortamda internet üzerinden evdeki oyun konsoluna yani 'Playstation'a bağlanılarak oynanabilir duruma gelmiştir.

Oyun konsollarının günümüzdeki son nesli olan sekizinci nesil ise, Nintendo firmasının 2012 yılında televizyonun başkasının kontrolünde olmasına rağmen oyunların oynanabilmesine izin veren oyun kolu şeklinde bir ekrana sahip olan Nintendo Wii U'yu piyasaya sürmesiyle başlamıştır. Sony şirketi Aralık 2013 yılında ise, PS4'ü kullanıcıların hizmetine sunmuştur. Bu ürünle birlikte, oyunlardaki grafik aşırı derecede gelişmiş gerçeğe yakınlaşmıştır. 2017 yılında da PS4 Pro adındaki cihaza 4K çözünürlük eklenmiştir. Ayrıca Sony Playstation, ilk çıktığı günden günümüze kadar her kasanın küçük bir boyutunu çıkarmaya devam etmiş PS4 Slim'i de geliştirmiştir.

2000'li yıllar oyunların yüksek çözünürlüklü grafiklere geçişine, daha sürükleyici ve etkileşimli ortamlar yaratılmasına, gerçekçi fizik motorlarının kullanımına ve oyunlarda yapay zekânın gelişimine sahne olmuştur. Oyun konsolları, Wi-fi ye, Bluetooth a, dâhili hafızaya ve birçok özelliğe sahip olmuştur. Oyun dünyasındaki bir diğer önemli adım ise, internetin gelişmesidir. İnternet aracılığıyla oyun oynamak ise, internet kafelerin açılması ile mümkün olmuş; açılan kafelerde serverlar

üzerinden *Counter-Strike* gibi oyunlar oynanmaya başlanmıştır. Daha sonrasında bu tür oyunlar uluslararası olarak oynanmaya başlamış ve çeşitli turnuvalar düzenlenmiştir. Ayrıca internet kafeler gibi Playstation salonları açılmıştır. Böylece ev konsolları oyun salonlarına taşınmış; bu gelişim oyun endüstrisinin ticari boyutu olmuştur.

2.5 Dijital Oyun Türleri

Dijital oyunlar ilk olarak çıktığında tek tip tarzda tenis gibi denilebilecek topun diğer tarafa geçmesini engellemek adına askeri amaçlı geliştirilmiştir. Zamanla dijital oyunların toplum tarafından aşırı derecede benimsenmesi ve oyunları üretenlerin bunu ticari olarak kullanmaya başlaması oyunların ve oyun oynama platformlarının çeşitlenmesini ve gelişmesini sağlamıştır. Bu sebeple, teknolojik ilerleme ile birlikte dijital oyunlarda çeşitlenmeler başlamış ve spor, savaş, macera gibi türler oluşmuştur. Böylece oyun sektörünün gelişmesiyle, oyun türleri ve oyun platformları çoğalmış ve karmaşık bir hale gelmiştir. Bu bağlamda net olarak dijital oyun türlerini sınıflandırmak ve tanımlamak mümkün olamamaktadır. Fakat oyunlar içerdikleri konulara, temalara ve oynandıkları platformlara göre sınıflandırılabilir. Buradaki en kolay oyun sınıflandırma ayrımı oynandıkları araca göre olacaktır. Çünkü oyun oynanabilecek platformlar; konsol, bilgisayar (PC) ve mobil cihazlar (tablet, cep telefonu) dır. Konu veya tema içerik bakımından oyunlar belli bir sınıflandırmaya ayrılmış olsa da, bazı türler kendi içinde de konuları bakımından ayrılabilir. Örneğin savaş, macera ve gizem içeren oyunlar aksiyon-macera türünde oyunlar olarak görülmektedir.

2.5.1 Oynanış yerine göre

Günümüzde dijital oyunların oynanabildiği platformlar; konsollar, bilgisayarlar ve mobil cihazlar olmaktadır. Bu bakımdan dijital oyunlar, oynanış yerine göre 3'e ayrılmaktadır. Ayrıca 1980'li ve 90'lı yıllarda çok yaygın olan jetonlu *Arcade* makineleri de bir oyun platformu olarak verilebilmektedir. Fakat jetonlu makineler günlük hayatta yer almadığı için oyunlar oynanış yerine göre 3'e ayrılmaktadır. Ayrıca bazı yerlerde ve tanımlarda çevrimiçi (online) oyunlar da bu kategoride görülebilmektedir. Çevrimiçi oyunlar internet üzerinden PC, konsol ve mobil cihazlar aracılığıyla oynanmasından dolayı bu kategoriye alınmamaktadır. Çevrimiçi

olarak oyunlar da bir kategori altında toplanılmak istenirse, ‘Oynanış Şekline Göre’ başlığı altında çevrimiçi ve çevrimiçi olmayan olarak ayrılmalıdır.

Konsollar: İlk konsol 1972 yılında çıkarılan *Magnavox Odyssey*’dir. O yıldan günümüze kadar onlarca ve hatta yüzlerce konsol çıkarılmıştır. Fakat günümüzdeki oyun konsolları oyun oynama ve zevk alma hazmını en üst noktaya taşımaktadır. 2018 yılı temel alındığında, konsol; oyun oynatmak ve oynamak için geliştirilmiş, taşınması kolay, ana makinadan ayrı kontrol cihazı (oyun kolu) bulunan ve televizyona bağlanılarak kullanılan bir cihaz olarak tanımlanmaktadır.

Oyun konsolları alındığında ana makine, kontrol cihazı, görüntü bağlantı kablosu (HDMI), güç kablosu ve bir adet kulaklık sunulmaktadır. Konsolları geliştiren firmalar bu paket içeriklerine ayrı olarak, kamera, sanal gerçeklik gözlüğü (VR/Virtual Reality), şarj edilebilir kontrol cihazlarını şarj etmek için şarj istasyonları geliştirmektedir. Böylece oyun oynama deneyimi daha üst noktalara çıkmış; firmalarda kazanç elde etme olanaklarını geliştirerek daha büyük kazançlar elde etmeye başlamışlardır. Günümüzdeki en yaygın bilinen konsol üretici firmaları Sony, Microsoft ve Nintendo’dur.

En çok satan oyun konsollarına bakılacak olunursa, 2013’ün Kasım ayında piyasaya sürülen PS4, 31 Aralık 2016 tarihine kadar olan süreçte 53,4 milyon adet satarak dünyanın en çok satan oyun konsolu olmaktadır. 6,2 milyon cihazın yalnızca 20 Kasım 2016 ve 1 Ocak 2017 tarihleri arasında satıldığı ifade edilmektedir. Microsoft’un geliştirdiği Xbox One ise, 2016 sonunda 30 milyon seviyesinde kaldığı belirtilmektedir (Ontrava, 2017). 2017 yılının hemen başında ise, 5,9 milyon adedin üzerinde PS4 satışı gerçekleştirilmiştir. 31 Aralık 2017 itibarıyla Dünya çapında PS4 73,6 milyon satış adedine ulaşmıştır. Xbox One ise, satış rakamlarını paylaşmasa da tahmini olarak 50 milyon adet satış yaptığı belirtilmektedir. 2017 yılının en yeni oyun konsolu olarak tanınan Nintendo Switch ise, ilk dört ayında 4,7 milyon adet satış yapmıştır. Sadece 19 Kasım – 31 Aralık 2017 tarihlerinde yani bir buçuk aylık dönemde PS4, 5 milyon adedin üzerinde satış gerçekleştirmiştir (Hürriyet Teknoloji, 2018; Milliyet Teknoloji, 2018). 1993 yılında başlayan 5. nesil oyun konsolu hayatına 1994 yılında Playstation 1 ile giren Sony, 6. ve 7. nesil oyun konsollarının lideri olmuştur. Görünen o ki 8. nesil oyun konsolunun lideri de yine PS4 ile Sony şirketi olacaktır.

Bilgisayarlar (PC'ler): İlk bilgisayar 1943 yılında Amerikan ordusu tarafından geliştirilen devasa ENIAC'tı. Bilgisayarda oynanan ilk oyun ise, uzay arařtırmaları için geliştirilen Spacewar olmuřtur. 1990'lı ve 2000'li yılların ilk beř yılı boyunca, bugün konsollarda oynanan oyunlar (GTA, Tomb Raider, Medal Of Honor gibi) bilgisayarlarda oynanmaktaydı. O dönemde bilgisayar, oyun oynamak için popöler açtır. O dönemdeki her çocuk bilgisayarı bir oyun aracı olarak görmekteydi. Bilgisayarın daha çok tercih edilmesinin ilk sebebi olarak, oyun konsollarının insanlar arasında tam olarak yaygınlaşmaması özellikle Türkiye'de gösterilebilir. Ayrıca oyunların CD fiyatlarının düşük fiyatta olması ve sonrasında oyunların internetten indirilmeye başlanması, bilgisayarın tercih edilmesindeki sebepler olabilir. Fakat oyunların yüksek çözünürlüklü olmaya başlaması, bilgisayardaki işlemci, ram ve ekran kartlarının sürekli yenilenmesini gerektirmiřtir. Bu olay, maliyetli olmaya başladığından ve konsollar daha iyi oyun deneyimi verdiğiinden dolayı oyuncular bilgisayar yerine konsolları tercih etmeye başlamışlardır.

Bugün ise, bilgisayarlar daha çok genellikle çevrimiçi oyunlar oynamak için tercih edilmektedir. Bir çok insan ulusal ve uluslararası bağlamda Travian, Knight Online, War Of Tanks vb. gibi savař, simölasyon ve strateji türünde oyunları, bilgisayar ve internet aracılığıyla oynamaktadır. Bilgisayar ve internet aracılığıyla serverlar üzerinden oynanan bu oyunlar, geliřtiriciler için adeta birer finans kaynağıdır.

Mobil Cihazlar: Cep telefonu, tablet insan hayatındaki en yaygın mobil cihazlardır. İlk mobil cihazda dijital oyun, 1994 yılında Hagenuk MT-2000 adlı telefondaki *Scramble* veya Nokia telefon üreticisinin 1997 yılında 6110 ile sunduğu *Yılan* oyunu olarak bilinse de, insan hayatındaki mobil cihazların yaygınlaşması kullanılan çevrimiçi ve çevrimdışı oyunların oynanmasını arttırmıştır. Cep telefonlarının akıllı hale gelmesi ile oluřan akıllı telefonlar, çevrimiçi ve çevrimdışı olan dijital oyunların oynanma aracı haline gelmiştir. Akıllı telefonlar sayesinde her yařtan ve her cinsten insan, dilediği zaman dilediği yerde istediği türdeki oyunu oynayabilmektedir.

2.5.2 Oyun içeriğine göre

İnsanların tercih edip oynayacakları oyunun içeriği hakkında bilgi sahibi olması için oyunların türlere ayrılması yararlı olacaktır. Böyle bir sınıflandırma veya ayrıştırma bir řahsın kütüphanede bir kitap ararken, binlerce kitap arasından istediği kitabı türü ve konusuna bakarak daha kolay bulması gibi olacaktır. Örneğin, bir mağazadan

satın alınsın veya internet üzerinden satın alınarak/alınmayarak indirilsin, konusu savaş olan bir oyun almak isteyen kişi tür olarak aksiyon-macera kısmına bakarak, savaş konulu bir oyunu kolaylıkla bulabilmektedir. İçeriğine göre sınıflandırılan oyunlar, kendi içlerinde de konularına göre ayrılıp sınıflandırıla bilinmektedir. Oyunları içeriğine göre sınıflandıracak olursak:

2.5.2.1 Aksiyon oyunları

Genellikle konusu savaş olan ve atış içeren, hareketin, hızın, reaksiyonun önemli olduğu şiddet ve adrenalin içeren oyunlara aksiyon oyunu denmektedir. Bu tür oyunlarda başarılı olmak; oyuncunun dikkatine, zamanlamasına, oyundan aldığı etkiye karşılık vereceği tepkiye ve bu etki-tepkide önemli olan el-göz koordinasyonuna bağlı olmaktadır. Bu tür oyunlarda, oyuncu ne kadar dikkatli ve hızlı olursa oyundan alacağı keyif artmaktadır. Bu açıdan, aksiyon oyunları bir beceri ve koordinasyon gerektirmektedir.

Savaş temalı ve atış içerikli olan aksiyon oyunları, birinci şahıs gözünden oynanmaktadır. Bu oyunlar, FPS (First Person Shooter/ Birinci Şahıs Atıcı) olarak bilinmektedir. FPS oyunlardaki bakış açısı, oyunda yönlendirilen karakterin gözünden olmaktadır. Oyuncu FPS oyunda, ekranda sadece oyun karakterinin/kahramanının ellerini/kollarını görmektedir. Bu durum oyuncunun kendisini oyun içindeymişçesine oyunun karakteri gibi görmesini sağlamaktadır.

Atari firmasının geliştirdiği *Battlezone* (1980) adlı oyun ilk ticari FPS'dir. PC ortamındaki ilk FPS oyunsa, ID Software tarafından geliştirilen *WolfenStein 3D* olmuştur (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008:64). Günümüzde de *Call Of Duty*, *Far Cry*, *Crysis*, *Counter-Strike* gibi oyunlar FPS oyun olarak bilinmektedir. FPS oyunlar, askeri simülasyon amaçlı ve askeri eğitim amaçlı olarak geliştirilmişlerdir.

2.5.2.2 Aksiyon-macera oyunları

Aksiyon ve macera oyunlarının unsurlarının birleşmesi ile ortaya çıkan en yaygın oyun türüdür. Bu oyun türünde, oyun belirli bir hikâyeye anlatıya sahip olmaktadır. Oyun, belirli olayların çerçevesinde gelişmekte olup; oyunlarda oyuncular, keşif yapma, belirli araç-gereçleri, sembolleri toplama, silahlı/silahsız çatışmaya girme, hayatta kalma gibi birçok görevi yerine getirmek zorunda kalmaktadırlar. Aksiyon-

macera türündeki oyunlar, savaş, tarih, bilim-kurgu, korku, gizem gibi konuları ve temaları aynı anda içerebilmektedir.

Aksiyon-macera oyunlarına ve içerdikleri konulara, temalara örnek oyunlar olarak, Alien: Isolation, Mass Effect, Destiny (bilim-kurgu, korku-hayatta kalma) gibi FPS oyunlarını; Assassin's Creed, Uncharted (savaş-tarih-gizem), Resident Evil, The Last Of Us (korku-hayatta kalma-savaş) gibi TPS oyunları verilebilmektedir.

Aksiyon-macera oyunlarının çoğu üçüncü şahsın bakış açısıyla oynanan oyunlar olmaktadır. Bu oyunlar TPS (Third Person Shooter/ Üçüncü Şahıs Atıcı) olarak bilinmektedir. TPS oyunlardaki bakış açısı, oyun karakterinin gözünden olmamakta; dışarıdan bir kameranın uzaktan çekimiyle, oyun karakterini tam bir vücut görünümünde göstermesiyle olmaktadır. Burada FPS deki gibi sadece oyun karakterinin elleri/kolları değil, karakterin tüm vücudu gösterilmektedir. Böylece karakterin çevre ile etkileşimi, oyuncu tarafından rahat görülebilmekte ve kontrol edilebilmektedir.

2.5.2.3 Macera oyunları

Macera oyunları metin ve grafik temelli olarak ikiye ayrılmaktadır. Macera oyunlarında oyuncunun keyif aldığı durum sunulan bulmacaların çözümüdür. Oyun süresi boyunca ideal karakter, değişim dönüşüm geçirmektedir (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008:65). Macera oyunlarında gizem, bulmaca/şifre çözme, araştırma, keşfetme gibi unsurlar ön plana çıkmaktadır. Macera oyunlarında belirli bir hikâyeye odaklanılmaktadır. Oyunda yapılan araştırmalar sonucunda ortaya çıkan gizemler ve bulmacalar çözülerek farklı gizemlere ve bulmacalara ulaşılmaktadır. Oyuncu gizemleri ve bulmacaları çözerken bulduğu materyalleri kullanmaktadır.

İlk macera oyunu Crowther ve Woods'un 1975 ve 1976 yılları arasında PDP-10 bilgisayarları için hisarlar ve büyü objeler gibi fantastik öğeleri konu alan metin tabanlı *Adventure* adlı macera oyunu olmaktadır (Sezen, 2011:138). *Mystery House* (1980), Lucasfilm Games/Lucas Art's tarafından 1987 yılında yayınlanan *Maniac Mansion* grafik tabanlı macera oyunlarına örnek verilebilmektedir.

2.5.2.4 Strateji oyunları

Strateji oyunları, oyuncuların belli taktik içerisinde belli sorunları çözerek kendilerini geliştirmeye dayalı bir oyun türüdür. Strateji oyunlarında genellikle tema, savaş içeriklidir. Oyuncu bir ülkeyi ve bir orduyu kontrol ederek hem kendini geliştirmeyi hem de düşmanını yok etmeyi hedeflemektedir. Bu hedefine ulaşabilmek için, çeşitli kaynaklara ihtiyaç duymaktadır. Bu kaynakları üretmek ve yaratmak için, iyi bir taktik geliştirmeli ve ekonomik zorlukların üzerinden gelebilmelidir. Bunu başarabilen oyuncu ülkesini geliştirmeye ve ordusunu kurup güçlendirmeye başlayabilir. Sonrasında taktik, zamanlama ve iyi bir planlama ile savaşabilir. Strateji oyunlarında, oyuncu başarılı olmak için taktik kurma, planlama, zamanlama, gibi unsurları doğru bir biçimde kullanmalıdır.

Strateji oyunlarının, tur tabanlı (turn-based strategy-TBS) ve gerçek zamanlı (real-time strategy-RTS) olmak üzere ikiye ayrıldığı görülmektedir. Tur tabanlı oyunlar adından da anlaşıldığı gibi bir tura sıraya göre oynanmaktadır. Oyuncular birbirlerinin hamlelerini beklemek zorundadır ve her oyuncu her turda bir hamle hakkına sahiptir. Tur tabanlı oyun biçimi dama, tavla, okey gibi oyunlara benzemektedir. Gerçek zamanlı strateji oyunlarında ise, sıra bekleme gibi bir zorunluluk yoktur. Oyuncular aynı anda oynayabilmektedir. Gerçek zamanlı strateji oyunları yapay zekâya (bilgisayara) karşı oynanabildiği gibi internet üzerinden çevrimiçi olarak binlerce kişi ile birlikte aynı anda oynanabilmektedir.

Gerçek zamanlı strateji oyunlarına örnek olarak, Age Of Empires, İkariam ve Travian gibi oyunları verebilirken, tur tabanlı oyunlara Sid Meier's *Civilization*, Heroes of Might and Magic adlı oyunlar örnek gösterilebilmektedir. Strateji oyunlarında bakış açısı genellikle bir kroki biçiminde olup, üstten kuş bakışı olarak oynanmaktadır.

Savaş temalı strateji oyunlarının dışında ekonomi temalı gelişmeye dayalı strateji oyunları da bulunmaktadır. Facebook tarafından yaratılan Farmville adlı oyun ekonomi temalı stratejiye örnek verilebilmektedir. Oyunda belirli görevler dâhilinde tarımcılık ve hayvancılık yaparak çiftliği genişletmek genel amaç olmaktadır. Bir diğer oyun örneği ise, Roller Coaster Tycoon'dur. Bu oyundaki amaçta, verilen görevler dâhilinde bir lunaparkı işletmek ve geliştirmektir.

2.5.2.5 Simülasyon oyunları

Simülasyon oyunları gerçek yaşamdaki her türden etkinlikleri sanal oyun ortamına aktaran oyunlardır. Simülasyon oyunları genelde bir araç kullanımına yönelik yapılmaktadır. Uçak, tren, gemi, traktör, tır, vs. araçların kullanılmasına yönelik simülasyonlar bulunmaktadır. Bu oyunlar genelde eğitim amaçlı yaratılmaktadır. Oyunlarda bir hedefe ulaşmaktan çok oyuncunun oyun karakterini serbestçe kontrol ederek kendisini geliştirmesi üzerinde durulmaktadır.

Araç simülasyonlarına, Euro Truck Simulator (tır), Flight Simulator X (uçak), Train Simulator 2017 (tren), Construction Machines Simulator 2016 (inşaat araçları), Farming Simulator 2017 (tarım araçları), Formula 1 gibi oyunlar örnek verilebilmektedir. Araç simülasyonlarının yanında yaşam ve inşaat simülasyonları da bulunmaktadır. Yaşam simülasyonuna örnek olarak ve ilk simülasyon oyunu olarak 1989 yılında Will Wright'ın The Sims adlı oyunu verilmektedir.

Simülasyon oyunlarının görüş açısı genellikle atış oyunlarındakine benzer şekilde, birincil ve üçüncül şahıs gözünden olabilmektedir. Oyuncu ister araçları, iç kısmından görüntülenecek şekilde (FPS olarak) kullanarak ya da daha net etrafı görmek için aracı tamamıyla uzak kamera açısı (TPS olarak) ile görerek oynayabilmektedirler. Bu iki bakış açısı haricinde yaygın olarak kullanılsa da araçları üst, yan, alt kısımlardan bakış açısı ile kullanılabilme olanağı var olmaktadır. Ayrıca hiçbir şekilde araç ile temas olmadan aracın gittiği yol (kara, deniz, hava, ray) görülerek de oynanabilmektedir.

Simülasyon oyunlarında gerçekliği arttırmak adına, pedal, direksiyon, joystick, kontrol panelleri gibi birçok yardımcı oyun ekipmanı da kullanılmaktadır.

2.5.2.6 Spor ve dövüş oyunları

Spor oyunları, bireysel ve takım olarak gerçekleştirilen geleneksel spor dallarını temel alan sanal oyunlardır. Futbol, basketbol, boks, avcılık, at yarışı gibi birçok spor türü dijital oyun olarak yapılmıştır. Futbol oyunu olarak Fifa 2018, Pro Evolution Soccer 2018 (PES 2018); basketbol olarak NBA 2K18, NBA Live 2018; boks olarak UFC; at yarışı olarak Gallop Racer 2006 çeşitli alanlarda spor oyunlarına örnek olarak verilebilmektedir.

Dövüş oyunları ise, iki rakibin çeşitli dövüş tekniklerini kullanarak bir sahnede birbirlerini yenmesi üzerine dayanan oyundur. Dövüş oyunlarında, oyuncu kendine has yetenekleri ve teknikleri olan bir dövüş karakteri seçer ve yine kendine has özellikleri olan başka bir karakteri yenmeye çalışır. En bilinen dövüş oyunları Tekken, Street Figther ve Mortal Combat adlı oyunlardır.

2.5.2.7 Rol yapma oyunları

Oyuncunun sanal bir dünyada oyun karakterinin kimliğine büründüğü, hareketlerini kontrol ettiği oyunlardır. Rol yapma oyunların başında, oyuncu kendine bir karakter yaratır. Yaratılan karakter istenilen fiziksel görünüme büründürülebilir ve kısmen bazı yetenekleri geliştirilebilir. Oyuncu, verilen ana görevleri ve yan görevleri yaparak tecrübe puanları kazanmakta ve kazanılan tecrübe puanları belli bir miktara geldiğinde seviye atlamaktadır. Seviye atlayan oyuncu karakterinin sağlığı, fiziksel gücü (vurma kuvveti), fiziksel savunma yeteneği, zeka gibi yeteneklerini geliştirmek için seviye atlama sonucunda kazandığı puanları kullanır. Ayrıca oyuncu, yaptığı görevler sırasında bulduğu veya kazandığı giysi, silah gibi eşyaları karakterini geliştirmek ve güçlendirmek için kullanabilmektedir.

Fantezi Rol Yapma (Fantasy Role Playing - FRP), Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (Massive Multiplayer Online Role Playing Game - MMORPG), ve Çoklu Zindanlar (Multiple Dungeons - MUD) olmak üzere 3 temel rol yapma oyunu bulunmaktadır (Binark & Bayraktutan-Sütçü, 2008:65):

- Fantezi Rol Yapma (Fantasy Role Playing - FRP): Ana karakteri yönlendiren bir hedef veya amaç ile oyuncunun hedef veya amaca ulaşmak için yerine getirmesi gereken bir takım görevler vardır.
- Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu (Massive Multiplayer Online Role Playing Game - MMORPG): İnternet üzerinden oynanan grafik bazlı FRP'ler olmaktadır. Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarında, oyuncular internet üzerinden oyun serverlarına bağlanarak, yarattıkları ve geliştirdikleri karakterle oyun dünyasına dâhil olup, binlerce oyuncuyla eş zamanlı karşılıklı etkileşim içinde oyunu oynayabilmektedir. Ayrıca oyun içinde oyuncular birbirleriyle mesajlaşarak iletişime geçebilir ve alışveriş yapabilir niteliktedir. Hatta kimi oyuncular, oyundaki sahip olduğu karakterin hesabını, belli bir seviyeye getirdikten sonra gerçek para

karşılığında başka bir oyuncuya satmaktadır. Bu da MMORPG'lere ticari boyut kazandırmaktadır. Knight Online, Metin 2'yi devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyununa örnek verilebilmektedir.

- Çok Kullanıcı Zindan (Multi-User Dungeon - MUD): İnternet üzerinden oynanan metin bazlı FRP'lerdir. “Çok Kullanıcı Alan” veya bazen “Çok Kullanıcı Boyut” olarak da adlandırılmaktadır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: 65). Genel olarak savaşa ve rekabete dayanan macera tipi MUD'lar; sosyal etkileşime ve sanal dünya inşasına odaklanan sosyal MUD'lar olmak üzere iki farklı MUD'dan bahsedilebilir. Risk ve rekabet macera MUD'larının en çekici özelliğidir. Macera MUD'ların da, öldürülecek canavarlar, çözülecek bulmacalar, öğrenilecek yeni hünerler ve büyüler, keşfedilecek alanlar, mücadele edilecek savaşlar, deneyimlenecek maceralar ve iletişim kurulacak insanlar vardır. Macera MUD'larının çoğunda dişi ve erkek olmak üzere iki cinsiyet bulunmaktadır. Hareket ve iletişim komutlarla işlemektedir (Soyseçkin, 2007). Örnek olarak GameForge tarafından 2007 yılında geliştirilen Gladius adlı oyunu verilebilmektedir. Sosyal MUD'ların odak noktasını ise, sosyal etkileşim ve kullanıcıların yaratıcılığı oluşturmaktadır. Sosyal MUD'larda birçok cinsiyet alternatifi yer almaktadır. Macera MUD'larında olduğu gibi Sosyal MUD'larda da hareket ve iletişim komutlarla işlemektedir. En çok kullanılan komutlar, söyle (say), git (go), bak (look), fısılda (whisper), anımsa (recall) ve duygu (emotess) komutlarıdır (Soyseçkin, 2007).

2.6 Dijital Oyunlarda İdeoloji

Bir kişinin, kurumun, devletin, örgütün, topluluğun gelecekle ilgili gerçekleşmesini istediği düşünceleri ve bu düşünceleri gerçekleştirmek için planları vardır. Geleceğe yönelik bu planları ortaya sunan da bir düşünceleri bulunmaktadır. Geleceğe dönük olan bu düşünceleri ideolojilerini ortaya çıkarmaktadır. İdeoloji kısaca, geleceğe dönük hedeflere ulaşılmadaki düşünce olmaktadır.

TDK'ya göre ideoloji: “Siyasal veya toplumsal bir öğretiyi oluşturan, bir hükümetin, bir partinin, bir grubun davranışlarına yön veren politik, hukuki, bilimsel, felsefi, dini, moral, estetik düşünceler bütünü.” Dür (Türk Dil Kurumu, 2006).

İdeolojilerin hayata geçirilmesi için bir takım argümanlara ihtiyaç duyulmaktadır. Bunların bir tanesi de iletişimdir. İletişim üzerinden ideolojilerin sunulması için klasik kitle iletişim araçları olan radyo, televizyon, gazete kullanılmaktadır. Fakat teknolojik gelişmeler iletişim araçlarına yenilerini eklemiştir. Bilgisayar ve akıllı telefonlar özellikle yeni iletişim araçlarının en öne çıkanları olmaktadır. Bu iki araç insan yaşamının bilgisayar merkezli olmasını sağlamaktadır. Bilgisayarın ortaya çıkmasıyla bir çalışma üzerine yaratılan dijital oyunlar ise, yeni iletişim araçlarının önemli örneklerinden biri olmaktadır. Sonuç olarak dijital oyunları geliştiren firmalar ve firmalara sahip olan ülkeler, dijital oyunları ideolojilerini hedef kitlelere ulaştırmak için etkin bir şekilde kullandıkları bir iletişim aracı haline dönmüşlerdir. Hedef kitlelerin genellikle çocuklar ve ergenlik dönemindeki gençler olduğu düşünüldüğünde, ideolojik mesajların etkili olma ihtimali daha yüksek olmaktadır. Dijital oyunlardaki bu ideolojik mesajlar siyasi, askeri, ekonomik, coğrafi, toplumsal ve kültürel olabilmektedir.

Matthew Weise oyunların bir ideoloji içerebilmesi için, oyunların oynanamayan bölümler veya görevler arası sinematiklere, kural tabanlı sistemlere ve bu iki teknik arasındaki ilişkiye sahip olması gerektiğini belirtmektedir (Weise, 2003). Sicart ta (2003:9) ideolojinin belli bir yapının ve düzenin düşüncesi olduğundan, ideoloji içerikli bilgisayar oyunlarının belli bir yapıda olması gerektiğini; yapının olabilmesi için de belirlenmiş kuralların ve sürecin olması gerektiğine vurgu yapmaktadır.

Matt Garite dijital oyunların, sahip oldukları etkileşimle sanal yapı nedeniyle kapitalizmi vurgulayan ideolojik mesajlar içerdiğini belirtmektedir (Garite, 2003:12). Miquel Sicart ta dijital oyunları modern batı toplumunun önemli bir kapitalist ürünü olarak nitелеmektedir (Sicart, 2003:9). Kurt Squire göre dijital oyunlar, ülkelerin yada farklı grupların kendi propagandalarını yaptıkları ya da ideolojilerini aktardıkları medya araçlarıdır (Squire, 2006:22). Üç yazarında aktardığı gibi dijital oyunlardaki ideolojik içerikler modern batı toplumunu yöneten kapitalist ve dünya üzerinde ‘Tek dünya düzeni, Tanrı imparatorluğu’ gibi büyük hedefleri olan örgütlerin veya kişilerin eseridir. Ayrıca bu örgütlerin, kişilerin veya batı toplumunu yönetenlerin ideolojilerini yansıtan oyunları yapan firmalar veya firmaları destekleyen finansörler ya yahudi (Allah ile alakası olmayan, Siyonist, Evanjelist gibi) dinine mensup ABD vatandaşı ya da yine aynı inanıştaki farklı batı ülkelerindeki şahıslar ve ya kurumlardır.

İdeoloji içeren dijital oyunların temelinde ise genellikle şiddet veya savaş/çatışma bulunmaktadır. İdeoloji içerikli şiddet ve çatışma veya savaş içeren dijital oyunlar, önceden planlanan talimatların ve olacakların bir nevi habercisidir. Örnek olarak, ABD Dış İşleri bakanlığı yapmış olan Henry Kissenger'ın Call Of Duty: Modern Warfare 3 hakkında yaptığı konuşma verilebilir. Siyasi ve askeri ideoloji içeren oyunlar dışında yaşam kurmaya yönelik ekonomik temelli The Sims gibi oyunlarda bulunmaktadır. Bu oyunlardaki ideoloji kişilerin lüks yaşama ve para harcamaya yöneltmesini sağlamaktır. Ayrıca eğitim sektöründe dijital oyunların önemli bir yer aldığı görülmektedir. Oyunlarda aktarılan bilgiler neticesinde oyunları oynayan gençlerde ve çocuklarda kitap okumaya gerek yok oyunlardan öğreneceğimi öğreniyorum gibi düşünceler meydana gelmektedir. Burada dijital oyunlar sayesinde insanların okur-yazarlık oranını düşürerek, insanların bilinçsizleşmesini sağlamak ve oyunların içine ideolojiyi yerleştirenlerin birer kölesi haline getirmek temel amaç olmaktadır. Dolayısıyla oyunların etkisiyle uyuşturulan insanlar apolitikleşip istenilen rızanın yaratılması konusunda problem çıkarmayan bireyler haline geleceklerdir. Sonuç olarak, ideolojinin izlerini taşıyan dijital oyunlar, bazı çevrelerin düşüncelerini aktarırken; kişiler, kurumlar, devletler için tehlike arz etmektedir.

2.7 Dijital Oyunlarda Subliminal Mesaj

Dijital oyunlar nasıl ideolojilerin tanıtılmasında, hayata geçirilmesinde bir araç olarak kullanıldıysa, insanlarda algı oluşturmak, insanları etkilemek ve yönlendirmek için de subliminal mesajları aktarmak için bir araç olarak kullanılmaktadır.

Subliminal mesajlar genel ve temel olarak bilinçaltı mesaj olarak tanımlanmaktadır. Bilinç: annemizin karnında birşeyleri hissetmeye başladığımız andan itibaren öldüğümüz ana kadar süren çevremizdeki olup bitenin farkında olmamızı sağlayan beyinsel bir faaliyet olmaktadır. Bilinçaltı ise, bilinci direkt olarak etkilemeyip daha sonra etkileyen, bilinç içinde yer alan ama aktif olmayanın bir etki ile aktifleşmesiyle ortaya çıkan beyinsel faaliyet olarak tanımlanmaktadır. Böylece bilinçaltı mesaj da, beynimizin görme, işitme olarak algıladığı ama bilinçli bir şekilde hafızalandıramadığı bir ileti olmaktadır. Sefer Darıcı (2015:188) ya göre subliminal mesajlar, insanın bilinçli olarak algılayabileceği fiziksel sınırların altında genellikle duyu organlarının fark eşik değerlerinin altında verilmektedir. Duyu organlarının

fark edemediği uyaranlar beyin tarafından algılanabilmektedir. Fakat algılanan uyaranların çoğunun farkına varılamamakta ve bu yüzden dikkatin farklı yönlere yöneldiği görülmektedir.

Subliminal mesajların verilmesindeki temel neden, mesajı alanı bir konu, olay hakkında ikna etmek olmaktadır (Darıcı, 2015:188). Subliminal mesaj alıcıya, aldığı mesaj bilinçli olarak değerlendirmeden zihnine başarılı bir şekilde yerleştirilebiliyor ve mesajı farklı çevrelere yayması başarılıbiliyorsa, bilinçaltını ikna etme süreci başlamaktadır (Küçükbezirci, 2013:1884). Bilinçaltı mesaj ile insanların bilinçaltını etkileyerek ikna etmenin sebebi, onların düşüncelerini etkilemek ve onları yönlendirmektir. Böylece etkilenen insanlar mesajın içeriği şeklinde aktarılan durumu kabullenmeye başlayacaktır.

Subliminal mesajlar görsel ve işitsel olarak verilmektedir. Çoğunlukla sinema filmlerinde, çizgi filmlerde, fotoğraflarda, yapılarda ve televizyon reklamlarında bir nesnenin içine gizlenmiş olarak bulunmaktadır. Subliminal mesaj iletim şekli, gelişen teknoloji ile birlikte artmış ve farklı kaynaklar kullanılmaya başlanmaktadır. Bu kaynaklardan en önemliside günümüzde Hollywood film sektörünü geçen dijital oyunlar olmaktadır. Dijital oyunlardaki bilinçaltına gönderilen mesajlarda cinsellik, ırkçılık, bir topluma karşı kin, öfke, öldürme, şiddet; bir dine karşı olumsuzluk ve aşağılama; bir dini inancı yayma; güç gösterisi/gösterme; bir gerçeği tanıtmaya gibi birçok unsur yer almaktadır.

Dijital oyunlardaki subliminal mesajlara örnek olarak, Rockstar Games tarafından yapılan Grand Theft Auto 5 (GTA 5) adlı aksiyon oyunu gösterilebilmektedir. Birkaç arkadaşın hırsızlıkları ve bazı gizli servislerle yaptıkları soygunlar oyunun ana konusu olsa da oyunda bazı yerlerde ve görevlerde çeşitli subliminal mesajlar verilmektedir. Aşağıdaki şekil 2.5 de “üçgen içinde bir göz ve tanrı sizi izliyor” yazısı bulunmaktadır. Bu tamamıyla yeni dünya düzenini ve masonikliği çağrıştırmaktadır. Yani yeni dünya düzenini isteyen kişiler biz her yerdeyiz sizi izliyoruz mesajı vermektedir. Ayrıca bu oyunun yükleme sayfasındaki görülen görüntü (bknz. Şekil 2.6) cinselliği içermektedir. Cinsellik üzerinden oyunu oynayan kişiler üzerinde cinselliği çağrıştırmak hedeflenmektedir.



Şekil 2.5 : GTA 5 oyunu içindeki bir sinematikten subliminal mesaj



Şekil 2.6 : GTA 5 oyunu açılış sayfası

Yine GTA 5 adlı oyunda resim olarak gösterilmiş olmasada oyundaki striptiz kulüplerinde cinsellik açık bir şekilde yansıtılmaktadır. Bu oyunda +18 yaş sınırlaması olsa dahi 18 yaşından küçüklerde oynamaktadır. Özellikle 15 yaşın altında olanların cinselliği tanınmalarına ve ahlak bakımından düşünce olarak bozulmalarına yol açmaktadır.

Bir başka örnek olarak ise, islam karşıtlığı yapan Call Of Duty: Modern Warfare 2 verilebilir. Oyun sırasında girilen bir tuvalette klozetin arkasındaki duvarın üzerinde duran ağaç resimli çerçeve dikkat çekmektedir. Çıplak gözle bakıldığında farkedilememekle birlikte silahın dürbünüyle bakıldığında ise, Kur'an-ı Kerim'den ayetlerin yazıldığı görülmektedir (Bknz. Şekil 2.7). Bu durum özellikle islam dinine mensup olmayan insanlarda, islamiyeti aşağılamak ve islam dinine karşı olumsuz bir görüş yaratmak istenilmektedir. Müslüman olanlarda ise dinlerine yapılmış bir saldırı olarak algılanmaktadır. Bunun gibi birçok dijital oyun dini inanışlar konusunda ayrımcılığı ve şiddeti öne çıkarmaktadır.



Şekil 2.7 : Call Of Duty Modern Warfare 2 adlı oyundan subliminal içerikli resim

Call Of Duty (COD) adlı oyunun serilerinde genel olarak bir terör olaylarından dolayı savaşıldığı ve savaşılan teröristlerin islam dini mensubu olduğu görülmektedir. Oyunlarda genellikle teröristlerin bulunduğu konum ve savaşların daha çok meydana geldiği yer islam coğrafyası olmaktadır. Ve her oyun sonunda ABD askerlerinin savaşları kazandığı ve dünyayı teröristlerden arındırdığı görülmektedir. Bu durum şiddetle müslüman toplumları bir arada gösterme çabalarının bir ürünüdür.

Görüldüğü üzere subliminal mesajlar sayesinde dijital oyunları oynayanlar üzerinde, adam öldürmeye, milli ve dini simgeler hakkındaki düşüncelerine, hangi tarafın iyi

hangi tarafın kötü olduđuna, cinsel arzuya, řiddete ve birçok unsura yönelik mesajlar verilmektedir. Ayrıca bu oyunları tasarlayan kişiler, firmalar istedikleri tarafa karşılık olumsuz yönlendirmelerde bulunmaktadır. Bu açıdan dijital oyunlardaki subliminal içeriklere dikkat edilmeli; oyunları bilinçli bir şekilde oynamak gerekmektedir. Özellikle ergenlik çağını geçmemiş kişilerde bu oyunlardaki içerikler olumsuz etki yaratabilmektedir. Ve son olarak, dijital oyunlar bir toplumu, grubu yönlendirmek, etkilemek adına tam bir bilinçaltı mesaj gönderim aracı olmaktadır.



3 DİJİTAL OYUN-İSTİHBARAT İLİŞKİSİ

Bu bölümde, istihbarat kavramının tanımı yapılarak, faaliyet alanlarına ve konularına göre istihbarat türlerinin bir kısmı (siyasi, askeri, teknik ve bilimsel, tıbbi ve biyolojik) ve karşı istihbarat kavramı da ele alınarak dijital oyunların istihbarat ile ilişkisi incelenecektir. İstihbarat toplama yöntemlerinin neler olduğu da belirtilerek, bir istihbarat kaynağı olabilecek dijital oyunların hangi istihbarat toplama yöntemi içinde değerlendirilebileceği belirtilecektir.

İstihbarat alanı ile gerekli bilgiler verildikten sonra dijital oyunların istihbarat ve karşı istihbarat ile ilişkisi, savaş içerikli aksiyon oyunu olan Call Of Duty (COD) nin, Modern Warfare 3 ve Advanced Warfare serileri incelenerek, ideolojik, siyasi ve teknolojik olarak gösterilecektir. Korku oyunu olan zombi oyunlarının ise, tıbbi ve biyolojik olarak barındırdığı bilgiler doğrultusunda insan sağlığı için istihbarat ile ilişkisi günlük hayatta yaşanan olaylarla ifade edilecektir. Son olarak online oynanan dijital oyunların istihbarat ile ilişkisi Travian adlı oyun incelenerek ele alınacaktır.

3.1 İstihbarat Kavramı

Günümüzde hala aktif olarak söz edilen istihbarat kelimesinin yanlış anlaşılmasının sebeplerinden en önemlisi, bireyler tarafından *istihbarat* kelimesinin, tehlike, silah, suikast, entrika içerdiği düşünülmesidir. Bu düşüncenin yanlış olduğunu kanıtlamak için istihbarat kelimesinin kelime kökenine bakılması gerekmektedir.

İstihbarat kelimesinin kökeni Arapça bir kelimedir. Bilgi edinme ve haber anlamına gelen “*istihbar*” kelimesinden türetilmiştir (Özdağ, 2016:19). Bu kelimenin çoğulu ise, istihbarat olmaktadır.

İstihbarat kelimesi İngilizce ve Fransızca da “*Intelligence*” kelimesi ile ifade edilmektedir. Intelligence kelimesi ise, akıl, zeka, anlayış ve istihbarat anlamlarına gelmektedir (Bal & Erkeç, 2016:180). Türkçe’ de ise, istihbarat kelime anlamı olarak

haber almazdır. Arapça, İngilizce ve Türkçe dillerindeki anlam farklılığı milletlerin yaşadığı tarih içindeki süreç ve toplumun sosyal yapısıyla ilgili olmaktadır.

İstihbaratın tek bir tanımı yapmak mümkün değildir. İstihbaratın akademisyenler, tarihçiler, askerler vs. birçok tanımı yapılmıştır. Türk Dil Kurumu güncel sözlüğüne göre İstihbarat: “Yeni öğrenilen bilgiler, haberler, duyumlar ve bilgi toplama, haber alma” olarak tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu, 2006). Milli İstihbarat Teşkilatı’na (MİT) göre istihbarat: “Devlet tarafından belirlenen ihtiyaçlara karşılık olarak çeşitli kaynaklardan derlenen haber, bilgi ve dökümanların işlenmesi sonucu elde edilen üründür.” (Milli İstihbarat Teşkilatı, t.y.). ABD Merkezî Haber Alma Teşkilatı’nın (Central Intelligence Agency – CIA) ise istihbarat tanımı şu şekildedir: “*İstihbarat çevremizdeki dünya hakkındaki bilgi ve ön bilgidir. Karar vericilerin kararlarının ve faaliyetlerinin başlangıç noktasıdır.*” (Warner, 2007). MİT istihbaratı, devletin ihtiyaçları doğrultusunda yapılan bir ürün olarak tanımlarken; CIA ise, devletlerinin çevrelerinde (Dünya’da) yapacaklarını önceden belirlemek adına bir girişim olarak tanımlamaktadır.

1996 yılında Council on Foreign Relations (CFR) tarafından Amerikan istihbarat kurumları üzerine düzenlenen bir konferansın sonunda hazırlanan raporda, istihbarat: “Kamuya açık olmayan bilgiler veya en azından bu tür bilgilere dayanan analizler, politika yapıcılar veya hükümetteki diğer aktörler için hazırlanmaktadır. İstihbaratı benzersiz kılan, politika yapıcılarının ihtiyaçlarını karşılamak için zamanında gizlice toplanıp hazırlanmış bilginin kullanımıdır.” Sözleriyle belirtilir (Warner, 2007). McCarthy de (1998) bu tanıma yakın bir tanımla istihbaratı: “Manidar olarak algılanan, toplanan, doğrulanan, spesifik amaçlar doğrultusunda yorumlanan ve analiz edilen, sınıflandırılan, onu devletin bekası ve refahı doğrultusunda kullanan politika belirleyiciye iletilen bilgi” olarak tanımlar (Güney, 2008:2). Milli İstihbarat Teşkilatı müsteşarı Hakan Fidan, 1999 yılında Bilkent Üniversitesi’nde “*Intelligence and Foreign Policy: A Comparison Of British, American And Turkish Intelligence System*” adlı yazmış olduğu yüksek lisans tezinde bir önceki tanımdan yola çıkarak istihbaratı şu sözleriyle tanımlamaktadır: “İstihbarat, hükümetlerin, askeri grupların, iş ve diğer grupların sistematik olarak rakiplerinin yeteneklerini ve niyetlerini keşfetmek amacıyla bilgiler toplayıp değerlendirdikleri süreçtir.” (Fidan, 1999:9).

Muazzez Şenel ve Turhan Şenel, Emniyet Genel Müdürlüğü için yazmış oldukları *İstihbarat ve Genel Güvenlik Konularımız* adlı kitaplarında istihbaratı şu sözleriyle tanımlamışlardır: “İstihbarat, hasım veya hasım olması muhtemel devletlerin niyetleri, planları ve bu planları gerçekleştirme kapasiteleri hakkında her şekilde haber toplama ve bilgi sahibi olmak.” (Şenel & Şenel, 1997:32). M. Atay ise istihbaratı: “yabancı bir hükümetin veya siyasi bir partinin yıkılması, yabancı devlet adamları veya hedeflerinin ziyaana uğratılması, kişi veya ajanların kaçırılması veya öldürülmesinden ayrı olarak bir ülkenin rakiplerinden daha fazla avantaj sağlamasını veya en azından yaşamaya devam etmesini sağlayan bilginin toplanmasıdır.” Şeklinde tanımlamıştır (Atay, 2016). Buraya kadar yapılan tanımlarda istihbarat devlet işleri ve devletin ihtiyaçları doğrultusunda yapılan bir iş/çalışma olarak tanımlanmış olmaktadır. Daha genel ve sade devleti içine almadan tüm alanları ilgilendirecek bir tanım olarak ise Gültekin Avcı istihbaratı: “*Muhtelif imkan ve araçları kullanarak, herhangi bir konuda enformatik materyal teminini ve temin edilen bilgilerin ham halden kullanılarak işlenmesi, kıymetlendirilmesi ve yorumlanarak bunlardan bir netice çıkarılmasıyla ilgili bir faaliyet.*” Olarak tanımlar (Avcı, 2004:5). Larry D. White istihbaratı, süreklilik isteyen operasyonel sürecin bir parçası olarak tanımlamaktadır (White, 2016:173). Kısacası genel olarak istihbarat, bir ihtiyaç dolayısıyla yapılan araştırma sonucunda elde edilen doğru veya doğruluğu kanıtlanmamış ham bilginin, toplanıp, analiz edilerek yorumlanması sonucuyla ortaya çıkan bilgi olarak tanımlanabilmektedir.

Günümüzden yüzyıllar öncesinde de ünlü devlet adamları, askerler ve düşünürler istihbaratın önemini vurgulamışlar ve istihbaratı tanımlamaya çalışmışlardır. Bunlardan Taocu felsefeyi kendisine rehber edinmiş Çinli filozof ve bir general olan Sun Tzu, yazmış olduğu “Savaş Sanatı” adlı eserinde istihbarat hakkında şu tanımlamalarda bulunmuştur: “Bilge hükümdarla, iyi bir komutanın normal askerlere oranla kolaylıkla savaş kazanıp, zafere ulaşması istihbarata bağlıdır. İstihbarat ruh çağırmakla gelmez. Tecrübe ya da hesaplamaıyla da üretilmez. Düşmanın durumu yalnızca başka insanlardan öğrenilebilir.” (Tzu, t.y. :85, Çev: Adil Demir). Sun Tzu bu açıklamasıyla istihbaratın eski çağlarda savaş kazanmada ne kadar önemli olduğunu açıkça belirtmiş olmaktadır. Ayrıca zafere giden yolda istihbaratın savaşmaktan daha önemli olduğunu da belirtmektedir. Büyük Selçuklu İmparatorluğu’nun meşhur veziri Nizamülmülk yazdığı *Siyasetname* adlı eserinde şu

sözleriyle istihbaratın önemine sık sık dikkat çekmiştir: “Hükümdarın ulaşılması gerekli her noktada habercilerinin bulunması, olup bitenler hakkında anında haberinin olması” ve “dünya’nın dört bir köşesine tüccar, seyyah, sufi, eczacı ve derviş kılığında casuslar göndermeli,casuslar duydukları herşeyi haber olarak getirmeli ve ülkelerin durumları hiçbir şekilde meçhul kalmamalıdır. Çoğu zaman valiler, arazi sahipleri, memurlar ve emirler muhalefete ve isyana kalkışmışlar ve padişaha karşı bağlarını koparmışlardır. Fakat casuslar ulaşp haber getirdiklerinde, padişah zamanında hazırlık yaparak hareket eder ve aniden isyankarın üzerine çullanır. Böylece isyankarlar tutuklanır ve niyetleri akim kalır.”(Şimşir, 2015:68-79). Osmanlı padişahlarından Sultan II. Abdülhamit istihbaratın gerekliliğini anlamış biri olarak Yıldız İstihbarat Teşkilatı kurmuş ve şöyle demiştir: “*Yabancı devletler, kendi emellerine hizmet edecek kimseleri vezir ve sadrazam mertebesine kadar çıkarabilmişlerse, devlet güven içinde olamazdı. Doğrudan doğruya şahsıma bağlı bir istihbarat teşkilatı kurmaya bu düşünce ile karar verdim. İşte, düşmanlarımın jurnalcilik dediği teşkilat budur. Bu jurnallerin hakiki olanlarının yanında iftira mahiyetinde olanlarının da bulunduğunu elbette biliyorum. Ama ben hiçbir jurnale, titiz bir tahkikten geçirmeden inanmadım ve onun icabına el sürmedim.*” (Avcı, 2004:7). Bu üç bilge kişinin de açıklamalarında anlaşılaçağı üzere bir devletin kendini koruyup bekasını sağlamak için çevresinde olup bitenden haberinin olması gerektiğı anlaşılmaktadır. Bunu yapabilmesi içinde bir istihbarat ağına sahip olmalıdır. İyi bir istihbarata sahip devlet rakiplerini ve ya düşmanlarını savaşa gerek duymadan da alt edebilecektir.

Günümüzde de istihbarat, devletlerin imkan ve kabiliyetlerini ortaya çıkarmak ve muhtemel atacakları adımlara önceden vakıf olabilmek sebebiyle yürütölmektedir. Ancak gelişen teknoloji sonucu ile askeri, siyasal, ekonomik, sosyal, iletişim, gibi alanlarda ortaya çıkan güvenlik problemi istihbarata sadece devletin değıl, devlet dışında farklı kurumların ve kişilerinde ihtiyacı olduğunu göstermektedir. İstihbarata ihtiyaç duyulmasının farklı alanlarda da genişlemesi, net bir tanımlama yapmayı zorlaştırmaktadır. Bu açıdan bir nebze de olsa Ümit Özdağ’ın yazmış olduğı *İstihbarat Teorisi* adlı kitabındaki istihbarat tanımı son derece tatmin edici ve doyurucu olacaktır. Özdağ’a göre istihbarat: “*İstihbarat, ulaşılabilen bütün açık, yarı açık ve/veya gizli kaynaklardan her türlü aracın kullanılması sonucunda elde edilen her türlü veri, malumat ve bilginin ulusal genel veya ulusal özel alandaki*

politikaların gerçekleştirilmesi ve ulusal politikalara zarar verilmesinin engellenmesi amacı ile toplandıktan sonra önemine ve doğruluğuna göre sınıflandırılması, karşılaştırılması, analiz edilerek değerlendirilmesi süreci sonucunda ulaşılan bilgidir.” (Özdağ, 2016:31).

3.2 Faaliyet Alanlarına ve Konularına Göre İstihbarat Türleri

Genel olarak faaliyet alanlarına ve konularına göre istihbarat türleri siyasi, askeri, ekonomik, sosyal, coğrafi, biyografik, ulaşım-iletişim, teknolojik-bilimsel ve siber olarak bilinmektedir. Fakat dijital oyunlar üzerinden istihbarat toplama ve bilgi elde etme incelendiğinden dolayı burada istihbaratın siyasi, askeri, teknolojik-bilimsel ve tıbbi/biyolojik türleri ele alınmaktadır.

3.2.1 Siyasi istihbarat

Bir devletin siyasi otoritesinin uygulayacağı politikaların ve alacağı kararların etkin, doğru ve güçlü olarak uygulanabilmesi için rakip veya düşman olarak gördüğü devletlerin gelecekteki politikaları, askeri ve normal alandaki teknolojik çalışmalarıyla düşünceleri, ideolojileri hakkında bilgi edinme faaliyeti olmaktadır.

Devlet yönetiminin işleyişinde ve devlet güvenliğinin sağlanmasında askeri, ekonomik, teknolojik ve diğer alanlarda alınan kararların siyasi otorite tarafından alınması, siyasi istihbaratın bir devlet için stratejik önemde olduğunu göstermektedir.

3.2.2 Askeri istihbarat

Bir devletin askeri kapasitesini, savaş yeteneklerini, çarpışma gücünü, sahip olduğu askeri teknolojilerini ve silahlarını, üzerinde çalıştığı yeni askeri teknoloji ve silahları hakkında bilgi edinerek silahlı kuvvetlerin nasıl geliştirilmesi, teknolojik olarak nasıl silahlar üretmesi ve geliştirmesi ve nasıl yeni savaş yetenekleri geliştirmesi için yapılan istihbarat faaliyeti olmaktadır.

Ayrıca savaş zamanında da düşmanın taktiksel planını, konumunu ve durumunu öğrenmek için de askeri muharebe istihbaratı da yapılmaktadır.

3.2.3 Teknolojik ve bilimsel istihbarat

Bir devletin ve ya kurumun, rakip ve ya düşman olarak gördüğü bir devletten veya bir kurumundan gelebilecek sürpriz teknolojik ve bilimsel gelişmeleri önlemek,

onların teknolojik ve bilimsel kapasiteleri hakkında bilgi sahibi olmak ve teknolojik avantajlarını etkisizleştirmek için yapılan istihbarat faaliyetidir (Çetin, 2015:38). Askeri olarak ise, yabancı veya rakip devletlerin silahlı kuvvetlerinin sahip ve geliştirmiş olduğu, geliştirmeye başladığı bilinen veya bilinmeyen silah sistemleri hakkında yapılan istihbarat faaliyeti olmaktadır.

Uluslararası alanda devletlerin gücünü belirleyen önemli unsurlardan birisi sahip olduğu teknolojik ve bilimsel bilgi düzeyi olmaktadır. Teknolojik ve bilimsel istihbarat faaliyetiyle elde edilen bilgiler neticesinde, devletler askeri ve sivil alandaki teknolojik çalışmalarını rakiplerine göre belirleyerek uluslararası alandaki güçlerini koruyabileceklerdir. Gizlilik içinde ve sistemli olarak yapılacak olan teknolojik ve bilimsel istihbarat faaliyetleri sayesinde devletler, savaş zamanında düşman kuvvetler tarafından kullanılan silah sistemlerinde beklenmedik bir teknolojik üstünlükten önceden haberdar olarak bir sürpriz ile karşılaşmayacaktır. Ayrıca teknolojik ve bilimsel olarak önceden bilgi sahibi olunması ileride rakiplerin önlerine sürpriz olarak çıkacak olup, onları teknolojik ve bilimsel projeler dışında ekonomik ve güvenlik yönünden de olumsuz etkileyecektir.

3.2.4 Tıbbi veya biyolojik istihbarat

Bir devletin ülkesindeki vatandaşlarının sağlığını korumak, askeri ve teknolojik alanda kullanılan kimyasal ve nükleer ekipmanlarının gücünü arttırmak ve geliştirmek adına Dünya genelinde yapılan yararlı ve zararlı çalışmalar hakkında bilgi edinme faaliyetidir. Ayrıca rakip olarak görülen devletlerin vatandaşları hakkında kan bağışları veya çeşitli tahlillerle onların DNA'ları üzerinden sağlık durumlarını ve toplumsal sağlık dirençlerini öğrenmek adına da yapılmaktadır.

İnsanların DNA'ları üzerinden sağlık durumlarının ve sağlık dirençlerinin elde edilmesiyle de çeşitli bilinen ve bilinmeyen kurum ve kuruluşların yarattığı zehirli gıdalar veya ölümcül hastalıklar savaş alanlarında askeri planlamacıların işlerine yaramaktadır. Özellikle biyolojik silah olarak geliştirilen hastalıkların nerede, kim tarafından geliştirildiğinin ve etkisinin ne ölçüde olabileceğinin önceden bilinmesi, bilen tarafın vatandaşları ve devlet güvenliği için hayati derecede önemli olmaktadır. Ayrıca bu tür olayların yayılmadan deşifre edilerek yaratan devlet veya kurum hakkında olumsuz tavır oluşturulması olası bir tehlikenin yok edilmesini sağlayacaktır.

3.3 İstihbarat Toplama Yöntemleri

İstihbarata bir ihtiyaç sonunda gerek duyulmaktadır. İhtiyaç sonucunda gerekli olan istihbarat amaçlı bilgi, planlanmasının yapılmasından sonra, toplanma, işleme, analiz, sonuç ve paylaşım süreçlerinden geçmektedir. Bu ayrıca istihbarat çarkını vermektedir. İstihbarat çarkının ilk aşaması olarak görülen bilgi toplama evresi, insanlar tarafından çeşitli araç-gereçler kullanılarak yapılmaktadır. Bu açıdan istihbarat toplama yöntemleri, insani ve teknik olarak ikiye ayrılmaktadır.

3.3.1 İnsan istihbaratı

Adından anlaşılacağı üzeri insanlar tarafından yapılan istihbarattır. Bilginin insan tarafından toplanıp kullanıldığı bir istihbarat toplama yöntemidir. Ayrıca en bilinen ve en eski istihbarat toplama yöntemi olmaktadır.

Amerikan Silahlı Kuvvetleri tarafından yayınlanan Human Intelligence Collector Operations (2006) adlı çalışmada, insan istihbaratı şu sözlerle ifade edilmektedir: “İnsanların ilişkili belgelerinden ve medya kaynaklarından, yetenekleri, ekipmanları, taktikleri, eğilimleri, güçleri, niyetleri hakkında bu konu için eğitilmiş insanlar aracılığıyla bilgi toplamaktır.” İnsan istihbaratı, yabancı bir kurumun, bir örgütün, bir devletin herhangi bir birimine sızarak, sızdığı birimin amacını, hedefini, güçlü ve zayıf yönlerini belirlemektir. Bu açıdan bir nevi casusluktur. Casusluk ise, stratejik bilgi toplamak için gizli faaliyetlerle yapılmaktadır. İnsan istihbaratı sadece sızma yoluyla casuslar tarafından değil, asker, diplomat, gazeteci, akademisyen, turist, güvenlik görevlileri tarafından da yapılabilmektedir. Casusların yaptığı kapalı insanı istihbaratı; resmi devlet görevlilerinin ve sivil kişilerin yaptığı ise açık insan istihbarattır.

İnsan istihbaratı elde edilme yönünden de açık kaynak ve kapalı kaynak istihbaratı olarak ayrılmaktadır. Bir de bu iki ayrım arasında, gri kaynak olarak adlandırılan üçüncü bir kaynak istihbaratı bulunmaktadır. Çalışmanın ana konusunu oluşturan dijital oyunlar da gri kaynak istihbaratı bağlamında değerlendirilmektedir.

3.3.1.1 Açık kaynak istihbaratı

Açık kaynak istihbaratı, denince akla ilk gelen kolay ulaşılabilen kaynaklar olmalıdır. Bilgilerin büyük bir çoğunluğu açık kaynaklardan elde edilmektedir.

Özellikle teknolojinin gelişmesiyle beraber birçok bilgi internet üzerinden elde edilir olmuştur. İnternet aracılığıyla hemen her türlü bilgiye maliyetsiz ve hızlı bir şekilde ulaşılmaktadır. Bu özellikleri nedeniyle internet en önemli açık kaynak olmaktadır. İnternet haricinde, gazete, dergi, kitap, broşür, veri tabanları, televizyon, radyo, CD-rom, pankart, duvar yazısı veya ikili görüşmeler sırasında elde edilenler açık kaynak olmaktadır. Kısacası, ulaşımı kolay ve kullanımı açık olan bilgi, haber içeren her türlü kaynak açık kaynaktır. Bu kaynaklardan bilgi edinmek için, çok çaba harcamaya veya birilerini kullanmaya gerek yoktur.

İnternet, gazete, dergi vb. gibi metaryellerin dışında üniversiteler, düşünce kuruluşları ve stratejik araştırma merkezlerinde farklı milliyete sahip devlet memurlarının birbirlerine söyleyemeyeceği görüşler söylenebilmektedir. Bu açıdan araştırma ve düşünce kuruluşları da istihbarat servislerinin bilgi edinmek için kullandığı açık kaynaklar olmaktadır.

Bu kaynaklar neticesinde açık kaynağa bakıldığında; maliyet açısından ucuz, kaynak açısından olağanüstü zengin içerik, yöntem açısından toplanması kolay ve hızlıdır. Açık kaynak istihbaratı sahip olduğu bu bileşenleri nedeniyle, istihbarat alanında kullanılan bilgilerin büyük bir bölümünü oluşturur. Bu avantajlara rağmen açık kaynak istihbaratının sınırları da vardır. Sürpriz saldırı hazırlıkları, nükleer silahlanma, silah kontrolü, terörizm, uyuşturucu kaçakçılığı, rüşvet ve şantaj gibi olaylarda açık kaynak istihbaratından yararlanılamamaktadır.

Açık kaynaklardan elde edilen bilgiler, ciddi, gizli ve önemli bilgiler içerebilmektedir. Buna örnek vermek gerekirse, 20 Mart 1935'te Berthold Jacop adlı bir Alman gazeteci, Alman Genelkurmay Başkanlığı hakkında yazdığı çok ayrıntılı ve gizli bilgiler içeren kitabı yüzünden, Alman istihbaratı tarafından tutuklanmış ve sorgulanmıştır. Sorgusunda bu bilgilere nereden ulaştığı sorulmuş ve verdiği yanıt şu olmuştur: ‘‘Yıllarca gazete ve dergilerden Alman ordusu ile ilgili haberleri kesip inceleyerek, analiz ettiğini ve yazdıklarına ulaştığını söylemiştir.’’ (Özdağ, 2016:298). İstihbarat alanında toplanan bilgilerin tamamına yakını açık kaynaklardan kolay, çabuk ve hızlı bir şekilde elde edilse de, bu kaynaklar elde edilen bilgiler her zaman doğru olmayabilir. Bazı kişi ve kurumlar tarafından yanlış bilgi vermek ve yanlış yönlendirilmek amacıyla da kullanılmaktadır.

İstihbarat Teorisi (Özdağ, 2016:300) ve İstihbarat Bilimi (Özdağ, 2016:149) kitaplarında aktarıldığına göre, açık kaynak istihbaratındaki patlamanın üç nedeni vardır: Birincisi, istihbaratın Soğuk Savaş sonrasında çok ihtiyaç duyulan bir yapı olması; ikincisi, teknolojideki ve internetteki gelişmeler; üçüncüsü ise, 11 Eylül saldırısından sonra ABD istihbaratının açık kaynak istihbaratına daha çok önem vermesidir.

3.3.1.2 Kapalı kaynak istihbaratı

Kapalı kaynaklar, istihbarat faaliyetlerinin gizlilik içerisinde yürütüldüğü ve riskli olan bölümüdür. Kapalı kaynaklara ulaşım, devletlerin veya farklı kurumların/örgütlerin özel olarak yetiştirdiği veya düşmanları içerisinde devşirdiği casuslar tarafından yapılmaktadır. Kapalı kaynaklar, ulaşılması zor ve gizlidir. Gizli bilgilerin ele geçirilmesi ülkeler açısından büyük önem arz etmekte; gelecek planlamaları için de stratejik önem içermektedir. Gizli bilgiler askeri, siyasi, ekonomik, teknolojik, sosyal niteliklere sahip olabilmektedir. Bu bilgilerinin düşman olan taraflar açısından ele geçirilememesi için, yüksek güvenlik, yüksek gizlilik içinde uzman tek bir kişi tarafından devlet adına saklanması gereklidir.

Casuslar tarafından elde edilen kapalı istihbarat, kişinin dikkatsiz, korku içinde, çift taraflı oluşundan dolayı; bilginin, eksik ve yanlış yorumlanmasına, yanlış aktarılmasına sebep olabilmektedir. Yine de terör örgütlerine, mafyaya karşı ve rakip devletlere karşı yapılan örtülü operasyonlar da casuslar kullanılarak kapalı kaynaklara erişim sağlanmaktadır.

3.3.1.3 Gri kaynak istihbaratı

Açık ve kapalı kaynak istihbaratı arasında yer alan kaynak türüdür. Genel olarak açık kaynak istihbaratı içinde yarı-açık kaynak olarak yer alır. Her açık kaynağın araştırma yapan kişi ile farklı konumlarda bulunması, farklı dillerde olması, malumatın araştırmacının aklına gelemeyecek yerlerde olması netice de kolay ulaşılabilir olmaması gri kaynaktır. Örneğin, Suriye’de terör mağduru insanların kurtarılma için duvara yazdıkları yazılar, çizdikleri resimler terör gruplarıyla savaşan ÖSO (Özgür Suriye Ordusu) ve TSK (Türk Silahlı Kuvvetleri) için açık bir kaynakken; Suriye’deki savaş hakkında araştırma yapan farklı bir ülkedeki kişi için kolay ulaşılabilir bir açık kaynak değildir. Bu şekilde olan kaynaklar gri kaynaktır.

ABD tarafından kurulan Gri Kaynaklar Araştırma Grubu tarafından hazırlanan açıklamada gri kaynaklar şu şekilde ifade edilmektedir: “Gri kaynaklar genellikle özel kanallardan ulaşılabilen ve normal kanallara veya dağıtım sistemine, bibliyografik taramaya, satıcılara ve aboneliğe girmeyen yabancı ve yerli açık kaynaklardır.” Tanımlamada gri kaynaklar açık kaynaklar olarak tanımlanmakla birlikte dijital oyunlarda kapalı kaynak olarak nitelendirilebilecek verilere rastlamak mümkündür. Örneğin Assassin’s Creed serileri içindeki veriüssü klasörlerinde birçok önemli bilgi yer almaktadır. Veri üssü klasörlerinde günümüzde meydana gelen teknolojik, biyolojik çalışmalar ve bu çalışmaları yapan kişi ve kurumlar hakkında bilgiler yer almaktadır. Ayrıca bu çalışmalar hakkında yer alan ses kayıtları dikkatlice incelendiğinde oyundaki sanal olarak bilinen şirketlerin verileri ile günümüzdeki gerçek şirketlerin verilerinin örtüştüğü görülmektedir. Ford vakfı ve vakıf altındaki bazı kuruluşlar bu şirketlerdendir. Buna örnek vererek açıklamak gerekirse, bu tezin konusu olan dijital oyunlar içlerinde barındırdıkları askeri, siyasi, teknolojik, biyolojik vs. bilgiler neticesinde yarı-kapalı kaynak olmaktadır. Çünkü, oyunlar üzerinden elde edilebilecek bilgiler açık bir şekilde görülmemektedir. Ancak elde edilebilecek konu üzerine ilgili oyunun veya oyunların dikkatli bir şekilde oynanması ve iyi analiz yapılması gerekir. Bunun için bilgi toplanabilecek olduğu düşünülen oyunun bulunması/seçilmesi ilk öncelik; oyunun analiz edilmesi ikinci öncelik ve analiz neticesinde yapılacak yorumlama ve sonuç ise, üçüncü öncelik olacaktır.

3.3.2 Teknik istihbarat

Çeşitli teknikler kullanılarak elde edilen istihbarat toplama yöntemidir. Elektronik cihazlar tarafından elde edilen sinyaller, fotoğraflar, uydu ve uydu üzerinden çalışan cihazlar, internet ile bilgisayar kullanımı bazı teknik istihbarat materyalleridir.

3.3.2.1 Sinyal istihbaratı

Sinyal istihbaratı, rakibin elektronik sistemleri tarafından tek tek veya kombinasyon halinde meydana gelip (Office of the Director of National Intelligence, t.y.) ve sonrasında yayılan elektromanyetik dalgaların, ele geçirilmesi sonucu, değerlendirilip yorumlanmasıyla elde edilmektedir (Özdağ, 2016:122). Kısacası sinyal istihbaratı, rakiplerin sinyallerinin arasına girerek rakiplerin durumları ve eylemleri hakkında bilgi elde etmeyi hedeflemektedir.

Sinyal istihbaratı, geniş bir alan olmakla iletişim ve elektronik olarak ayrılmaktadır. İletişim istihbaratı, iletişim araçlarıyla yapılan bilgi aktarımını; elektronik istihbarat ise, iletişimsel olmayan bilgi aktarımlarını dinlemektedir. İstihbarat örgütleri sinyal istihbaratını telefon görüşmelerinin dinlenmesi amacıyla kullanmaktadır. Telefon dinlemeleri haricinde ayrıca arama kayıtları, mesajlar; kişinin konumu sinyal istihbaratı tarafından elde edilmektedir. Elektronik olarak sinyal istihbaratı radarlar sayesinde, rakiplerin veya rakip olabilecek ülkelerin füze hareketlerini, uçuş hareketlerini takip etmek amacıyla da kullanılmaktadır.

3.3.2.2 Fotoğraf istihbaratı

Fotoğraf istihbaratı, insan kaynaklı elde edilebileceği gibi günümüzde uçaklar ve uydular tarafından da elde edilebilmektedir. Hatta en çok uydu ve uçaklar kullanılmaktadır. Genel olarak bir kişi hakkında neler yaptığını, nerelere gittiğini, kimlerle olduğunu kanıtlamak adına fotoğraflar gizlice çekilmektedir. Bunun sonucunda da fotoğraf istihbaratı oluşmaktadır. Bunun dışında askeri alanlara yaklaşarak da fotoğraflar çekilerek istihbarat sağlanabilmektedir. Fakat askeri alanlara yaklaşmanın tehlikeli olması, fotoğraf makinelerinin görüş ve çekim özelliklerinin gelişmesi, fotoğraf istihbaratının insan aracılığıyla değil, uçak ve uydu aracılığıyla yapılmasına olanak vermiştir. İnsanlar tarafından yapılan fotoğraf istihbaratçılığı uzun zaman alacağından yerini artık hemen görüntü alabilen uçaklara ve uydulara bırakmıştır.

İlk olarak fotoğraf istihbaratına 20. yüzyılın başlarında, çift kumandalı uçakların arka kokpitinde oturan pilotun elinde bulunan kamera ile çektiği fotoğraflarla başlanmıştır. İkinci Dünya Savaşı sırasında uçakların gövdelerine hava keşif kameralarının yerleştirilmesiyle gelişen fotoğraf istihbaratı, Japonya'da hangi kentlere atom bombası atılmasının tespiti içinde kullanılmıştır (Özdağ, 2016:126). Fotoğraf istihbaratçılığı, ağırlıklı olarak savunma ve devletlerin rakiplerinin neler yaptığı hakkında bilgi toplamak amacıyla yapılmaktadır. Uydudan veya bir kişi aracılığıyla bir gelişme hakkında fotoğraf çekilerek bilgi alınabilmektedir. Fakat fotoğraf istihbaratçılığının eksi yönü olan sürekliliğinin olmaması alınan istihbaratın daima doğru olacağını göstermemektedir. Fotoğraf ile elde edilen bilgi, fotoğraf analiz edilene kadar değişebilir olmaktadır. Ayrıca çekilmek istenen yerin fotoğrafının yakından insan aracılığıyla çekilmesi riskli olacağından dolayı

teknolojik gelişmelerle yaratılan İHA'lar (insansız hava aracı) fotoğraf çekilmekte kullanılmaktadır. İHA (insansız hava aracı) anlık görüntü hakkında fotoğraf çekebildiği gibi uzun süreli video kayıt ve görüntü sunabilmektedir. Bu da gelişen teknoloji ile fotoğraf istihbaratçılığının devletlerinin güvenlik meselelerinde etkili olacağını göstermektedir.

3.3.2.3 Uydu ve radar istihbaratı

Yeryüzünde bulunan sabit ve hareketli hedefleri takip etmek ve bilgi almak için uzaya gönderilen uydular aracılığıyla ve yeryüzündeki radarlar ile elde edilen istihbarattır. Uydular ile fotoğraf, sinyal, elektronik, kimyasal, akustik istihbarat elde edilebilmektedir. Radarlar ile de ufuk ötesini izlemeye yönelik istihbarat faaliyeti yapılmaktadır. Elektronik ve akustik istihbaratın temel dayanağı olan radarlar, uydudan aldıkları veriyi aktarmaktadır. Genelde denizaltılar ve savaş gemileri tarafından kullanılan akustik istihbarat, deniz altındaki askeri nitelikli faaliyetleri ve hareketleri incelemektedir.

İstihbarat alanında bir sıçrama olarak görülen uydu istihbaratının ilk kullanımı 1976 yılında yörüngeye gönderilen KH-11 uydusu ile başlamış olmaktadır (Özdağ, 2016:127). Fotoğraf amaçlı kullanılan uydular aracılığıyla bir gelişme hakkında fotoğraf çekilerek bilgi alınabilmektedir. Fakat uydu aracılığıyla çekilen fotoğraftaki bilginin zamanla değişebilmesi, olumsuz hava şartlarında bulutlu bir havada bulutların altının görülememesinden dolayı fotoğraf amaçlı kullanılan uydular her zaman bilgi aktaramamaktadır. Bu nedenle fotoğraf ile elde edilen istihbaratın sürekliliğinin olmaması alınan istihbaratın daima doğru olacağını göstermemektedir. Bu olumsuzluklardan dolayı fotoğraf istihbaratı elde etme de kullanılan uyduların yetersiz kaldığı zamanlarda insansız hava araçları kullanılmaktadır.

3.3.2.4 Siber istihbarat

Bilinen istihbarat toplama yöntemleri haricinde, gelişen teknoloji ile birlikte internete bağlı bilgisayarlar, telefonlar, online sistemler, veri tabanları son yirmi yılda yeni bir istihbarat elde etme alanı oluşturmuştur. İnternet ve internet kullanan birçok cihaz sayesinde istihbaratın elde edilmesindeki süreç kısalmış, ihtiyaç duyulan personel sayısı azalmış ve bilginin elde edilmesindeki maliyet düşmüştür.

Bu açıdan bir çok kurum/kuruluş internet aracılığıyla paylaşılan bilgileri toplayarak veya hacklemek gibi bazı teknik oyunlarla istihbarat edinmeye başlamıştır (Bayraktar, 2014:131). Bu şekilde bilgiye yönelik adımlar birçok kurum/kuruluş tarafından atılmaya başlandığında, yapılan istihbarata karşılık verilmeye gerek duyulmuştur. Böylece savunma ve saldırı durumları ortaya çıkmış olmakta ve bu duruma “enferyasyon savaşı” (Özdağ, 2016:109) denilmeye başlanmıştır.

Siber istihbarat, devletlerin kurumlarının, bankaların, şirketlerin kendi aralarında iletişim sağlamak amacıyla kullandığı kendi kurdukları güvenli ağı sızarak; medya ajanslarının yaptığı haberler üzerinden ve yeni medya olarak bilinen sosyal ağlar üzerinden yapılmaktadır.

3.4 Karşı İstihbarat veya İstihbarata Karşı Koyma

Devletler, güvenliklerini sağlayıp bekalarını devam ettirmek ve ulusal çıkarlarını gerçekleştirmek için istihbarat toplarken diğer taraftan da kendileri ile ilgili istihbarat toplanmasını önlemek istemektedirler. Devletlerin kendileri aleyhine yapılan istihbarat faaliyetlerini önlemek adına karşı girişimde bulunmaları sonucunda ise, karşı istihbarat kavramı ortaya çıkmaktadır.

3.4.1 Karşı istihbarat kavramı

Genel olarak “karşı istihbarat” adıyla kullanılan söz konusu kavramın yerine istihbarata karşı koyma kavramının da kullanıldığı görülmektedir. Türkçe askeri terminolojide istihbarata karşı koyma kavramı olarak yer almakla MİT’in terminolojisinde ise, kontrespiyonaj/karşı casusluk olarak yer almaktadır (Özdağ, 2016: 143). Karşı istihbarat kavramının, istihbarata karşı koyma, karşı casusluk kavramlarıyla eş anlamlı olarak ve ayrıca karşı istihbaratın güvenlik açısından kullanılması neticesinde, Johnson (2009:2) karşı istihbarat kavramını tüm bunları ifade eden bir üst kavram olarak belirtmektedir. Fakat dijital oyunlardan istihbarat toplama yoluyla elde edilecek bilgilerin, devletlerin her alanını ilgilendiren önemli veriler içermesinden ve bu bilgiler neticesinde kendi güvenliğini korumak açısından alacağı karşı önlemlerden dolayı istihbarata karşı koyma olarak nitelendirilecektir. Kısacası karşı istihbarat, istihbarat neticesinde elde edilen bilgiye karşılık tedbir almaktır.

Karşı istihbarat veya istihbarata karşı koyma, bir devletin kendi aleyhine rakip veya düşman olarak gördüğü devletten gelen her türlü eyleme karşı yaptığı istihbarat faaliyetidir. Ayrıca bir devletin güvenliğini sağlayıp bekasını korumak adına vazgeçilmez bir faktördür ve düşman silahlarını algılamak, imha etmek ve/veya söz konusu silahlardan kaçınmak için gerekli bir sistemdir (Özdağ, 2016:143). Avcı, karşı istihbaratı şu şekilde ifade etmektedir: Savaş ve barış zamanlarında casusluk, sabotaj ve yıkıcı faaliyetler yoluyla, karşı ve yabancı istihbarat servislerinin belirli yöntemlerle yapmaya çalıştıkları zararlı faaliyetlerin tespiti ve etkisiz hâle getirilmesi ile karşı faaliyet yürüten kişi, grup ve kuruluşlar hakkında bilgi edinerek bunların faaliyetleri, yöntemleri, hedefleri, amaçları ve yönetim kadrolarının tespitine çalışılmasıdır (Avcı, 2007:98). Tezsever'e (1999:170) göre ise, karşı istihbarat veya istihbarata karşı koyma: Savaş ve barış zamanlarında espionaj, sabotaj ve yıkıcı faaliyetlerle karşı istihbarat servislerinin düşmanca hareketlerinin sezilmesi, önlenmesi ve zararsız hale getirilmesi konularını kapsamaktadır. İstihbarata karşı koymayı, kapsamlı ve istihbarata bağımlı bir süreç olarak Şahin (2013:8) şu sözleri ile ifade etmektedir: "Düşman, dost, bağlaşıklık, ortak veya rakip olarak görülen kişi, grup, kuruluş ve devletlerin, yasal veya yasal olmayan yöntemlerle istihbarat elde etme çabalarına karşı, herhangi bir kişi, grup, kurum, kuruluş veya devlet tarafından, kendi plan, tasarı ve stratejilerini yani kendisine ait hassas ve gizli olarak nitelendirdiği her türlü bilgiyi güvenlik altına almak, ulusal/kurumsal güvenliğini sağlamak, ulusal/kurumsal güç unsurlarını ve dolayısıyla ulusal/kurumsal bütünlüğünü korumak maksadıyla, pasif ve aktif yöntem ve teknikleri içeren önlemler alarak, savaş ve barış anında her zaman ve kesintisiz şekilde icra edilmesi gereken bir faaliyet ve bu faaliyetin bir ürünüdür. İstihbarattan bağımsız veya ayrı bir süreç değil, istihbarat sistemi ve sürecinin her aşamasında var olması ve uygulanması gereken yaşayan bir süreçtir." Yapılan tanımlamalar neticesinde, düşman ve rakip olarak görülen tarafların bilgi edinmesini engellemek, güçlerini etkili bir şekilde kullanmalarına engel olmak ve isteklerine razı olmamak, onlardan gelecek her türlü tehlikeye önceden hazır olup üstünlük sağlamak için istihbarat sonrasında karşı istihbarata veya elde edilen istihbarata karşı koymaya da gerek duyulmaktadır. Sonuçta güvenli bir istihbarat sonucunda karşı bir hamleye bir karşı istihbarata gerek duyulduğu görülmektedir.

Sait Yılmaz da (2006:162) karşı istihbaratı veya istihbarata karşı koymayı, koruyucu bir güvenlik faaliyeti olarak tanımlamaktadır. 11 Eylül saldırıları ile istihbarat sistemlerinin sorgulanmaya başlanması, koruyucu güvenlik ve dolayısıyla da istihbarata karşı koyma faaliyetlerinin, sistem ve yöntemsellik konusundaki eksiklerini gündeme getirmiş olmaktadır. Dünyanın en büyük terör saldırılarından sonra medyada yer alan, saldırı ile ilgili bilgilerin zaten istihbarat teşkilatlarının elinde olduğu iddiaları, istihbaratta öncelikli fonksiyonun koruyucu güvenlik olduğunu ortaya çıkarmıştır. Böylece tehditleri önceden görebilme amacıyla karşı istihbarata daha kuvvetli bir önem verildiği görülmektedir.

Ayrıca istihbaratın hedef olarak artık yalnızca devlet güvenliği ile değil, toplumların algılarıyla da ilgilendiği bilinmektedir. Bu bağlamda istihbarata karşı koyma yalnızca istihbarat üretimi ile değil, bunun yanında psikolojik savaş ve propaganda düzleminde algılama yönetimi, aldatma gibi kavramlarla birlikte düşünülmelidir.

Tanımlar neticesinde, karşı istihbaratın veya istihbarata karşı koymanın amaçları da ortaya çıkmaktadır. Karşı istihbarat, rakiplerin veya düşmanların her türlü planlarını, çalışmalarını, düşüncelerini, hedeflerini ve amaçlarını ortaya çıkarıp önlem alınmasını sağlayarak rakibe veya düşmana karşı bir üstünlük sağlamaktadır. Meydana gelebilecek tehlikelere karşı üstünlük sağlamak açısından yapılması gerekenler için seçenekler sunmaktadır. Karşı istihbaratın amacını daha iyi bir şekilde askeri teknolojik bir silah ile açıklamak gerekirse: “Bilinmeyen veya bilinip farklı bir taktik ve strateji ile kullanılan askeri aracın veya silahın sahip olan tarafa büyük bir avantaj sağlaması, rakip tarafa büyük bir dezavantaj sağlayacaktır. Askeri silah ve araçtan haberi olamayan rakip, silahla ve araç ile karşı karşıya kaldığında bir üstünlük sağlayamayacak durumda kalacaktır.” Bu açıdan karşı istihbarat veya istihbarata karşı koymanın asıl amacı, karşılaşılacak sürpriz bir olaya karşı önceden önlem almak ve sürpriz olayı etkisiz hale getirmek olmaktadır. Bu sürpriz saldırıları önceden etkisiz hale getirmek için karşı istihbarat, pasif ve aktif olmak üzere ikiye ayrılmaktadır.

3.4.1.1 Pasif karşı istihbarat

Pasif karşı istihbarat, herhangi alandaki bir bilginin düşman veya rakip olarak nitelendirilen organizasyonun eline geçmesinin engelleneceğinin tespit edilmesiyle başlamaktadır. Bu aşamada önce bilgilerin güvenliğinin sağlanması amacı ile

bilgilerin kategorileştirilmesi gerekli olmaktadır. Bu kategorileştirme ulusal güvenlik açısından hassas bilgiler dâhilinde çok gizli, gizli ve hizmete özel olarak belirlenmektedir (Özdağ, 2016:145). Gizlilik dereceleri belirlendikten sonra, her bir gizlilik derecesindeki bilgiye, yine belli yetki seviyesindeki kişilerin erişebilmesini, yetkisiz ve ilgisiz kişilerin belli bir gizlilik derecesinin üzerindeki bilgiye erişememesini sağlayacak bir düzenleme yapılmalıdır (Şahin, 2013:26). Amaç, bir devletin ulusal güvenliği için yaşamsal öneme sahip bilgilerin rakip veya düşman birimler tarafından ele geçirilmesini engellemektir. Kısacası, koruyucu bir karşı istihbarat türüdür.

Pasif karşı istihbarat, düşmanın ele geçirmeye çalıştığı bilgileri gizlemek ve düşmanı bu bilgilerden mahrum bırakmak, personeli yıkıcılık ve terörizmden korumak, kurumları ve malzemeyi sabotajdan korumak gibi amaçlar için tasarlanmıştır. Pasif karşı istihbarat, sınıflandırılmış malzemenin ve personelin fiziksel güvenliğini, iletişim ve veri güvenliğini, evrak güvenliğini sağlamak adına yapılmaktadır (U.S. Marine Corps., 2000:1-7). Bu önlemlerin asıl amacı, yetkili olmayanların gizli veya hassas bilgiye ulaşmalarına engel olmaktır. Yani yabancı unsurların olası zararlı girişimlerinin zorlaştırılması, yanıltılması ve engellenmesi amacı güdülmektedir.

3.4.1.2 Aktif karşı istihbarat

Aktif karşı istihbarat, düşman veya düşman olması muhtemel tarafın casusluk, sabotaj ve yıkıcı faaliyetlerinin haber alınması yoluyla ortaya çıkarılması, zararsız veya etkisiz hale getirilmesi için tasarlanmış önlemlerdir. Aktif karşı istihbarat önlemleri, casusluğa karşı koyma, keşfe karşı koyma, sabotajlara karşı koyma, teröre karşı koyma, karşı keşif, gizlenme ve aldatma işlemlerini içermekte ve istihbarata karşı koyma biriminin kabiliyetlerine göre değişebilmektedir (U.S. Marine Corps., 2000:1-7). Aktif karşı istihbaratın yapılabilmesi için istihbarat sayesinde öncelikle bir tehdidin veya düşmanca bir girişimin tespit edilmiş ve tanımlanmış olması gerekmektedir. Aktif karşı istihbarat arama, tespit, teşhis, belgeleme ve etkisiz hale getirme gibi bazı aşamalardan geçmektedir.

Aktif yöntemler, tehdit arz eden hedeflerin olası eylemlerini veya bu hedeflerden kaynaklanacak zararları önlemek için, kullandıkları malzemeleri, yöntemleri, araç ve kişileri tespit etmek, bunların kullanılmasını önlemek veya bunları ele geçirmek amacıyla alınan önlemler olmaktadır (Çetin, 2011:2-11). Aktif karşı istihbaratın

amacı, söz konusu eylemleri yapan kişileri, bu kişilerin kullandığı araç ve aygıtları belirlemek ve etkisiz hale getirmektir.

Sonuç olarak aktif karşı istihbarat, rakip veya düşman olarak görülen tarafın geleceğe yönelik niyetlerini, amaçlarını, planlarını deşifre ederek verebileceği zararları önceden önlemek, en aza indirmek veya tamamen etkisiz hale getirmek için yapılmaktadır. Bu açıdan dijital oyunlardan aksiyon türündeki savaş temalı oyunlar, içlerinde barındırdıkları siyasi, ideolojik ve askeri teknolojik bilgiler; korku temalı oyunlar yansıttıkları hastalıklardan dolayı sağlık açısından barındırdığı bilgiler; online strateji tabanlı oyunlar oyuncuların stratejik düşünce ve iletişimleri hakkında bilgiler toplamasından ve aksiyon-macera türündeki oyunlar ise içlerinde barındırdıkları bir takım gizli bilgilerden dolayı aktif karşı istihbarat alanına girerek karşı istihbarat amaçlı kullanıla bilinir nitelikte olmaktadır.

3.4.2 Karşı istihbaratın kaynakları

Karşı istihbaratta, bazı bilgilere kolaylıkla ulaşılabilirken bazı bilgiler için de sistemli ve kapsamlı çalışmalar yürütmek durumunda kalınır. Bilgiye ulaşmak maksadıyla kullanılabilecek kaynaklar şunlardır (U.S. Marine Corps., 2000:6-8):

- Açık kaynaklar,
- Resmî kaynaklar (askerî ve sivil her kişi, grup, kurum ve kuruluş bu kapsamda değerlendirilir),
- Bireysel kaynaklar (casuslar, hainler, politik muhalifler, haber elemanları, muhbirler, mülteciler, tutuklular, savaş esirleri, sürgündekiler, işgal altındaki bölge halkı, iş seyahatindekiler, turistler vb.)
- Muhabere istihbaratı (MUİS), sinyal istihbaratı (SİNİS), teknik istihbarat (TEKİS), ölçme ve iz istihbaratı (ÖZİS), ses istihbaratı (SEİS), radar istihbaratı (RİS), görüntü istihbaratı (GÖRİS) vb. teknolojik istihbarat disiplinleri,
- Belgeler, fotoğraflar, videolar, raporlar, istatistikler, kayıtlar vb.,
- Düşmandan veya rakipten ele geçirilen malzemeler.

Görüldüğü üzere istihbarat toplamadaki tüm kaynaklar istihbarata karşı koymada da kullanılmaktadır.

3.4.3 Karşı istihbaratta aldatma ve karşı aldatma

Aldatma, en basit tanımla birini veya bir grubu bir konu hakkında kandırma veya yanlış yönlendirir. İstihbarat açısından ise aldatma; aldatacak olan taraf kendi amaç, plan ve faaliyetlerinin tam ve doğru olarak tespit edilmesini önlemek için düşman veya rakip olarak gördüğü tarafa yanlış veya farklı bilgiyi aktarması olarak tanımlana bilinir. Ayrıca aldatma, hiç olmayan bir durum ve faaliyeti, meydana gelmiş veya gelecekmiş gibi göstermek amacıyla da yapılabilmektedir. Aldatmada amaç, hedef düşmanın veya rakibin düşünce ve inançlarını istenilen şekilde yönlendirmek, eylemlerini istenilen yöne çevirmek ve gerçekleştirilen eylemlerden çıkar sağlamaktır.

Karşı istihbarat, bilgileri pasif ve aktif karşı istihbarat ile savunmakla sınırlı olmayıp, rakibi veya düşmanı istenilen düşünceye yöneltmekle de alakalıdır. Özdağ (2016:155) aldatmanın istihbarata karşı koymadaki anlamı şu sözleriyle tanımlamaktadır: “Rakip istihbarat analizini karşı karşıya olduğu ekonomik, politik, askerî ve teknolojik durum ile ilgili olarak yanlış, yanlış bilgi vererek veya doğru bilginin akışını engelleyerek yanıltma ve karşı tarafın kendi zararına olabilecek eylemlere sürüklenme faaliyetine verilen isimdir.” Başka bir ifadeyle gerçeğin, üstünlük kazanılması amacıyla çarpıtılmasıdır. Aldatma savaş zamanında olabileceği gibi barış zamanında da olabilmektedir.

Aldatmanın üç temel amacı bulunmaktadır. Bunlardan ilki, rakibin düşünce ve inançlarını yönlendirerek belirlemektir. İkincisi, rakibin eylemlerini istenilen yöne çevirmek ve üçüncüsü ise, rakibin yönlendirilmiş eylemlerinden faydalanmaktır (Dearth ve Goodden, 1995, s.263). Söz konusu amaçlar aynı zamanda aldatma operasyonunun kademeli olarak birer süreci olarak da değerlendirilebilir.

Aldatma amaçlarına göre bakıldığında iki şekilde sınıflandırılmaktadır: Belirsizlik üretici / A tipi aldatma operasyonlar ile yanıltıcı / M tipi aldatma operasyonları. A tipi operasyonlarda, düşmanın önüne kararsız olduğu anlarda en az iki seçenek çıkararak bunlardan en az birine yönelmesi sağlanmaktadır. Bu tür operasyonları düzenleyenler, düşmanın kendinden emin olmadığı ya da kararsız, durağan olduğu süreçleri kendi lehlerine kullanmaktadır. M tipi operasyonlar ise A tipi operasyonların aksine hedefi belirsizlik yerine, bir karara sürüklemektedir; fakat bu karar, operasyonu düzenleyen tarafın istediği yönde yani hedef için yanlış olan

yöndedir. Bu tip operasyonlar kendi içinde üçe ayrılır. M-1 tipi aldatmanın amacı, rakip tarafı, hâlihazırda doğru olarak kabul ettiği hareketi yapmaya ikna etmektir (Özdağ, 2016:156). Yanıltıcı aldatma operasyonlarının ikinci tipi olan M-2 tipi operasyon ise, rakibin fikrini değiştirerek, rakibe operasyon düzenleyenin lehine olan fikirlerin empoze edilmesini içermektedir (Dearth ve Goodden, 1995, s.186). M-2 tipi aldatma, en zor aldatma tipi olmaktadır. Yanıltıcı aldatma operasyonlarının son tipi olan M-3 tipi operasyonlarda ise, kararsız olarak nitelendirilebilecek rakibin ilgisini uyandırarak ve onu ikna ederek istenilen yola getirmek amaçlanmaktadır (Dearth ve Goodden, 1995, 276).

Bir aldatmanın başarılı olabilmesi için, aldatmayı gerçekleştiren tarafın, rakip veya düşman olarak gördüğü tarafa doğru bilginin gitmesini engellemesi ve tasarladığı yanlış bilginin ulaşmasını sağlaması gerekmektedir (Özdağ, 2016:173). Sonuç olarak başarılı aldatmanın iki temel amacı bulunmaktadır: Gerçek bilginin rakip veya düşman olarak görülen tarafın eline geçmesinin engellenmesi ve yanlış bilginin rakibe veya düşmana doğrusundan ayırt edilemeyecek şekilde iletilmesidir.

Karşı aldatma ise, aldatmadan da daha zor bir iş olmaktadır. Karşı aldatma için önce aldatmanın tespit edilmesi gereklidir. Aldatma tespit edildikten sonra karşı aldatma operasyonuna geçilebilir. Aldatma operasyonlarına maruz kalan taraf, kendisine karşı uygulanan bir aldatma karşısında iki farklı şekilde tutumunu belirleyebilmektedir. İlki aldatmanın tespitinin ifşasıdır ki bu durumda karşı taraf operasyonu ivedilikle sona erdirmeye yoluna gitmektedir. İkincisi ise, aldatılan tarafın aldatıldığının farkına vardığı halde aldatıldığını gizleyerek bir karşı aldatma operasyonu düzenlemesi olmaktadır. (Özdağ, 2016:179).

3.5 Dijital Oyunların İstihbarat ve Karşı İstihbarat İle İlişkisi

En küçük ve en dar olanından, en büyük ve en geniş olanına kadar özel ve kamu şirketlerinin, ulusal ve uluslararası şirketlerin, kamu kurum ve kuruluşlarının, uluslararası örgütlerin ve devletlerin bekâlarını koruyup devam ettirebilmeleri için güvenliklerini sağlamaları gerekmektedir. Güvenliklerini koruyup bekâlarını devam ettirmeyi gerçekleştirmek adına kendilerine karşı yapılacak bir saldırı veya tehdite karşı önlem almaları zorunlu olmaktadır. Bu açıdan önceden elde edilecek bilgi veya haber hayati önem arz etmektedir. Böylece istihbarata ihtiyaç duyulmaktadır.

İstihbarat insani ve teknik olarak elde edilmektedir. Fakat açık kaynak istihbaratına girecek olan dijital oyunlar, genel olarak istihbarat servisleri tarafından bir istihbarat toplama yöntemi olarak değerlendirilmemektedir. Ancak dijital oyunların askeri çalışmalar sonucunda ortaya çıktığını, ABD silahlı kuvvetlerinin askeri eğitimlerinde dijital oyunları kullandığını, 2001 yılındaki ikiz kulelere düzenlenen 11 Eylül saldırılarından sonra oyun geliştirici firmaların Ortadoğu'daki çatışmalar üzerinden savaş içerikli oyunlar geliştirmeleri ve sonrasında bu oyunların olanları ve olacakları göstermesini göz önüne aldığımızda dijital oyunlar, istihbarat elde etmek için tam bir açık kaynak olmaktadır.

Türkiye'de 15 Temmuz 2016 tarihinde Fettulah Gülen'in lideri olduğu terör örgütü (FETÖ) tarafından gerçekleştirilen darbe girişimi sonrası yapılan operasyonlar sonucunda ortaya çıkarılan bilgiler neticesinde dijital oyunların haberleşmede kullanıldığı görülmektedir. Özellikle askeriye sızma adına FETÖ'nün, mobil platformlarda çok bilinen 'Bounce' adlı oyunu kullandığı belirtilmektedir. Terör örgütü üyelerinin, Linux tabanlı bilgisayarlara bağladıkları USB belleklerden ilk olarak 'Bounce' adlı oyunu oynayıp ikinci bölüme geçtiklerinde sürekli yeniden üretilen bir şifre elde ederek, Gülen'in kitaplarına pdf olarak erişebildikleri görülmektedir (Güler, 2017). Sistem tek bir tuşa basınca kapanmaktadır. Sonrasında ise, sistem ikinci tura geçilmeden birinci turda şifre ile bağlantı kurulacak şekilde getirilmiştir (Ortadoğu Gazetesi, 2017). 2017 yılının yaz mevsiminin ortalarından itibaren de örgüt mobil platformlarda popüler olan '2048' adlı başka bir dijital oyunu, kendine göre düzenleyerek yeni bir '2048' görünümlü dijital oyunu kripto iletişim uygulaması olarak gizli haberleşme için kullanmıştır. Yazışmaların ise 24 saat içinde kendiliğinden silindiği belirtilmektedir (Habertürk Teknoloji, 2018a). Ayrıca Yunanistan'a kaçan ve kaçmaya çalışan örgüt üyelerinin 2048 adlı dijital oyun programı üzerinden istihbaratı bilgi alıp kaçmaya çalıştığı veya kaçtığı, birbirleriyle iletişime geçtiği ortaya çıkarılmıştır (Sabah Gazetesi, 2018). Aslında bu olaylara daha öncesinde görülen ve benzer örnek olarak, Kurtlar Vadisi Pusu dizisinin 217. bölümünde Polat Alemdar'ın Tapınakçıların içine sızmış olan Cahit ile haberleşmesinde ve istihbarat alışverişinde bulunmak adına, 'Timur Santrancı' adını verdikleri internet üzerinden oynanan oyun olmaktadır. Bu dizinin 217. Bölümün 51. dakikasında bir oyunun dijital olarak geliştirilip internet aracılığıyla oynanarak gizli bilgi alışverişinde ve haberleşmede kullanıldığı net olarak görülmektedir (izlemek

için: <https://www.youtube.com/watch?v=TI8AQWzHYaE>). Verilen bu örnekler mobil platformlarda oynanan dijital oyunların haberleşme açısından istihbarat ile ilişkisi olsa da, diğer platformlarda çevrimiçi veya çevrimdışı oynanan oyunların da siyasi, askeri, ideolojik, teknolojik, biyolojik ve çeşitli bilgiler neticesinde olanları ve olacakları göstermek açısından istihbarat ile ilişkisi bulunmaktadır.

Dijital oyunların, meydana gelecek/yaşanacak olayları önceden göstermesinden; icat edilmemiş sivil teknolojik veya askeri teknolojik araç-gereçleri önceden tanıtmasından; korku oyunlarındaki (zombi) hastalıklar ile insanlığın geleceği hakkında gerçek hayattaki ile benzer bilgiler sunmasından; çevrimiçi olarak oynananlar açısından, insanların düşünceleri, zekaları, stratejik planlamaları, maddiyatı hakkında bilgi toplamasından; internet aracılığıyla gizli ve şifreli olarak haberleşme imkanı sunmasından; insanlık ve Dünya adına yapılan gizli çalışmaları (Assassin's Creed'deki gibi) tanıtmasından; ideolojik olarak insanları bilinçaltı mesajlarla etkilemesinden; tarihte yaşanan olaylar ve yapılan çalışmalar hakkında farklı bilgiler sunmasından dolayı istihbarat ile ilişkisi bulunmaktadır. Dijital oyunlar üzerinden elde edilecek bu bilgilerin çoğunun günlük hayatta gerçekleşmeden gösterilmesi ve sonradan oyunlardaki gibi gerçekleşmesi, bu tür bilgilere sahip oyunların güvenlik açısından önemli olduğunu göstermektedir. Güvenlik açısından önemli olduğu düşünülen dijital oyunlardaki bilgiler, devletlerin sonrasında askeri teknolojik, biyolojik, siyasi, stratejik olarak herhangi bir sürpriz ile karşılaşmaması için bir karşı istihbarat toplama aracı olabilmektedir. Bu açıdan dijital oyunların bir kısım zümrenin niyetlerini, amaçlarını, çalışmalarını ve planlarını göstermesinden dolayı dijital oyunları inceleyen taraflar, rakip veya düşman olarak değerlendirdiği taraflar hakkında bilgi sahibi olarak onlardan gelebilecek her türlü olaya karşı önceden hazırlıklı olabilirler. Dijital oyunlarda önceden gösterilen bilgilerin sonrasında gerçekleşmesinden dolayı dijital oyunların güvenlik ve tedbir açısından karşı istihbarat ile ilişkisi bulunmaktadır.

ABD'nin merkezi istihbarat servisi olan CIA de ajanlarının eğitiminde, streslerini azaltmak, bilgileri eğlenceli olarak aktarmak için masaüstü oyunları kullanmaktadır. Bunun için CIA analisti olan David Clopper, Collection Deck ve Kingpin: The Hunt For El Chapo adını alan iki oyun geliştirmiştir. Bu oyunlar ajanlara kriz yönetiminin nasıl yapılacağına dair eğitimler sunmaktadır (Güler, 2018). Belki zamanla CIA,

ABD silahlı kuvvetlerinin yaptığı gibi geliştirdiği oyunları günümüzün bir gereksinimi olarak dijitalleştirip eğitimlerinde kullanmaya başlayacaktır.

Bu başlık altında dijital oyun-istihbarat ilişkisi, Türkiye’deki ortaya çıkarılan olaylar örnek gösterilerek haberleşme açısından kısaca açıklanmış olup; bu başlığın alt başlıkları ve tezin üçüncü bölümünde diğer konular açısından çeşitli örneklerle ele alınarak incelenecektir.

3.6 Bilgisayar ve Oyun Konsollarında Oynanan Dijital Oyunların İstihbarat İle İlişkisi

3.6.1 Savaş içerikli dijital oyunların istihbarat ile ilişkisi

Savaş içerikli dijital oyunlarda subliminal mesaj ve ideolojik bilgiler verildiği gibi kimi ülkelerin siyasi düşünceleri ve planları; teknolojik çalışmaları geçmişe ve geleceğe dönük olarak yansıtılmaktadır. Bu yansıtılan bilgiler geçmişte olanları ve gelecekte olacakları göstermektedir. Bu açıdan devletlerin istihbarat birimlerini ilgilendirmek zorundadır. Savaş içerikli dijital oyunların istihbarat ile ilişkisini göstermek adına, ideolojik ve siyasi olarak Call Of Duty: Modern Warfare 3 (COD: MW3); teknolojik olarak Call Of Duty: Advanced Warfare incelenecektir.

3.6.1.1 Savaş içerikli dijital oyunlardan ideolojik ve siyasi olarak karşı istihbarat toplama ve bilgi edinme: call of duty: modern warfare 3

Call Of Duty: Modern Warfare 3 adlı oyun, Infinity Ward, Sledgehammer ve Raven Software tarafından geliştirilmiş olup, FPS görüş tarzında aksiyon-savaş içerikli bir dijital oyun olmaktadır. Oyun 2011 yılının Kasım ayında piyasaya çıkarılmıştır. Oyunun dağıtımı ABD merkezli Activision şirketi tarafından yapılmıştır. Oyun bilgisayar, Xbox 360, PS3 ve Nintendo Wii platformlarında oynanabilmektedir.

Oyun, tek oyunculu senaryo (campaign), kooperatif (Co-op) ve çok oyunculu (multiplayer) olmak üzere üç ayrı modda oynanabilmektedir. Tek kişilik oyun senaryosunda; acemi (recruit), normal (regular), zor (hardened) ve tecrübeli (veteran) olmak üzere dört zorluk seviyesi bulunmaktadır. Oyunun başlangıcından bitişine kadar ki süre oyunun zorluk derecesine ve oyuncunun oyun kabiliyetine göre değişmektedir. Normal seviyede oyun, yedi ila dokuz saat arasında bitirilmektedir. Acemi seviyesinde oyuncu daha az isabet alıp daha az ölürken ve düşmanları

öldürmesi daha kolay olurken, oyunun zorluk seviyesi yükseldikçe oyuncu kabiliyetine göre isabet alma ve ölme olanağı artmakta, düşmanların isabet ettirme ve ölme olanağı azalmaktadır. Oyunun senaryosunda, oyuncu tek olarak on yedi bölümden oluşan kısımları oynamaktadır. Bu onyedili bölüm, belirlenmiş bir hikayeye ve sinematiklere sahip olup oyun kurallarına göre bir değişiklik yapılmadan oynanmaktadır. Bu durum, Matthew Weise ve Miquel Sicart'ın ifade ettiğı gibi oyunların bir ideolojiye sahip olduğunu kanıtlar niteliktedir. Co-op modda oyuncular oyunu, iki kullanıcı; multiplayer modda ise, oyuncular oyunu counter-strike veya Half-life benzeri internet üzerinden birbirlerine karşı veya gruplanmış takımlarda oynayabilmektedir.

Oyunun tek oyunculu senaryo kısmındaki herhangi bir bölümde oyuncunun ölmesi durumunda oyun en son kaydedildiğı yerden tekrar başlamakta ve oynanmaktadır. Oyun sırasında oyuncu isabet aldığı anda ekranda kan lekeleri görülmeye başlamakta ve isabet alma devam ettiği takdirde oyuncu ölmektedir. Eğer oyuncu hasar ve isabet aldığı anda kendini sipere alırsa birkaç saniye içinde enerjisi kendiliğinden yenilenmektedir.

Oyuncu tüm oyun hikayesi boyunca yapay zeka tarafından yönlendirilen takım lideri ve arkadaşları tarafından verilen görevleri yerine getirerek oyununun sonuna erişmektedir.

Oyunun hikayesini oluşturan bölümler; New York (ABD), Himaçhal Pradeş (Hindistan), Berlin, Hamburg (Almanya), Sierra Leone, Londra (İngiltere), Boosaaso (Somali), Paris (Fransa), Prag (Çek Cumhuriyeti/Çekya), Doğu Sibirya (Rusya), Dubai (Birleşik Arap Emirlikleri/BAE) gibi şehirler ve bu şehirlerin yer aldığı ülkeler olmaktadır.

ABD Özel Kuvvetleri Delta Force Timinden Çavuş Derek “Frost” Westbrook, İngiltere Özel Kuvvetlerinden Yüzbaşı John Price ve Marcus Burns, Rus FSO ajanı Andrei Harkov, Task Force-141 Timinden Yuri oyun hikayesinde kontrol edilen ana karakterler olmaktadır.

Oyunun hikayesi, eski Sovyetler Birliğı'ni yeniden kurup Rusya'yı eski gücüne kavuşturmak isteyen aşırı milliyetçi bir grubun, Ortadoğı'da bir Arap ülkesinin lideri ile işbirliğı yaparak tüm Dünya'da terörist faaliyetlerde bulunması ve Üçüncü Dünya

Savaşı çıkarmaya yöneliktir. Oyunun hikayesinin oluşumu oyunun “Kan Kardeşler” adlı 11. bölümünün sonunda araya giren sinematikte gösterilmektedir. İlk olarak Ukrayna’nın Pripyat¹⁰ şehrinde 1996 yılının kış mevsiminde Makarov¹¹ ve Yuri, İmran Zakhaev’in (ABD ordusu tarafından yapılan saldırıda sol kolunu kaybeder) Büyük Rusya’yı kurmak adına büyük bir anlaşma yaptığı alanda araç içinde bulunmaktadır. Seneler sonra 2011 yılında bir Ortadoğu ülkesinde Al-Asad adlı bir Arap liderin evinden Makarov ve Yuri, Al-Asad’ın ülkesinde büyük bir bomba patlatmakta ve bu olayı izlemektedirler. Sonrasında tüm terörist faaliyetler çeşitli ülkelerde baş göstermeye başlamaktadır. 2016 yılına gelindiğinde Rusya’nın Moskova şehrindeki Zakhaev Uluslararası Havalimanında yapılan katliamda (Call Of Duty: Modern Warfare 2 de yer alan bir bölüm) Yuri Makarov’a karşı çıkmakta ve Makarov tarafından vurulmaktadır. Zakhaev Havalimanındaki saldırı Makarov’un planıyla hain olarak nitelendirilen bir ABD’li generalin desteği ile yapılmış ve bu saldırı ABD kaynaklı olarak Rus halkına benimsetilerek ABD’ye ve ABD müttefiki Avrupa’ya karşı savaş başlatılmıştır. 11. bölümde gösterilen bu sinematik oyunun başlangıç konusunu oluşturmaktadır. Sinematikte yaşanan olaylar sonrasında oyun New York’ta birinci bölümüyle başlamaktadır.

Sinematikte dikkat edilmesi gereken noktalar Al-Asad adlı kişi, 2011 yılındaki patlama ve Zakhaev Havalimanı olmaktadır. Oyunda adı belirtilmeyen Arap ülkesinin lideri Al-Asad ile Suriye Devlet Başkanı Bashar Al-Asad (Beşşar Esad) isim benzerliği dikkat çekmektedir. Ayrıca 2011 yılındaki Al-Asad adlı Arap liderin ülkesindeki patlama 2011 yılında başlayan Suriye iç savaşıyla benzerlik göstermektedir. Son dikkat edilecek olan COD: MW2 de yer alan bir bölüm ve COD: MW3 deki sinematikte yer alan Zakhaev Havalimanı saldırısıdır (Bknz. Şekil 3.1).

¹⁰ Çernobil Nükleer Santrali çalışanları için 1970 yılında Kiev’de kurulan Pripyat, 1986 yılında reaktör kazasının meydana gelmesi sonucu boşaltıldı. Yaklaşık 1000 yıl sonra tekrar yaşanabilecek radyasyon düzeyine erişebilecek olan şehir, bugün terkedilmiş haliyle ilgi çekiyor. Bakınız: <https://tr.sputniknews.com/foto/201603311021864120-ukrayna-pripyat-chernobil/>

¹¹ Oyunda aşırı milliyetçi Rus grupların ve teröristlerin lideri, oyunun kötü karakteri.



Şekil 3.1 : Cod MW2 adlı oyundaki Zakhaev Havalimanı saldırısı

Zakhaev Havalimanı saldırısı, planlanma ve yapılış tarzı bakımından Türkiye’de 28 Haziran 2016 yılında gerçekleşen 42 kişinin öldüğü ve 238 kişinin yaralandığı terör saldırısını akla getirmektedir (Bknz. Şekil 3.2).



Şekil 3.2 : Atatürk Havalimanı saldırısı

Modern Warfare serisinin 2007 yılında çıkan ilk serisindeki Call Of Duty: Modern Warfare’in kötü karakteri İmran Zakhaev’in Atatürk Havalimanı katlimanın planlayıcısı Ahmet Çatayev ile benzerlik göstermeside başka bir çelişki olmaktadır. Her ikisinin de Çeçen vatandaşı olması, bir kollarının bulunmaması ve yüz hatlarının, yapısının benzerlik göstermesi dikkat çekmektedir (Bknz. Şekil 3.3).



Şekil 3.3 : Call Of Duty Modern Warfare daki kötü karakter ile Atatürk Havalimanı saldırısının planlayıcısı arasındaki benzerlik

Sinematikte anlatılanlardan sonra oyunun birinci bölümüne geçerse, birinci bölüm Rus kuvvetlerinin 17 Ağustos 2016'da Manhattan'ı işgal etmesiyle başlamaktadır. ABD'li dört kişilik Delta Force ekibi Wall Street Menkul Kıymetler Borsasının üzerindeki Rus ordusuna ait vericiyi patlatmasıyla, işgal New York limanına indirilir ve böylece ikinci bölüm başlamaktadır. İkinci bölümde deniz altında yüzerek Rus Avcı Katili adındaki denizaltını ele geçirerek denizaltıda bulunan füzelerle Rus savaş gemileri vurulmaktadır. Böylece işgal önlenmiş olup 3.Dünya Savaşı başlamıştır. Yüzbaşı Price, Vladimir Makarov'u yakalamak için Dünya'nın farklı bölgelerinde operasyonlar gerçekleştirmektedir. ABD ve müttefikleri ise, Rus işgali altındaki yerleri kurtarmaya çalışmaktadır. Yaklaşık iki ay sonra Rusya Devlet Başkanı, ABD Başkanı ile barış görüşmesi yapmak için tarafsız bir bölge olan Hamburg'a görüşmek üzere uçakla yola çıkmaktadır. Hamburg'a giderken uçak düşmekte ve Rus Devlet Başkanı, Makarov tarafından kaçırılmaktadır. Bu olay dördüncü bölümde geçmekte ve bu bölümün ana karakteri Rus FSO ajanı Andrei Harkov olmaktadır. Burada dikkat edilecek husus Andrei Harkov isminin Rusya'nın 19 Aralık 2016 yılında bir suikast sonucu öldürülen Türk Büyükelçisi Andrey Karlov isminin okunuş ve yazılış bakımından büyük oranda benzerlik göstermesidir. Oyunda adı geçen Andrei Harkov, Makarov tarafından öldürülmektedir. Burada akıllara şu soru gelmelidir: "Acaba Andrey Karlov suikastının olacağı, oyunda tam beş yıl öncesinden Andrei Harkov adlı karakterin ölümüyle anlatılmak mı istenmiştir?" bu sorunun cevabını bulmak Rus ve Türk istihbarat yetkililerine kalmaktadır.

Rus Devlet Başkanı kaçırıldıktan sonra, Makarov nükleer silah fırlatma kodlarını öğrenmek için başkanın kızının kaçırılma emrini de vermektedir. Bu sırada Makarov Afrika'nın Sierra Leone adlı ülkesindeki yerli milisleri kullanarak Avrupa'ya kimyasal bomba göndermektedir. Bunu öğrenen Task Force ekibi Sierra Leone'de operasyon yapsa da bombalar Avrupa'ya gitmiştir. Bombalar Paris, Londra, Berlin gibi şehirlerde patlamış birçok insanın ölümüne sebep olmuştur. Bu sırada Rus ordusu Avrupa'yı işgale başlamıştır. Task Force-141 ekibi Yuri ile Somali'de gerçekleştirdiği operasyonda Warabe adlı teröristi yakalayıp Makarov'un en yakın adamı ve bombacısının Fregata Industries'in CEO'su Volk olduğunu öğrenir ve Paris'te Delta Force ekibi tarafından gerçekleştirilen operasyonda Volk yakalanır ve

Makarov'un yeri öğrenilmektedir. Makarov'un Prag'daki kalesine yapılan operasyonda sonuç başarısız olur ve Makarov Rus Devlet Başkanının kızı Elena'yı kaçırmak için Berlin'e bir ekip göndermektedir. Bunu öğrenen Delta Force ekibi kızı almaya gitse bile yetişemez ve kız Doğu Sibirya'da bir elmas madenine götürülür. Oyunun on altıncı bölümü olan 'Tavşan Deliği' adlı görevde Rus Başkanı ve kızı kurtarılmakta fakat Makarov yakalanamamaktadır. Oyunun son bölümünde Yüzbaşı Price, Birleşik Arap Emirliklerinin Dubai adlı şehrindeki bir otelde Vladimir Makarov'u yakalayıp bir tel halatı boynuna dolayıp asarak öldürmektedir. Böylece Price purosunu yakar ve oyun biter.

Oyun içinde gerek sinematiklerde yer alan Al-Asad adlı kişi, bu kişinin ülkesinde yapılan bombalı saldırı ve Zakhayev Havalimanı katliamı gerek oyun bölümlerindeki çeşitli ülkelerde ve şehirlerde yaşanan terörist saldırılar günümüzde farklı şekillerde gerçekleşmiş olmaktadır. Oyundaki gibi nükleer patlamalar olmasa da çeşitli ülkelerde yapılan terörist eylemler birbirini karşılar niteliktedir. Yaşananlar seneler öncesinden ise bir oyunda açık bir şekilde gösterilmektedir. Bu oyundaki olayların gerçekleşeceğini ve oyunun olacağını gösterdiğini ise, en net biçimde ABD'nin 56. Dışişleri Bakanı olan Henry Kissinger, 2011 yılında bir gazeteye verdiği röportajda 3. Dünya Savaşı'nın yakın olduğunu söyleyerek şu sözleriyle belirtmektedir: *"Çin'in askerî gücünü artırmasına ve Rusya'nın da Sovyetler Birliği'nin dağılmasının ardından onlara sahte kabadayılık hissini verdik Bu onlar için daha hızlı ölüm olacak. Yaklaşan savaş o kadar ağır olacak ki, sadece bir süper güç kazanacak ve bu bizim milletimiz olacak. Avrupa Birliği deneyin geleceğini bildiği için hızlı bir şekilde tek devlet olmak için acele ediyor. Onların bu acelesi bana bu çok büyük hesaplaşmayı bildiklerini gösteriyor"* diyerek, sözlerine şu cümlelerle devam ediyor : *"Orduda 'Stratejik önemlerinden dolayı 7 Orta Doğu ülkesinin kontrolü bizde olmalı' dedik. Çünkü o ülkelerde petrol ve diğer ekonomik kaynaklar bulunuyor. Şimdi tek adım kaldı: İran'ı vurmak... Büyük Rus ayısı ve Çin orağı uykudan uyanacak ve ardından İsrail bütün silahlarıyla öldürebildiği kadar Arap öldürecek. Umarım her şey yolunda gider ve Orta Doğu'nun yarısı İsrail'in olur. Bizim gençlerimiz son yılda oyun konsollarında iyi eğitim gördü. Yakın gelecekte neler olabileceğinin aynası olan yeni Call of Duty 3 oyununu görmek enteresan olacak. Askerlerimiz kurallara uyacak ve Müslümanları küle dönüştürecek, sokaklarda çılgın Rus ve Çinlilerle savaşacak."* (Takvim Gazetesi, 2017). Oyunda aktarılanlarla

birlikte Kissenger'ın bu sözleri günümüzde gerçekleşmektedir. Günümüze kadar Ortadoğu'daki olan olaylar neticesinde Irak ve Suriye'deki çatışmalar bu iki ülkeyi devletsiz kılmaktadır. Filistin'de olanlar ve Suriye topraklarında İran destekli güçlerin İsrail ve ABD güçleri ile karşılaşması, bu olaylara Suudi Arabistan'ın İran'a karşı cephe alması sırada İran'ın olduğunu göstermektedir. 6 Aralık 2017 tarihinde Trump'ın Kudüs'ü İsrail'in başkenti ilan etmesi ve bunu Suudi Arabistan ve BAE'nin destekler nitelikte olması çatışmaların çıkma olasılığını yükseltmektedir. Ayrıca bunların sonucu olarak büyük bir İsrail Devleti'nin kurulmasını söylemekte ve Müslümanların yok olmasını dile getirmektedir. Kissenger'ın bunları tam 6 yıl önce söylemesi ve günümüzde gerçekleşiyor olması tesadüf olmamaktadır. Önemli bir nokta, Kissenger'ın bunları söylediği tarihte Call Of Duty: Modern Warfare 3 oyunu piyasa sürülmesi ve bu oyunu yakın gelecekte neler olabileceğini görmek adına kaynak olarak göstermesidir.

Kissenger'ın oyuna atıfta bulunması, oyunda yer alan Suriye iç savaşı hakkındaki bilgiler ve Zakhaev Havalimanı saldırısının Atatürk Havalimanı saldırısı ile büyük oranda benzerlik göstermesi, oyunun bir takım zümrenin niyetlerini, amaçlarını, planlarını gösterdiğinin kanıtı olmaktadır. Oyunda gösterilen bilgiler, Kissenger'ın da oyuna atıfta bulunmasından sonra dikkatle ele alınıp incelenmiş olsaydı, belki gerçekte yaşanan olayların bir kısmının meydana gelmesi engellenebilirdi. Kısacası oyundaki bilgiler göz önüne alınıp incelenmiş olsaydı, sonradan karşılaşılabilecek sürpriz her olaya önceden hazırlıklı olunabilirdi.

Ayrıca oyunda, ABD ve müttefikleri 'iyi, dürüst ve güçlü', Rusya ve Ortadoğulu müttefikleri 'işgalci, düşman, terörist' olarak gösterilmektedir. Teröristlerin, ABD askerleri tarafından yok edilerek Dünya'ya huzur getirildiği böylece tek süper gücün ABD olduğu ve ABD'nin dünyanın tek hâkimi olduğu gösterilmektedir. ABD bu göstergeler aracılığıyla güçlü bir orduya ve siyasi bir akla sahip olduğunu belirterek istediğini açıkça yapabileceğini göstermektedir. Ayrıca oyunda aktarılanlar ABD-Rusya-Türkiye-Ortadoğu siyasi ilişkilerinde benzer olmaktadır. Fakat Türkiye'nin Suriye'de yaptığı 'Fırat Kalkanı ve Zeytin Dalı Harekatı' oyunda gösterilenleri ve Kissenger'ın sözlerini sekteye uğratmış gibi görünmektedir.

3.6.1.2 Savaş içerikli dijital oyunlardan teknolojik olarak karşı istihbarat toplama ve bilgi edinme: call of duty advanced warfare

Call Of Duty: Advanced Warfare, Sledgehammer, High Moon Studios ve Raven Software tarafından geliştirilmiş olup, dağıtımı ise Activision tarafından yapılan FPS tarzında aksiyon-savaş içerikli bir dijital oyundur. Oyun 2014 yılının Kasım ayında piyasaya çıkarılmıştır. Oyunun Microsoft Windows, PS4 ve Xbox One sürümlerini Sledgehammer; PS3 ve Xbox 360 sürümlerini High Moon Studios geliştirirken, Raven Software ise, çok oyunculu ve Exo-Zombies modunu geliştirmiştir.

Oyun, tek oyunculu senaryo (campaign), çok oyunculu (multiplayer), kooperatif (Exo Survival) olmak üzere üç ayrı modda oynanabilmektedir. Tek kişilik oyun senaryosunda; acemi (recruit), normal (regular), zor (hardened) ve tecrübeli (veteran) olmak üzere dört zorluk seviyesi bulunmaktadır. Oyunun başlangıcından bitişine kadar ki süre oyunun zorluk derecesine ve oyuncunun oyun kabiliyetine göre değişmektedir. Oyun normal seviyede, beş ila altı saat arasında bitirilmektedir. COD'nin bu serisinde de COD: MW 3 serisindeki gibi seviye zorluğu artırıldığında düşmanın isabet ettirme yeteneği artmakta ve isabet alma olasılığı düşmektedir. Tek oyunculu senaryo modunda oyun on beş bölümden oluşmaktadır. Bu seride de oyun belirli bir hikaye ve sinematıklara sahip olmaktadır. On üç kademe ve dört bölümden oluşan kooperatif mod Exo-Survival da oyuncular, çok oyunculu haritalarda oyunu oynamaktadır. Her kademeye bir önceki kademeyi ve seviyeyi oynayarak geçilebilmektedir.

Oyun sırasında oyuncu isabet almaya başladığı anda ekranda kan lekeleri belirmeye başlamakta ve isabet alımı devam ettiğinde oyuncu ölmektedir. Oyuncu isabet aldığı anda kendisini isabetten saklarsa birkaç saniye içinde enerjisi yenilenmektedir. Oyun sırasında oyuncu öldüğü takdirde oyun en son kaydedildiği yerden tekrar başlamakta.

Oyunun hikayesini oluşturan bölümler; Kuzey Kore, Arligton-Virginia, Seattle-Washington, Detroit-Michigan, San Fransisco-Californiya Eyaletleri (ABD), Lagos (Niyerya), Santorini (Yunanistan), Bağdat/Yeni Bağdat (Irak), Antartika, Santradya (Bulgaristan), Bangkok (Tayland) ve iki bilinmeyen konum olmaktadır.

Oyundaki karakterleri, Jack Mitchell (ana kahraman/karakter), Jonathan Irons (baş düşman/Atlas Şirketinin Sahibi), Will Irons (ana karakterin en yakın arkadaşı/baş düşmanın oğlu), Hades (KVA terör örgütü lideri), Gideon, Knox, Ilana, Cormack (yan karakterler) oluşturmaktadır.

Oyunun hikayesini, Atlas adında özel bir askeri şirketin sahibi olan Jonathan Irons'ın Dünya'yı ele geçirmek için KVA adında küresel bir terör örgütünü yönlendirip savaşlar çıkarması ve bu savaşlarda kendi ordusu ile teröristleri yok ederek Dünya'ya hakim olma arzusu oluşturmaktadır. Oyunun başında Atlas şirketi, ABD ordusu ve hükümeti ile ortak hareket ediyor gibi görünsede aslında Jonathan Irons'ın çıkarlarına çalışmaktadır. Oyunun hikayesi 2054-2061 yılları arasında geçmektedir.

Oyun, 2054 yılında Dünya üzerindeki savaşlar ve terör olayları sürerken, ABD'nin Atlas isimli şirketin geliştirdiği askeri teknoloji ile Dünya liderliğini sürdürmek istemesi üzerine Kuzey Kore'nin Güney Kore'ye saldırması sonucu Güney Kore'ye yardım için askeri kuvvetlerini göndermesiyle başlamaktadır. Bu yardımda ABD ordusu büyük kayıplar vermiş, Atlas şirketinin sahibinin oğlu Will Irons ölmüş ve Jack Mitchell ise kolunu kaybetmiştir. Savaşın sonra Jonathan Irons oğlunun cenazesinde Mitchell'e Atlas adına çalışması için bir öneride bulunmaktadır. Öneriyi kabul eden Mitchell, kopan kolunun yerine Atlas tarafından geliştirilen protez bir kola sahip olmakta ve bundan sonra Atlas Şirketine çalışmaya başlamaktadır. Mitchell'in Atlas adına ilk görevi KVA terör örgütü tarafından kaçırılan Nijerya Başbakanını kurtarmaktır. Oyunun üçüncü bölümü olan bu bölümde Nijerya Başbakanı kurtarılmakla beraber bir KVA teknoloji uzmanı yakalanmaktadır. Ancak KVA 2055 yılına kadar saldırılarını arttırmakla kalmayarak, Seattle'da bir nükleer reaktörün erimesine sebep olmaktadır.

Dört yıl sonra 2059 yılına gelindiğinde Mitchell ve Gideon, KVA lideri Hades'in sağ kolu ve örgütün ikinci adamı olan Dr. Pierre Danois'i Detroit'te yakalamaktadır. Yakalanan doktor, Ilona'nın sorgulaması üzerine Hades'in Yunanistan'da bir konferans düzenleyeceği öğrenilmektedir. Mitchell ve Ilona'nın Yunanistan'a yaptığı operasyonda Hades öldürülerek ele bir elektronik veri cihazı geçirilmektedir. Ayrıca Hades burada Irons'ın birşeyi (ne olduğunu söylemiyor) bildiğini söylemektedir. Ilona, Hades'in Mitchell'e verdiği çipi inceleyip analiz ettikten sonra Atlas itibarını ve Dünya üzerindeki gücünü arttırmak için KVA terör örgütünü kullandığını ve

yönettiğini keşfetmektedir. Ilona bunu Mitchell ve Gideon'a Atlas Şirketi'nin Yeni Bağdat'taki merkezinde bir yerde buluşarak göstermek istediğinde, Gideon'nun durumu Jonathan Irons'a bildirmesi üzerine yakalanmaktadırlar. Sonrasında KVA elektrik santrali saldırılarını araştırmak için oluşturulan çok uluslu bir görev gücü olan Sentinel Task Force'un eski bir üyesi ve Mitchell'in eski komutanı Cormack, Atlas iletişim kontrol merkezine sızarak kaçmalarına yardım etmektedir.

2060 yılına gelindiğinde Mitchell artık bir Sentinel kuvveti üyesi olmakta ve ilk görevi Cormack, Ilona ve Knox'a eşlik ederek Irons'ın Bangkok'taki özel konutuna sızmadır. Bu görevde Dr. Danois ve Irons'ın bir 'Manticore' adında bir biyo-silah üzerinde anlaştıklarını öğrenmektedirler. Bu görevde öğrendikleri biyolojik silahın uçağına bir takip cihazı yerleştirip uçağı Güney Amerika'ya giderken Antartika üzerinde düşürmektedirler. Mitchell, Cormack ve Ilona'dan meydana gelen Sentinel ekibi, Atlas askerleri ve onları komuta eden Gideon tarafından yakalanmaktadırlar. Fakat Gideon etrafındaki Atlas askerlerini öldürerek Manticore adlı biyo-silahtan bir örnek alınmasını sağlamakta ve Sentinel ekibine dahil olmaktadır. Manticore'un incelenmesinden sonra bir insanın DNA'sına saldıran ve ölmesine sebep olan tehlikeli bir biyolojik silah olduğu anlaşıldığında, Atlas Şirketi'nin Bulgaristan'daki biyolojik silah laboratuvarına sızılarak örneklerin çoğu yok edilmektedir.

Bu görevden sonra bir sinematikte, Birleşmiş Milletler Genel Kurulu'nda yaptığı konuşmada Irons, Dünya'daki tüm savaşların sorumlusunun politikacılar olduğunu ve bu politikacıların ortadan kaldırılması gerektiğini söylemektedir. Bu konuşma sırasında Atlas kuvvetleri San Fransisco'daki Golden Gate köprüsünü ve orada bulunan ABD donanmasına saldırmaktadır. Saldırı ABD ordusu ve Sentinel ekibi tarafından püskürtülmekte ve ABD, Dünya'nın geri kalanıyla Yeni Bağdat'taki Atlas üssüne saldırıya geçmektedir.

Yedi ay sonra 2061 yılında ABD ve müttefikleri Yeni Bağdat'a saldırıya geçip savaşı kazanacakken, Atlas Şirketi geliştirdiği biyolojik silahı savaş alanında kullanarak, birçok ABD askerinin ve yan karakter Knox'un ölümüne; Cormack, Ilona, Mitchell ve Gideon'un yakalanmasına sebep olmaktadır. Yakalanan ekip Atlas'a ait bir hapisanede işkenceye ve sorguya maruz kaldığında Irons tarafından karnından vurulan Cormack, hapisaneden kaçarken kan kaybından ölmektedir. İşkence sırasında Mitchell ise, protez kolundan yoksun kalmaktadır.

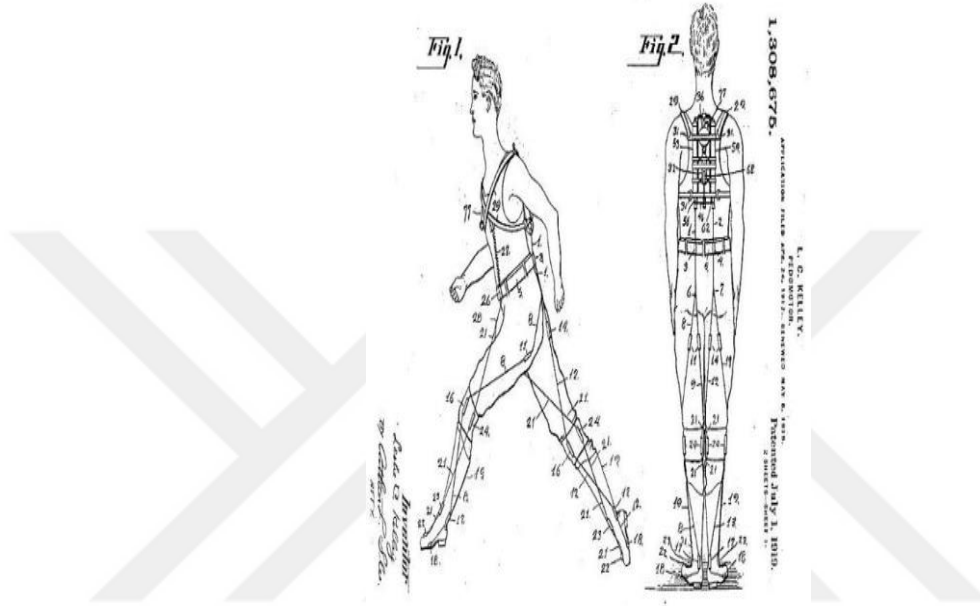
Mitchell ve Gideon'un yer aldığı son görevde Atlas'ın Yeni Bağdat'taki üssüne, Manticore taşıyan nükleer bombayı durdurmak ve Irons'ı öldürmek için tekrar ABD ve müttefikleri tarafından saldırılmaktadır. Nükleer füzeyi etkisiz hale getiren Mitchell ve Gideon, binadan çıkmaya çalışırken Jonathan Irons ile karşılaşmaktadır. Irons, bunların üzerindeki Exo-Suit denilen askeri elbiseyi etkisiz hale getirdikten sonra binanın çatısından kaçmaya çalışırken, Mitchell tarafından yakalanmaktadır. Boğuşma sırasında binadan aşağıya düşecek olan Irons Mitchell'in protez koluna tutunarak kurtulmaya çalışırken, Mitchell protez kolunu keserek Irons'ın ölümüne ve oyunun bitmesine sebep olmaktadır.

Oyunun hikayesinde, Jonathan Irons'ın Dünya'ya hakim olmak istemesi ve gücü önemsemesi, bunlara sahip olmak için terör örgütlerini kullanıp savaşlar yaratarak bunlarla kendini savaşıyormuş gibi göstermesi, günümüzde ABD'nin Dünya'ya hakim olması bunun için Ortadoğu'da yuvalanan terör örgütlerini kullanarak çeşitli ülkelere saldırtması ve bunlarla kendisi savaşıyormuş görüntüsü vererek liderlik göstermesi benzerlik göstermektedir. Oyundaki bu benzerlik COD: MW3 deki gibi devletlerin ideolojilerini ve siyasi hedeflerini göstermektedir. Ayrıca yine iki oyunda da terör olaylarının merkezi müslüman Ortadoğu bölgesi olmakta ve islam üzerinde terör algısı yaratılmaktadır.

Oyunda ideolojik ve siyasi mesajlardan çok yeni askeri teknolojik bilgiler verilmektedir. Bu oyun teknolojik açıdan karşı istihbarat toplamak için uygun bir oyun serisi olmaktadır. Çift motorlu dronelar, gelişmiş tehdit ve tespit el bombaları, askere destek, güç, yüksek zıplama ve atlama sağlayan Exo-Suit denilen özel giysiler, uçan mekanik silah taşıyan ve bilgi sağlayan böcekler, duvarı saydamlaştırıp arkasının görünmesini ve merminin rahat geçmesini sağlayan cihaz, duvarlara tırmanmayı sağlayan eldiven, gelişmiş askeri araçlar ve içine girilip kontrol edilen gelişmiş silahlara sahip devasa robotlar oyunda gösterilip gelecek için yapılan ama bilinmeyen veya yapılacak olan askeri teknolojik ürünler olmaktadır.

Oyunda ilk olarak karşımıza çıkan tüm oyun boyunca askerlerin üzerinde bulunan, askerlerin hareket kabiliyetini kolaylaştıran, destek sağlayıp fazla güç sarfetmelerine engel olan, tonlarca ağırlıktaki cisimleri hareket ettirmeye yardımcı olan, yüksek zıplama ve atlama yapmalarını sağlayan Exo-Suit veya ExoSkeleton olarak bilinen yardımcı mekanik dış iskelet olmaktadır (Bknz. Şekil 3.4).

Giyenin kas gücünden bağımsız olarak güç üreten, uzun mesafeleri, ağır yükler taşıyarak yürüebilmesine yardımcı olan ve geliştiricisi tarafından ‘pedomotor’ adı verilen ilk sistem ise 1917 yılında Amerikalı bir mucit olan Leslie C. Kelley tarafından geliştirilmiştir. Buharlı sistemlerin yapısal hantallığı ve benzinli motorların hızla yayılması bu sistemin de pek fazla ilgi görmesine engel olmuştur (Güngör, 2013) (Bknz. Şekil 3.6).



Şekil 3.6 : Leslie C. Kelley tarafından çizilen ve pedomotor denilen Exo-suit planı

Kaynak : <http://cyberneticzoo.com/man-amplifiers/1917-pedomotor-steam-powered-running-device-leslie-c-kelley-american/>

İnsan hareketleri ile bütünleşmiş bir mobil makine olma anlamında ilk gerçek dış iskelet, 1960'larda General Elektrik ve ABD Silahlı Kuvvetleri tarafından geliştirilen Hardiman adlı dış iskelet olmaktadır. Bu dış iskelet 110 kilogram kaldırarak, 4,5 kilogram hissi vermiştir. Hardiman adlı dış iskeletin büyüklüğü, ağırlığı, istikrar eksikliği ve güç kaynağı sorunları, onu deneysel bir prototipin ötesine geçmesine engel olmaktadır (Kellner, 2010). Geçmişte yapılan bu çalışmalar günümüzde gerek savaş oyunlarında gerek ise modern silah üreten şirketlerin tanıtımlarında daha başarılı bir şekilde icat edilerek ordularda ve çeşitli alanlarda kullanılmaya başlanmıştır.

Oyunda, askerler tarafından sıkça kullanılan Exoskeleton gelecekte gerçek hayatta da orduların vazgeçilmez destek giysisi olarak kullanılacaktır. Pentagon'un ar-ge birimi

olarak bilinen ABD'nin ileri teknolojik savunma projelerini yöneten kurumu DARPA'nın giyilebilir teknoloji alanında çalışmalar yaptığı söylenmektedir. Ayrıca geliştirilen dış iskeletlerin savaş ortamlarında ABD askerleri tarafından kullanıldığı da iddia edilmektedir.

ABD Savunma İleri Araştırma Projeleri Ajansının (DARPA), 2001 yılında Exoskeletons for Human Performance Augmentation adı altında exoskeletonların geliştirilmesini için bir program başlattığı bilinmektedir (ARMY Technology, t.y.). Bu program kapsamında Lockheed Martin, Raytheon gibi özel askeri şirketler çalışmalarda bulunmaktadır. Günümüzde özel askeri şirketler tarafından geliştirilen exoskeletonlar yük taşıma ve daha rahat ederek harcanan enerjiyi azaltma gibi özelliklere sahip olsa da zamanla oyunda olduğu şekliyle hayatımızda yer alacak gibi görülmektedir.

Lockheed Martin ve Berkeley Bionics (şimdiki adı Ekso Bionics) tarafından geliştirilen Human Universal Load Carrier/İnsani Evrensel Yük Taşıyıcı (HULC) adlı dış iskelet askerlerin vücutlarına minimum yük ile ağır yükleri taşımalarını sağlamaktadır (Bknz. Şekil 3.7).



Şekil 3.7 : HULC adlı askeri yardımcı giysi

Kaynak: <https://www.army-technology.com/projects/human-universal-load-carrier-hulc/>

HULC askerlerde kas ve iskelet yaralanmalarını azaltmak için geliştirilmiş olup yükün ağırlığını yere aktarmaktadır. HULC dış iskeleti, lityum polimer piller üzerinde çalışmakta ve şarj edilebilir güç kaynağına sahip olmaktadır. Pil gücü

azaldığında bile sistem maksimum yükü desteklemektedir (ARMY Technology, t.y.). HULC'un şarj edilebilir enerji özelliği oyundaki gösterilen exoskeletoadaki gibi olmakta sadece kendiliğinden şarj edilememesi (enerji için bir elektrik aygıtına ihtiyaç duyması) eksi yönü olarak görülmektedir. Ayrıca oyundaki exoskeleton yük kaldırma dahilinde yüksek zıplama ve atlama, hızlı koşma, görünmez olma gibi özelliklere sahip olmaktadır.

Oyundaki exoskeleton gibi bir dış iskelet giysisi, Rus teknoloji şirketi ROSTEC tarafından geliştirilen ve Rusya Kara Kuvvetleri Komutanı Oleg Salyukov'un 2022 yılında Rus ordusuna dağıtılacağı söylenen RATNİK-3 adlı askeri giysi olmaktadır (Bknz. Şekil 3.8).



Şekil 3.8 : Ratnik-3

Kaynak : <https://futurism.com/russias-next-gen-combat-suit-is-getting-tech-thats-resistant-to-nuclear-blasts/>

Hassas Makine Mühendisliği Merkezi Bilimsel Araştırma Enstitüsü'nde Asker Savaş Kıyafeti Yaşam Destek Sistemi Başkanı Oleg Faustov, RATNİK-3 ün nükleer patlamaya dayanıklı olduğunu belirtmektedir (Caughill, 2017). Rus TSNIIMash Makine İnşa Araştırma Enstitüsü Genel Müdürü Dmitriy Semirozov, Rus Army-2017 forumunda Ratnik-3 ile bütünleşecek bir kask, mermilere karşı koruyacak bir tulum, mayına karşı dayanıklı ayakkabıların olacağını dile getirmektedir (Sputnik Türkiye, 2017a).

Türkiye’de de Askeri Elektronik Sanayisi (ASELSAN) tarafından ‘Askeri Yürüyüş Asistanı/Asya’ adı verilen askerlerin arazide yürüme, koşma, tırmanma ve sıçrama

gibi hareketlerine destek olup performanslarını arttıracak mekanik bir dış iskelet geliştirmektedir. Ayrıca bu proje ile yer çekiminin bacak ve ayak kasları ile eklemlere uyguladığı çekim kuvveti azaltılarak (Milliyet, 2017) Türk Askerinin hareket kabiliyetini arttırmak hedeflenmektedir.

Askeri alanlar dışında dış iskeletler itfaiyecileri yangından korumak ve yangın söndürmede kolaylık sağlamak için yangın söndürme alanında (Milliyet, 2014) veya sakat bir insanın rahat hareket edebilmesi için sağlık alanında da kullanılmaktadır.

Yapılan çalışmalar doğrultusunda ve oyunda gösterildiği şekliyle exoskeleton adlı giysinin gelecekte aktif olarak kullanılacağı görülmektedir. COD: AW haricinde dış iskelete, Hollywood yapımı 2013 yılında gösterime giren ‘Elysium/Yeni Cennet’ adlı bilim-kurgu filminde de yer verildiği görülmektedir.

Oyunda başka bir askeri olarak giyilebilen dış iskelet ise, devasa bir savaş robotu olarak tanımlana bilinecek AST veya ATLAS Goliath olarak bilinen XS 1 Goliath olmaktadır. Günümüzde bu robota benzeyen 2012 yılında Japon bir şirket Suidobashi Heavy Industry tarafından ‘Kuratas’ adıyla satışa sunulmuştur. Dizel bir motora sahip olan Kuratas, hafif silahlara sahip olmakla birlikte kokpit içine girilerek bir kişi veya uzaktan cep telefonu yardımıyla da kontrol edilebilmektedir (A Haber, 2015). Diğer benzer bir robotsa milyarder iş adamı, Amazon’un sahibi Jeff Bezos sponsorluğunda (NTV Teknoloji, 2017) Güney Kore menşeli Hankook Mirae Technology Şirketi tarafından geliştirilen ‘Method-2’ adlı dört metre yüksekliğe ve 1.6 ton ağırlığa sahip olan uzaktan kumanda veya kokpit içinde kontrol edilen mekanik robot olmaktadır (Petrova & Sorkin, 2018). Bu iki robotun dışında ABD merkezli MegaBots şirketinin geliştirmiş olduğu ‘Megabot’ isimli robotta bulunmaktadır. Hatta Kuratas ve Megabot 17 Ekim 2017 tarihinde karşılaştırılıp savaştırılmış ve kazanan ABD’li Megabot olmuştur (<https://www.youtube.com/watch?v=ZTkVrRkziDI>). Japonya, Güney Kore ve ABD’den sonra Çin de bu yarıştan mahrum kalmak istememiş, Monkey King adlı robotuyla yarışa dahil olmaya karar vermiştir (Chip Online, 2017). Bu robotlar içinde oyunda gösterilene (Bknz. Şekil 3.9) şekil, hareket, donanım ve kullanım bakımından en çok benzeyen Avatar filmindeki ve Jeff Bezos’un sponsorluğunu yaptığı Method-2 olmaktadır (Bknz. Şekil 3.10). Ayrıca bu robotların oyunda gösterildiği gibi savaş için kullanılabileceği geliştiriciler ve destekleyiciler tarafından açıkça belirtilmektedir.



Şekil 3.9 : Call Of Duty Advanced Warfare XS-1 Goliath adlı giyilebilir savaş robotu



Şekil 3.10 : Avatar filmindeki ve Jeff Bezos'un Method-2 adlı giyilebilir savaş robotu

Kaynak : <https://www.ntv.com.tr/galeri/teknoloji/milyarder-isadaminin-dev-robotu-askeri-operasyonlarda-kullanilabilir,HJAxW3qkXUCF06sL7CpoLQ/7CaZKy-hk0aMHN9DFqbZwA>

Küçük ama etkili bir askeri araç olarak kullanılabilecek bir teknoloji ise, oyunun üçüncü bölümünü olan Nijerya'daki operasyonda kullanılan mekanik böcek olmaktadır. Bu böcek uzaktan bir kumanda yardımı ile kullanılmakta ve canlı olarak görüntü sağlayabilmekte, fotoğraf çekebilmekte, yüz taraması ve ortam dinlemesi yapabilmektedir. En önemli özelliği ise, bulunduğu ortamlarda fark edilememesidir. Ayrıca oyunda bulunan silahlı küçük dronelerde savaş alanında saldırılarda bulunmaktadır. Bu tür ihaların bu özelliklerinin yakın zamanda bir silah olarak kullanılabileceği ise, <https://autonomousweapons.org/> adlı adresteki video ile açık bir şekilde gösterilmektedir.

ABD'deki MIT üniversitesine bağlı medya laboratuvarında bir grup bilim adamının geliştirdiği özel kamera sonucunda duvarın arkasını gösteren bir kamera

keşfetmişlerdir. Sistem, gizli olan nesneyi bulmak için nesnenin yakınındaki duvara gönderilen ışığın, duvardan nesnenin bulunduğu paravanın etrafında sekerek sonuçta gizli nesneye ve ardından da özel bir detektöre ulaşmasıyla çalışmaktadır. Bu sistemin bir benzeri Türkiye’de Savunma Teknolojileri Mühendislik ve Ticaret Anonim Şirketi’nin geliştirdiği Duvar Arkası Hedef Tespit Radarı (DAR) olmaktadır (A Haber, 2016). Geliştirilen bu duvar arkasını gösteren sistem, COD: AW oyununda daha gelişmiş bir şekilde duvarın dört köşesine birer cihaz yerleştirilmesi sonucu duvarı tam bir sinema ekranı gibi yapmaktadır. Sinema ekranı gibi olan duvarın arkası net bir şekilde görülmekte ve ayrıca cihaz duvarın içinden merminin kolay bir şekilde geçmesini de sağlamaktadır. Zamanla bu sistem duvara birkaç metreden gönderilen ışınla küçük bir ekran sayesinde görülmek yerine, gelişecek teknoloji ile birlikte duvar köşelerine yerleştirilecek küçük cihazlarla duvarı saydamlaştırarak (bir sinema ekranı gibi görünmesini sağlayarak) duvarın arkasını net bir şekilde gösterecek ve mermilerin duvardan rahat bir şekilde geçmesine de yardımcı olacaktır.

Son olarak oyunda askeri araç olarak gösterilen günümüzdekilerden gelişmiş olarak, parçalara ayrılabilen insansız savaş uçağı ve gelişmiş silah sistemine, otomatik yüklemeye, görünmezlik zırhına ve paleti olmadan yerden belli bir yükseklikte havada gidebilen savaş tankı dikkat çekmektedir.

Günümüzdeki savaş tanklarının üç ile beş kişi arasında kontrol edildiği, top mermilerinin bir kişi tarafından doldurulduğu, zeminde paletleri üzerinde gittiği ve görünmezlik gibi bir özelliğe sahip olmadığı bilinmektedir. Oyunun onuncu bölümde Bulgaristan’da Atlas Şirketinin laboratuvarına yapılan operasyonda bulunup kullanılan tank ise bildiğimiz özelliklerden farklı olmaktadır.

Oyundaki tanka benzer bir tank 2013 yılında Polonya Uluslararası Savunma Sanayi Fuarı’nda (MSPO) konsept olarak tanıtılan Polonya Savunma Şirketi Obrum tarafından geliştirilen PL-01 adlı tank olmaktadır (SAVTERA Savunma Teknolojileri ve Strateji Enstitüsü Tartışma Platformu, 2015). Tank RPG-7 gibi tanksavar silahlara karşı büyük koruma sağlarken F-22 Raptor ile F-35’e benzeyen gövdesiyle radara yakalanmamaktadır. Tankın en önemli özelliği ise, BAE Systems tarafından geliştirilen dış kaplamasının, termal kamuflaj sistemi sayesinde kendi sıcaklığını dış sıcaklığa göre ayarlayarak düşman birliklerinin ısıya duyarlı

kameraları tarafından görülememesi olmaktadır. Tankın sahip olduğu 360 derece panoramik görüntü sağlayan kameraları, çevresindeki görüntüyü kaydederek ışık sistemleri ile tekrardan görüntüyü etrafına yayması sonucunda tam bir görünmezlik sağlamaktadır. Ayrıca tankın bir mermi doldurma askerine ihtiyaç duymadan otomatik olarak kendi kendini doldurması atış yapma hızını arttırmaktadır (Military-Today, t.y.). Konsept olarak geliştirilen PL-01 adlı tank görünmezlik, otomatik doldurma ve dış görünüşü ile oyundaki tankla benzerlik; palet üzerinde gitme ve kullandığı silahlar ile farklılık göstermektedir.

Savaş uçakları ise, bir veya iki pilot tarafından kullanılmakta ve tek parçadan oluşmaktadır. Oyundaki F-52 gibi savaş uçakları iki parçadan oluşmakta, dikey iniş-kalkış yapabilmekte hem pilotlu hem de pilotsuz olarak uçabilmektedir. Ayrıca oyundaki helikopterler de günümüzdeki helikopterler gibi üstten pervaneli değil, yanlardan birer uçak kanadı gibi yapılmış küçük, sessiz, yüksek performanslı pervanelere sahip olmaktadır. Tüm bunlar Uber ve ABD Ordusu Araştırma, Geliştirme ve Mühendislik Komutanlığı Araştırma Laboratuvarı'nın (RDECOM) birlikte hareket eden pervane teknolojisiye sahip dikey iniş-kalkış yapabilen, sessiz, insanlı/insansız kullanılabilen elektrikli uçan hava araçları geliştirip test etmek için yaptıkları anlaşmayla gerçekleştirmeye başlamış gibi görülmektedir (Habertürk Teknoloji, 2018b). ABD'li Northrop Grumman adlı savunma şirketi bir savaş uçağı büyüklüğünde olan X-47 B adında insansız bir savaş uçağını geliştirmiş; ABD Ordusu ise 2011 yılında uçağı denemiş olmaktadır. Bu uçağın ilk kez 2014 yılında görüntülenmesiyle, 2020 yılından sonra kullanılacağı tahmin edilmektedir (Sezgin, 2017). Geliştirilen bu insansız elektrikli uçaklar neticesinde oyundaki gibi bu uçakları etkisiz hale getirmek için mermi, roket gibi teçhizatın dışında Elektromanyetik Darbe/Electromagnetic Pulse (EMP) denilen silahlara da ihtiyaç duyulacaktır. Bu da oyundaki yer alan tankta olduğu gibi Polonya'nın PL-01 adlı tankında veya gelecekte geliştirilecek olan tanklarda bir EMP silahının yer alabileceğini gösterecek nitelikte olmaktadır.

Oyunda tanıtılan F-52 adlı askeri savaş uçağı, gerçek yaşamda ABD Başkanı Donald Trump tarafından Norveç Devleti'ne satılmıştır (TGRT Haber, 2018). Tüm Dünya basınında ve sosyal ağlarda bu olay, alay konusu olsa da Call Of Duty oyun serilerinde yaşanan olaylar ve gösterilen teknolojiler gerçekleşmiş olmaktadır. Bu açıdan Norveç Devleti'ne satılan F-52 yerine F-35 uçağı olsa da, belki Trump

kendince veya birileri adına F-52 uçağının yakın zamanda gerçekten olabileceğini ve satılabileceğini haber etmek istemiştir. Trump'ın bu konuşmasının yanlış olduğu düşünülse de, oyunlarda aktarılanların gerçekleşmesinin bir sebebi olarak bu konunun rakip devletler tarafından araştırılması gerekmektedir. Böylece devletler, güvenlikleri ve bekaları için kendi askeri teknolojilerinin gelişmesine katkı sağlayacaktır.

Teknolojik istihbarat elde etmek için incelenen bu oyunda, verilen örnekler neticesinde oyunun geleceğe dair askeri yönden geliştirilip kullanılabilecek teçhizatları tanıttığı görülmektedir. Günümüzde de tanıtılan bu araç-gereçlerin büyük bir kısmının geliştirilmeye başlandığı bilinmektedir. Oyundaki tanıtılan askeri teknolojik araç gereçler karşı istihbarat toplama açısından değerlendirilerek yaşanacak bir savaş anında sürpriz bir askeri araç ile karşılaşp etkisiz kalmamak adına önemli olacaktır. Teknolojik açıdan değerlendirilen bu oyun da yine bir kısım zümrenin askeri alandaki çalışmaları ve niyetleri gösterilmektedir.

3.6.2 Korku içerikli dijital oyunların istihbarat ile ilişkisi

Korku içerikli oyunlar, genel olarak hayatta kalmaya odaklanmaktadır. Tipik olarak kapalı veya ıssız mekânlarda, TPS tarzında oynanan, oyuncunun hayatta kalmak için yaşayan ölü (zombi) denilen veya doğüstü yaratıklara karşı mücadele ederek hayatta kalmayı amaç edinmiş oyunlar olmaktadır. Doğüstü yaratıklara karşı mücadele edilen oyunlar tamamıyla bir bilim-kurgu olarak, uzaydan gelme yaratıklara karşı mücadele edilen oyunlar olduğundan dolayı, bu bölümde sadece bir hastalıktan dolayı insanların yaşayan ölü veya yarı ölü olduğu zombi oyunları incelenmektedir. Ayrıca zombi oyunları üzerinden günümüzdeki ölümcül hastalıkların çıkış sebebi, son birkaç yıldır adı geçen zombi haplarının (Flakka) hangi amaçla üretildiği gibi konular üzerinde durulup bunların istihbarat açısından nasıl kullanılacağı üzerine bir farkındalık oluşturmak amaçlanmaktadır.

Zombi kelimesinin kökeni Batı Afrika'daki kabileler arasında yaygın olarak bilinen 'voodoo inancına' dayandırılmaktadır. Voodoo inancına göre bir büyücü, ölen bir kişiyi yeniden canlandırıp kontrol altında tutabilmektedir. Fakat ruhun kontrolünde olmayan beden büyücü tarafından da kontrol edilemezse, canlandırılan vücut saldırgan olmakta ve her şeyi insanları bile yemeye başlamaktadır (Alkaya, 2014).

Bu tanımdan yola çıkarak zombi, büyücüler tarafından yeniden canlandırılan ve kontrol edilen cesetler olmaktadır.

ABD tarafından 1915-1934 yıllarında Haiti'nin işgali sonucunda Karayipler zombisi Amerikan zombisine dönüşmekte, tarlalarda zorla çalıştırılan işçiler 'yaşayan ölümlere' benzetilmektedir. ABD'li gazeteci William Seabrook Haiti'ye gittiğinde zombi sözcüğünü Amerika'ya getirmiş ve 'Kamış Tarlalarında Çalışan Ölümler' adlı kitabında zombi tarifini şu sözleriyle ifade etmiştir : "Zombinin ruhu olmayan bir insan cesedi olduğunu söylerler. Hâlâ ölüdür ama mezardan çıkarılmış ve büyü aracılığıyla mekanik bir hayata kavuşmuştur. Genellikle evlerde ve çiftliklerde ağır işlere koşan ve tembellik ettiği zaman dilsiz bir hayvan gibi dövülürler." (Habertürk Kültür Sanat, 2018). Seabrook'un bu tanımından yola çıkarak zombi, bulunduğu koşullardan dolayı hayattan zevk almayan, yaşadığı halde bir ölü gibi hayatını devam ettiren, birilerinin emri altında hareket eden ve emirlere uymadıklarında acımasızca dövülen köleler olmaktadır. Bu açıdan kölelerin zorla çalıştırılmasıyla ortaya çıkan emeğin sonucundaki kazanç zenginler tarafından kullanılmaktadır. Bu da kapitalist mantığının bir somutlaştırılması olmaktadır.

Zombiler, eski dünya mitolojisinde kökleri olmayan, halk masallarından kaynaklanmayan filmlerdeki olağandışı canavarlar olmaktadır (Backe & Aarseth, 2014:5). İnsanların zombi içerikli korku oyunlarını oynama isteğinin ve zombi filmlerini izlemenin yanında zombi deyimini haberlere, zombi insanlar ortaya çıktı, zombi hapları geliştirildi şeklindeki söylemlerle çıkmaktadır. Köleleri tanımlamakta kullanılan zombi kavramı, bu açıdan gereksiz olmakta; filmlerdeki ve dijital oyunlardaki gibi hastalık sonucu insanların canavarlaşması kavramı olarak kullanılması daha yerinde olacaktır.

Zombi söyleminin oluşması ve filmlerde sıklıkla yer alması, George A. Romero'nun 1968 yılında çektiği Night Of The Living Dead/Yaşayan Ölümlerin Gecesi adlı filmle başlamıştır. Bu filmle beraber zombi figürü asla gözlerden kaçmamış zamanla popüler kültür içinde de etkisi yükselmiştir. Zombi kültürünün, filmlerle, romanlarla ve dijital oyunlarla çoğaldığı net bir şekilde görülmektedir. 1996 yılında Japon bilgisayar oyun tasarımcısı Shinjii Mikami, Romero'nun zombi filmlerinden esinlenerek tasarladığı 'Biohazard/Biyolojik Tehlike' adlı oyun sonralarında Japonya dışında Capcom tarafından 'Resident Evil' adıyla piyasaya sürülmüştür. Özellikle

dijital oyunlarda 2000’li yılların başlamasıyla beraber zombi kültürü artmaktadır. Capcom’un Resident Evil adlı oyunu çok fazla araştırmanın odak noktası olmuş; burada da Umbrella şirketi ve zombi hastalığı ele alınarak araştırılmaktadır.

Dijital oyunlarda hayatımızda kötü bir etki yaratan çaresi olmayan ölümcül hastalıklar da ele alınmaktadır. *Resident Evil*, *The Last Of Us* gibi oyunlar *Zombi* oyunu olarak anılsa da, yapılan bazı biyolojik deneyler ve araştırmalar sonucunda yaratılan ölümcül hastalıkların insanlara bulaşması sonucu insanların saldırgan bir yaratığa dönüştüğü oyunlar olmaktadır. Resident Evil oyununun da teknoloji, tıbbi malzeme, uzay araçları gibi ürünleri üretmenin yanında genetik silahlar üreten *Umbrella* şirketinin bir biyo-silah olarak ürettiği virüsün açtığı sonuçlar ele alınmaktadır. Neticede insanların hayatına son veren ölümcül bir hastalık yaratılmıştır. Oyundaki bu hastalığı günümüzle eşleştirecek olursak, gündelik hayatta ebola, domuz gribi, kuş gribi gibi kim/kimler tarafından nerede, ne zaman, hangi amaç için yaratıldığı belli olmayan ölümcül bazı hastalıklar bulunmaktadır. Bill Gates de altı ayda en az otuz milyon insanı öldürecek olan pandemik hastalıklardan¹² bahsetmekte ve bunun on yıl içinde gerçekleşeceğini öne sürmektedir. Gates, dünyanın pandemik hastalıklar konusunda çok ilerlemediğini belirtmektedir. Ayrıca dünya nüfusunun artması ve bu nüfusun doğanın içinde yaşamını devam ettirmesiyle pandemik hastalıkların çoğalacağını ve patojenlerin ortaya çıkacağını söylemektedir. Bu yüzden bazı insanların ve küçük grupların gelecekte bu tür ölümcül hastalıkları kullanacağını da dile getirmektedir. Ayrıca kontrol edilmeyen bir bilim adamının bir laboratuvar ortamında bir çiçek hastalığını daha ölümcül bir forma dönüştürebileceğini de belirtmektedir. Son olarak Gates, dünya nasıl üçüncü dünya savaşına hazırlanıyorsa, biyolojik tehdit olan pandemik hastalıklara da aynı şekilde hazırlanması gerektiğini vurgulamaktadır (Binay, 2018). Gates’in on yıl içinde gerçekleşeceğini söylemesinden akla hemen *The Last Of Us* adlı oyun gelmektedir. Bu oyunda 2023 yılında ortaya çıkan ölümcül bir hastalığın insanları nasıl zombileştirdiği, sağlıklı insanları nasıl birbirine düşürdüğü ve Dünya nüfusunun kısa bir süre içinde ne kadar çok azaldığı anlatılmaktadır. Yine küçük bir grubun bu hastalıkları gelecekte biyo-silah olarak kullanabileceğini söylemesi, *Call Of Duty: Advanced Warfare*’deki Monticore adlı biyo-silahı geliştiren Atlas Şirketinin ve Resident Evil’daki insanları zombi yapan hastalığı geliştiren Umbrella Şirketinin

¹² Pandemik hastalık, Dünya’nın birçok yerinde görülen hastalıklara verilen ad.

sahiplerini akla getirmektedir. Bu kişilerin düşünceleri, günümüzde ‘Yeni Dünya Düzeni’ kurmak isteyen evanjelistlerin, Siyonistlerin, tapınakçıların düşünceleri ile benzer olmaktadır. Bu kişiler sık sık Dünya nüfusunun çok fazla arttığını, Dünya’nın yaşanabilecek bir gezegen olmaktan çıktığını dile getirmekte ve bunun için Dünya nüfusunun savaşlarla, hastalıklarla azaltılması gerektiğini dile getirmektedirler. Ayrıca kuş gribi, domuz gribi ve ebola gibi hastalıkların laboratuvar ortamında ve ABD tarafından yaratıldığı söylenceleri göz önüne alındığında oyunda aktarılanlar ve oyunlara paralel söylenenlere göz ardı edilmeyecek önemde olmaktadır.

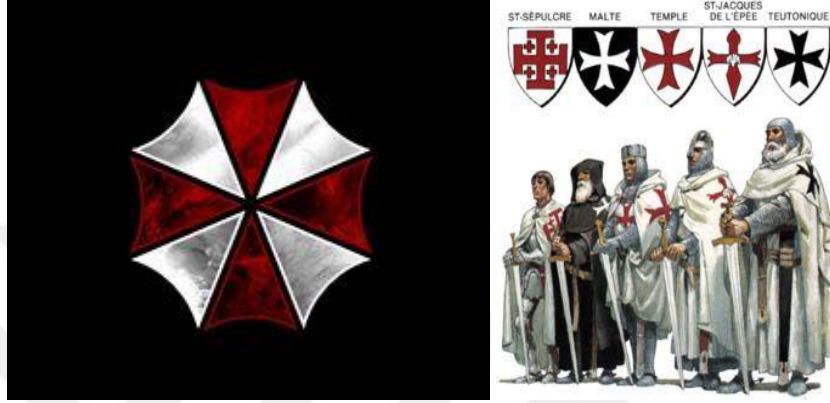
ABD’de ‘İslam Ümmeti’ olarak bilinen siyahi hareketin lideri Louis Farrakhan, ebola virüsünün siyahileri yok etmek için çıkarıldığını iddia etmektedir (Şuşut, 2016). Ebola virüsünün ilk olarak Afrika’da ortaya çıkıp yayılması Farrakhan’ın iddiasını ve yukarıda yazılanları kanıtlar niteliktedir.

Oyundaki zombi olayına dikkat çeken, yaşantımızda gerçekleşmeye başlayan bazı vakalar yaşanmaktadır. 26 Mayıs 2012 tarihinde ABD’nin Miami şehrinde evsiz 65 yaşındaki Ronald Poppo’ya saldıran 31 yaşındaki Rudy Eugene, Ronald’ın gözlerini çıkarmış ve yüzünü çiğneyerek yemiştir. Olay yerine gelen polisin bir iki el ateş edip vurmasına rağmen, Ronald’ın yüzünü yemeye devam etmiş ve altı kurşundan sonra ölmüştür. Ölen Rudy’nin ise, banyo tuzu karışımı olan LSD¹³ adlı bir uyuşturucu madde aldığı ortaya çıkmıştır (Habertürk, 2012). Bu olaydan yaklaşık iki hafta sonra yine ABD’de Carl Jacqueaux adlı bir kişinin Credeur adlı bir kişinin yanağını ısırarak koparmaya çalışmasına tanık olunmuştur. Bu kişide de Rudy Eugene’deki gibi LSD adlı uyuşturucu maddeye rastlanmıştır (Sabah Gazetesi, 2012). Bu olaydaki LSD adlı uyuşturucuya benzer biçimde, İspanya’da ortaya çıkan ve insanları çıldırtan, saldırgan hale getirdiği sanılan bir uyuşturucu madde olan ‘‘Flakka’’ isimli zombi hapi bulunmaktadır. Her ne kadar saçma, komplo gibi görülse de gerçeklik payı İspanya Parlamentosunda tartışılarak haklılık kazanmıştır (Sputnik Tükiye, 2017b). Bu anlatılanlar doğru olarak görülmesi de ‘‘Bonzai’’ adı verilen başka bir uyuşturucu maddenin insanları put gibi yaptığı yaşamdan kopardığı da bir gerçektir. Şimdi yoksa bile gelecekte bu uyuşturucuların insanları farklı fraksiyonlara sokacağı öngörülebilir. Bu uyuşturucu haplarının laboratuvar ortamlarında hazırlanıp insanlar üzerinde denendiği ve ortaya çıkardığı sonuçları yaşanan olaylarla görülmektedir.

¹³ LSD, liserjik asit dietilamid.

Burada sorulması gereken soru bu ilaçları kimin, nerede, ne için, hangi amaçla çıkardığı olmaktadır.

Resident Evil oyununda genetik hastalıklardan sonra dikkat edilmesi gereken bir diğer hususta oyundaki *Umbrella* şirketin sahip olduğu logo olmaktadır. Şemsiye adı altındaki şirketin logosu bir şemsiyeye benzese de aslında Tapınak Şövalyelerinin sembolü olan **Tau hacı** ile aynı görünmektedir (Bknz. Şekil 3.11).



Şekil 3.11 : Resident Evil adlı oyundaki logonun Tapınakçı işareti ile benzerliği

Bu logo ve *Umbrella* ismi sanal bir oyunda kullanıldığı gibi yaşıtımızda bir silah şirketi tarafından (<https://www.ucwrg.com/contact/>) ve Vietnam'da bir cilt kliniği tarafından da kullanılmaktadır (Ashcraft, 2017).

Sonuç olarak bu oyunda, yaşanan olaylar ve şirket hayal ürünü de olsa, aynı logo ve isim çeşitli yerlerde kullanılmaktadır. Bu kullanımın bir hevesten mi yoksa başka bir nedenden mi kaynaklandığı soru işareti olmaktadır. Yine oyunlarda bir biyo-silah üretimi sonrası ortaya çıkan zombi hastalığı sonucunda Dünya kaos içinde olmakta ve Dünya nüfusu azalmaktadır. Oyunlarda rakip veya düşman devletleri ele geçirmek ya da himaye altına almak için geliştirilen biyo-silahların kontrolden çıkması sonucu, insanların hastalık kaparak öldüğü konusu işlenmektedir. Günümüzde de görülen ölümcül olan kuş ve domuz gribi veya ebola gibi hastalıkların, bazı çevreler tarafından bilinçli olarak kendilerine rakip veya engel olacak çevreleri ortadan kaldırmak amacıyla geliştirdiği konuşulmaktadır. Acaba zombi içerikli dijital oyunlarda ve sinema filmlerinde aktarılanlar, bir savaşı daha çabuk sonlandırmak için kullanılacak bir ölümcül biyo-silahın yaratacağı etkiyi ve doğuracağı sorunları görmek için bir ön çalışma mı olmaktadır? Ya da düşman olarak görülen devletlerin halklarına bu tür hastalıkları yayarak savaşmadan ele geçirmek mi planlanmaktadır?

Eğer böyle bir düşünce varsa zaten filmlerde ve dijital oyunlarda olduğu gibi hastalığı yaratanlar kendileri için hastalığın çaresini panzehrini bulmuşlardır. Ayrıca dijital oyunları geliştirenler ve destekleyenler düşünüldüğünde Hollywood film sektörüyle benzerlikleri görülmektedir. Hollywood film sektörünü destekleyen kişilerin inançları, yaptıkları vs. göz önüne alındığında oyunlarda aktarılanların gerçekleşme ihtimalini düşünmek gerekmektedir. *Yeni Dünya Düzenini* kurmak isteyen çevreler düşünüldüğünde amaçlarına ulaşmak için her türlü yolu denedikleri (savaş, hastalık vb. gibi) bilinmektedir. Bunun için doğum kontrol haplarıyla doğum oranını önleyerek dünya nüfusunun artışını önlemek; Türkiye’de kullanılmış olan süt tozlarıyla çocukların genleriyle oynayarak kısır kalmasını sağlamak istemişlerdir.

3.7 İnternet Üzerinden Online Oynanan Dijital Oyunların İstihbarat İle İlişkisi

Açık kaynak olan internetin istihbarat için önemli bir yeri bulunmaktadır. Hemen hemen ulaşılacak istenen her türlü bilgi ilk olarak internet üzerinden araştırılmaktadır. İnternet kullanımının her alanda yer almasından dolayı devletlerin istihbarat birimleri, güvenlik güçleri interneti teknik takip ve bilgi toplamak açısından kullanmaktadır. İstihbarat birimleri veya güvenlik güçleri internet aracılığıyla insanların internette hangi sayfaları, siteleri ziyaret ettiğini takip edebilmekte, insanların kişisel bilgilerini toplayabilmekte ve profillerini çıkarabilmektedir. En çokta bunları yapabilmek için günlük yaşamda yaygın olan sosyal medya ağlarını takip edip incelemektedir.

İnsanlar, araştırma yapmak dışında interneti günümüzde ise en çok sosyal iletişim ağları için kullanmaktadır. Sosyal iletişim ağlarının kullanıcı sayısı günden güne artmaktadır. Böylece günümüzün eski iletişim aracı olan mektuplaşma artık hayattaki eski önemini yitirmektedir. Mektubun kapalı bir zarf ile posta aracılığıyla gitmesi, içinde yazılanların başka kişiler tarafından görülmemesini sağlamaktaydı ve böylece kişisel gizlilik sağlanmaktaydı. Fakat internetle beraber e-postalar ortaya çıktığından dolayı, içerikler artık gizlenemez durumda olmaktadır. Özellikle sosyal ağlarda paylaşılanlar, yazılanlar, birçok kişi tarafından görülebilmektedir. Hatta kişilerin sosyal medya ağlarında yaptıkları her şey kullanılan sosyal medya şirketinin veri merkezinde kaydedilmektedir. Yine WhatsApp gibi iletişim uygulamalarındaki yazışmalar, görüntülü görüşmeler yine bu şirketlerin veri depolama merkezlerinde

kayıt altına alınmaktadır. Birçok kişi tarafından görülen paylaşımlar ve depolanan veriler istenildiği zaman istihbarat birimleri tarafından kullanılabilir.

İstihbarat birimlerinin internet aracılığıyla sosyal medya ağları ve iletişim uygulamaları dışında en çok bilgi toplayabildiği bir farklı alan ise, online oynanan oyunlar olmaktadır. Online oyunların binlerce kişi tarafından oynanması ve bu kişilerin oyun içinde haberleşmek için mesajlaşma ve sesli veya görüntülü iletişim grup konuşmaları neticesinde online oyunlar istihbarat birimlerinin ilgi alanına girmektedir. Görüntülü oynanan veya görüşülen oyunlarda istihbarat birimleri kişilerin biyometrik fotoğraflarını alıp kişisel tarama yapabilmektedir. Ayrıca oyunlarda kullanılmak için satın alınan sanal paraların veya çeşitli ekipmanların, gerçek para ile alınması sonucunda, istihbarat birimleri ve oyun geliştirici şirketler oyuncuların para transfer trafiğini inceleyebilmekte ve hesaplarına ulaşabilmektedir. Kişisel olarak elde edilebilecek bilgilerin haricinde istihbarat birimleri savaş ve stratejik olan online oyunlarda toplayacağı bilgileri gerçek bir savaş zamanında da kullanabilmektedir. Bu açıdan online oyunların istihbarat açısından nasıl kullanıldığını daha iyi anlayabilmek için Travian adlı devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu incelenecektir.

Travian, web tabanlı bir çeşit strateji ve savaş oyunudur. 2003 yılında Travian Games¹⁴ tarafından geliştirilmiş olup 5 Eylül 2004 yılında piyasaya sürülmüştür. Piyasaya sürüldüğü günden bu zamana kadar bir takım değişikliklerle oyun geliştirilmektedir.

Travian, Asya, Avrupa, Amerika, Afrika ve Avustralya (Okyanusya) olmak üzere beş kıtada yaklaşık elli ülkede oynanmaktadır. Travian adlı oyunun Travian: Legends ve Travian: Kingdoms olmak üzere iki versiyonu bulunmaktadır. En çok tercih edileni ilk olarak piyasaya sürülen Legends olmaktadır. Ayrıca her sene oyunda ülkeler arası turnuvalar yapılmakta ve serverlar açılmaktadır. Gerek oyuncular kendi ülkelerindeki serverlarda birbirlerine karşı savaşarak gerekse Travian tarafından hazırlanan uluslararası travian turnuva serverlarında farklı ülkelerdeki oyunculara karşı savaşarak oyunu oynayabilmektedirler.

¹⁴ Travian Games, 2005 yılında Almanya'nın Bavyera Eyaletinde yer alan Münih şehrinde bir şirket kurarak Travian Games GmbH adını almıştır. Detaylı bilgi için: <https://www.traviangames.com/en/>

Travianın ulusal olarak oynanan halinde birçok server bulunmakta ve bu serverlar birbirlerine göre farklı hızda olabilmektedir. Normal hızda oynanan serverların yanında bir de speed server denilen oyunun daha hızlı ve kısa sürede oynandığı serverlar bulunmaktadır. Speed serverlarda oyunlar daha hızlı oynanmakta, askerler daha hızlı çıkarılmakta, binalar hızlı olarak inşa edilmekte ve askerlerin ulaşımı bir yerden bir yere daha hızlı olmaktadır.

Travian da Germen, Romalı ve Galyalı olmak üzere üç halk bulunmaktadır. Her halkın birbirine karşı farklı avantajları ve dezavantajları olmaktadır. Oyundaki halkların orduları ve köydeki yapıları farklıdır. Üç savaşçı halk bulunan oyunda her halkın kendine ait on değişik askeri birliği ve halkların köylerinde inşa ettiği bazıları aynı bazıları ise farklı olmak üzere yirmi-beş bina bulunmaktadır. Ayrıca oyunda askerleri ve binaları yaratmak için odun, tuğla, demir ve tahıl olmak üzere dört farklı ham madde gerekmektedir. Oyunun başlangıcında sahip olunan tek şey bir köy ve bir merkez binası olmaktadır. Başlangıçtaki verilen üç günlük koruma süresi içinde verilen bir takım görevler yerinde getirilerek kazanılan ham maddelerle köye yeni binalar yapılmakta ve köydeki ham madde alanları geliştirilebilmektedir. Üç günlük koruma süresi sonunda oyuncuları birbirlerine karşı saldırıda bulunarak oyunu oynayabilmektedirler. Ayrıca oyuncular birlikler kurarak ittifak yapabilir ve başka birlikler ile savaşabilmektedirler.

Oyuncunun amacı, oyun başında üç halktan birini seçip bu halkın sanal lideri olarak, ekonomik ve askeri açıdan güçlü bir uygarlık yaratarak oyundaki diğer oyuncularla ve oyunun kendi yapay zekası tarafından kontrol edilen Natar adı verilen uygarlıkla savaşarak, Dünya Harikası/Wonderful of World (WoW) adı verilen yapıyı seviye yüz yapmaktır. Bu yapının inşa edilmesi için çok fazla miktarda ham madde ve antik yapı alanı gerekmektedir. Antik yapı alanının ele geçirilmesi için de oyunun yapay zekası olan Natarlara ait tüm köylerin işgal edilip ele geçirilmesi lazım olmaktadır. WoW denilen yapı seviye yüz olarak inşa edildiğinde server bitmektedir.

Oyununda istenilen amaca ulaşmak veya düşmanları yok edebilmek için iyi bir askeri stratejiye ve savaş taktiğine ihtiyaç duyulmaktadır. Bir taraftan ekonomiyi refah düzeyinde tutmaya çalışırken bir taraftan da orduyu besleyip iyi idare etmek gereklidir. Bunu oyuncunun iyi hesaplayabilmesi gerekmektedir. Oyuncu bir düşmana saldırırken casus gönderebilmekte veya öncü birlik göndererek sahte bir

saldırı yapabilmektedir. Oyuncu, saldırı öncesi casus göndererek düşmanın ekonomik ve askeri durumunu öğrenerek saldırıyı ona göre düzenleyebilmektedir. Kendinden güçlü olan düşmana karşı birlik içindeyse birlikteki arkadaşlarıyla aynı anda sıralı bir saldırı yaparak düşman yenilebilmektedir.

Oyundaki bu yapılan savaş stratejisi düşünüldüğünde günümüzdeki gerçek askeri stratejiye benzerliği dikkat çekici olmaktadır. Ayrıca oyunu oynayan oyuncuların her grup yaştan, meslekten ve cinsiyetten olduğu göz önüne alındığında ortaya konulan stratejilerin ne kadar etkin olduğu da görülebilir olmaktadır. Oyunda her yapılan adımın oyunun merkezi veri depolama sisteminde kayıt altına alındığı düşünüldüğünde bir oyun serverındaki bir oyuncunun kafasındaki tüm strateji oyunun oynanmasıyla oyunu yapan şirketin ve o şirketin ait olduğu devletin birimlerine geçmiş olmaktadır. Bunu bir kişinin stratejik düşüncesi olarak değil de, bir ülkedeki tüm serverlarda oynayan insanların istatistiksel stratejik düşüncesi olarak kayda almak daha kolay ve yararlı olacaktır. Örneğin bir ülkedeki Travian serverlarındaki tüm oyuncuların oyun sırasındaki stratejileri genel olarak toplandığında ve stratejiler arasında iyiden kötüye analiz yapıp bir istatistik ortaya konulduğunda o ülkedeki bir kısım insanın nasıl bir stratejiye sahip olduğu ortaya çıkarılabilir nitelikte olmaktadır. Bu ortaya konulduğunda ise, ülkeler arasında gerçek bir savaş çıkması durumunda oyun üzerinden bir ülke halkının savaş zekasını ve stratejisini elde etmiş olan bir devlet, savaştığı karşı tarafa üstünlük sağlayabilecek niteliğe sahip olmaktadır.

Oyundaki oyun oynama stratejisi dışında oyun içindeki profillere gerçek kişisel bilgilerin yazılması veya oyun içinde daha çabuk gelişip oyunu daha güçlü oynamak için sanal altın veya farklı özellikleri satın almak adına kredi kartı bilgilerinin oyun içindeki bir alışveriş sistemine verilmesi oyuncunun kişisel bilgilerinin oyun yapımcısına ve ait olduğu ülkenin ilgili birimlerine geçmesine sebep olmaktadır. Kredi kartı bilgilerinin verilmesi neticesinde oyuncunun veya kartın sahibinin para transferleri, banka hesapları, parasal varlıkları gibi birçok şey çeşitli uzmanlarca incelenebilecek hale gelmektedir.

Oyunda yer alan mesajlaşma alanlarında oyun oynama içeriği dışında, bulunulan ülkenin durumu hakkında siyasi olarak yapılan konuşmalar da bir ülkenin halkının o an ülkenin başında bulunan hükümet hakkındaki düşüncelerini ortaya çıkarmaktadır.

Yine bu ortaya çıkan bilgiler oyun geliştiricinin merkezi sisteminde toplanıp istatistiksel bir boyuta dönüştürülebilir ve propaganda amaçlı ülkelerin çeşitli birimleri tarafından kullanılabilir niteliğe sahip olmaktadır.

Ayrıca Travian adlı oyunda video görüşmeli bir iletişim olmasa da, video görüşmeli yapılan online oyunlarda da oyun yapım şirketleri video üzerinden oyuncuların biyometrik fotoğraflarını ele geçirerek oyuncular hakkında bilgi edinebilmektedir.

Son olarak Travian adlı online oyunda istihbarat amaçlı bilgi edinme dışında subliminal mesajda verilmektedir. Oyunun sonunda kurulan ve oyunun bitmesine sebep olan WoW adlı yapı bittiğinde ise, ortaya çıkan görüntü 'Babil Kulesini' andırmaktadır. Babil Kulesinin yedi kattan oluştuğu ve yaklaşık yüz metre olduğu bilgisi göz önüne alındığında oyundaki WoW adlı yapının da yedi kattan oluşması ve yüz seviye olması ilginç bir benzerlik olarak karşımıza çıkmaktadır. Avrupa'daki Avrupa Birliği (AB) binasının mimari şeklide Babil Kulesini andırmaktadır.

Tüm burada Travian adlı savaş ve strateji temelli online oyunun ve diğer online oynanabilen oyunların istihbarat ile ilişkisi gösterilip kanıtlanmak istenmiştir. Tüm bu aktarılanların gerçekliğini ise, CIA ve NSA çalışanı Edward Snowden'ın Guardian, ProPublica ve New York Times adlı şirketlere gönderip ifşa ettiği CIA'nin gizli belgeleri kanıtlamaktadır.

Bu belgelerde dünya üzerinde oynanan birçok online oyunun Amerikan Ulusal Güvenlik Dairesi (NSA) tarafından takibe alındığı ve oyuncuların profillerinin, mesajlarının, para transferlerinin incelendiği aktarılmaktadır. NSA'nın söz konusu takibi İngiliz gizli servis birimi Devlet İletişim Merkezi/Government Communications Headquarters (GCHQ) ile birlikte yaptığı belirtilmektedir. Ayrıca oyunlardaki takiplerin ve incelemelerin 2007 yılında başladığı dile getirilmektedir (Hürriyet Teknoloji, 2013). Görülen o ki online oynanan oyunlar insanların boş vakitlerini geçirmesi ve oyun yapımcılarının ticari kazanç elde etmesi dışında istihbarat amaçlı kullanılmaktadır. Sonuç olarak online oyunların yaratılış ve yaygınlaştırılmasının gizli amacı istihbarat elde etmek olmaktadır. Bu açıdan devletler bu oyunlar karşısında bir nevi bilgilerin ele geçmesini engellemek için siber istihbarat daireleri aracılığıyla ve oyunu oynayan kamuoyunu bilinçlendirerek önüne geçmeyi planlamalıdır. Eğer bu tür bir engelleme mümkün olmuyorsa bu oyunlara rakip olarak kendi oyunlarını yaratmaya başlamalı ve gerekli ekonomik yatırımları

yapmalıdır. Çünkü istihbarat günümüzde sadece insani olarak değil, yine insanlar aracılığıyla çeşitli tekniklerle, araç ve gereçlerle yapılmaktadır.



4 ASSASSIN'S CREED

Bu bölümde günümüze kadar on serisi bulunan tarih içerikli Assassin's Creed adlı oyunun altı serisi incelenmektedir. İncelenen seriler; Assassin's Creed, Assassin's Creed II, Assassin's Creed Brotherhood, Assassin's Creed Revelations, Assassin's Creed IV: Black Flag ve Assassin's Creed Syndicate olmaktadır. Bu serilerin incelenmesinin sebeplerinden ilki, serilerde detaylı olarak bahsedilen teknolojik gelişmelerin daha önceden gerçek yaşamda yapılmaya başlandığını belirtmesi ve bu çalışmaların günümüzde insanlık üzerinde bir kontrol mekanizması oluşturmak için devam ettiği olmaktadır. İkinci olarak, kitaplarda, tartışma ve haber programlarında sıkça bahsedilen 'Yeni Dünya Düzeni' ve 'Tek Dünya Dini' konularının oyun serileri içinde sıkça işlenmesidir. Üçüncü sebep olarak ise, ikinci sebebin gerçekleşmesine yardımcı olmak için insanlığın inanışının ve kontrolünün ele alınması olmaktadır. Bunun için ise, Phoneix adlı bir projeden bahsedilmektedir. Dördüncü bir sebep, ikinci ve üçüncü sebebe benzer amaçla yaratılan Haarp adlı proje ve bu proje hakkında verilen bilgiler olmaktadır. Bu incelenen serilerde özellikle ilk üç seride olabilecek son sebep ise, tarihi konular olmaktadır. En önemli olarak görüle bilineceklerden biri, Türklükteki Kızılelma inancına ve yorumlarına benzeyen Apple Of Eden adlı bir cisimden bahsedilmesidir. Bu cisim Osmanlı İmparatorluğu Padişahlarından sekiz tanesinin çizilen resimlerinde görülmektedir. Diğer ise, Kız Kulesi ve Kristal Kafatası ile verilen bilgiler olmaktadır.

İncelenmeyen dört bölüm, yukarıda verilen bir kısım bilgilerden tekrardan bahsettiğinden ve genellikle tarihi savaşları ve siyasi olayları ele aldığından dolayı ele alınmamıştır.

4.1 Assassin's Creed Hakkında

İlk Assassin's Creed/Suikastçinin İtikadı (AC) oyunu Ubisoft firmasının Kanada'nın Quebec iline bağlı Montreal kentinde bulunan ofisi tarafından geliştirilerek 2007

yılıının Kasım ayında piyasaya sürülmüş olup oyun severlere sunulmuştur. Aksiyon-macera türünde tarih içerikli, TPS tarzında görüş açısıyla oynanan, gerçek kişi ve olaylardan esinlenerek yapılan oyun serisi, 2007 yılında ilk serisinin piyasaya sürülmesinden günümüze kadar toplamda on ana seriden oluşmaktadır. Ana serilerin haricinde ara serilerde bulunmaktadır. Ayrıca oyundaki her bir ana seri için ek paketler de çıkarılmıştır. Oyunun ilk dokuz serisinde oyunun oynanışını zorluk ve kolaylık açısından değiştirebilecek seviye ayarları bulunmamaktadır. Zorluk ve kolaylık açısından seviye ayarları ilk defa oyunun son serisi olan Origins ile birlikte sunulmaktadır.

İlk çıkarıldığı tarihte PS3, X-Box 360 ve PC platformlarında oynanabilen oyun, zamanla oyun platformlarında yapılan modernizasyonla birlikte grafik, çözünürlük ve oynanış açısından geliştirilmiştir. Platformların modernizasyona uğramasıyla günümüzde oyunun yeni çıkan serileri yeni platformlara göre uygulandığından dolayı eski platformlara çıkarılmamaktadır.

Oyunun ilk serisi zaman bakımından, üçüncü haçlı seferi döneminde bugünkü Suriye-İsrail-Filistin topraklarında geçmektedir. O dönemde bu topraklarda Eyyubi Devleti hüküm sürmekte olup bölgede Hassan El-Sabbah tarafından 1090 yılında İran'daki Alamut Kalesi'nde kurulduğu bilinen Haşhaşiler ve tapınak şövalyelerinin de içinde olduğu haçlı ordusu bulunmaktadır. Ayrıca Kudüs'te tapınakçıların kontrolünde olan bir Kudüs Devleti' de bulunmaktadır. Her ne kadar bu ilk seride ve bundan sonraki serilerde Assassin's/Haşhaşi lerin, tapınak şövalyelerine karşı yaptıkları mücadeleler anlatılsa da, tüm serilerde tapınak şövalyelerinin veya tapınakçıların tarih boyunca yaptıkları, yaşadıkları anlatılmaktadır. Ayrıca oyun serileri içinde günümüzdeki bazı teknolojiler hakkında bilgi verilmektedir. Yine oyunun oynanış süresi boyunca karşılaşılan kişiler, bölgeler, cisimler hakkında oyunun ana menüsünde bulunan kütüphane veya veri üslerinde bilgiler aktarılmaktadır.

İlk seriden –Assassin's Creed (3. Haçlı Seferi Dönemi)- sonra sırasıyla çıkan seriler aşağıda sıralanmaktadır:

- Assassin's Creed II
- Assassin's Creed Brotherhood
- Assassin's Creed Revelations

- Assassin's Creed III
- Assassin's Creed IV: Black Flag
- Assassin's Creed Unity
- Assassin's Creed Rogue
- Assassin's Creed Syndicate
- Assassin's Creed Origins

Rönesans Dönemi İtalya'sı, Yavuz Sultan Selim ve Kanuni Sultan Süleyman Dönemi Osmanlısı, ABD'nin Bağımsızlığı ve öncesinde Amerika Kıtasındaki olaylar, Fransız İhtilali, Yedi Yıl Savaşları, Sanayi Devrimi, 13. Ptolemaious zamanında Mısır Dönemi hikâye edinilmiştir.

Bu çıkan serilerin dışında 5 Ekim 2018 tarihinde piyasaya çıkacak ve Antik Yunan zamanında geçecek olan Assassin's Creed Odysey duyurulmuştur.

On seriden oluşan oyunun çıkış zamanları haricinde, içerdikleri hikâyenin oluşumuna göre oynamak gerektiğinde oynanış sırası aşağıdaki gibi olmaktadır:

- Assassin's Creed Origins
- Assassin's Creed
- Assassin's Creed II
- Assassin's Creed Brotherhood
- Assassin's Creed Revelations
- Assassin's Creed IV: Black Flag
- Assassin's Creed Rogue
- Assassin's Creed III
- Assassin's Creed Unity
- Assassin's Creed Syndicate

Oyundaki kontrol edilen karakterin yani Assassin's lerin, Hassan El-Sabbah'ın haşhaşileri olmadığını gösteren birçok sebep bulunmaktadır. İlk ana sebep oyun serilerinin başlangıcında yer alan sinematikte, karakterin üzerindeki giyside, oyundaki karargâhlarda ve kısmen piyasaya bir kutu içinde sürülen oyunun kutusunun kapağının üzerinde de yer alan bir üçgen ve hemen o üçgenin altında yer

alan bir hilale veya yaya benzeyen sembolü olmaktadır. Bu sembol tamamıyla pergel ve gönyeden oluşan masonluğun sembolüne benzemektedir.

Bir diğer sebep olarak ise, gizlice suikast amaçlı kullanılan ve kollarda bulunan ‘hidden blade’ adlı bıçaklar olmaktadır. Ayrıca yine giysilerin üzerinde (ilk seri hariç) Tau Hacı bulunmaktadır.

Mısır dönemini konu edinen Origins’e kadar olan serilerde Assassin’s ler Haşhaşiler olarak gösterilip kuruluşu da 11. yüzyılın sonu olsa da, Origins ile beraber Assassin’s lerin asıllarının Mısır olduğu ve Mısır döneminde kurulduğu belirtilmektedir. İslam dinine mensup bir kişi tarafından kurulan tarikatın milattan önce Mısır döneminde yer alması mantıken uygun düşmemektedir. Çünkü İslam dininin peygamberi olan Hz. Muhammed’e (s.a.v.) peygamberlik 40 yaşındayken gelmiş ve İslam dini de 610 yılında ilan edilmiştir. Bu açıdan bakıldığında oyundaki Assassin’s lerin haşhaşi olmadığı netlik kazanmaktadır. Haşhaşi olarak sayılacak olsa bile, bu sadece ilk seri için geçerli olmaktadır. Çünkü ilk serideki Al-Muallim, Haşhaşilerin kurucusu Hassan El-Sabbah’ın ve Raşidüddin Sinan El-İsmaili’nin takma adı olmaktadır. Ayrıca oyunda yer alan Masyaf Kalesi, Haşhaşilerin Hassan El-Sabbah öldükten sonra yeni merkezi olmuş ve başına da Al-Muallim adıyla Raşidüddin Sinan El-İsmaili geçmiştir.

Tüm bunlar doğrultusunda, Assassin’s Creed serileri tapınakçıları anlatmaktadır. Tapınakçı tarikatının 1119 yılında Hugeus De Payend ve Godfrey De Saint Omer tarafından kurulduğu bilirse de, tapınakçılar eski Mısır ritüellerini ve inançlarını benimsemektedir. Bu açıdan ve Origins de de aktarıldığı gibi tapınakçılar, Eski Mısır’daki tapınak bölümünü oluşturan kâinlerin kurduğu bir tarikat olmakla beraber günümüzde tapınak şövalyeleri olarak bilinmektedir. Tapınak şövalyelerinin 1314 yılında Büyük Üstadı Jacques de Molay’ın ve şövalyelerin Fransa Kralı IV. Philippe tarafından öldürülmesiyle tarikatın yok olduğu düşünülmüşse de, Fransız İhtilalinin sonucunda Molay’ın intikamı alındı denmesi bu düşüncüyü bırakmaktadır.

Son olarak, tüm serilerde yer alan ve oyunun hikaye edilmesini sağlayan Abstergo Şirketi ve yaratıp geliştirdiği Animus Projesi ve de oyun içinde günümüze ait olan sinematikler Assassin’s Creed adlı oyunun Tapınakçıları anlattığını, tapınakçılar tarafından piyasaya sunulduğunu ve tapınakçıların nasıl projeler üzerinde çalıştığını

ve kendilerini saklamayıp hala amaçları doğrultusunda etkin olduklarını kanıtlamaktadır.

4.1.1 Ubisoft

Guillemot ailesinin beş çocuğunun (Yves Guillemot, Christian Guillemot, Micheal Guillemot, Gerard Guillemot, Claude Guillemot) üçüncü büyük çocuğu olan Yves Guillemot'un liderliğinde 12 Mart 1986 tarihinde Fransa'nın Brittany bölgesinin Morbihan bölümündeki Caritoir adındaki küçük bir köyde Ubisoft video oyun şirketi kurulmuştur (Playstation Forum, 2017). Kuruluşundan günümüze kadar 1986, 1995, 2003 ve 2017 olmak üzere şirketin logosu dört defa değişmiştir (Bknz. Şekil 4.1).



Şekil 4.1 : Kuruluşundan günümüze Ubisoft logoları

Kaynak : <https://tr.ign.com/ubisoft/103556/news/ubisoft-logosunda-degisiklige-gitti>

Genel merkezi şuan Fransa'nın Rennes kentinde bulunan Ubisoft, 2004 yılında Amerikalı Electronic Arts'dan (EA) aldığı %20'lik hisseyle EA Games'e ortak olmasına rağmen EA Games'ten bağımsız olarak çalışmaktadır. Beş Guillemot kardeşle kurulan şirket şuan Yves Guillemot, Alain Corre, Christine Burgess- Quemard, Serge Hascoet ve Laurent Detoc tarafından yönetilmektedir (Ubisoft, t.y.). EA Games'in %20 hissesine sahip olan Ubisoft'un hisseleride 2015 yılı itibariyle Fransız Vivendi Şirketi tarafından yavaş yavaş satın alınmaya başlanmıştır. Vivendi'nin Ubisoft hisselerinin %25,15 gibi bir paya sahip olmasından sonra Ubisoft Başkanı ve CEO'su Yves Guillemot Wall Street Journal'a verdiği röportajda Vivendi hisselerini satana kadar rahat etmeyeceklerini söylemiştir (Oyungezer, 2016). Bu olaydan sonra hisse almaya devam eden Vivendi, 2018 yılında sahip olduğu %27,27'lik hissesini Çinli Tencent'e satmıştır (Hervenik, 2018). Böylece Ubisoft üzerinde baskısı olan Vivendi şirketinin etkisi kalkarak, Ubisoft'u satan alma planından vazgeçmesiyle Ubisoft rahatlamış olmaktadır.

Şirket 1990'ların başında kendi oyun geliştirme programını başlatmasıyla Montreuil'de 1994 yılında bir stüdyo açmıştır. Ayrıca 1993 yılında Fransa'nın en büyük oyun dağıtıcısı konumunda bulunmuştur. Fransa'daki oyunlarının dağıtımını için Electronic Arts, Sierra On-Line ve MicroProse ile anlaşma yapmıştır. Ubisoft on yılını doldurduktan sonra ABD, İngiltere ve Almanya başta olmak üzere dış pazarlara açılmaya başlamıştır.

Bugün Ubisoft, dünyadaki en büyük ikinci oyun geliştirme şirketi olarak bilinmektedir. Dünya genelinde toplamda 29 geliştirme stüdyosu, 23 işyeri ofisi bulunmaktadır. Şirket 10.000'e yakın çalışanla faaliyet göstermektedir (Playstation Forum, 2017). Şirketin en büyük oyun yapım ve birinci üretim stüdyosu, 1997 yılında eski bir tekstil fabrikasına kurulmuş olan Montreal stüdyosu olmaktadır. Ubisoft Montreal'in şuan itibariyle 2500 gibi bir çalışanı olduğu bilinmektedir (<https://www.giantbomb.com/ubisoft-entertainment/3010-82/>). Fakat şirket 2020 yılı itibariyle Montreal ve Quebec'deki stüdyolarında 3500'den fazla çalışanı istihdam etmeyi planlamaktadır. Elde edilen verilere göre tüm ofislerdeki şirket çalışanlarının üçte birinin Kanada'daki ofislerde çalıştığı görülmektedir.



Şekil 4.2 : Dünya’da Ubisoft Ofislerinin Bulunduğu Bazı Yerleri Gösteren Harita

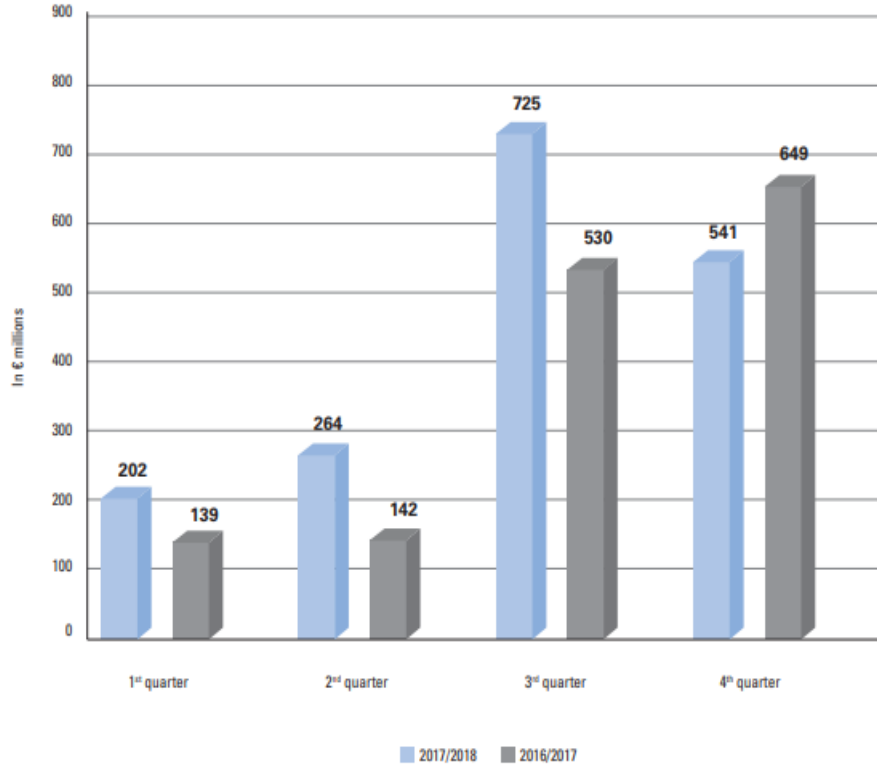
Kaynak : <https://www.ubisoft.com/en-us/careers/experience.aspx>

Ubisoft, Assassin’s Creed, Rainbow Siege, Tom Clancy’s The Division, Far Cry, Watch Dogs, The Crew gibi günümüzdeki birçok popüler oyunun yaratıcısı

konumundadır. Özellikle Assassin's Creed en popüler ve en çok satan oyunu konumunda bulunmaktadır. 2007 yılından günümüze kadar Assassin's Creed serisini yaratan şirket, serinin 100 milyon satış rakamını geçtiğini belirtmiştir.

Video oyun yapım sürelerinin birkaç ay ile sınırlı olmadığı bilinmektedir. Fakat Ubisoft hemen hemen her yıl bir Assassin's Creed serisi yaparak oyunculara sunmuştur. Bunu ise sahip olduğu deneyimli stüdyoları arasında oyun yapım sürelerini paylaşarak elde etmiştir (Subaşı, 2018). Gerek Assassin's Creed gerek diğer yarattığı oyunlar ile şirketin başarısı elde ettiği gelirlerin gün geçtikçe arttığını da göstermektedir.

Ubisoft'un 2018 yılında 2016-2017 ve 2017-2018 dönemleri için yayınlamış olduğu '2018 Registration Document And Annual Report/2018 Kayıt Tescil Dokümanı ve Yıllık Rapor' adlı raporda, dördüncü çeyrek dışında 2016-2017 dönemine göre 2017-2018 döneminin ilk üççeyreğinde gelirlerin arttığı görülmektedir. Özellikle ikinci çeyrekte dönemler arasında %85,8'lik bir artış bulunmaktadır. Dördüncü çeyrekteyse 2017-2018 dönemi bir önceki döneme göre %16,6 oranında azalmıştır. Fakat yıllık olarak bakıldığında 2016-2017 dönemindeki 1,460,000,000 Euro olan gelir %18,6 artışla 272 milyon Euro artarak, 2017-2018 döneminde 1,732,000,000 Euro olmuştur (Ubisoft, 2018) (Bknz. Şekil 4.3).



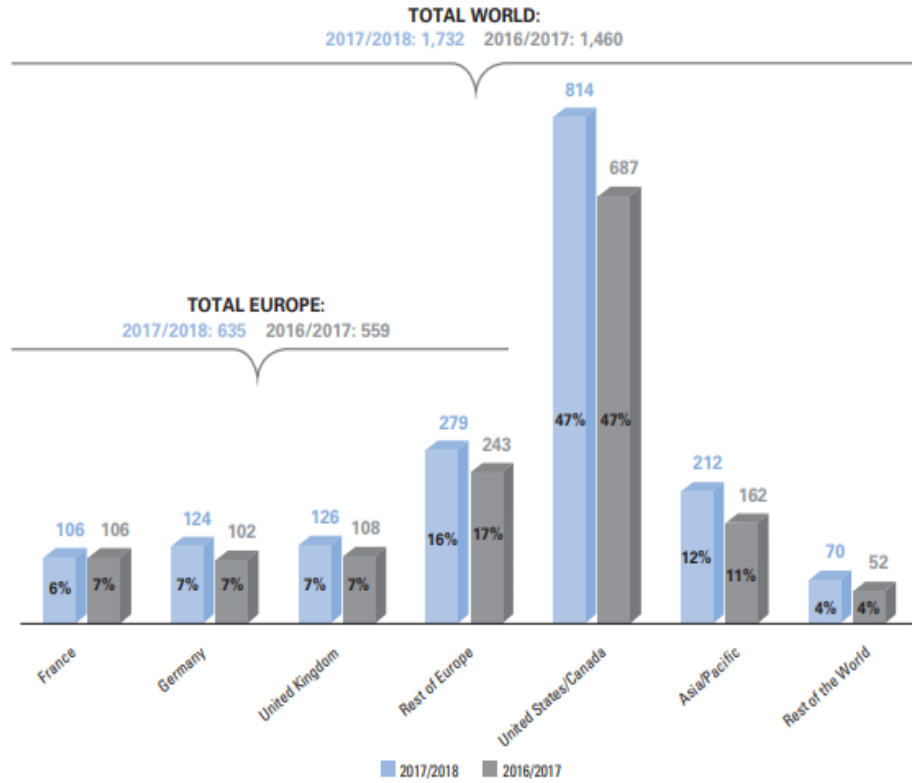
Sales (in € millions)	2017/2018	2016/2017	Change at current exchange rates	Change at constant exchange rates*
1 st quarter	202	139	45.2%	45.7%
2 nd quarter	264	142	85.8%	88.6%
3 rd quarter	725	530	36.8%	41.0%
4 th quarter	541	649	-16.6%	-11.2%
FINANCIAL YEARTOTAL	1,732	1,460	18.6%	22.9%

* The method used for calculating sales at constant exchange rates is that of applying to the figures for the period in question the average exchange rates used for the same period of the previous financial year

Şekil 4.3 : Üç Aylık Dönemler ile Yıllık Toplam Satış Gelirleri (2016/2017-2017/2018)

Kaynak : https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/06ddr%20final%20version_tcm99-330429_tcm99-196733-32.pdf

Yine aynı raporda coğrafi bölgelere göre yapılan satışlar neticesinde Avrupa'daki satışlardan elde edile kazanç 2017-2018 döneminde 635 milyon Euro iken sadece ABD ve Kanada'dan elde edilen kazanç 814 milyon Euro olmaktadır. Ayrıca Ubisoft'un Dünya genelinde 2017-2018 yılındaki kazancının yarısına yakını %47'lik olarak ABD ve Kanada karşılarken, geriye kalan gelirin %36'sı Avrupa'dan, %12'si Asya Pasifik'ten ve %5'i ise diğer bölgelerden elde edilmektedir (Ubisoft, 2018) (Bknz. Şekil 4.4).



Şekil 4.4 : Coğrafi Bölgelere Göre 2016/2017-2017/2018 Dönemlerinde Satışlardan Elde Edilen Gelir (Milyon Euro)

Kaynak : https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/06ddr%20final%20version_tcm99-330429_tcm99-196733-32.pdf

Ubisoft'un yayınladığı raporda en çok büyük bütçeli oyun çıkaran firma olduğu da görülmektedir. Çıkardığı oyunlardan da elde ettiği kazancını her sene arttırmaktadır. Elde edilen kazancın oyun platformlarına göre dağılımına bakılacak olunursa, 2017-2018 döneminde kazancının %42'sini Playstation, %23'ünü X-Box One, %18'ini PC, %7'sini Nintendo Switch, %2'sini X-Box 360, PS3, Wii, Wii U ve %8'ini de diğerleri oluşturmaktadır. Ayrıca X-Box One'dan 2017-2018 döneminde elde edilen gelir 2016-2017 dönemine göre %4 azaldığı görülürken, Playstation da ise %1 oranında arttığı görülmektedir (Ubisoft, 2018). Sonuç olarak Ubisoft'un oyun platformlarından, elde ettiği kazancın büyük bir çoğunluğu Playstation üzerinden sağlanmaktadır. Ubisoft'un PS üzerindeki elde ettiği kazancın çok olmasının sebebi, hala PS'nın Dünya çapında en çok satan ve tercih edilen oyun platformu olmasıdır. Böylece PS ve Ubisoft arasındaki ilişkinin her iki taraf için de gayet iyi gittiği söylenebilmektedir.

4.1.2 Abstergo şirketi ve Henry Ford

Henry Martin Ford, 30 Temmuz 1863 tarihinde Detroit'ın sekiz mil batısında, Dearborn, Michigan yakınlarındaki Wayne County'deki aile çiftliğinde doğmuştur. İrlanda kökenli bir çiftçi ailenin sekiz çocuğundan biri olan Henry'nin Babası William Ford ve annesi Mary Litogot Ford'dur (TimeTurk, t.y.).

16 yaşına geldiğinde çiftlik işlerinden memnun olmayan Ford, Detroit'deki bir gemi yapım şirketinde çıraklığa başlamıştır. Buradaki çıraklığı döneminde buharlı makinaları tamir etmeyi öğrendiği gibi muhasebe işlerini de öğrenmiştir. 1888 yılında Clara Ala Brynat ile evlenen Ford, 1890 yılında Detroit'deki Edison Şirketi'nde mühendis olarak işe başlamıştır. 1892 yılında iki silindirli ve dört beygir gücünde olan ilk arabasını yapmıştır. Üç yıl mühendis olarak çalıştıktan sonra 1893 yılında baş mühendisliğe terfi ettirilmiştir. Ayrıca bu yıl içinde Edsel adında bir oğlu olmuştur (Biography.com, 2014). 1903 de Ford Motor Company adı altında kendi şirketini yüz bin dolar sermaye ile kuran Ford, çalışanlarının günlük ücretlerini beş dolar, çalışma saatlerini de sekiz saat belirleyerek sanayi alanında öne çıkmıştır. Şirket otomobil dışında 1917 yılında üretimine tarımsal taşıtları da ekleyerek etki alanını genişletmiştir. Üretimlerinden kazandığı kar düşük de olsa, işçilerin sahip olduğu iyi çalışma koşullarından dolayı fazla üretimle sürümden kazanmıştır. Böylece 1926 yılına gelindiğinde Dünya'nın en büyük motor şirketi haline gelerek sermayesini 1 milyar dolara yükseltmeyi başarmıştır (Gelderman, 2018). 1936 yılına gelindiğinde Henry Ford ve oğlu Edsel Ford, bilime, eğitime, kültür ve sanata, kentsel gelişime, insan haklarına, çeşitli uluslararası kuruluşlara ve çeşitli ülkelerdeki yoksulluk içindeki insanlığa maddi ve manevi yardım eden, Dünya'nın en büyük hayırsever vakıflarından biri olarak kabul görünen Ford Vakfını kurmuşlardır (About Ford Our Origins, t.y.). Vakıf misyonunu; yoksulluğu ve adaletsizliği azaltmak, demokratik değerleri güçlendirmek, uluslararası iş birliğini desteklemek ve insani başarıyı ilerletmek olarak belirtmektedir (About Ford Mission, t.y.). Vakıf belirlemiş olduğu misyonu sayesinde, Brezilya, Çin, Doğu Afrika, Hindistan, Nepal, Sri Lanka, Endonezya, Meksika, Ortadoğu, Kuzey, Güney ve Batı Afrika gibi çeşitli ülke ve bölgelerde hemen hemen tüm kıtalarda aktif olarak bulunmaktadır (FordFoundation, t.y.). Vakıf yaptığı iyi işler ile hayırsever bir vakıf olarak tanınsa da, Rothschild Vakfı, Rockefeller Vakfı, George Soros Açık Toplum Vakıfları ve diğerleri gibi karanlık bir yüze sahip olmaktadır.

Ford Vakfı, Soğuk Savaş döneminin en önemli kültürel projelerinde CIA ile birlikte ABD'nin emperyal kültürel hegemonyasını güçlendirmek ve sol kanat (SSCB) faaliyetlerini sabote etmek için yakın işbirliğinde bulunmuştur (Bilbilik, 2007:9). Vakıf, 1952'deki Başkanı Richard Bissell döneminde soğuk savaş projeleri üretiminde en ön safta yer alarak Avrupa'daki gizli operasyonların, NATO'nun, AET'nin, NASA'nın, Marshall Planı'nın ve CIA'nın kurulmasında rol almıştır (Bilbilik, 2007:71). CIA'nın kurulmasının hemen başlangıcında Ford Vakfı ile CIA arasında çok sıkı yapısal ilişkiler ve çok yüksek oranda personel transferi görülmektedir. Ayrıca vakıf, CIA'ya bağlı çok sayıda kurum ve kuruluşa maddi destek vererek CIA'nın parasal desteğine katkıda bulunarak finanse edilmesini sağlamıştır. CIA'ya en büyük maddi desteği ise, Birleşik Devletler Kongresi'nden Kültürel Özgürlükler projesi adı altında yedi milyar dolarlık yardım almasını sağlayarak yapmıştır (Bilbilik, 2007:11). Kuruluşunda bulunduğu veya sonrasında destek verdiği ve maddi kaynak sağladığı projelerde ABD politikalarına hiçbir zaman ters düşmeyerek, gelişmiş stratejiler ile yeni küresel düzenin kurulmasında yer almaktadır. Ford Ailesi ve Vakfı tarihi itibarıyla ABD'nin dünya hegemonyasına yönelik eylemlerinin tarihi olmaktadır. Ford ailesi ve vakfı ile verilen bilgiler Assassin's Creed adlı oyunun serilerinde de Abstergo Vakfı olarak yer almaktadır.

Dünya'nın en büyük çok uluslu kurumsal şirketlerinden biri olan Abstergo, günümüzde Tapınakçı Tarikatının yüzü olmaktadır. Şirket her ne kadar insanların hayatını kolaylaştıran çalışmalar yapıp yapılan çalışmalara destek verse de, şirketin asıl amacının Birinci Medeniyet tarafından oluşturulan teknolojiyi kullanarak Yeni Dünya Düzeni oluşturmak olduğu ifade edilebilir.

1937 yılında Tapınakçı üyesi ve Amerika Başkanı Franklin D. Roosevelt'in de yardımlarıyla Abstergo, 20.yüzyılın tapınakçı liderlerinden olan Henry Ford ve Ransom Olds tarafından kuruldu. 1937 yılında kurulan Abstergo, bilimsel yollarla dünyayı kontrol etmek için, bir konsey meclisi kurmuştur. Bu mecliste Tapınakçılar Dünya'ya boyun eğdirip ele geçirme planları yapmışlardır. Şirket kuruluşundan itibaren işçiler birliğinin en erken destekleyicisi ve işçilerin haklarını koruyup veren ilk şirket olmaktadır. İkinci Dünya Savaşı'nın birinci yılının bitimine 1940 yılına gelindiğinde, çalışanları ve insanlık için sorumluluk alması gerektiğinin farkında olup küresel liderlik rolünü üstlenmektedir. Küresel liderlik rolü ile 20. yüzyılı

tamamlayan çoğu girişimin arasında NATO, NASA, Dünya Bankası, IMF, Marshall Planı ve AB gibi ulusal ve uluslararası kurumların kuruluşlarında rol almış veya etkili olmuştur. Ayrıca kurum ve kuruluşlar haricinde CIA'nin finanse edilmesini sağlayarak çeşitli operasyonlarında maddi yardımda bulunmuştur. Abstergo, kendine hizmet edenler ve çeşitli paravan şirketleriyle maddi sorun yaşamamaktadır.

İkinci Dünya savaşı sırasında da Adolf Hitler ve Joseph Stalin aracılığıyla savaşı yakından takip etmiş ve sonucun istedikleri gibi olmasını sağlayarak savaş alanı içinde olan ülkelerde güç elde etmeye başlamıştır. Böylece çeşitli ülkelerde farklı şirketler de kurarak gücünü daha da arttırmıştır. 1944 yılının Temmuz ayında Bretton Woods Konferansı düzenleyerek Dünya'ya kapitalizmi yaymayı amaçlamaktadır (Assassin's Creed Brotherhood, 2010). Bretton Woods Konferansındaki planlamalara ve konferanstaki görüşmelere hükmeden iki kişi bulunmaktadır. Bunlar ABD Hazine Bakanlığının adı duyulmamış bir yetkilisi Harry Dexter White ve Büyük Buhran sıkıntısının ünlü ekonomisti, Britanya'nın ekonomik akli gücünü temsil eden, John Maynard Keynes olmaktadır (Boughton, 2013). Keynes gibi bir tapınakçı olan White, Abstergo için çalışmaktadır. White'ın, İkinci Dünya Savaşı sırasında SSCB'ye casusluk yapan biri olarak suçlanarak Abstergo çalışanları tarafından 1948 yılında ihanet ettiği gerekçesiyle kalp krizi süsü verilerek öldürüldüğü belirtilmektedir (Assassin's Creed Brotherhood, 2010). Bu iki kişi Bretton Woods ikizleri olarak bilinen Uluslararası Para Fonu (IMF) ve Dünya Bankası (WB) gibi kuruluşların kurulmasına dahil olan ve etki eden isimler olarak bilinmektedir. IMF 1946 yılında faaliyete başladığında, Başkan Harry S. Truman ilk ABD İcra Direktörü olarak White'ı atamaktadır. Hakkındaki casusluk suçlamaları başlayana kadar IMF de etkili olan White, daima savaş sonrası ekonomi planlamasında uluslararası işbirliği istemektedir. Özellikle ekonomik kurumlarda küresel refahı sağlamak için Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği'nin (SSCB) de kurulan kurumlara dahil edilmesini düşünmektedir. 1945 yılının sonunda SSCB, White'ın IMF'ye katılma teklifini reddedince planlar tutmamış ve bunun üzerine 8 Kasım 1945 tarihinde de FBI, Beyaz Saray'a ve bazı devlet kurumlarına SSCB lehine casusluk yapan hükümet yetkililerinin bulunduğu bir rapor sunmuştur. Bu listenin başında yer alan White, yapılan soruşturmalar sonrasında tanıkların ifadeleri neticesinde SSCB'ye İkinci Dünya Savaşı sırasında bilgi sağladığı gerekçesiyle suçlu görülmektedir. Soruşturmalar ve mahkemeler sırasında 55 yaşında kalp krizinden ölmüştür

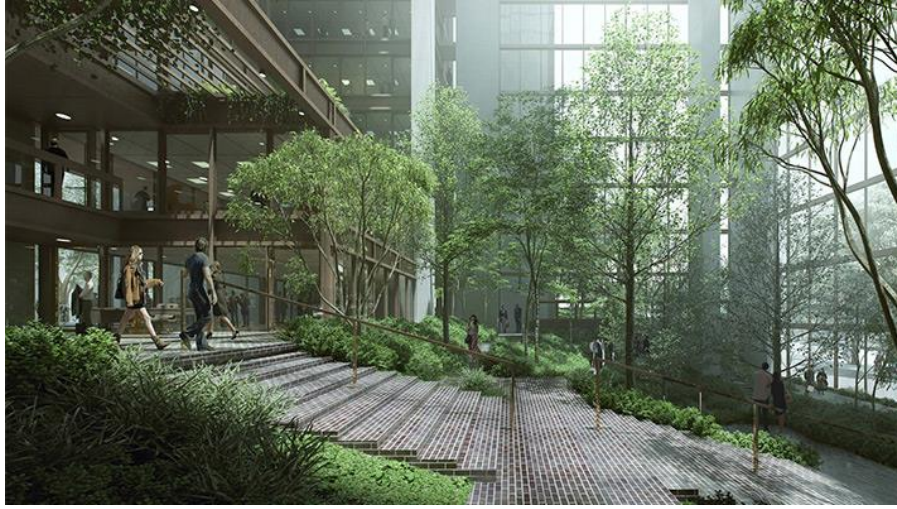
(<http://documentstalk.com/wp/white-harry-dexter-1892-1948/>). Gerek oyunda gerek gerçek hayatta kurulan kurum ve kuruluşlar, yaşanan olaylar hakkında verilen bilgilerin örtüştüğü görülmektedir. Bu bilgiler neticesinde oyunda tanıtılan Abstergo Vakfı'nın ve şirketlerinin gerçek hayatta Ford Vakfı ve şirketleri olduğu kanıtlanır nitelikte olmaktadır. Ayrıca bu iki vakfın kurucusunun Henry Ford olması ve vakfın devamının aile üyeleri tarafından sürdürülmesi başka bir gerekçe olarak görülebilmektedir.

Kurum ve kuruluşlar hakkında olsun yaşanan olaylar hakkında olsun iki şirketin tek bir şirket olduğunu kanıtlayan bir başka veri ise, sanal olan oyundaki Abstergo'nun iç mimari dizaynıyla günümüzdeki Ford Vakfı'nın iç mimari dizaynının benzer olmasıdır. AC Black Flag serisinde görülen Abstergo binasının giriş katı, bir doğal parkı veya bir teraryumu andırmaktadır (Bknz. Şekil 4.5).



Şekil 4.5 : Assassin's Creed IV: Black Flag adlı seriden Abstergo Şirketi'nin İç Görünümü

Ford Vakfının Merkez Binasının giriş bölümü de vakfın misyonunu yeniden canlandırmak, halka daha çok açılmak ve çalışanlara enerji veren bir alan yaratmak için yeşillikler içinde bir doğal parkı andırmaktadır (Bknz. Şekil 4.6).



Şekil 4.6 : Ford Vakfı binasının girişi

Kaynak : <https://www.fordfoundation.org/about/about-ford/a-legacy-of-social-justice/>

Bu bilgiler haricinde 2016 yılında vizyona giren Assassin's Creed adlı sinema filmi de Abstergo Vakfının bir Ford Vakfı olduğunu ve şirketin de bir Ford Vakfına bağlı bir şirket olduğunu göstermektedir. Filmde bu vakıf ve şirketin Tapınakçılara hizmet eden bir kurum olduğu gösterilmekte ve sahipleriyle yöneticilerinin bir tapınakçı olduğu aktarılmaktadır. Abstergo kelimesi yazılarak internette arama yapıldığında gerçek bir özel kurum gibi sitesi bulunmaktadır (<https://abstergo.org/>). Bu sitede de Henry Ford tarafından kurulduğu belirtilerek, Ford vakfına bağlı olduğu nitelendirilmektedir. Ayrıca Abstergo Vakfının filmdeki yöneticisi ve sahibi olan Alan Rikkin'in sözleri bulunmakta ve 2008 yılından itibaren filmde öldüğü 2016 yılına kadar yönetici ve başkanı olduğu görülmektedir.

Oyunda ve filmde şirketin veya vakfın sahip olduğu üç çizgiden oluşan piramit sembolü gerçek yaşantıda Ford Vakfının sembolü olmasa da kullanılan sembol günümüzde birçok şirket tarafından kullanılmaktadır. Bunlardan bir tanesi 2008 yılı itibariyle Almanya'nın Hamburg şehrinde kurulan Aurubis adındaki metal şirketi olmaktadır. Bu şirket Türkiye'de de Aurubis Kimya Anonim Şirketi olarak faaliyette bulunmaktadır. Bu şirketin ve diğerlerinin kullandığı piramit sembolü ezoterik örgütler için büyük bir önem ifade etmektedir. Piramit sembolü kullananlar genellikle aynı inanışa ve amaca hizmet etmektedir. Bu açıdan karşılaştırıldığında

Abstergo ve Ford Vakıflarının sembolleri benzemese de inanışları ve amaçları aynı görülmektedir.

Oyunda ve filmde yer alan Abstergo Vakfı ve Şirketi ile ilgili verilen bilgiler Ford Vakfını temsil etse de en büyük projesi olarak gösterilen Animus Projesine dahil bir bilgi Ford Vakfı ile gerçek yaşamda örtüşmemektedir. Ayrıca Ford Vakfının sitesinde yer alan başkanlar listesi, oyundaki verilen bilgiler ve Erol Bilbilik'in kitabındaki Ford Vakfı Başkanları listesiyle uyuşmamaktadır.

Sonuç olarak Abstergo Vakfı gerçek hayatta Ford Vakfı ile ilişkilendirilmektedir. Tüm verilen bilgilerin örtüşmesi haricinde ise, sorulması ve araştırılması gereken Animus Projesi'nin varlığı olmaktadır.

4.2 Assassin's Creed

Bu serinin “4.2.3.İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar” adlı başlığı altında, teknolojik olarak oyundaki Animus projesi tanıtılıp hangi amaç için geliştirildiği ve ne için kullanılacağı belirtilerek, geçmişte ve günümüzde buna benzer nasıl projeler üzerinde çalışıldığı ve hayata geçirildiği üzerinde durulmaktadır.

4.2.1 Oyunun tanımlanması ve konusu

Assassin's Creed serinin ilk oyunu olarak Ubisoft'un Montreal'daki birimi tarafından geliştirilmiş olup, Kasım 2007 yılında piyasaya sürülmüştür. X-Box 360, PS3 ve PC platformlarında oynanabilmektedir.

Oyun, hikâye modunda tek kişilik olarak oynanmaktadır. Oyundaki hikâyenin ana kahramanı/karakteri kontrol edilen Altair İbn-La'Ahad olmaktadır. Altair'in asıl düşmanı ve oyunun kötü karakteri, tüm assasinlerin ve Altair'in hocası olan Al-Muallim olmaktadır. Oyunun ana hikâyesini oluşturan ana görevlerde Al-Muallim'in emriyle öldürülen diğer düşman karakterler sırasıyla;

- Tamir: Şam'ın en büyük kötü şöhretli tüccarı ve karaborsacısıdır. Hittin Muhaberesindeki azalan gıda üretimi ve kıtlıktaki yardımıyla Selahaddin Eyyubiye yakınlaşmıştır. Gizli bir tapınakçısıdır.
- Talal: eski Saracens Ordusu askeri ve köle tüccarı bir tapınakçısıdır.

- Garnier de Naplouse: tapınakçı doktoru ve doktorların yüce efendisidir. Ayrıca sağlıklı köleler üzerinde kendi araştırmaları için zorla deney yapmaktadır.
- Abu'l Nuqoud: Şam'ın en zengini ve tüccarların kralıdır.
- William Of Monferrat: İngiliz Kralı Aslanyürekli Richard'ın ordusunda bulunan bir haçlı askeri ve tapınakçı bir lordur.
- Majd Addin: Selahaddin Eyyubiye yakınlığıyla bilinen yazardır. Ayrıca kendini tanrı sanmaktadır.
- Jubair Al Hakim: Şam ve Selahaddin Eyyubi'nin baş akademisyenidir.
- Sibrand: Töton Şövalyelerinin ilk yüce efendisi ve Acre (Akka) limanı sorumlusudur.
- Robert de Sable: Tapınakçıların 11. yüce efendisi ve Richard'ın ordusunda haçlı bir komutandır.
- Al-Muallim: Altair'in hocası ve Assassins'in lideridir.

Bu karakterler dışında, ana görevlerin yapılabilmesi için oyuncunun çeşitli kısa görevler aldığı Al-Muallim'in Masyaf dışındaki bölge casusları olan Rafiq, Jabal ve Malik Al-Sayf da bulunmaktadır.

Hikâye dışında Abstergo Şirketi adına Animus Projesindeki karakterler, Warren Vidic (Abstergo Şirketinin Animus projesindeki direktörü), Lucy Stillman (Animus projesi genetik hafıza araştırmacısı) ve Animus da Altair'in anılarını canlandıran Desmond Miles olmaktadır.

Hikâye içindeki karakterlerin üyesi olduğu ve birbirlerine karşı rekabet içinde olan gruplarda bulunmaktadır. Bunlar; Saracens, Templars ve Assassins'dir. Saracensler oyunun haritasını oluşturan Kingdom (Kraliyet/Eyyubi Devleti toprakları) içinde bulunsalar da, yaygın olarak Damascus (Şam/Suriye) bölgesinde yer almaktadırlar. Templarslar Acre (Akka/İsrail) topraklarında; Assassinsler ise, Masyaf (Suriye) topraklarında yer edinmektedir. Bu belirtilen yerler oyun hikâyesinin geçtiği bölgeler olmaktadır.

Oyunun hikâyesi 1189-1192 yıllarındaki Üçüncü Haçlı seferi yıllarında Süleyman Mabedi (Mescid-i Aksa Camii) altında bulunan ve tutulan 'Apple Of Eden' adında kutsal bir eşyanın tapınakçılardan, Assassins lideri Al-Muallim'in emriyle

çalınmasıyla başlayan bir çatışmayı konu edinmektedir. Al-Muallim tarafından kutsal parçanın/eşyanın ele geçirilmesiyle, bu parçanın varlığından haberdar olan kişilerin (oyundaki düşman olan 10 karakter) öldürülmesiyle oyun hikâyesi sürmektedir. Tüm kişiler öldürüldükten sonra Al-Muallim'den 'Apple Of Eden' ın alınmasıyla oyun sona ermektedir.

4.2.2 Oynanış

İlk olarak oyun hakkında kısa bir oynanış eğitiminden geçtikten sonra tüm oyun hikâyesinin oluşturulmasında kullanılan Animus Projesi oyuncuların karşısına çıkmaktadır. Animus ile birlikte oyun içindeki hareket biçimleri, düşman tutumları ve saklanılacak alanlar öğretilmektedir. Düşman tutumları beyaz, sarı ve kırmızı olarak belirtilmektedir. 'Eagle Vision' özelliğiyle dost hedefler mavi, düşman hedefler kırmızı ve öldürülmesi gereken hedefler ise, sarı renk olarak gösterilmektedir. Tüm bu oynama eğitiminden sonra oyun hikâye moduyla oynanabilir hale gelmektedir.

Hikâyeyi oluşturan ana bölümler Animus kısmındaki yedi hafıza bölümünden oluşmaktadır. Bu kısımların her birinde düşman karakterlerin bir kısmı öldürülmektedir. Animus'daki hafıza kısımlarını oluşturan ana görevlerde öldürülen düşman karakterlerin öldürülebilmesi için bulundukları bölgelerdeki Assassin's Bureau liderinden aldıkları emir ile yine o bölgede üçer görevin yapılması gerekmektedir. Oyuncular bu üç görevi, Eavesdrop (gizlice dinleme), Pickpocket (yan kesicilik), Interrogate (birini sorulama), Assassination (suikast) ve Information Meeting (bilgi elde etme) görevlerinden üç tanesini yaparak tamamlamaktadır. Bu üç görev yapıldığı takdirde düşman karakter öldürülebilecek konuma gelmektedir. Ayrıca oyun deneyimini arttırmak açısından oyundaki gruplara ait gizlenmiş bayraklar toplanabilmekte ve sivil vatandaşlar kurtarılabilmektedir. Tüm bu görevlerin yapılabilmesi için oyun haritasındaki dört bölgede yüksek noktalar olarak belirlenmiş sekronizeler yapılarak şehir haritaları açılmak zorunda olmaktadır. Tüm bu görevler yapılırken ana karakterimiz düşmanlar tarafından görüldüğünde, kendini aranır durumdan kurtarmak için ilk olarak düşmanın görüş açısından çıkmalı ve sonra insanların arasına karışarak, banklardaki insanların arasına oturarak veya çatılardaki saklanma alanlarına girerek kendini aranmayacak duruma getirmelidir. Karakter fark edildiği takdirde düşman ile savaşımaya başladığında darbe alırsa can

barı düşmektedir. Düşmanı öldürdüğü takdirde azalan can barı kendiliğinden yenilenmektedir. Aksi halde karakter öldüğünde ise, görev esnasındaysa görevin en son kayıtlı yerinden, görev dışındaysa öldüğü konuma yakın bir konumdan tekrar oyunu başlayabilmektedir.

Oyunun Animusdaki ilk hafıza bölümü ve ilk görev, Al-Muallim tarafından Altair ve iki suikastçıya Mescid-i Aksa altında bulunan Süleyman Mabedi içinde tapınakçılar tarafından tutulan ‘Apple Of Eden’ ı çalıp getirmesi olmaktadır. Görev sırasında bir sivili öldürmekten ve tapınakçılara görülmekten dolayı Apple Of Eden alınamamıştır. Bir suikastçının ölmesi ve bir diğerrinin yaralanmasından dolayı, Altair kurallara uymadığı gerekçesiyle hain ilan edilerek Al-Muallim tarafından hançerlenerek öldürölmektedir. Fakat bu arada alınması gereken hazine yaralı suikastçı tarafından alınıp Al-Muallim’e verilmektedir. Ayrıca Altair de hazine aracılığıyla iyileştirilmiş ve tüm rütbeleri geri alınarak kendisine bir şans daha verilmiştir. Böylece oyunun ikinci bölümü olan ikinci hafıza kısmı başlamış olmaktadır.

İkinci hafıza kısmında Al-Muallim, Altair’e kendisine ve tarikata ihanet ettiklerini ve bu yüzden ölmeleri gerektiğini düşündüğü dokuz kişinin adının yazılı olduğı bir liste vermektedir. Bu verilen listeyle ilk defa Masyaf dışına çıkılmakta, Damascus’ a gidilerek altı adet sekronize görevi yapılmaktadır. Daha sonra Damascus Assassins şefi ile konuşularak Tamir’ in ölmesi için üç görev yapılmaktadır. Alınan üç görev yapıldıktan sonra Tamir öldürölebilmektedir. Tamir’ in öldürölmesiyle Animus projesine geri dönmekte buradaki birkaç dakikalık konuşmalardan sonra ise tekrardan oyun hikâyesine dönölerek Masyaf’a Al-Muallim’ in yanına dönmektedir. Al-Muallim’ in yanına döndüğünde konuşma sırasında Altair’e yeni bir rütbe ve silah verilmekte ve yeni bir yetenek öğretilerek güç barı artmaktadır. Tamir’ in öldürölmesindeki gibi oyunun hikâyesini oluşturan kötü karakterler sırasıyla bulundukları bölgede, bulundukları bölgenin Assassins büro şefinden alınacak emir doğrultusunda yapılacak üç görev sonucunda öldürölebilecektir. Ayrıca Tamir’ in ölümünden sonra olduğı gibi her bir kötü karakterin öldürölmesiyle Animus’ a ve Al-Muallim’ e geri dönölcek olup yeni görevler başlayacaktır. Kısacası yedi hafıza bölümünden oluşarı oyunun her bir hafıza bölümündeki görevler bitirildiğinde Animus’ a dönmekte ve buradaki kısa bir sinematik veya konuşmadan sonra yeni bir hafıza bölümüne geçilmektedir.

Üçüncü hafıza bölümünün sonuna kadar oyun içindeki ulaşım at ile yapılmaktadır. Fakat dördüncü hafıza bölümüyle şehirlerarasındaki ulaşım, hızlı seyahat ile birkaç saniye içinde gerçekleşmektedir. Hızlı seyahat ile ister görevin yapılacağı şehre ya da görev yapılacak şehrin büro şefinin bulunduğu konuma hızlı seyahat edilebilmektedir. Bu şekilde oyuncu oyun içindeki şehirlerarası yol almaktan sıkılmamakta ve oyun içinde zaman kazanır olmaktadır.

Al-Muallim' in vermiş olduğu listedeki oyunun kötü karakterleri olan ilk dokuz karakter öldürüldükten sonra oyunun sonuna gelinmiş olunmaktadır. Oyunun sonunda onuncu karakter olan Al-Muallim öldürülecektir.

Assassinslerin Masyaf da bulunan kalesine Al-Muallim' i öldürmek için gelindiğinde buradaki sivil ve suikastçı olan insanların 'Apple Of Eden' aracılığıyla Al-Muallim'e tapan ve onu tanrı olarak gören birer köle haline geldiği görülmektedir. Al-Muallim ile karşılaşıldığında kutsal hazine aracılığıyla karakterin bedenini kontrol etmeye başlamaktadır. Fakat karakterimizin direnci sonucu, kutsal hazinenin kontrolünden kurtularak dövüşmeye başlanılmaktadır. Dövüş sırasında ise Al-Muallim hazine sayesinde bir illüzyon yaparak çoğalmaktadır. Ayrıca yine hazine sayesinde bulunulan dövüş yerinde bir yerden bir yere ışınlanabilmektedir. Dövüş sonunda Al-Muallim öldürülmekte ve kutsal hazine olan 'Apple Of Eden' ele geçirilmektedir.

Ele geçirilen 'Apple Of Eden' Dünya'da bulunan diğer kutsal hazinelerin veya 'Cennet Parçalarının/Piece Of Eden' yerlerini göstermektedir. Böylece oyun sona ermektedir.

4.2.3 İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar

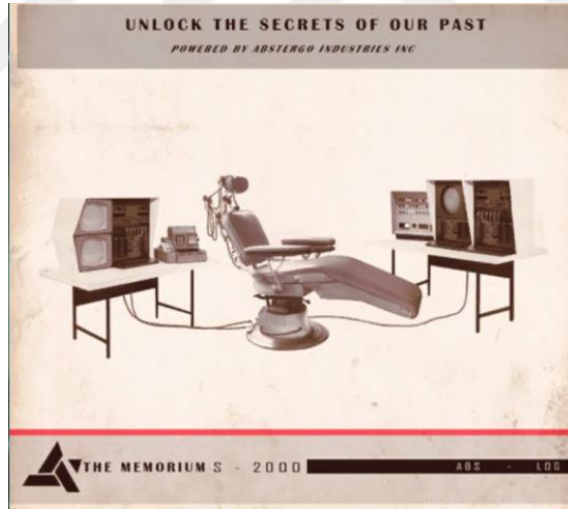
Animus, Abstergo Şirketi tarafından 20. yüzyılın ikinci yarısında icat edilen, geliştirilen ve kullanan deneğin genetik anılarını görüntüleyerek üç boyutlu harici bir ekrana yansıtma imkânı sağlayarak deneğin atalarının geçmişini gösteren sanal gerçeklik cihazıdır. Tarihi geçmişi deneyimlemeye izin veren geçmişe açılan bir pencere olan cihaz, geçmişi değiştiremeyecek olup sadece geçmişte olup biten bilinmeyenleri ortaya çıkarmaktadır. Abstergo Animus'u İlk Medeniyet teknolojisi sayesinde icat ettiğini belirtmektedir.

Genetik hatıraları ortaya çıkaran cihaz, Abstergo'nun Animus Projesi ve Animi Geliştirme Programı sırasında etkin olarak kullanılmıştır. Animus Projesi'nde seçilen

birden fazla deneğin genetik anıları incelenerek Suikastçı İtikadı ve/veya Cennet Parçaları hakkında bilgi sahibi olmak amaçlanmışken, Animi Geliştirme Programı'nda ise, Abstergo çalışanlarının eğitimi amaçlanmıştır.

Animus projesinin, öncüsü olarak kabul edilen proje ise, Die Glocke/Çan adlı bir Nazi projesidir. Die Glocke, çok gizli bir Nazi bilimsel teknolojik cihazı veya silahı olarak bilinmektedir (<http://www.crystalinks.com/nazibell.html>). Çeşitli çevrelerce bir anti-yer çekimi cihazı ya da bir zaman yolculuğu görüntüleyicisi olarak da tanımlanmaktadır (RationalWiki Web Sitesi, 2018). İlk olarak Die Glocke'nin varlığıyla ilgili argümanlar Polonyalı gazeteci Igor Witkowski'nin eserlerinden kaynaklanmıştır.

Animus'un kayıtlı ve bilinen en erken kullanımı 1980 yılına aittir. Dr. Warren Vidic genetik hafızadaki lider otoritesi sonucu makinenin gelişimini yönlendirmiş ve projenin gözetmeni olmuştur. Vidic, Eye-Abstergo uydu projesini tamamlamak için Apple Of Eden'ı bulmak amacıyla Animus'u kullanmaktadır (Assassin's Creed, 2013). İlk animus cihazı, The Memorium S-2000 ABS LOG tur. (Bknz. Şekil 4.7).



Şekil 4.7 : İlk Animus Cihazı Memorium S-2000 ABS LOG

Kaynak : <https://abstergo.org/about/projects/animus/> veya AC IV: Black Flag, Database, Abstergo Industries, Early Animus Prototypes

Assassin's Creed serisinin ilkinde tanıtılan Animus cihazı 2002 yılında geliştirilmiş olup ve 1.28 sürümüne sahip olmaktadır (Bknz. Şekil 4.8). Bu Animus kullanımda iken, genetik anıları yansıtılan kişinin baş kısmının üzerine gelen kavisli bir cam ekran gelmektedir. Bu ekrana denek kişinin anıları yansıtılmaktadır.



Şekil 4.8 : Animus 1.28

Animus 2.0 oyunun hikayesi gereği Suikastçılar tarafından geliştirilen ve serinin ikinci oyununda görülen Animus modeli olmaktadır. Cihazı geliştiren ve bakımını üstlenen Rebecca Crane, bu “bebek” adlı cihazın Abstergo’ da kullanılanlardan çok daha iyi olduğunu söylemektedir. Animus 2.0 sahip olduğu fiziksel görünüm ve sağladığı üç boyutlu görsellik yönleriyle Animus 1.28’den farklılık göstermektedir. Animus 2.0 bir televizyon koltuğu şeklindedir. Ayrıca yükleme sekansının arka plan rengi buz mavisinden beyaza dönüştürülmüş olup yükleme senkronizasyonu da yavaşça dolmaktadır. Bu cihazda genetik anılarına ulaşılacak kişi ile anıları arasındaki bağlantıyı sağlamak için kişinin koluna kelepçe benzeri bir araç bağlaması gerekmektedir. Animus 2.0 serinin üçüncü oyununda biraz daha geliştirilerek taşınabilir hale getirilmiştir (Bknz. Şekil 4.9).



Şekil 4.9 : Animus 2.0

Serinin beşinci oyunun olan ve 1754-1783 ABD bağımsızlığını konu olan AC III de ise, Animus 3.0 ile tanışılmaktadır. Animus 3.0 daha geliştirilerek küçük bir kutu halinde taşınabilecek portatif hale getirilmiştir. Bu portatif hale getirilen cihaz her düz zemine kurulabilmektedir (Bknz. Şekil 4.10).



Şekil 4.10 : Animus 3.0

İlk kez Animus, oyun serinin altıncısı olan Black Flag de bir masaüstü bilgisayar görünümüne sahip olmaktadır (Bknz. Şekil 4.11). Animus Omega adlı cihaz genetik anıları kendi bünyesinde kayıt altına alabilmektedir. Fakat Omega'nın kendi bünyesinde kaydettiği veriler uygun programlara sahip olan bir kişi tarafından hacklene bilmektedir.



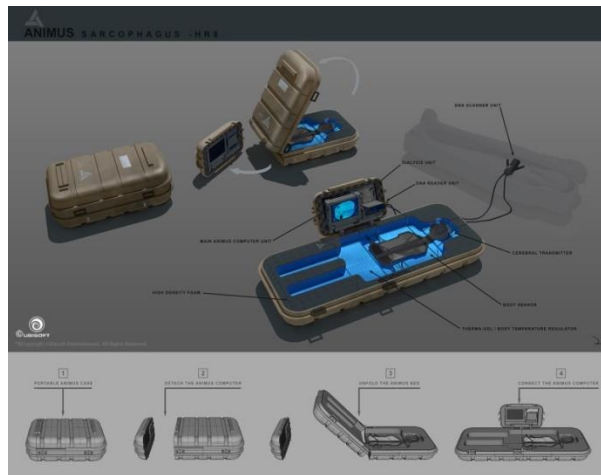
Şekil 4.11 : Animus Omega

Yönetmenin Justin Kurzel olduğu 13 Aralık 2016 tarihinde gösterime sunulan Assassin's Creed filminde ise, Abstergo Şirketinin Başkanı Alan Rikkin' in kızı Dr. Sophia Rikkin tarafından geliştirilen Animus 4.3 versiyonuyla karşılaşmaktadır. Bu versiyonda herhangi bir sandalye bulunmamakta olup, mekanik bir kolun deneğe bağlanmasıyla deneğin genetiği üzerinden atalarının anıları daha gerçekçi ve fiziksel olarak görülmek istenmektedir. Mekanik kol yardımıyla, denek atlayabilmekte, silahları kullanabilmekte ve dövüş hissini yaşayabilmektedir (Bknz. Şekil 4.12).



Şekil 4.12 : Animus 4.3 (Assassin's Creed Filminden Bir Sahne)

En son geliştirilmiş Animus projesi ise serinin en son oyunu olan ve Eski Mısır döneminde geçen AC Origins de gösterilmektedir. HR-8 adlı bu Animus, 4.3'ün geliştiricisi Sophia Rikkin tarafından 4.3'ün taşınabilir versiyonu olarak bir bavul şeklinde geliştirilmiştir (Bknz. Şekil 4.13). Ayrıca 4.3' ten farklı olarak deneğin kan hücrelerinde saklanan anıyı sadece beyne iletmek ile kalmayıp tüm organlara iletmektedir.



Şekil 4.13 : Animus HR-8

Kaynak: http://www.accesstheanimus.com/Breaking_The_Code_Pt5.html

Günümüzde oyundaki Animus gibi projelerin hayata geçmek üzere ve ya geçmiş olduğu söylenmektedir. Oregon Üniversitesi'nden bir takım araştırmacıya göre, insanların düşünceleri beyin taramaları sayesinde okunabiliyor ve ekrana yansıtılabiliyor (Crew, 2016). Yine Japonya'da Toyohashi Teknoloji Üniversitesi bilim insanları, beyin dalgalarındaki elektrotları EEG adı verilen elektroenselelogram ile yakalayıp insan beynini okumayı başardıklarını duyurmuşlardır (TRT Haber, 2017). Atlanta Emory Üniversitesi Tıp Fakültesinde de fareler üzerinde yapılan bir deney sonucunda deneye maruz kalan farenin, yavrularının da o deneyle tanışmadığı halde DNA'sında o deneyin korkusunu taşıdığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu deneyde bir çift fareye elektrik şoku verilerek kiraz çiçeği kokusundan ürkmeleri sağlanmaktadır. Çiçeği kokladıktan sonra farelere elektrik şoku verilmektedir. Deneylerden sonra farelere doğum yaptırıldığında, doğan yavrularının da kiraz çiçeği koklatılmadan ve elektrik şoku verilmeden ebeveynleri gibi aynı kokudan korktukları gözlenmiştir (https://www.youtube.com/watch?v=mRYUM_DtHpA). Bu örneklerde insan beyninin okunabildiği gösterildiği gibi bir canlı varlığın yaşadığı olay onun DNA'sı aracılığıyla onun sahip olduğu geni taşıyan diğer bir canlıda görülmektedir. Bu açıdan Animus bir kişinin DNA'sındaki genetik anıları elde ederek deneyin geçmişi hakkında bilgi edinebilmektedir. Ayrıca Animus ile yaşayan kişi atalarının geçmiş anılarına sahip olmaktadır. Bu bir tür hafıza aktarımı gibi görülebilmektedir.

UCLA (University of California, Los Angeles) tarafından yapılan bir araştırmada, bir grup Aplysia olarak adlandırılan deniz salyangozlarına kuyruklarından yirmi saniye aralıklarla beş defa elektrik şoku verildiği belirtilmektedir. Verilen şoklar salyangozların geri çekilme refleksini geliştirirken, şoku alan salyangozların kuyruklarına dokunulduğunda geri çekilmenin elli saniye sürdüğü gözlemlenmiştir. Ayrıca bu salyangozların sinir sistemlerinden alınan RNA'nın başka elektrik verilmeyen hayvanlara aktarıldığında da, bu hayvanlarında elektrik verilenler gibi hareket ettiği gözlemlenmiştir. Bu çalışma ile Nörobiyoloji Bölümünden David Glanzman ve ekibi, RNA ile hafızayı bir canlıdan diğerine aktarmayı başarmıştır. Glanzman bu başarının gelecekte Alzheimer hastaları için kullanılabileceğini belirtmektedir (Oğuz, 2018). Yapılan bilimsel araştırmalar haricinde de hafıza aktarımına ve genetik hafıza üzerinden geçmiş anıları görmek, 2009 yılında yayınlanan James Cameron tarafından yapılan Avatar filminde de gösterilmektedir.

Burada bir insanın hafızasının ve geçmiş anılarının Animus benzeri bir cihazla, Avatar adındaki bir varlığa aktarılması olmaktadır.

Sonuç olarak, oyundaki Animus projesi ve gerçek yaşamda bu projeye benzer çalışmaların yapılması karşı istihbarat açısından bazı çevrelerin tıp alanında insanların düşüncelerini okumak adına çalışmalar yaptığını göstermektedir. Yapılan bu çalışmalar dikkate alınarak hangi amaçlarla kullanılacağını ortaya çıkarılması gerekmektedir. Çünkü bu türde olan bir projeyi geliştirenlerin amaçları insanları kontrol edip kendi istekleri doğrultusunda yönlendirmek olabilir. Özellikle oyundaki Animus projesini geliştiren Abstergo Vakfının gerçek hayatta Ford Vakfı ile ilişkilendirilmiş olması karşı istihbarat açısından değerlendirildiğinde Ford Vakfının gizli çalışmalar yaptığı hakkında bir düşünce ortaya çıkarmaktadır.

Oyundaki Abstergo vakfının birçok alanda kendi ve hizmet ettiği yapı için insanlık üzerinde bir kontrol mekanizma oluşturmaya çalıştığı görülmesi ve ayrıca bilim insanlarının 2010'lu yıllar itibariyle yaptığı çalışmalar neticesinde geliştirdiği teknoloji 2007 yılında piyasaya sürülen bir oyunda yer alması neticesinde, burada sorulması gereken temel soru şudur: Acaba bilim adamları sanal olarak Assassin's Creed oyununda ve filminde gösterilen Animus projesine benzeyen zihin okuyan cihazı geliştirmeden önce, yine bu oyun ve filmde sanal olarak var olan Abstergo şirketi (gerçek yaşamdaki Ford Vakfı) gerçekten bu projeyi yaratmış mıydı? Eğer bu sorunun cevabı 'evet' ise, bu tür bir şirketin varlığı ve yaptığı çalışmalar, destekleyen ve yaratan finansörler tarafından çok iyi bir biçimde saklanmaktadır. Çünkü gelecek ile ilgili bilimsel bir çalışma daha bu çalışmalar yapılmadan hatta düşünülmeden bir oyun aracılığıyla Dünya'ya tanıtılmıştır. Eğer bu tanıtımın bir AR-GE olarak planlandığı düşünülürse, o zaman 1996 yapımı *Independence Day/Kurtuluş Günü* filminde gösterilen 51. Bölge adlı gizli bölgenin 2013 yılında ABD Başkanı Barack Obama ve yönetimi tarafından kabul edilip, CIA belgelerinde tanıtıldığını hatırlatmak yerinde olacaktır.

4.3 Assassin's Creed II

Bu serinin "4.3.3.İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar" adlı başlığı altında, oyunda insanlığı yarattığı söylenen ve Dünya'ya gönderen tanrıların (insanlardan güçlü ama Dünya'ya gelemeyen) dini inanışları, Sümer tabletleri ve Maya kehanetleri ile

karşılaştırılarak incelenmekte olup, günümüzdeki Nero-Mesih gibi kavramlarla ilişkilendirilmektedir. Aslında Tek Dünya Düzenini oluşturmak isteyen kişilerin inanışlarını ve bu inanışlarını yaymak için neler ile insanların dini inanışlarını değiştirebileceği ele alınmaktadır.

4.3.1 Oyunun tanımlanması ve konusu

Serinin ikinci oyunu olup ve Rönesans Dönemi İtalya'sında geçen Assassin's Creed II, Ubisoft'un Montreal ve Singapur'daki stüdyoları tarafından geliştirilmiştir. Seri ABD'de 17 Kasım 2009 tarihinde PS3 ve X-Box 360 satışa sunulan oyun PC için 9 Mart 2010 tarihinde çıkarılarak oyunculara sunulmuştur. Avrupa'da ise 20 Kasım 2009 tarihinde oyun konsollarına sunulan oyun 6 Mart 2010 tarihinde de PC platformunda oynanabilir olmuştur.

Tek kişilik hikâye modunda oynanabilen oyun ilk serinin devamı niteliğinde olmaktadır. İlk seride Abstergo Şirketi'nde Animus 1.28 sürümü ile atalarının anılarını canlandıran Desmond Miles, Abstergo adına çalışan Lucy Stillman'ın yardımıyla kaçırılmaktadır. Rebecca Crane ve Shaun Hasting adlı kişilerin bulunduğu bir depoya getirilmektedir. Rebecca'nın 2.0 sürümüyle yeni olarak yarattığı Animus ile Desmond'un Rönesans Döneminde İtalya'da yaşayan atası Ezio Auditore de Firenze'nin anılarını canlandırmaktadır.

Oyundaki ana karakter/kahraman Miles'in anılarını canlandığı ilk serideki Altair İbn La'Ahad'ın soyundan gelen Ezio olmaktadır. Bu ana karakter dışında yer alan yan karakterler ise, düşman ve dost karakterler olarak ikiye ayrılmaktadır.

Oyun hikâyesinde öldürülme sırasına göre düşman karakterler;

- Uberto Alberti: Medici ve Auditore ailesinin yakın dostu olarak bilinmektedir. Fakat Medici ailesinin yerine geçmek isteyen ve Medici ailesinin işlerini yapan Auditore ailesinin yok edilme emrine veren, Borgia adına çalışan bir hukukçudur.
- Vieri De'Pazzi: Floransa'lı soylu bir aile olan De'Pazzi'lerden Francesco'nun oğludur.
- Francesco De'Pazzi: Medici ailesi tarafından esir edilen Francesco, tapınakçılar tarafından bir soylu olarak yetiştirilmiş olup Medici ailesine karşı kullanılmıştır.

- The Pazzi Conspirators
 - Jacopo De’Pazzi: Pazzi ailesinin en büyük üyesi ve Francesco’nun amcasıdır. Bankacı olan Jacopo, Borgia’nın mali yöneticilerinden olup Medici ailesini bitirmek için Borgia’nın emrinde hareket etmektedir.
 - Bernardo Di Bandino Baroncelli: Medici ailesinden nefret eden bir bankacıdır.
 - Stefano da Bagnone: Bir papaz olan Stefano Jacopo’nun danışmanıdır.
 - Antonio Maffei: Pazzi ailesinin papaz olan suikastçisidir.
 - Francesco Salviati: Başpiskoposdur.
- Emilio Barbarigo: Venedik’li bir tüccar olup Borgia’nın ticari işleri ile ilgilenmektedir.
- Carlo Grimaldi¹⁵: Monako Prenslüğünün ve Venedik Büyük Konseyi’nin bir üyesi olup İtalyan Tapınakçılarına üyedir.
- Marco Barbarigo ve Dante Moro: Marco, Emilio ve Silvio Barbarigo’nun kuzenidir. Soylu bir aileye mensup olmasına rağmen daha fazlası için Rodrigo ile iş yaparak bir tiran gibi davranmaktadır. Dante ise, Venedikli soylu bir ailenin mirasçısı, Venedik şehir muhafızlarının komutanı olsa da Marco’nun yakın koruması olarak ikna edilmiştir.
- Silvio Barbarigo il Rosso: Venedik Yüksek Mahkemesinde görev yapan bir hükümet yetkilisi ve Emilio Barbarigo’nun yeğenidir.
- Checco ve Ludovica Orsi: hayatlarını kırsal kesimde zor şartlarda profesyonel hırsız olarak geçiren kardeşler sonraları faizle borç veren bir tefeci şirketi sahibi olmuşlardır.
- Girolamo Savonarola¹⁶: 1494-1498 yıllarında bir Dominikan (Dominikan tarikatı/Ordo Praedicatorum, Aziz Dominik tarafından kurulmuş

¹⁵ Carlo Grimaldi hakkında bir kaynak bulunamamasına rağmen, Grimaldi ailesi 11. yy dan beri var olan İtalyan kökenli bir aile olup günümüzde hala hüküm süren tek aile olarak bilinmektedir. Grimaldi ailesinin bugün bilinen bir kolu Fransız kıyısında New York Central Park’tan biraz küçük yüz ölçümüne sahip Monako Prenslüğü olmaktadır. Ayrıntılı bilgi için: <http://www.bestofsicily.com/mag/art386.htm>

¹⁶Girolamo Savonarola (1452-1498), Rönesans Dönemi İtalya’sında rahip, vaiz ve keşiş olarak bilinmektedir. Kehanetleri ile tanınarak yolsuzluğa, fakirlerin sömürülmesine ve despotik yönetime karşı bir duruş sergilediği görülmüştür. Vaazlarının çoğunu Eski Ahit Peygamberlerine ve vahiylerle dayanarak söylediğini dile getirmiştir. Ayrıca kilisedeki yolsuzlukları ve ahlaksızlıkları ifade etmiştir. Bu duruşu nedeniyle, kendisine Papa Aleksander VI tarafından susması için kardinallik teklif

ve Papa III. Honorius tarafından 22 Aralık 1216'da onaylanmış bir Katolik tarikatıdır.) rahibi olarak Floransa'nın lideridir. Baş düşmanları Rodrigo Borgia ve Milan düküdür. Yaptıklarından dolayı birinci serideki Jubair Al-Hakim'e benzemektedir.

- Rodrigo Borgia¹⁷: İspanya'nın Valencia Krallığında doğan Borgia Roma'ya gelip yerleşmiştir. Aslen İspanyol olan Borgia, Katolik Kilisesine katılıp daha sonra Kardinal olmuştur. Dini görevinden aldığı yetkiyle ülkedeki siyasileri ve zenginleri kullanarak çok fazla güçlenmiş ve sonunda Papa olmuştur. Ayrıca Avrupa'nın en zengin kişilerinden birdir. Papa olana kadar ve papalığı dönemiyle ölene kadar İtalyan Tapınakçıların lideridir.

On dört bölümden oluşan ve bu bölümler içindeki ana görevlerin oluşturduğu oyun hikâyesindeki düşman karakterlerin sadece on altısı öldürülmektedir. On yedinci olan Rodrigo Borgia ise oyun sonunda öldürülmediğinden dolayı kaçmaktadır. Tekrardan serinin üçüncü oyunu olan Brotherhood da görülecektir.

Oyundaki dost karakterler ise bize ana görevlerimizi yapmamızı belirten karakterler olmaktadır. Bunlar;

- Giovanni Auditore da Firenze: Ana karakter Ezio'nun babasıdır. Lorenzo Medici'nin suikastçisi ve en yakını olmaktadır. Eşi hariç çocukları tarafından bir bankacı olarak bilinmektedir. Ayrıca Assassinlerin lideridir.
- Maria Auditore da Firenze: Ezio'nun annesidir.

edilmiştir. Teklifi reddetmesinden dolayı ve Papa'yı oturduğu koltuktan etmek için yaptığı girişimler sonucu kilise tarafından aforoz edilmiştir. Lorenzo de'Medici kontrolündeki Floransa'yı verdiği vaazlar sonucu Florentinler ile ele geçirerek, Floransa'nın lideri olmuş ve bir cumhuriyet kurmuştur. Böylece Floransa'yı Hristiyan dünyasının Yeni Kudüs'ü ilan etmiştir. 23 Mayıs 1498 yılında Floransa Halk Meydanı da bir direğe bağlanarak yakılmıştır. Ayrıntılı bilgi için: <https://www.christianity.com/church/church-history/timeline/1201-1500/savonarolas-preaching-got-him-burned-11629883.html>

¹⁷ Rodrigo Borgia veya Papa Aleksander VI (1431-1503), İspanya'ya ait bir bölge olan Aragon krallığında, ünlü bir ailede doğan Rodrigo, Valencia piskoposu olan amcası Alfonso de Borgia'nın gözetiminde eğitim gördükten sonra genç yaşta kilise topraklarından gelir elde etmeye başlamıştır. Kardinal olan amcası Alfonso'nun himayesinde İtalya'ya taşınarak hukuk öğrenimi görmüştür. Alfonso, III. Calixtus adıyla Papa olduğunda, Rodrigo'yu kardinal yaparak kısa süre içinde kilisenin mühürdar naibi olarak atamıştır. Rodrigo, zeki, etkili bir konuşmacı, istediğini elde eden biri olarak bilinmesiyle, Papa Innocentius'un 1492 yılında ölümü üzerine Papa seçilmiştir. Papalığı için, mühürdar naibliği görevinde edindiği devasa servetini diğer kardinallere rüşvet olarak dağıttığı ve birçok siyasetçiyi, kardinali ve soylu aileleri tehdit ettiği söylenmektedir. Öldüğü 1503 tarihine kadar papalık yapmıştır. Ölümü hakkında ise, net bir sonuç olmamakla planlı bir şekilde öldürüldüğü üzerinde şüpheler bulunmaktadır. Yolsuzluk, ahlaksızlık vb. gibi yaptıklarından dolayı papalık dönemi skandallar dönemi olarak bilinmektedir. Ayrıntılı bilgi için: <https://wol.jw.org/tr/wol/d/r22/lp-tk/2003446#h=6>

- Federico Auditore da Firenze: Ezio'nun abisidir.
- Claudia Auditore da Firenze: Ezio'nun kız kardeşidir. Daha sonra ilerleyen zamanlarda kendisi de abisinin rızasıyla Assassin üyesi olacaktır.
- Petruccio Auditore de Firenze: Ezio'nun en küçük kardeşidir.
- Mario Auditore: Ezio'nun amcası ve Auditore ailesinin en büyüğüdür. Monteriggioni Kalesinin lideridir.
- Cristina Vespucci: Ezio'nun sevgilisidir.
- Annetta; Auditore ailesinin Floransa'da yaşadıkları zamandaki hizmetçileridir.
- Paola: İtalyan Assassinlerinin bir üyesi olup, Anetta'nın kız kardeşidir. Ayrıca Floransa'daki para karşılığında ilişkiye giren kızların lideridir.
- Leonardo da Vinci: Rönesans Döneminde anatomist, heykeltıraş, ressam, haritacı, mühendis, mimar, botanikçi ve matematikçidir. Döneminin en büyük bilim adamlarındandır. Ezio'nun yakın arkadaşı ve İtalyan Assassin Birliği'nin bir üyesidir.
- La Volpe: İtalyan Assassinlerinin bir üyesi olup, Floransa ve Roma da bulunan hırsızların lideridir.
- Lorenzo de'Medici: Floransa'nın yöneticisi ve lideridir.
- Antonio de Magianis: Venedik hırsızlarının lideridir.
- Rosa: Venedik hırsızlarının liderinin yardımcısıdır.
- Teodora Contanto: İtalyan Assassinlerinin bir üyesi olup, Venedik'teki para karşılığında ilişkiye giren kızların lideridir.
- Bartolomeo d'Alviano: İtalyan Assassinlerinin bir üyesi olup, Venedik ve Roma da bulunan paralı askerlerin lideridir.
- Niccolo Machiavelli: İtalyan filozof, diplomat, politikacı, yazar olarak bilinmesine rağmen Floransa Cumhuriyeti'nin bir memuru ve İtalyan Assassin Birliğinin bir üyesidir.
- Caterina Sforza: Milan Dükü Galeazzo Maria Sforza'nın kızı olup Forli Kontesidir.

Ana görevler haricinde oyuncuların isteğine bağlı olarak oynayabileceği yan görevlerde bulunmaktadır. Bu yan görevlerde oyuncular, Delivery (sivil halkın mektuplarını belli bir süre içinde bir yerden bir yere götürme), Beat Up (birisini döverek ikna etme), Assassin Tomb (Altair'in kıyafeti elde etmek içi yapılır), Race

(sivil bir kiři ile yollarda ve çatılarda kořmak), Assassination Contract (bir kiřiye suikast yapmak), Collecting Feathers (100 adet kuř tüyü toplama) ve Leonardo da Vinci (Leonardo'ya alıřmalarında yardımcı olmak ve toplanılan Codex belgelerini incelemek) gibi grevleri yaparak para ve eřitli ara-gereler (silah, giysi vb.) kazanabilmektedirler.

Hikyenin gerekleřitiđi yer Rnesans Dnemi İtalya'sı olmaktadır. İtalya'da Floransa, Roma, Venedik, Forli, Toskana, Monteriggioni gibi řehirlerde grevler yapılmaktadır. 1474-1499 yılları arasında geen hikye, Rodrigo Borgia'nın İtalya'yı ele geirip Vatikan'ı kontrol altına almak istemesi sonucu yaptıkları neticesinde, Ezio ve Assassinlerin mcadelesini anlatmaktadır. Borgia'nın emriyle Ezio'nun babası Giovanni ve erkek kardeřleri Federico ile Petruccio'nun ldrlmesiyle hikye bařlamaktadır. Ezio ailesinin cn almak isterken ayrıca Assassin birliđinin ve atası Altair'in sırlarını korumak ve saklamak iin mcadele etmektedir.

4.3.2 Oynanış

İlk seride yařananlar kısa bir sinematik ile gsterildikten sonra, Abstergo řirketi'nde Miles'in Animus'a bađlanması sonucu Ezio'nun Dnya'ya geliři gsterilmektedir. Sinematik bitiři Lucy Stillman Miles'ı Abstergo'dan kaırarak Rebecca ve Shaun'un bulunduđu bir depoya gtrmektedir. Burada Animus 2.0 ile tanıřılmış olup, cihaza bađlanılarak oyunun hikayesi oynanmaya bařlanmaktadır.

1476 Floransa Cumhuriyeti'nde bařlayan oyunda Ezio genliđinde ailesinden aldıđı grevler neticesinde, dvřmeyi, binalara tırmanmayı, posta, tařıma vb. iřleri yapmayı ve zor zamanlarda ailesinin yanında olmayı đrenmektedir. Babasının ve kardeřlerinin lmnn ardından řehirde nasıl gizlice dolařılacađı ve para alınacađı đretilmektedir. Ezio'nun, annesini ve kız kardeřini Floransa'nın dıřına ıkardıđında amcası Mario ile karřılařması sonucunda, dvř tekniklerini đrenmesiyle artık oyun, tamamıyla oyuncunun kontrolnde olmaktadır.

Oyuncu bu andan itibaren oyunun ana grevlerini yaparak ilerleyebileceđi gibi eřitli yan grevleri yaparak elde edeceđi paralarla kontrol ettiđi karakteri belli bir noktaya kadar glendirip ana grevleri daha gl olarak ta yapabilmektedir. Ayrıca oyun iinde hikye boyunca yer edinen Altair' den kalan Codex sayfaları toplanarak Leonardo da Vinci tarafından incelenmektedir. Bu incelemeler sonucu karakter yeni

silahlar ve giysiler veya bunlar hakkında güncellemeler edinebilmektedir. Ayrıca Codex sayfaları incelemeleriyle karakterin güç barı da artmaktadır. Codex sayfaları dışında karakter Blacksmith (demirci) denilen dükkânlardan da ihtiyacı olan silahı ve zırhı alabilmektedir. Fakat silah ve zırh için fazla para gerekmektedir. Ezio güçlendikçe ve oyun hikâyesi ilerledikçe silah ve zırh gibi ekipmanların seviyelerinin de yükselmesinden dolayı fiyatlar artmaktadır. Bu açıdan daha rahat edebilmek ve oyunu daha güçlü oynayabilmek için çeşitli yerlerdeki hazine sandıkları ve yan görevler ana görevlere başlamadan önce izin verildiği kadarıyla yapılmalıdır. Her ne kadar sandıklardan fazla miktarda para çıkmasa da elde edilen paralarla şehirlerde yer alan Blacksmith (demirci), Tailor (terzi), Bank (banka), Doctor (doktor) ve Art Merchants (sanatçı) gibi dükkânlar açılarak her 20 dakika da sahip olunan dükkân kadar gelir elde edilmektedir. Bu dükkânlardan elde edilen gelir, Monteriggioni'deki Mario'nun kalesindeki sandıktan toplanabilmektedir. Ayrıca Monteriggioni de yapılacak olan çeşitli mimari düzenlemelerle de elde edilecek kazanç arttırılabilmektedir. Art Merchants dan alınacak olan resimlerle de Monteriggioni'nin değeri artmaktadır.

Blacksmith den silah ve zırh satın alınabildiği gibi savaş sırasında hasar gören silah ve zırhlar tamir ettirilebilmektedir. Tailor dükkânlarından ise, karakterin üzerindeki giyside değişiklik yapılabilen veya çeşitli alınacak küçük çantalarla karakterin üzerinde taşıdığı küçük bıçak, sağlık kiti, gibi ekipmanların sayısı arttırılabilmektedir. Doktorlardan ise, dövüş sırasında alınan darbeler neticesinde güç barı 50 florin (florin: oyundaki para birimi) karşılığında doldurulabilmektedir. Doktorlardan 75 florin karşılığında alınan sağlık kiti ise savaş sırasında kullanılabilmektedir.

Oyun içindeki mücadele sistemi ise, ilk seriye göre geliştirilerek genişletilmiş görülmektedir. Düşmanlar belirli seviyelerde üzerindeki zırh ve silahların kalitesine göre en zayıftan en güçlüye doğru sınıflandırılmaktadır. Üzerinde zırhı bulunan ve daha iri görünen düşmanların öldürülmesi uzun sürmektedir. Karakterin kullandığı silah ve zırhlar daha düşük bir seviyede ise, düşman karşısında galip gelme olanağı düşük olmaktadır. Oyun içindeki Notoriety denilen, aranılabilirlik barı yüksek olduğunda düşmanlar karakteri hemen fark etmektedir. Bu aranılabilirlik barı, şehir içinde 'herald' denilen müjdecilere rüşvet vererek, gözcülük yapan şehir memurlarına suikast yapılarak ve aranan posterleri sökülerek düşürülebilmektedir. Aranır durumdayken

fark edilmemek için eskort denilen kızlar 150 florin karşılığı tutularak rahatlıkla fark edilmeden şehirde dolaşılabilirdi gibi görevlerde de kullanılabilmektedir. Eskort kızlar haricinde hırsızların ve paralı askerlerin olduğu gruplarda kiralanarak düşman ile mücadelelerde kullanılmaktadır.

Oyun içindeki ulaşım şehir içlerinde yaya olarak yapılmakla birlikte şehri çevreleyen surların dış etrafında at ile yapılabilmektedir. Bir şehirden başka bir şehre de at ile gidilebildiği gibi hızlı transfer noktaları aracılığıyla 100 florin karşılığında hemen gidilebilmektedir. Bu seride ilk olarak oyun içi zaman dilimi gündüz ve gece olarak eklenmiş görünmektedir. Ana görevler haricinde yan görevlerde veya atlı seyahatlerde zaman dilimi gündüz ve gece olarak oyuncunun oynamasına göre değişmektedir. Ayrıca karaktere yüzme yeteneği eklenilmiş olmaktadır.

Oyuncunun bu oynanış biçimleriyle oyunu istediği gibi oynaması sonucunda düşman karakterleri öldürmesiyle oyun bitirilmiş olmaktadır. Oyunun sonunda 1499 yılında Roma’da yer alan Papalık Sarayı’ndaki (Vatikan) Sistina Şapeli’nde¹⁸ Rodrigo Borgia’ya suikast yapılmaktadır. Fakat suikast yapılan Borgia elindeki kutsal eşya sayılan asa sayesinde ölmemektedir. Oyundaki karakterimize yaptığı saldırı sonucunda da karakterde bulunan Apple Of Eden adlı kutsal eşya da Ezio’yu korumaktadır. Bu kutsal eşyalar ile geçen mücadelede Borgia asasının görünmezlik özelliğiyle Apple Of Eden’ ı Ezio dan alarak sahip olduğu asanın üzerine yerleştirmektedir. Sonrasında şapelin içindeki gizli geçitten giderek kutsal sayılan gizli bir odaya gitmektedir. Takip edip aynı noktaya gelindiğinde Borgia asa ve Apple Of Eden ile kapıyı açamamış olmakla beraber Ezio ile giriştiği mücadele de etkisiz hale getirilmektedir. Fakat öldürülmemektedir. Ezio, içeri girdiğinde ‘Minerva’ adında bir tanrı belirlemek ve kontrol edilen Ezio adlı karaktere şöyle demektedir: “Sen bir peygambersin. Biz ve türümüz ilk canlılarız. Bir hata yaptığımızdan dolayı yok olduk ve siz insanlar yaratıldınız. Bizim tekrardan Dünya’ya gelebilmemiz için başta Apple Of Eden olmak üzere tüm Piece Of Eden olarak nitelendirilen parçaların bir araya getirilip 13 katlı piramidin yapılması gerekmektedir.” Bu sözler ile oyunun hikâyesi bitmektedir.

¹⁸ Sistina Şapeli/Capella Sistina, Vatikan Sarayı’nın en ünlü odası olup Süleyman tapınağının mimarisi tarafından esinlenerek, Giovanni Dei Dolci tarafından Papa IV. Sixtus adına yapılmıştır. Şapelde önemli dini ayinler düzenlenmesi haricinde yeni Papa buradaki toplanan Kardinaller Meclisince seçilmektedir.

Oyun hikâyesinin bitiminin ardından dönülen Animus programında bulunan depo Abstergo Şirketi'nin adamları tarafında basılmaktadır. Onların atlatılıp bulunan depodan kaçılmasıyla oyun bitmiş olmaktadır.

4.3.3 İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar

Oyunun finalinin sonundaki sinematikte, Ezio'nun karşısına çıkan 'Minerva' adında bir tanrıça belirlemektedir. Yukarıda yer alan Minerva'nın sözleri tam olarak günümüzde sıkça duyulan 'Yeni Dünya Düzeni' kurmak isteyen tarikatların (Tapınakçılar, İllimunati, Gül ve Haç, Sion vb. gibi) inanışlarını aktarmaktadır. Yeni Dünya Düzeni isteyen tarikatların ve insanların inanışlarına göre de 13 katlı piramidin tamamlanması için son bir kat kalmıştır. Bu 13. kat ise, bağımsız bir Yahudi devletinin kurulması ve sonrasında Arz-ı Mevut/Vaat edilen Topraklar (Mezopotamya) denilen alana sahip olması, Süleyman Mabedi' nin yeniden Mescid-i Aksa' nın olduğu yere inşa edilmesiyle tamamlanacaktır. Ayrıca bunu yaparken de çeşitli kutsal emanetleri aramaktadırlar. Tüm bunlar tamamlandığında inandıkları İsa Mesih veya inandıkları bir kurtarıcı gelerek 1000 yıllık altın çağlarını yaşayacaklardır.

Bir diğer aktarılan ise, oyun sırasında 'Eagle Vision' kullanılarak oyun içinde bulunan çeşitli yerlere gizlenmiş hologram tarzındaki şekilleri bularak oyunun veri üssü kısmında bulunan 'Truth' denilen bölümü tamamlamaktır. Bu bölüm tamamlandığında insanlığın nasıl ortaya çıktığını gösteren kısa bir video ortaya çıkmaktadır. Bu truth denilen bölümü tamamlayan hologramlardan Monteriggioni Villa'sının ön yüzünün sol üst köşesine gizlenmiş olan barkod bir tarih belirtmektedir. Bu tarih ise, Maya Kehanetlerinde yer alan 21/12/2012 olmaktadır. Ayrıca yine Truth tam olarak tamamlandığında video bitiminde yirmi adet '0' rakamı ve on iki '1' rakamından oluşan kod 2012 tarihini vermektedir. Maya kehanetlerine göre bilim insanlarının yaptıkları çalışmalar sonucunda 2012 Dünya'nın sonu olarak belirtilmekteydi. Kehanetlere göre 2012 yılında Aralık ayının 12'si kıyamet günü olarak belirtilerek Hollywood yapımı sinema filmleri yapılmıştır. Fakat bilim insanlarının aktardığı gibi kıyamet kopmamış ve kehanet gerçekleşmemiştir. Bunun üzerine Alman Bild gazetesine konuşan Hamburglu etnolog Lars Fröhlsorge, Mayaların kıyametten hiç bahsetmediklerini belirterek Mayaların daha önceden tanrıların memnun olmadığına dolayı tamamlanmamış insan ırklarının olduğuna ve

bunların yok edildiklerine inandıklarını belirtmektedir. Ayrıca Früksorge, Aztek takvimine göre gün ve ay belirtmeyerek kıyametin 2023 yılında kopacağını dile getirmektedir (Sezen B. , 2012). Sümer tabletlerine göre ise Mayalar kehanetlerinde yanılmamaktadır. Sadece bilim insanların yaptıkları yorum yanlış olmaktadır. Mayaların belirttiğı tarih Sümer tabletlerinde bahsedilen Nibiru gezegeninin tekrardan Güneş Sistemine gireceğı zaman olmaktadır. Mayaların takvimine göre ilk kez 3600 yıl önce Güneş sistemine giren Nibiru, tekrardan 2012 yılında girecek olmaktadır. Sümer tabletlerine göre insanoğlu, Güneş sisteminin dışındaki Nibiru'dan Dünya'ya gelen ilk uygar medeniyet tarafından genetik mühendislikle oluşturulmuştur. Sümer ve Maya medeniyetlerinde yer alan tüm bu bilgiler oyun içindeki tüm hologramların toplanmasıyla 'truth videosunun' içeriğinde gösterilmektedir. Videoda (<https://www.youtube.com/watch?v=A-bibDtnQE>) ilk uygar medeniyetteki tanrıların kendilerine hizmet etmesi için yarattığı, Âdem ve Havva adındaki iki insanın Apple Of Eden ile bulundukları ortamdan kaçması sonucu ilk medeniyetin yok olduğu ve insanoğlunun yaratıldığı yer almaktadır. Mayaların kehaneti göz önüne alındığında ilk insanlığının 3600 yıl önce var olduğu düşünülse, Eski Mısır M.Ö. 4500 e kadar uzanmaktadır. Bundan bir 3600 yıl daha önce olduğu varsayılrsa, Türkiye'nin Şanlıurfa İlinde yer alan Göbekli Tepe arkeoloji alanında bulunan Göbekli Tepe Tapınağı 12000 yıl öncesine ait ilk insan tapınağı olarak bilinmektedir. Bu açıdan Mayaların ilk insanlar hakkındaki kehanetleri yersiz olmaktadır.

Sonuç olarak bu seride bu şekilde bilgilerin verilmesi, oyunda tanıtılan inanca sahip kişilerin kendi inançlarını tanıtarak oyuncuları inanış açısından etkilemek olmaktadır. Özellikle bu oyunları oynayan genç yaştaki çocuklar olduğu düşünüldüğünde, bu çocukların kendi dini inançları azalmaya başlayacaktır. İnançları azalan kişiler yetişkin bir birey olduklarında çocuklarını da inançları doğrultusunda yetiştirmektedir. Bu açıdan bu seri de yer alan bilgiler istihbarat ile elde edildikten sonra istihbarata karşı koyma açısından dini inanış ve ahlak kurallarını bozmaktan ve bir toplumun değer yargılarını değiştirmekten dolayı ele alınmalıdır. Bu serideki mesajların küçük yaştaki çocukları olumsuz yönde etkilemesinden dolayı toplum açık bir şekilde bilgilendirilmelidir. Oyundaki tehlike açık bir şekilde topluma anlatılmalıdır. Gerekli görüldüğü takdirde oyunu oynayan kişiler üzerinde ve toplumda oyundaki bilgiler çok sık olarak değerlendirilip ele alınıyorsa yetkili

birimler tarafından oyunun satışının yasaklanması ya da belli yaş grubu altındaki oyunculara oynanatılmaması sağlanmalıdır. Böylece oyun aracılığı ile bir toplum üzerinde propaganda ve algı amaçlı operasyon yapmak isteyen tarafların amaçlarına ulaşması engellenmiş olacaktır. Ayrıca bu şekilde kutsal bilinen dinler yok olmaya itilerek tek Dünya dini bu inanışa sahip olan kişilerin önderliğinde kurularak ‘Yeni Dünya Düzenini’ isteyenlerin emellerine hizmet etmiş olacaktır. Kısacası bu seri Yeni Dünya Düzenicilerinin bir propaganda aracı olmaktadır.

Dünya’da insan eliyle meydana gelen her şeyin sebebi inanç olmaktadır. Ayrıca bu inançları doğrultusunda, kutsal emanetleri bularak ve firavun inancıyla kendilerini yarattıkları tanrılara ulaşmak için Ortadoğu bölgesinde sürekli savaş çıkartmaktadırlar. Ortadoğu bölgesindeki savaşların nedeni bu inanç sistemine sahip pagan, kabala gibi inançlara sahip ezoterik çevreler olmaktadır.

4.4 Assassin’s Creed Brotherhood

Bu serinin “4.4.3.İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar” adlı başlığı altında, oyunun ilk üç serisinin hikâye konusu olan ve diğer serilerde kısmen bahsedilen Apple Of Eden adlı cennet parçası kutsal sayılan eşya ele alınarak, Türkler ’deki Kızılmele ile karşılaştırılmaktadır.

4.4.1 Oyunun tanımlanması ve konusu

Serinin üçüncü oyunu olup ve ikinci serinin devamı olan Assassin’s Creed Brotherhood, Rönesans Dönemi İtalya’sında Ezio’nun maceralarının devamı niteliğindedir. Ubisoft’un Montreal ve Ukrayna’daki stüdyoları tarafından geliştirilen oyun, 16 Kasım 2010 tarihinde PS3 ve X-Box 360 için satışa sunulan oyun PC için 17 Mart 2011 tarihinde piyasaya sunulmuştur. Ayrıca Brotherhood haricinde serinin ikinci oyunu olan AC II ve serinin dördüncü oyunu olan AC Revelations, tek bir oyun olarak 17 Kasım 2016 tarihinde üçlü Ezio paketi olarak AC The Ezio Collection adı altında PS4 ve X-Box One için piyasaya çıkarılmıştır.

Tek kişilik hikâye modunda oynanabilen oyun ikinci serinin devamı olmaktadır. Hem oyun hikâyesindeki Ezio’nun hem de Animus’da Ezio’nun anılarını canlandıran Miles’in günümüz yüzyılında yaşadıklarının devamı olmaktadır. İkinci seride Abstergo Şirketi’nin baskınından kaçarak kurtulan Desmond Miles, Lucy Stillman,

Rebecca Crane ve Shaun Hasting, 2011 tarihinde Monteriggioni Kalesine gelerek Kale'deki gizli odayı bulmaları sonucu Animus cihazını buraya kurmalarıyla oyunun hikâye kısmı başlamaktadır.

Oyundaki ana karakter/kahraman yine Miles'in anılarını canlandırdığı Altair İbn La'Ahad'ın soyundan gelen Ezio olmaktadır. Bu ana karakter dışında yer alan dost karakterlerin büyük bir çoğunluğu ikinci serideki karakterler olmaktadır. Düşman karakterlerden ise, sadece Rodrigo Borgia var olmaktadır.

Oyun hikâyesindeki tapınakçı üyeler olan düşman karakterler;

- Silvestro Sabbatini: Cesare Borgia'ya sadıklığı ile bilinen köle tüccarıdır.
- Juan Borgia The Elder: Rodrigo Borgia'nın yeğeni olmaktadır. Papa tarafından kardinalliğe atanan ilk yeğendir. Cesare Borgia'nın da üç generalinden biri olarak Cesare'nin kişisel finansçısı olmaktadır.
- Octavian de Valois: Fransız asıllı bir general olan Valois, iktidarını ve gücünü korumak için Borgia Ailesine askeri açıdan destek vererek hizmet etmektedir.
- Rodrigo Borgia veya Papa Aleksander VI
- Lucreiza Borgia: Rodrigo'nun evlilik dışı ilişkilerinden doğan kızı olup Cesare'nin de kız kardeşidir.
- Cesare Borgia: Lucraiza gibi Rodrigo'nun evlilik dışı ilişkisinden doğan oğlu olmaktadır. 18 yaşında bir kardinal olan Cesare daha sonralarında Roma ve Papalık Orduları Baş Komutanı olarak tanınmaktadır. Başkomutan olduktan sonra gizlice babasına tuzak kurup Tapınakçı liderliğini aldığı bilinmektedir. Ayrıca babasının yerine geçip tüm İtalya'yı ve Papalığı yönetmeyi düşündüğü belirtilmektedir. Babasını öldürdükten sonra babasının tüm gücünü ele geçirdiği söylenmektedir. Viyana'yı ele geçirmeyi denediği sıralarda Ezio tarafından öldürülmüştür.

Oyundaki dost karakterler ise bize ana görevlerimizi yapmamızı belirten karakterler olmaktadır. Bunlar;

- Maria Auditore da Firenze: Ezio'nun annesidir.
- Claudia Auditore da Firenze: Ezio'nun kız kardeşidir. Daha sonra ilerleyen zamanlarda kendisi de abisinin rızasıyla Assassin üyesi olacaktır.

- Mario Auditore: Ezio'nun amcası ve Auditore ailesinin en büyüğüdür. Monteriggioni Kalesinin lideridir.
- Leonardo da Vinci: Rönesans Döneminde anatomist, heykeltıraş, ressam, haritacı, mühendis, mimar, botanikçi ve matematikçi olmaktadır. Döneminin en büyük bilim adamlarında ve akıllarından olarak bilinmektedir. Ezio'nun yakın arkadaşı ve İtalyan Assassin Birliği'nin bir üyesidir.
- La Volpe: İtalyan Assassinlerinin bir üyesi olup, Floransa ve Roma da bulunan hırsızların lideridir.
- Bartolomeo d'Alviano: İtalyan Assassinlerinin bir üyesi olup, Venedik ve Roma da bulunan paralı askerlerin lideridir.
- Niccolo Machiavelli: İtalyan filozof, diplomat, politikacı, yazar olarak bilinmesine rağmen Floransa Cumhuriyeti'nin bir memuru ve İtalyan Assassin Birliğinin bir üyesidir.
- Caterina Sforza: Milan Dükü Galeazzo Maria Sforza'nın kızı olup Forli Kontesidir.
- Egidio Troche: Romalı bir senatördür.

Dokuz ana bölümden oluşan oyun, ikinci seriye rağmen daha kısa sürmektedir. Ayrıca oyundaki düşman sayısı da bir hayli azalmış görülmektedir. Ana görevler haricindeki oyuncunun isteğine göre yapılan yan görevlerde bir kısım değişiklikler olmakla beraber genel olarak aynı kaldığı görülmektedir. Capture the tower of Borgia (Borgia kulelerini ele geçirip Roma'yı yeniden inşa etme), Romulus of Scroll (Antik Roma'da Marcus Junius Brütüs'ün Kolezyum altındaki gizli sığınak hakkında yazdığı 6 adet parşömeni bularak Brütüs'ün zırhını ve silahlarını alma), Assassination Contract (bir kişiye suikast yapmak), hırsızların ve eskort kızların görevleri, Cristina Vespuci (Ezio'nun eski ve gençlik sevgilisi ile olan anılarını yeniden yaşamak) ve Leonardo da Vinci (Leonardo'nun yaptığı çalışmaları denemek ve çalınan projelerini, çalışmalarını bulup imha etme) gibi görevler oyundaki yan görevler olmaktadır. Bu görevler yapılarak çeşitli silah, zırh ve para kazanılabilmektedir.

İkinci serinin aksine İtalya'da Floransa, Venedik, Forli, Toskana, gibi şehirler bu seride yer almayarak sadece Roma ve Monteriggioni şehirleri yer almaktadır. Fakat oyunun geneli ve oyunun haritası tam olarak Roma'yı içermektedir. Bunun sebebi

ise, oyunun ilk bölümünden sonra Monteriggioni'nin yıkılması olmaktadır. İkinci seride Roma'ya gideceğini belirten Ezio, Monteriggioni'nin de yıkılmasıyla Borgia ailesinden İtalya'yı tam olarak kurtarmak istemektedir. İkinci serinin devamı olan oyun, 1499-1507 yılları arasında Borgia ailesine karşı Ezio'nun mücadelesini ele almaktadır.

4.4.2 Oynanış

Bu seride de ilk seri de olanlar kısa bir hatırlatma ile gösterildikten sonra, oyundaki hikâye ikinci bölümün sonundan (Minerva ile konuşma) devam etmektedir. Konuşma sonrasında bulunulan ortama gelen Mario ile birlikte Vatikan sınırlarından savaşılararak çıkılmaktadır. Sonrasında karakter Monteriggioni'ye gelip normal bir yaşam sürerken Borgia'ya ailesi Monteriggioni'ye saldırarak, Ezio'nun amcası Mario'nun ölümüne ve şehrin yok olmasına sebep olmaktadır. Böylece oyunun hikâyesi başlamaktadır.

1500 tarihinde Roma'da başlayan oyunda Ezio'nun yaralı olarak Machiavelli tarafından bulunulup bir evde tutulduğu görülmektedir. Senaryo gereği bir doktora gidip karakteri iyileştirdikten sonra Machiavelli tarafından Roma'da olup bitenin öğrenilmesi amacıyla şehirde bazı görevler yapılmaktadır. Bu görevler sonucunda şehir hakkında gerekli bilgiler ve Borgia kulelerinin nasıl ele geçirileceği öğrenilmiş olmaktadır.

Borgia Kulelerini ele geçirip Roma'yı yeniden inşa etmek bir yan görev olmaktadır. Borgia kuleleri ele geçirilmediği takdirde, bir önceki seride olduğu gibi Blacksmith (demirci), Tailor (terzi), Bank (banka), Doctor (doktor) ve Art Merchants (sanatçı) gibi dükkânlardan gelir sağlanamamaktadır. Bu dükkânlar haricinde haralar ilave edilmiştir. Gelir elde edebilmek için ilk olarak Borgia Kuleleri ele geçirilmeli sonrasında dükkânların yeniden onarılması gerekmektedir. Ayrıca bir önceki serideki gibi dükkânlardan elde edilen gelir tek bir noktadan değil, sahip olunan her bankadan istenilen zamanda çekilebilmektedir. Paralı askerlerin, eskort kızların ve hırsızların kalabileceği binalar satın alınıp restore edilerek, binanın bulunduğu bölgede bunlardan yararlanıla bilinir. Banka ve bina yapılarının dışında bu seride çeşitli tarihi yerlerin restorasyonu yapılarak da elde edilen gelir arttırılabilmektedir. Elde edilen gelir ne kadar çok olursa, karakterin güçlenmesi de bir o kadar kolay olmaktadır. Kısacası çok gelir, karakterin çok güçlü olması anlamına gelmektedir. Bu da

karaktere ana görevlerde bir avantaj sağlamaktadır. İkinci seride yer alan Altair'in zırhları ve silahları, bu seride yerini Brütüs'ün zırhlarına ve silahlarına bıraktığı görülmektedir. Romulus of Scroll görevleri açıldıktan sonra ana görevler yapılmadan bu görevlerin altısı yapılarak oyun içindeki en güçlü zırha ve silahlara sahip olunarak ana görevlerde yine bir avantaj sağlanabilmektedir. Bir önceki seride olduğu gibi yine Blacksmith den silah ve zırh satın alınabildiği gibi savaş sırasında hasar gören silah ve zırhlar tamir ettirilebilmektedir.

Kılıç, kısa hançer, fırlatmalık bıçak, sis bombası ve hidden blade haricinde, tatar yayı, zehirli dartlar ve ikinci bir hidden blade oyundaki silah türlerine dâhil olmuştur. Oyuncular zehirli dartlar ile düşmanlarını vurarak hiç dövüşe girmeden onların kısa bir sürede kendiliğinden ölmesini sağlayabilmekte ve yine tatar yayı ile uzak mesafeden düşmanları etkisiz hale getirebilmektedirler.

Düşmanlar karşısında daha fazla güçlü olabilmek ve daha fazla gelir elde edilmek için bu seriye ilk kez sivil insanları kurtarma görevi eklendiği görülmektedir. Ezio tarafından kurtarılan sivil karakterler, bağlılıklarını sunarak Ezio'ya katıldıklarını söylemektedirler. Böylece oyunda yardımcı olarak elde edilen ve sayıları on-ikiye kadar çıkarılabilen assassinler bir mücadele anında çağrılabilir. Assassins sayısı belli bir sayıya ulaştığında mücadele edilen düşmanlara karşı kontrol edilen karakteri ok fırtınasıyla koruyabilmektedirler. Bu assassinler oyunda yer alan çeşitli ülkelere görevlere gönderilerek, ek deneyim kazanarak seviyelerinin yükseltilebildiği gibi ana karaktere ek para ve ticari nesnelerde kazandırmaktadır. Bu açıdan oyunda yan görev olan sivil kurtarma görevleri yapılarak oyun oynanışında farklı bir taktik uygulanabilmektedir.

Oyun içindeki Notoriety denilen, aranılrlık barı aynı şekilde yüksek olduğunda düşmanlar karakteri hemen fark etmektedir. Bu aranılrlık barı, şehir içinde 'herald' denilen müjdecilere rüşvet vererek, gözcülük yapan şehir memurlarına suikast yapılarak ve aranan posterleri sökülerek düşürülebilmektedir.

Ulaşım ise, bir önceki seriye göre gelişerek şehir içlerinde de at ile seyahat yapılabilir duruma gelmiştir. Bir ısıklıkla karakterin ulaşımı için atı yanına gelmektedir. At sayesinde gidilecek yere daha hızlı ulaşım yapılmaktadır. Ulaşım haricinde at sırtında karakter sahip olduğu silahların bir kısmını at sırtında

kullanabilmektedir. Ulaşım için at haricinde şehirde yer alan yer altı tünelleri de kullanılabilir.

Oyuncunun, oyunu bitiriş süresi ve şekli oynanış biçimine göre değişiklik gösterecektir. Sadece ana görevler yapıldığı takdirde çok kısa bir sürede bitebilecek oyun, yan görevler yapılarak ve daha stratejik yapılacak olursa oyun süresi uzayacaktır. Yapılan ana görevler neticesinde en son olarak Cesare Borgia Mart 1507 tarihinde Viyana savaşında Ezio tarafından öldürülerek oyun hikâye kısmı bitmektedir. Hikâyenin bitiminin ardından dönülen Animus programından çıkıldıktan sonra, Cesare'nin ölümünden sonra Ezio tarafından Santa Maria Katedrali'nin altına saklanan Apple Of Eden, Miles ve Animus ekibi tarafından Ezio'nun sakladığı yerde bulunmaktadır. Böylece oyun tamamıyla bitmiş olmaktadır.

4.4.3 İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar

Apple of Eden/Cennet Elması, Assassin's Creed serilerindeki Pieces of Eden/Cennet Parçacıklarının en önemlisidir. Assassin's Creed serilerinin ilk dördünün hikâyelerinin temelini oluşturan ve beşinci seride kısmen yer alan Cennet Elması, altından yapılmış bir küre olarak gizemli güçler barındırmaktadır. Bu altın küre çeşitli ülkelerin mitolojilerinde yer aldığı gibi bilenen kutsal dinlerin kitaplarında da yer almaktadır. Mitolojilerde ve kutsal kitaplardan biraz farklı olarak Cennet Elması, oyunda insanlığın doğuşunda veya öncesinde yaratılan bir güç aracı olarak nitelendirilmektedir.

Elma oyunun ilk serisinde günümüzdeki Mescid-i Aksa'nın altındaki Süleyman Mabedi'nin kalıntılarında 3.Haçlı seferi sonucunda Tapınak Şövalyeleri tarafından bulunmaktadır. İlk serinin konusu olan haçlı seferlerinin haçlı ordusu için bilinen amacı, ekonomik çıkarlar ve kutsal toprakları ele geçirmek olsa da, haçlı ordusu içindeki tapınakçılar için asıl amaç, kutsal eşyaları ve Apple Of Eden'ı bulmaktır. Kısacası oyunda aktarılanlara göre haçlı seferlerinin tek amacı bulunmaktadır: "Kutsal eşyaları bulup 13 katlı piramidi tamamlayarak 'Tek Dünya Düzeni'ni kurmak." Ayrıca ilk seride üçüncü haçlı seferi ve kutsal eşyaların ele geçirilmesiyle, bin yıl önce başlayan ve günümüzde de devam eden Tapınakçılarla bölgedeki Müslüman halk (Türkiye'den ve Türkiye'ye yakın bölgedeki Müslüman kesimden bahsedilmekte) arasındaki savaşın devam ettiğinden bahsedilmektedir.

Tapınak şövalyeleri haricinde o dönemde Elma'dan haberdar olan Haşhaşilerin lideri Raşidüddin Sinan El-İsmaili ve öğrencisi İbn-i Tahir, Eyyubi Devletinin ileri gelenlerinin haberdar olduğu aktarılmaktadır. İkinci, üçüncü ve dördüncü serilerde de Elma hakkında bilgi sahibi olarak Papalık ve Osmanlı İmparatorluğu gösterilmektedir. 2016 yılında gösterime giren Assassin's Creed adlı filmde de Endülüs Emevi Devletinin hükümdarının Elma'dan haberdar olduğu gösterilmekte olup Tapınakçılar tarafından ele geçirildiği yayınlanmış olmaktadır. Elma gösterildiği kaynaklarda, insanların aklını kontrol edip ve onları yönlendirebilen, insanları öldürebilen, kullanan kişiyi bir yerden bir yere ışınlayabilen ve illüzyon görüntüsü gibi kullanan kişinin görüntü olarak çoğalabilmesini sağlayan ve Cennet Parçacıkları olarak bilinen tüm kutsal emanetlerin Dünya üzerindeki yerini gösteren bir kutsal emanet olarak tanıtılmaktadır. Her ne kadar buraya kadar aktarılan bilgiler bir kurgu komplo olarak görülse de, Elma ile söylenecek gerçek Batı ve Türk kaynaklarında altından bir küre veya Kızılma olarak bilinmektedir.

İlk Göktürk kitabelerinde Bilge Tonyukuk adına dikilen abide de yer alan 'Kızıl kanını tökti' cümlesindeki 'kızıl' kan rengini temsil etmektedir (Çetin, 1997:1). Kutadgu Bilig'de ise 'kızıl' kelimesi kan, hilekârlık olarak yer almaktadır. Kimi zamanda altın rengi yerine kullanılmış olmaktadır (Çetin, 1997:3). Elma motifi ise, devamın, çoğalmanın bir sembolü, sihirli bir kurtarıcı olarak ilahi bir kudreti olan bir meyve olarak anılmaktadır (Çetin, 1997:7). Fahrettin Çelik Kırzioğlu, elmanın halk dili içinde meyve yerine yuvarlak top anlamında kullanıldığını da belirtmektedir. Kızıl'ın altın rengi olarak kullanıldığı ve elmanın da yuvarlak bir top olarak kullanıldığı düşünüldüğünde 'Kızılma' kelimesi 'altın top/küre' anlamına gelmektedir.

TDK'ya göre Kızılma, Osmanlılar tarafından Roma ve Viyana şehirleri için kullanılan sembolik bir ad ve Dünya'daki tüm Türkleri birleştirerek büyük bir imparatorluk yaratmayı amaç edinen Turan ülküsü olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2006). Altın küre olarak ise Kızılma, Türklerde kağanların otağların üzerinde bir hâkimiyet sembolü olarak yer almaktadır.

Batı kaynaklarında, asa ile birlikte hükümdarlık alâmeti olarak kullanıldığı belirtilen Kızılma, bazen İtalya'da Roma şehri veya Roma'daki Saint Pierre Kilisesi'nin üzerinde bulunan ve denizden de görülebilen altın renkli bir küre şeklindeki kubbesi

olmaktadır (Gökyay, 2002:559). Bizans tarihinde ise, İstanbul'da oturan Bizans Kralı, sarayının (Ayasofya) önüne bir elinde güneş vurdukça güneşi kısılandıran altıntop bulunduran İsa heykeli yaptırdığı rivayet edilmektedir (Çetin, 1997:34). Bir başka efsaneye göre ise, Ayasofya'nın önünde dikili bir sütun üstünde yer alan at üzerindeki Jüstinyanus'un heykeli olmaktadır. At üzerindeki Jüstinyanus'un elinde Bizans İmparatorunun Dünya'yı elinde tuttuğuna işaret eden dünya hâkimiyetinin tılsımı olarak görülen altından bir top olduğu belirtilmektedir (Gültepe, 2007:182-183). Dünya hâkimiyet sembolü olarak kullanılan Kızıl elma, Türklerde varılması ele geçirilmesi gereken bir hedef olarak da benimsenmektedir. Bu açıdan Osmanlı zamanındaysa Kızıl elma, ilk olarak İstanbul'un fethi olmuş ve sonrasındaki hedef ise, Roma'daki Hristiyan Dünyasının merkezi olan San Pietro/Saint Pierre/Sen Piyer Kilisesi olmuştur.

Alman düşünür August Fisher Kızıl elma'yı mutlak Dünya hâkimiyetinin sembolü olarak görmektedir (Gültepe, 2007:18). Ragıp Şevki Yeşim'de yazmış olduğu Kızıl elma adlı romanda (Yeşim, 1971) Kızıl elma'yı ulaşılması gereken bir coğrafi bölge ve fethedilmesi gereken bir hedef olarak tanımlamaktadır. Yeşim romanında, Fatih Sultan Mehmet'in Roma'yı fethetme isteği üzerine yaptığı planları ve bu planlar neticesinde gelişen olayları anlatmaktadır. Fatih Sultan Mehmet, İstanbul'un fethinden sonra Roma'yı fethetmek için İtalya'nın Otranto şehrini fethetmiş ve Roma'ya ulaşmak içinde iç kesimleri ele geçirmek istemektedir. Bu amacını gerçekleştirmek için Roma'nın haritasına ihtiyaç duyduğundan dolayı iyi derecede Rumca ve İtalyanca bilen Levend Ömer'i (İtalya'daki adı: Antonyo Minotto) İtalya'ya göndermektedir. Ayrıca Roma'ya ulaşana kadar İtalya'nın iç kesimlerinde neler olup bittiğini, İtalya'daki insanların neler yaptığını, Roma'ya giden yollar üzerinde ne tür tehlikeler bulunduğunu araştırmakla görevlendirilmiş olmaktadır.

Levend Ömer, Otranto'ya vardığında Kara Ahmet adlı bir Türk casusun kızı Marisa (gerçek ismi İldiz/Yıldız) ile karşılaşmaktadır. Ömer'in kim olduğunu bilmediği Marisa, Ömer'e Roma'ya kadar eşlik etmektedir. Roma'ya varıldığında ise, Fatih Sultan Mehmed'in hekimbaşı Yakup Paşa tarafından zehirlenip ve öldüğü bilgisi gelince Roma'nın fethi başarısız olmaktadır. Ve sonrasında yaşanan II. Beyazid ve Cem Sultan arasındaki taht kavgası sonucunda İtalya'daki Otranto'da kaybedilmektedir.

Roman Ömer'in Roma'nın fethi için İtalya'da başından geçen olayları, akıncıların Türk korkusunu İtalya'ya yaymaları için yaptıklarını, İstanbul'un fethi sonrasında Bizans kimliklerin altında İtalya'ya casus olarak giden Türk casuslarının bilgi toplama çalışmalarını ve yaşadıkları hayatları ve Ömer ile İldiz arasındaki aşkı ele almaktadır.

Romanda Kızılelma, Sen Piyer Kilisesinin güneşin doğuşunda ve batışında bir altın gibi parlayan kubbesi olmaktadır. Bu kilisenin alınması Roma'nın alınması (günümüzdeki Vatikan bölgesi) ve Papalığın yok edilmesi anlamına gelmektedir. Ayrıca romanda Fatih Sultan Mehmed'in Kızılelma olarak Sen Piyer Kilisesinin Kubbesini ve altını belirttiğinden bahsedilmektedir. Burada belirtilen Sen Piyer Kilisesinin altı dikkat çekici olmaktadır. Çünkü Assassin's Creed II de Cennet Elması/Kızılelma'nın Sen Piyer Kilisesinin altında gizlenmiş olduğu gösterilmektedir. Bu bağlamda Sen Piyer Kilisesinin ele geçirilmesi amacının dışında başka bir sebep var mı sorusu yanıtlanmayı beklemektedir.

Kızılelma, yabancı ve Türk kaynaklarında bir hâkimiyet sembolü dışında Türklükte ulaşılması ve fethedilmesi gereken bir yer, manevi bir sembol, gerçekleştirilmesi gereken bir ülkü olmak dışında kutsal dinlerde ilahi olaylarla da ilişkilendirilmektedir. Nihal Atsız da, Kızılelma'nın halk arasında doğduğuna dikkat çekerek bu gizemli bilginin ilahi olduğu konusunda ısrarla durmaktadır (Gültepe, 2007:20). İlahi olarak Kızılelma kutsal kitaplarda Hz. Âdem ile Hz. Havva' nın Hayat Ağacı denilen yasaklı olan ağaçtan koparıp yedikleri elma olayına dayanmaktadır. Cennette yaşayan Âdem ile Havva'nın Allah'ın emrini dinlememesi üzerine yasaklı olan ağaçtan yedikleri elma sebebiyle, itaatsizliklerinden dolayı ceza olarak Dünya'ya gönderilip yaratıldıkları olay Kızılelma olarak adlandırılmaktadır. Aslında Cennette yer alan Hayat Ağacındaki Elma'dan yemelerinden sonra iyi ve kötüyü öğrenmeleriyle ilk ilişkiye girmeleri olayı olmaktadır. Bu yüzden cennetten atılmalarıyla insanoğlu Dünya'da yaratılmış olmaktadır.¹⁹

Kızılelma, mutlak Dünya hâkimiyetinin sembolü, Türk'ün gerçekleştirmek istediği ülküsü, ilahi ve sırlı bir bilgi, İstanbul'un fetih sembolü, Türk Ordusunun manevi sembolü ve Türk'ün ulaşmak istediği coğrafi yerler olmaktadır. Ayrıca Türklerin Allah'ın adını yücelterek İslam'ı Dünya genelinde yayması olarak da bir ülkü olarak

¹⁹ Ayrıntılı bilgi için: Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi, Cilt 1, S. 358-363, İstanbul, 1988.

bilinmektedir. Sonuç olarak, Kızılelma, mitolojilerde, dini kitaplarda ve bazı ırkların ülkülerinde bir ifade olarak bilinmesine rağmen, oyunda gösterildiği gibi bir sihirli güce sahip elle tutulabilen altından bir küre olarak bilinmemektedir. Fakat Kızılelma, Osmanlı padişahlarınca da hükümdarlık alâmeti olarak oyunda tanıtıldığı şekilde Sultan Mehmed'den III. Murad'a kadar sekiz padişahın yedisinin elinde bir altın küre olarak resmedilerek gösterilmektedir. Bu açıdan Kızılelma'nın varlığının, oyundaki ve padişahların resimlerindeki şekliyle kanıtlanamadığından dolayı bir efsane olarak kalmakta olup, Türklük içinde daima bir ülkü ve ideolojik hedef, dini kitaplarda da ilahi bir bilgi olarak kalacak gibi görülmektedir. Kısacası Dünya'nın ve insanlığın yaratılışından bugüne Kızılelma ile adlandırılan birçok şey evrenin yaradılışı ve piramitlerin yapımı gibi sır olarak kalması muhtemeldir.

4.5 Assassin's Creed Revelations

Bu serinin “4.5.3.İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar” adlı başlığı altında, oyunda Kız Kulesi hakkında verilen bilgiler günlük hayatta ortaya atılan söylentiler neticesinde ilişkilendirilip karşılaştırılmaktadır. Kız Kulesi'nin doğruluğu kanıtlanamamış sahip olduğu sırlar hakkında bir ön bilgi vermek ve bu olaya dikkat çekmek istenmektedir.

4.5.1 Oyunun tanımlanması ve konusu

İkinci ve üçüncü serinin devamı olup Osmanlı İmparatorluğunun Başkenti İstanbul'da geçen ve Ezio Auditore de Firenze'nin anılarının devamını canlandıran Assassin's Creed Revelations, Ubisoft tarafından 15 Kasım 2011 tarihinde PS3 ve X-Box 360 için satışa sunulmuştur. PC platformu için ise 29 Kasım 2011 tarihinde piyasaya sürülmüştür. Ayrıca 17 Kasım 2016 tarihinde üçlü Ezio paketi olarak AC The Ezio Collection adı altındaki oyun içinde de PS4 ve X-Box One için piyasaya çıkarılmıştır.

Animus'da Ezio'nun anılarını canlandıran Miles'in bir önceki seride yaşadığı olaylar nedeniyle komaya girmesine rağmen hikâye sürmektedir. Tekrardan Desmond'un Animus'tan uyandırılması için atası Ezio'nun anılarını yaşaması gerekmektedir. Bu açıdan önceki serilerdeki gibi Animus cihazından uyanarak hikâye dışında yaşanmamaktadır. Bu seride Animus Adası adı verilen sanal veya hayali bir alanda kalınmaktadır.

Seride Ezio'nun Roma'da edindiği bilgiler doğrultusunda atası Altair'in, Masyaf Kalesi'ndeki (1511-1514 yıllarında Masyaf, Memlûk Devleti sınırları içindedir) sınırlarını öğrenmek adına Osmanlı İmparatorluğu topraklarına gelmesi konu olarak işlenmektedir. Masyaf'a gelen Ezio, Altair'in Kütüphanesini bulduğunda beş adet anahtara (disk şeklinde) ihtiyaç olduğunu ve bunların İstanbul'da bulunduğunu öğrenmektedir. Masyaf'tan İstanbul'a giden Ezio'nun, 1511-1514 yılları arasında Masyaf anahtarlarını bulması için verdiği mücadele ve yaşadıkları oyunun hikâyesini meydana getirmektedir.

Oyun hikâyesindeki düşman karakterler aşağıda belirtilen karakterler olup, karakterler hakkında verilen bilgiler sanal olan oyun içindeki bilgiler olmakla birlikte gerçek tarih ile doğru olup olmadığı bilinmemektedir.

- Leandros: Bizans'ın yıkılmasından sonra hayatta kalan ve Masyaf Kalesi altındaki Altair'in kütüphanesini açmaktan sorumlu bir tapınakçıdır.
- Tarık Barleti: İkinci Beyazid döneminde yeniçerilerin başı olmaktadır. Şehzade Selim'e olan hayranlığı ve Şehzade Ahmet'e olan nefreti ile bilinmektedir. Fatih Sultan Mehmet sonrasında Bizans düşüncesinde olan kişileri ve örgütleri bulup yok etmek için birçok girişimde bulunmuştur.
- Şahkulu: Osmanlı İmparatorluğunda isyan çıkaran Şii ve Safevi yanlısı bir Türkmen'dir.
- Manuel Palaiologos: İstanbul fethinden sonra bir Bizans soylusu olarak doğan Palaiologos, tekrardan Bizans'ı diriltmek için Kapadokya'daki Derinkuyu Yeraltı şehrinde örgütlenmiştir.
- Şehzade Ahmet: İkinci Beyazid'in büyük oğlu ve Yavuz Sultan Selim'in abisi olmaktadır. Oyun hikâyesinde Bizans tapınakçılarını yöneten kişi olarak belirtilmektedir. Ayrıca Masyaf Kalesinin anahtarlarıyla İstanbul'dan kaçarken Yavuz Sultan Selim tarafından uçurumdan atılarak öldürüldüğü aktarılmaktadır.

Hikâyede Ezio'ya yardım eden ve onun dostu olan karakterler ise;

- Şehzade Süleyman: Osmanlı İmparatorluğunun onuncu padişahı olmaktadır. Assassinler ve tapınakçılar arasındaki mücadelede Ezio'ya ve assassinlere yardımda bulunmaktadır.

- Yusuf Tazim: İshak Paşa tarafından yetiştirildiği aktararak, o dönemde İstanbul'daki assassinlerin lideri olmaktadır. Ayrıca Ezio ile tapınakçıların Osmanlı'yı devirme planını engelledikleri aktarılmaktadır.
- Piri Reis: Osmanlı Deniz Kuvvetlerinde ünlü bir amiral ve haritacı olmaktadır. Ayrıca assassinlere teknik ve bilimsel açıdan yardımcı olarak, bomba yapımı öğrettiği belirtilmektedir.
- Sofia Sartor: Osmanlı'da doğan ve İstanbul'da esnaflık yapan Venedikli bir kitapçı olmaktadır. Ezio'ya Nicolo Polo'nun kitaplarındaki şifreleri çözerek Masyaf kalesindeki kütüphanenin anahtarlarını bulmaya yardım etmektedir. Sonrasında İtalya'nın Floransa şehrine dönerek Ezio ile evlendiği ve iki çocukları olduğu gösterilmektedir. Bu açıdan Animus programındaki Desmond Miles'in ataları olmaktadır.
- György Assa: Ezio'nun assassinler içindeki yardımcısı olmaktadır.
- Dilara: Topkapı Sarayı'nın Harem bölümünde doğan Dilara, Tarık Barleti tarafından Bizans tapınakçılarının ve Osmanlı düşmanlarının arasına casus olarak sokulduğu bilinmektedir. Görev alanı Kapadokya Derinkuyu Yeraltı Şehri olmaktadır.

Oyun sırasındaki bu karakterler dışında hikâye gereği her bulunan Masyaf Kalesi'ndeki kütüphanenin anahtarları sonucu, Al-Muallim'in ölümü sonrasındaki yaşanan olaylara dönülmektedir. Bu olaylarda tanışılacak karakterler ise, Altair, Maria Thorpe (Altair'in eşi), Darim (Altair ve Maria'nın oğlu), Abbas Sofian (Altair'in eski assassins arkadaşı ve Al-Muallim sonra Masyaf lideri), Nicolo ve Marco Polo kardeşler olmaktadır. Bu karakterlerin yer aldığı eskiyi canlandıran olaylar; “Altair'in Maria Thorpe ile Kıbrıs'a yerleşip burada on sene kaldıktan sonra Masyaf'a dönmeleri ve bu sırada Maria'nın burada öldürülmesi, Altair ve Maria'nın Darim adındaki oğlu, Altair'in çok yaşlı halinde elinde Apple Of Eden ile Masyaf'a tekrar gelip yanındaki oğlu ve assassinler ile Abbas Sofian'ı öldürmesi, son olarak da Masyaf'ta kurduğu şirket ile Nicolo ve Maffeo Polo kardeşleri Masyaf'a getirerek kütüphanenin anahtarlarını onlara verdiği ve bunları farklı yerlere gizlemeleri gerektiğini söylediği” olmaktadır.

4.5.2 Oynanış

Oyun, Ezio'nun Roma'dan Masyaf'a gelişiyle ve burada tapınakçılar tarafından esir alınıp öldürüleceği anda kaçmasıyla başlamaktadır. Masyaf'tan İstanbul'a gelip anahtarlar bulunulup Masyaf'taki sır öğrenilene kadar hikâye devam etmektedir. Ana görevlerin oluşturduğu hikâye dışındaki yan görevler yapılarak oyunun oynanışı uzatılabilmektedir. Ve böylece ana görevlerde karakter başka bir görüme kavuşturula bilinmektedir.

İstanbul'daki Bizans tapınakçılarının karargâhlarını ele geçirilerek birer Assassin karargâhı haline getirile bilinmektedir. Bu tapınakçı karargâhlar ele geçirilerek şehirde kontrol sağlanmaktadır. Şehirde işlenen suç oranı sonrasında Notoriety denilen, artan aranılrlık seviyesi en yüksek olduğunda düşmanlar, karakteri hemen fark etmektedir. Bu aranılrlık barı, şehir içinde 'herald' denilen müjdecilere rüşvet vererek, gözcülük yapan şehir memurlarına suikast yapılarak ve aranan posterleri sökülerek düşürülebilmektedir. Yine aranılrlık barı en yüksek seviyede olduğunda assassinler tarafından ele geçirilen tapınakçı karargâhları tekrardan tapınakçılar tarafından saldırıya uğramaktadır. Buralara yardıma gidilerek assasinler yönlendirip ve barikat kurdurularak koruna bilmektedir. Bu şekilde bir yan görev olan Assassin Den yapılmış olmaktadır. Bu yan görevin dışında şehirdeki tüccarlara yardım etmek; Recruit Assassin/assassin kurtarmak; Master Assassins/Usta Assassins; paralı asker, hırsız ve romanların görevleri; Piri Reis görevleri ve assasinleri çeşitli noktalara göreve göndermek diğer yan görevleri oluşturmaktadır.

Gerekli olan maddi ihtiyaç ise, önceki serilerde olduğu gibi ana ve yan görevler haricinde, Blacksmith (demirci), Tailor (terzi), Bank (banka), Doctor (doktor) ve Bookshops (kitapçı) gibi dükkânların onarılmasıyla elde edilmektedir. Dükkânlardan elde edilen gelir tek bir noktadan değil, sahip olunan her bankadan istenilen zamanda çekilebilmektedir. Banka ve bina yapılarının dışında çeşitli tarihi yerlerin restorasyonu yapılarak da elde edilen gelir arttırılabilmektedir.

Kılıç, kısa hançer, fırlatmalık bıçak, sis bombası ve hidden blade, tatar yayı, zehirli dartlar haricinde farklı bombalar ve 'hookblade' adlı ikinci hidden blade bulunmaktadır. Bir kancayı andıran hookblade ile binalara tırmanmak daha kolay olmaktadır. Binaların üzerinde bulunan teleferik benzeri tellerde hookblade kullanılarak daha hızlı bir şekilde tellerin bulunduğu noktalar arasında seyahat

edilebilmektedir. Binaların çatıları arasında kısa ulaşım aracı olan teller dışında ana ulaşım şehirde yaya olarak yapılmaktadır. Daha hızlı bir ulaşım için ise, yeraltı tünelleri kullanılarak kısa sürede ulaşım sağlanabilmektedir. Ayrıca Galata ve Topkapı tarafındaki ulaşım, tüneller aracılığıyla yapıla bildiği gibi Haliç de bulunan sandallar yardımıyla da yapılabilir.

Oyundaki asıl amaç olan ve bitirilmesini sağlayan Masyaf anahtarlarına ana görevler yapılarak sahip olunmaktadır. Ana görevlerin birçoğunu da anahtarları bulmak için Sofia Sartor ile yapılan görevler oluşturmaktadır. Yerebatan Sarnıcının/Basilica Cistern gizli yerlerinde ilk anahtarın bulunması ve Nicolo Polo'nun kitabının Ayasofya Camii/ Hagia Sophia üzerinde bulunmasıyla diğer kalan dört anahtar için görevler yapılmaya devam edilmektedir. Diğer dört anahtar sırasıyla Galata Kulesi/Galata Tower, The Forum of The Ox/Aksaray (Fatih'teki) Meydanı, Kız Kulesi/Maiden's Tower ve Kapadokya Derinkuyu Yeraltı Şehri noktalarında bulunmaktadır. Tüm anahtarlar bulunduktan sonra Şehzade Ahmet'in Sofia Sartor'u kaçırmaya üzerine yapılan görevler sonrasında, Ahmet kardeşi Yavuz Sultan Selim tarafından öldürülmektedir. Ezio ve Sofia ise Masyaf'a anahtarlar ile giderek sırrı öğrenmektedirler. Oyun sonunda Ezio kütüphanede Altair'in cesedini bir sandalye üzerinde bulmakta ve bir adet daha Apple Of Eden olduğunu öğrenmekte olup, bu eşyanın gücünün nelere yol açtığını düşünerek olduğu yerde bırakmaktadır. Araya giren sinematik gösteriminden sonra Masyaf'tan ayrılarak İtalya'ya dönmesiyle hikâye burada son bulmaktadır.

Animus programında hikâyeyi canlandıran Desmond ise, komada tanrı Jüpiter ile konuşmasından sonra ikinci felaketin geldiğini öğrenmesiyle komadan uyanmaktadır. Desmond'un Dünya'ya gelecek felaketin Büyük Tapınakta (Maya tapınağı) durdurulabileceğini diğerlerine (babası William, Rebecca ve Shaun) söylemesi üzerine İtalya'da yer alan Kolezyum'un altındaki yer altından çıkarak New York'a gitmeleriyle oyun son bulmaktadır.

4.5.3 İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar

Hikâyenin amacını oluşturan Masyaf Kalesinin altındaki Altair'in kütüphanesini açmak için gerekli olan beş anahtar, İstanbul'un çeşitli gizli yerlerine gömülmüştür. Gizlenen anahtarların konumları ise, Altair'in Kütüphanesinin anahtarlarını nereye gizlenmesi gerektiğini yazdığı kitabında gizli olmaktadır. Bu kitap, anahtarlar ile

birlikte Nicolo Polo'ya teslim edilmektedir. Nicolo bu kitabı anahtarla birlikte bir noktaya gizlemiş ve bunların sonrasında bulunabilmesi için yazdığı kendi kitabını da Ayasofya'nın (bir kiliseyken) ön yüzünün üst kubbesine saklamıştır. Polo'nun kitabının bulunmasıyla da Altair'in kütüphanesinin anahtarlarının yerleri sırasıyla, Yerebatan Sarnıcı/Basilica Cistern, Galata Kulesi, The Forum of The Ox ve Kız Kulesi/Maiden's Tower olarak belirlenmektedir. Bu anahtarların bulunması sırasında dikkat çeken olay Kız Kulesi hakkında verilen bilgiler ve gösterilenler olmaktadır.

Oyunda anahtarı bulmak için Kız Kulesi'ne varıldığında Kız Kulesinin içinde yer alan bir kapaktan denizin içine kulenin altına doğru gizli bir geçitten inilmektedir. Deniz tabanında yer alan büyük bir alan bulunmaktadır. Bu alanın çoğu deniz suyu ile dolu olmaktadır. Bu suyu boşaltmak için ise, tonlarca ağırlığa sahip olabilecek büyük taş yapılar ve bunları çalıştıran mühendislik harikası bir sistem bulunmaktadır. Bu sistem çalıştırıldığında sular çekilmekte ve alan içindeki odalar ve harap olmuş yollar görülmektedir. Zeminde yer alan demir kafes ile çevrili son sistemde çalıştırıldıktan sonra ise, anahtar bu alanın tavanında asılı bir alanda bulunan heykelin üzerinden alınmaktadır. Oyunda Kız Kulesi hakkında verilen ve gösterilen bilgilere, bir haber sitesinde ve Star TV de gösterilen bir programda yer verilmiştir. Yapılan haberlerde 1960 yıllarında Francis Crick²⁰ adlı bir İngiliz tarafından Kız Kulesi'nde bir takım araştırmalar yapıldığı ve altında gizemli bir yapının olduğu dile getirilmektedir. Kız Kulesinin altındaki yapı deniz tabanında yer alan bir mağara içine inşa edilmiş olup yapı içerisinde yer alan odalar olduğu ve bu odaların farklı amaçlarla kullanmak için suyu boşaltma ve doldurma özelliği ile çalışan antik bir sistemden bahsedilmektedir (Balay, 2017) (Bknz. Şekil 4.14).

²⁰ Francis Crick (8 Haziran 1916 – 28 Temmuz 2004), tam adı Francis Harry Compton Crick olmaktadır. İngiliz moleküler biyolog, fizikçi ve nörobilimci olan Crick, 1953'te James D. Watson, Rosalind Franklin ve Maurice Wilkins ile beraber DNA molekülünün yapısını keşfederek 1962 Nobel Fizyoloji veya Tıp Ödülü'nü almıştır. Detaylı bilgi için: <https://www.crick.ac.uk/about-us/our-history/about-dr-francis-crick>



Şekil 4.14 : Assassin's Creed Revelations'da bir görev sırasında Kız Kulesinin altı

Bilgiler neticesinde, “Ubisoft’un yapımcısı olduğu Assassin’s Creed adlı oyunun bu serisine Kız Kulesi hakkındaki bilgiler Francis Crick’in çalışmalarından mı esinlendi veya daha önceden de biliniyor muydu?” gibi sorular sorulmak zorunda olmaktadır. Eğer böyle bir çalışma yapıldıysa Türkiye’deki gerekli kurumlardan izinler alınması gerekmektedir. Bu açıdan bu bilginin doğruluğu, gerekli kurumun açıklaması ve arşivleriyle doğruluk kazanacaktır.

Yüz yıllık bir kitap olduğu belirtilen “İstanbul’un Yedi Harikası” adlı kitapta “Köpek Öldüren Kanalı” olarak anılan Ayasofya’dan Kınalı adadaki Papaz Manastırı’na kadar uzanan bir tünelden bahsedilmektedir. Bir başka varsayımda Yerebatan Sarnıcı civarında başlayan tünellerin Marmara’ya açılarak Kız Kulesine uğrayıp Üsküdar üzerinden Kadıköy Moda sahilinden Kınalı adadaki manastıra ulaştığı olmaktadır. (Akyol, 2015). Beyaz TV de yayınlanan ‘Ne Var Ne Yok’ adlı programın 4 Ekim 2018 tarihli yayınında da Tarihçi Ahmet Anapalı da, Kız Kulesinin altında bir alanın bulunduğu ve buradan tüneller aracılığıyla adalar arasında ulaşımın sağlandığına dair söylentilerin olduğunu yenilemiş olmaktadır. Fakat bu söylentinin Ayasofya’daki gibi kanıtlanmış olmadığını belirterek ancak alınacak izinler ve yapılacak olan çalışmalar neticesinde doğruluğunun kanıtlanabileceğini söylemektedir. Ayrıca Ayasofya’nın altındaki tünellerin ve bu tünellerin sur içinde her yere uzanması, Yerebatan Sarnıcı içindeki tünellerin varlığının bilinmesi ve bunlarında Ayasofya’daki tüneller ile bağlantılı olması, Kız Kulesi altında bulunabilecek bir gizli alanın doğruluğunu veya meşruluğunu arttırmaktadır.

Yerebatan Sarnıcı ve Kız Kulesi dışında oyun içinde Galata Kulesi ile ilgili olarak bilgilerde verilmektedir. Galata Kulesi civarında da bir yeraltı şehri olduğu vurgulanmakta olup oyundaki harita ile günümüzdeki yer alan harita karşılaştırıldığında, Galata Kulesi sokakta bulunan Sen Piyer Katolik Kilisesi altında bir yer altı karargâhı olduğu gösterilmektedir. Tabi bu bilgilerin gerçekliği hakkında bir bilgi hiçbir şekilde yetkili makamlar tarafından açıklanmadığından birer şehir efsanesi olarak veya dijital oyunlarda bir kurgu olarak kalmaktadır.

Tarihi mekânlar ve yerler hakkında verilen bilgiler neticesinde, oyun sonunda yer alan sinematikte oldukça ilgi çekici olmaktadır. Bu sinematikte, ilk modern insan ırkının yaşadığı modern ve teknoloji ötesindeki Dünya, Güneş'te meydana gelen gelişmeler üzerine yok olmakta ve insanoğlu onların dünyası üzerinde yaşamaya başlamaktadır. Sinematikteki ilk insan ırkının yaşadığı modern ve teknoloji ötesi Dünya, Yeni Dünya Düzeni isteyenlerin Armageddon Savaşı sonrasında yaşayacakları Dünya'yı gösterebileceği gibi, yaşanan Dünya'nın sinematikteki bir hale geldikten sonra yok olabileceğini gösterebilmek için algı oluşturma amaçlı da yapılmış olabilmektedir.

4.6 Assassin's Creed IV: Black Flag

Bu serinin "4.6.3.İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar" adlı başlığı altında, seride kutsal ve güçlü sayılan Kristal kafatası ve kan şişelerinin günümüzdeki ilişkisi ve yapılan çalışmalar ele alınarak, insanların aklını kontrol etmek ve insanları yönlendirmek adına yaratılan Phoneix Projesi üzerinde durulmaktadır. Bu projenin gerçekleşmesi için yapılan bazı çalışmaların gerçekliği, günümüzde Türkiye'de yaşanan bazı olaylar ve bir kısım yabancı laboratuvarın geliştirdiği çalışmalarla ilişkilendirilmektedir.

4.6.1 Oyunun tanımlanması ve konusu

Ubisoft tarafından 29 Ekim 2013 tarihinde PS3, Wii U ve X-Box 360; 15 Kasım 2013 tarihinde PS4 ve 19-22 Kasım 2013 tarihlerinde de PC ve X-Box One için satışa sürülen Assassin's Creed IV: Black Flag serinin altıncı oyunu olmaktadır. Tek oyunculu oynanışı haricinde çok oyunculu olarak oynanabilen oyun, Ubisoft'un Montreal merkezi haricinde Singapur, Sofya, Annecy, Kiev, Bükreş, Montpellier gibi şehirlerdeki merkezleri tarafından geliştirilmiştir.

Oyun hikâyesinin haricinde ve oyuna ek olarak sonradan çıkarılan Freedom Cry, Season Pass, İllustrious Prates Pack, Time Saver: Resources Pack, Colletibles Pack, Activities Pack, Death Vessel Pack, Crusader & Florentine Pack ve Time Saver: Technology Pack gibi görev, silah-zırh, toplanabilir materyal ve oyun içinde kolaylık sağlayabilen paketler olmaktadır.

İlk beş seride Animus programında Altair, Ezio ve Connor Kenway adlı ana karakterlerin anılarını canlandıran Desmond Miles, beşinci serideki ölümünden dolayı bu seride yer almamaktadır. Bu serideki Edward James Kenway adlı ana karakterin anılarını canlandıran Animus programı deneği ‘Sample 17’ olarak bilinmektedir. Sample 17 olarak Abstergo Şirketi içindeki oynanış ilk beş seridekinden farklı olarak FPS olarak oynanmaktadır. Ayrıca bu seride anıları canlandırmak adına Abstergo Şirketinin geliştirdiği Animus Omega adlı cihaz kullanılmaktadır.

1715-1722 korsanlığın altın çağı olarak bilinen dönemlerde geçen hikâye, Karayipler bölgesinde geçmektedir. Edward Kenway adlı bir korsanın bir deniz savaşı sonrasında Dunkon adında İngiliz bir tapınakçı ile ıssız bir adaya düşmesiyle başlayan oyun, Kenway’in tapınakçının yerine geçmesi üzerine yedi yıl boyunca bir cennet parçası olarak görülen Kristal Kafatasına sahip olmak için tapınakçılarla olan mücadelesini konu edinmektedir. Bir korsan olan Kenway, tapınakçılar haricinde bir assassin olan Maya halklarının ve korsan gruplarının içinde de yer almaktadır. Genel olarak oyun Karayiplerdeki çeşitli ülke ve grupların güç mücadelesini ele almaktadır.

Havana, Kingston ve Nassau şehirleri oyundaki en büyük kara alanları olmakla birlikte en çok ana görevin yapıldığı toprak parçaları olarak bilinmektedir. Bu şehirlerin bulunduğu ülkeler Küba, Jamaika ve Bahamalar olmaktadır. Oyun haritasındaki tüm yerler günümüz haritası ile karşılaştırıldığında oyunun hikâyesi günümüzde, Meksika (Tulum/Yucatan Peninsula), Jamaika, Bahamalar, Küba, Cayman Adaları, Haiti, Turks-Caicos Adaları ve çevredeki irili ufaklı birçok adada geçmiş olmaktadır. Belirtilen bu bölgelerdeki yaşanan savaşlar Assassin olan korsan gruplar ve maya kabileleri ile İspanya, İngiltere, Portekiz Devletleri içlerindeki tapınakçıların (oyunun sonuna doğru) ve diğer korsanların mücadelelerini içermektedir. Bu mücadele eden gruplar dışında, oyun içinde ana karaktere yardımcı olabilecek ve oyunun oynanışına katkı sağlayabilecek kara ve deniz canlılarının

oluşturduğu hayvanlar grubu da bulunmaktadır. Kırmızı ve ulayan maymun, geyik, timsah, iguana, beyaz ve siyah jaguar, hitua, ocelot/oselo (Amerika bölgesinde yaşayan bir yırtıcı kedi türü), yaban domuzu ve tavşan kara hayvanlarını; Boğa köpekbalığı, büyük beyaz köpekbalığı, çekiç kafalı köpekbalığı, kambur balina, beyaz balina, denizkestanesi, moray yılanbalığı ve denizanası suda yaşayan hayvanları oluşturmaktadır.

Oyunda ana görevler haricinde birçok yan görev bulunmaktadır. Yan görevler karada ve denizde olmak üzere iki alanda yapılabilmektedir. Denizde yapılan yan görev Naval Contract, karada yapılan ise Assassin Contract olarak bilinmektedir. Yan görevler olarak sayılabilecek olan Hunting And Harpooning/kara ve deniz hayvanı avlama, Collectibles/toplanabilir materyaller (Shanty denilen müzik sayfaları, hazineler, maya taşları, şişe içindeki mektuplar), Save pirates/ korsan kurtarma, Templar Hunt/Tapınakçı Avı (5 adet anahtar toplayarak bir zırh kazanılır), Smuggle Den, Ship Wreck gibi görevlerde bulunmaktadır.

On iki ana bölümden ve bir epilogdan oluşan oyunun ana görevleri yirmi saatten biraz fazla ve yan görevleri ise yaklaşık altmış saat kadar sürmektedir. Bu süre Black Flag'i seri içindeki en uzun oyun yapmakla birlikte en keyifli oyun haline getirmektedir. Oyun hikâyesinde ana görevlerde yer alan düşman ve dost karakterler tarihsel gerçek kişilerden oluşmaktadır. Bu karakterler hakkında oyun içinde bilgiler verilse bile bazı karakterler hakkında verilen bilgiler farklı kaynaklardan bulunamamaktadır.

Oyun hikâyesinde yer alan ve Kenway'ın düşmanları olarak bilinen sırasıyla öldürülen karakterler;

- Julien du Casse: Batı Hint Adalarında bulunan Fransız silah tüccarı olarak Torres'in yanında yer alan bir templar üyesi olmaktadır. Karayip tapınakçılarına silah ve mühimmat taşımakla görevliken, Torres'e en yakın kişilerden biridir.
- Laurens Prins: İngiliz askerleri tarafından korunan Hollandalı köle tüccarı olarak bilinmektedir.
- Commodore Chamberline: Woodes Rogers'ın valilikteki yardımcısı olarak korsanlar arasında İngiliz Kraliyeti adına bir anlaşma sağlamakla görevlidir. Fakat korsanlara olan nefreti nedeniyle Rogers'ın bir kuklası olmuştur.

- John Cockram ve Josiah Burges: İrlandalı ve İngiliz iki korsan olmakla birlikte Nassau'daki Korsan Cumhuriyetinin liderlerinden olmaktadır. Benjamin Hornigold'a yakınlıklarıyla bilinmektedirler. Tapınakçılara katılmalarıyla birer korsan avcısı olmuşlardır.
- Benjamin Hornigold: Nassau'daki Korsan Cumhuriyetinin kurucularından biri olmakla beraber Edward Thatch'a (Blackbeard/Karasakal) danışmanlık yapmakla görevli İngiliz bir korsan olmaktadır. Korsanlara ihanet edip Tapınakçı Torres'in tarafına geçerek birçok korsanın ölümüne sebep olmuştur.
- Kaptan Woodes Rogers: İngiliz Kraliyet Donanmasının eski bir kaptanı ve Bahamaların ilk Kraliyet Valisi olan Rogers, bu görevlerini köle ticareti yaptığı için bırakmak zorunda kalmaktadır. Sonrasında Torres ile Maya halklarından kalan gözlemeyini araştırmaya başlamaktadır.
- Bartholomew Roberts: Laurens Prins ile bağlantılı olsa da kendi adına çalışan kurnaz bir Gallerli korsan olmaktadır. Asıl amacı her türlü kişi ile birlikte temas kurup Kristal Kafatasını ve Kan Şişelerini ele geçirmektir.
- El Tiburon: Torres'e sadakatinden dolayı en yakın adamı ve koruması olmaktadır. Bir tapınakçı üyesi olmasa da Torres'in her isteğini sorgulamadan yerine getirmektedir.
- Grand Master Laureano de Torres y Ayala: Florida ve Küba valiliği yapmış olan İspanyol Torres, Karayipler ve Batı Hint Adalarındaki tapınakçıların yüce efendisi olmaktadır. Ayrıca Yeni Dünya Düzeni için Mayalardan kalma Kristal Kafatasının peşindedir.

Hikâyede Kenway'e yardım eden ve onun dostu olan karakterler ise;

- Caroline-Scott Kenway: Edward Kenway'in eşi ve Jennifer'ın annesi olarak asil bir İngiliz soylusu olarak bilinmektedir.
- Stede Bonnet: İngiliz asıllı şeker tüccarı ve Kenway'in yakın dostu olarak bilinmektedir.
- Adewale: Trinidadlı eski bir köle ve korsan olarak Kenway ile karşılaştıktan sonra uzun bir süre yardımcılığında bulunmuştur. Sonrasında Assassinslere katılmak için bir süreliğine ayrılmış ve beşinci serideki Achilles adlı Assassins ustasını yetiştirmiştir.

- James Kidd veya Mary Read: Ah Tabai tarafından eğitilmiş İngiliz bir korsan olarak Nassau Korsan Cumhuriyetinin liderlerinden biri olmaktadır. Korsan olmadan ve Ah Tabai tanımadan önce bir İngiliz donanma askeri olarak tanınmaktadır. Sonrasında Kenway'e gerçek isminin Mary Read olduğunu açıklamaktadır.
- Ah Tabai: İnsanlıktan önceki medeniyetin yarattığı Kristal Kafatasını ve yer aldığı eski Maya tapınağını koruyan Maya halkının ve Maya Assassinlerinin lideri olarak bilinmektedir.
- Edward Thatch Blackbeard: Karasakal olarak bilinmektedir. Uzun süre İngiliz donanmasına hizmet ettikten sonra Kuzey Carolina bölgesinde İngiliz askerleri ile mücadelesinde öldürülmüştür. İngiliz donanmasından atıldıktan sonra kendini korumak için korsanlığa başlamış ve ölümüne kadar da korsan olarak bilinmektedir.
- Charles Vane: İngiliz, İspanyol ve Fransız sanayi gemilerini hedef alan İngiliz uyruklu bir korsan olarak tanınmaktadır. Blackbeard'e en yakın kişi olmuş ve Blackbeard'in ölümünden sonra kendini toparlayamayarak kısa süre içinde ölmüştür.
- Jack Rackham: Jamaikalı bir korsan olarak kendi hırsı yüzünden korsan dostlarına ihanet etmiş ve İngilizler tarafından yakalanarak idam edilmiştir.
- Anna Bonney: İrlanda kökenli bir korsan olup, Adewale'in Kenway'in yanından ayrılmasından sonra Jackdaw'ın yeni kaptan yardımcısı olmuştur.

4.6.2 Oynanış

Oyun, Edward Kenway'in kaptanı olduğu Jacobite ve Dunkon Walpole adlı tapınakçının kontrolündeki HMS Intrigue adlı gemilerin deniz savaşıyla başlamaktadır. Bu savaş sırasında oyuncuya deniz savaşlarının nasıl yapılacağı ve geminin nasıl kontrol edileceği kısmen öğretilmektedir. Hikâye gereği savaşta iki geminin batması sonucu Cape Bonavista kıyılarına çıkan Kenway ve Dunkon arasındaki kovalamaca sonunda Kenway, Dunkon'ı öldürerek yerine geçmektedir. Adadan ayrılması için bir yol bulması gerektiğinden adanın farklı bir noktasında Stede Bonnet adındaki bir tüccarı kurtararak onun gemisiyle ayrılması gerekmektedir. Bonnet'in kurtarılması sırasındaki görevde de oyuncuya kuru ot yığınları veya yeşillikler içinden nasıl gizlice düşman öldürüleceği öğretilmektedir. Dunkon'ın öldürülmesi ve Bonnet'in kurtarılmasından sonra tüccar gemisi ile

Küba'ya doğru yola çıkılmaktadır. Böylece 12 ana bölümden oluşan oyunun ilk bölümü bitirilerek temel oynanış hareketleri öğretilmiş olunmaktadır. Küba'ya gelinmesiyle başlayan ikinci ana bölüm ile oyun hikâyesi tamamiyle başlamış olmaktadır. Ayrıca ana görevler sırasında elde edilen yeni silahların nasıl kullanılacağı da görevler sırasında gösterilmektedir.

Ana görevlerin %60'ı karada, %40 ise denizde geçmektedir. Oyundaki genel harita 11 bölümden oluşmaktadır. Genel haritada yer alan tüm noktaları görebilmek için denizdeki her bölgenin kontrolünü sağlayan kalelerin ele geçirilmesi gerekmektedir. Her bölgenin ve o bölgedeki kalenin 1 ila 3 arasında zorluk derecesi bulunmaktadır. İlk kale görev gereği beşinci bölümde ele geçirilmektedir. Bu andan sonra her kale ele geçirilebilir olmaktadır. Fakat kalelerin ele geçirilmesi için ikinci bölümün sonunda İspanyol donanmasından kaçırılan 'Jackdaw' isimli geminin geliştirilmesi gerekmektedir. Geminin gelişmiş olması ikinci ve üçüncü zorluk seviyesine sahip kalelerin ele geçirilmesi için gerekli olmaktadır. Ayrıca kalenin burçlarının ve surlarının yıkılmasından sonra kale içine girilip kale komutanlarının ve liderinin öldürülmesi gerekmektedir. Böylece kale ele geçirilmiş olmakta, kalenin kontrolündeki bölge oyuncunun kontrolüne geçmekle haritada o bölge üzerindeki her nokta görülür olmaktadır. Açılan haritada belirli noktalar üzerinde hızlı seyahat yapılabilmektedir.

Karada bulunduğu süre içerisinde de bulunulan yerin haritasını açmak için bölgedeki yüksek noktalarda bulunan sekronizasyonların yapılması gerekmektedir. Yapılan sekronizasyonlar sonucunda bir kara alanında bulunan tüm toplanabilir metaryeller, yapılacak olan yan görevler görülebilir olmaktadır.

Dövüş yeteneği ikinci bölümün başında ana görev gereği bir taverna alanında öğretilmektedir. Tavernadaki dövüş sonrasında diğer adalardaki kapalı olarak görünen tavernalar, tavernadaki dört veya beş kişinin etkisiz hale getirilmesiyle açılmaktadır. Tavernalarda oyun hikâyesi haricinde, 5 Real (real= oyundaki para adı) karşılığında içki içilebilmekte, 200 Real rüşvet karşılığında gizli büyük hazinelerin ve hazine taşıyan kraliyet gemilerinin konumları öğrenilebilmekte ve belli miktarda bahis ile çeşitli oyunlar oynanabilmektedir. Para ihtiyacının çok olmasından dolayı taverna görevlerinin yapılmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Ayrıca tavernadan alınan bilgi neticesinde gizli büyük hazine sandıklarının içinde yüksek miktarda para

haricinde Jackdaw gelişimi için gizli elit düzeyinde planlar bulunmaktadır. Toplamda 23 adet olan gizli büyük hazine sandıklarının 12 tanesi elit plan içermektedir. Bu planlar ele geçirilmeden Jackdaw tam olarak geliştirilememektedir. Jackdaw'ın ve Kenway'in geliştirilmesi için çok miktarda paraya ihtiyaç duyulmaktadır. Bu açıdan ana görevler ve gizli büyük hazine sandıkları haricinde para ihtiyacını karşılayabilmek için, küçük hazine sandıkları toplanmalı, denizdeki hazine gemileri ve diğer gemiler yağmalanmalı, assassin ve naval contract görevleri yapılmalıdır. Ayrıca karada ve denizde avlanan hayvanlar, deniz savaşlarında veya depo yağmalamalarında Jackdaw ve mürettebat için gerekli olan malzemeler satılarak da para elde edilmektedir.

Dövüş yeteneği haricinde Kenway, kılıç, hiddin blade, çakmaklı tabanca, uyutma ve öldürme için kullanılan zehirli dart ve sis bombası gibi silahları kullanabilmektedir. Kılıç ve tabanca gibi silahlar para karşılığında alınmaktadır. İhtiyaç duyulan mermiler, sis bombaları öldürülen düşmanların cesetleri üzerinden elde edilebildiği gibi para ile de satın alınabilmektedir. Dartlar ise, avlanan hayvanlardan elde edilen kemiklerden ve zehirlerden yapılabilmektedir. Karakterin üzerinde taşınan mermi, kılıç, silah, dart, sis bombası ve can gibi ihtiyaç duyulan materyallerin sayısını arttırmak için çeşitli hayvanların avlanması ve bunların derileri gerekmektedir. Ayrıca bu avlanmalardan sağlık ve zırh geliştirilmesi de yapılmaktadır. Özellikle zehirli dartlar düşman alanında karaktere büyük kolaylık sağlamaktadır.

Ana görevlerin %40'nın denizde geçmesinden dolayı görevlerin daha rahat bir şekilde yapılabilmesi ve ana görevler haricinde isteğe bağlı olarak büyük gemileri ve kaleleri ele geçirmek için Jackdaw'ın geliştirilmesi gerekmektedir. Geliştirme için çok fazla paraya, çeşitli geliştirme planlarına ve Rum/rom, sugar/şeker, cloth/kumaş, wood/odun, metal gibi malzemelere ihtiyaç duyulmaktadır. Jackdaw için ihtiyaç duyulan malzemeler, denizdeki diğer düşman olan gemilerin ele geçirilmesiyle, deniz yüzeyinde görülen malzemelerin toplanmasıyla ve ya adalardaki düşman depolarının soyulmasıyla elde edilmektedir. Gerekli olan malzeme miktarları elde edildiğinde ve gerekli olan para miktarı olduğunda Jackdaw, silah, zırh, mürettebat sayısı ve balık avı için geliştirilebilir olmaktadır. Gerekli olan malzemeler en rahat düşman gemilerinin ele geçirilmesiyle elde edilmektedir. Jackdaw'ın elit düzeyde geliştirilebilmesi için, tavernalardan veya bazı cesetlerin üzerinden elde edilen gizli

büyük hazine haritalarına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu hazineler ise, deniz altında batık gemilerde bulunmaktadır. Suyun altındaki hazinelere ulaşabilmek için hikâyenin altıncı bölümde yer alan ilk görevin (bir adet dalış çanı alma görevi) yapılması gerekmektedir. Bu görevin yapılmasıyla haritada görülen batık gemi yerlerine dalış çanı ile dalarak gerekli olan planlar ve hazineler elde edilebilir olmaktadır. Böylece elde edilen elit planlar ile Jackdaw tam olarak geliştirilmektedir.

Jackdaw, shot/top atışı, heat shot/güçlü top atışı, chain shot/zincirli top atışı, fire barrels/ barut fıçıları, mortars/ havan topları, swivel guns/ dönen küçük top ve ram/hasar veren gemi burnu gibi silahlara ve 40 kişilik mürettebata sahip olmaktadır. Mürettebat denizde mahsur kalan kişilerin kurtarılmasıyla ya da adalardaki 'save pirates/korsan kurtarma' görevleriyle elde edilmektedir. Sahip olunan bu silahlar ve mürettebat ile deniz savaşlarında düşman gemilerini direk batırılabilmekte veya etkisiz hale getirildikten sonra yanına yanaşılarak kılıç savaşı yapılabilmektedir. Kılıç savaşı sonunda ele geçirilen gemi, Jackdaw'ın aranma seviyesini düşürmek, savaş sırasında alınan hasarı onarmak veya Jackdaw filosuna eklenmek için kullanılabilmektedir. Dördüncü bölüm itibarıyla açılan kaptan kabininde filoya eklenen gemiler, Kenway'in filo haritasıyla Dünya haritasında çeşitli noktalara gönderilmektedir. Gönderilen gemilerden çeşitli süs eşyalar, gemi ihtiyaçları ve para elde edilmektedir. Ayrıca gönderilen gemilerin yollarının tehlikeli konumdan güvenli konuma getirmek için filodaki en fazla üç gemi ile geminin gideceği güzergah simülasyon ile temizlenebilmektedir. Denizde savaşlar dışında belirli noktalarda balık avlama da yapılabilmektedir. Balık avlamanın başarılı bir şekilde yapılabilmesi için kullanılan mızrağın ve sandalın geliştirilmesi gerekmektedir.

Jackdaw, yavaş, hızlı ve daha hızlı olmak üzere üç aşamalı hareket edebilmektedir. Bu hızlar savaş sırasında ve denizdeki hava koşullarında geminin rahat hareket etmesi için etkili olmaktadır. Savaş sırasında ya da normal bir anda ortaya çıkan büyük dalgalar, hortumlar ve şiddetli yağmur geminin kontrolünü zorlaştırmaktadır.

Ana haritanın dört köşesinin en uzak noktalarında seviyeleri 75 olan Kraliyet gemileri bulunmaktadır. Bu gemileri yok edebilmek için Jackdaw elit düzeyde geliştirilmiş olmalıdır. Ayrıca bu gemilerle savaş sırasında denizde meydana gelen hava koşullarına göre hareket edilmeli, aksi halde bu gemilerle yapılan savaş kazanılamayacaktır.

Belirtilen oynanış dinamikleriyle denizde ve karada yapılan ana görevlerin yapılması ile birlikte oyun hikâyesi, Long Bay konumunda yer alan Mayalardan kalma bir gözlemevinde Torres'in öldürülmesi ve Kristal Kafatasının güvene alınmasıyla sona ermektedir. Hikâye dışında Abstergo şirketi içinde birçok bilgisayar hacklenerek şirket çalışanları, yapılan çalışmalar, şirkete destek veren kurum ve kuruluşlar, gelecekteki planlar hakkında bilgi edinilebilmektedir. Oyun hikâyesi içindeki tüm görevlerin ve tüm toplanabilir materyallerin ve Abstergo içindeki tüm görevlerinde yapılmasıyla oyun %100 olarak tamamlanmış olmaktadır.

4.6.3 İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar

Kristal kafatası ve 'blood vials' adlı bir kandamlası bulunduran kan şişelerin korunması oyundaki asıl amacı oluşturmaktaydı. Bulunulan kan şişeleri, kristal kafatası olmadan bir işe yaramamaktadır. Kan şişeleri kristal kafatasının alın bölgesine yerleştirildikten sonra kristal kafatası gözlemevindeki halkalardan oluşan cihaza yerleştirilmektedir. Sonrasında cihaz dönerek kan şişesi içinde bulunan kandan elde ettiği bilgileri, görüntü olarak arkasındaki duvara yansıtmaktadır. İnsanların geçmişte ne yaptıklarını ne düşündüklerini ve ne konuştuklarını gösteren kafatası bir akıl okuma cihazı gibi görülmektedir. Oyunda gösterilip tanıtılan bu kafatası daha önce 'Kızılmaske/The Phantom' ve 'Indiana Jones ve Kristal Kafatası Krallığı' adlı filmlerde de sihirli güçlere sahip ileri teknoloji ile yapılmış bir güç aracı olarak tanıtılmaktadır.

Maya kalıntılarının olduğu bölgelerde bulunan kafataslarının insanlıktan önceki ilk medeniyet tarafından yapıldığı belirtilmektedir. Kristal kafataslarının 3 farklı versiyonunun keşfedildiği söylenmektedir. İlk versiyonu, herkes arasında iletişimi sağlayan modern telefon cihazlarına benzemektedir. İkinci versiyonu, sahip olduğu kayıt ve oynatma işlevi ile başka bir kristal kafatası olan kişiye sesli ve görsel mesajlar göndermeyi sağlamaktadır. Son versiyon ise bir kişinin gördükleri ve duyduklarını o kişinin kanından bir damla ile gösteren bir cihaz olmaktadır (Assassin's Creed IV: Black Flag, 2013). Günümüzde bölgedeki yerliler kafataslarının büyümlü iyileştirici güçleri olduğunu, enerjiyi ilettiklerini, bilgi aktarma yeteneğine sahip olduklarını ve eski bilgilere sahip olduklarını aktarmaktadırlar (https://www.mamasminerals.com/The-Mesoamerican-Crystal-Skulls_ep_94.html).

Anna Mitchell-Hedges, kafatasının şifa için kullanıldığını, ancak hiçbir zaman

spesifik olmadığını iddia etmekte; bir başkası da beyin tümörünün iyileşmesinde yardımcı bir araç olarak kullanıldığını iddia etmektedir. Bazı bilim insanları ise kafataslarının Dünya tarihini, kayıp medeniyetlerden gelen mesajları ve hatta uzaylılardan gelen sinyalleri, mesajları bile kaydeden büyük bir bilgisayar gibi işlev gördüğünü söylemektedir (Freeman, 2007). Her ne kadar Kristal Kafataslarıyla ilgili çeşitli iddialar ortaya atılmış olsa da söylenenler şuan için sadece bir efsane olarak kalmaktadır.

Meksika ve Orta Amerika'da bulunan kristal kafataslarının en tanınmış, 1927'de Mitchell-Hedges tarafından Belize'de Maya kalıntılarında keşfedileni olmaktadır. 1970 yılında Frank Dorland tarafından Hewlett-Packard laboratuvarlarında yapılan testlerde kafatasının olağanüstü bir cisim olduğu sonucuna varılarak ileri bir teknoloji ile yapılabileceği ortaya konulmuş olmaktadır. Son yıllarda yapılan araştırmalar kafatasının biçimlendirilmesi için dönen bir çark kullanıldığı iddiasını gündeme getirmektedir. (Galeri: A Haber Dünya, 2012). Gündeme getirilen çarkın aslında kafatasını biçimlendirmek için değil, kafatasını çalıştırmak ve kullanımını sağlamak için yapıldığı olmaktadır. Kafatasının birden fazla çarktan oluşan cihazın ortasına yerleştirilmesiyle çarklar farklı yönlerde dönmeye başlamaktadır (Bknz. Şekil 4.15). Çalışmaya başlayan çark kafataslarının bulunduğu bölgedeki yerlilerin belirttiği gibi enerji aktarımı ile bilgi sağlamaktadır.



Şekil 4.15 : Assassin's Creed IV : Blackflag de yer alan insanlık öncesi bir yapı olarak gösterilen Observatory'daki (gözlemevi) kristal kurukafayı çalıştıran çark

Toplamda 13 tane olduğuna inanılan kafataslarının gerek yapıldıkları zaman, gerekse şekil sebebiyle birbirlerinden oldukça farklı olduğu söylenmektedir. Her ne kadar birden fazla ve çeşitli boyutlarda olduğu söylenen kafatasları hakkındaki tek bir gerçek Assasin's Creed ve yukarıda belirtilen filmlerde olduğu gibi şekil ve işlev açısından gizemli güçlere sahip olduğu olmaktadır. Filmlere ve oyunlara konu olan kafataslarının tanıtılmasındaki amaç, insanlar üzerinde inanç açısından bir algı yaratarak bunların varlığına inanmalarını sağlamak dışında, bunlardan etkilenmelerini sağlayarak sergilenen yerlere turistik gezi gerçekleştirmeleriyle maddi kazanç elde etmekte olabilmektedir.

Kristal Kafatası haricinde asıl olarak en dikkat çekici olan kan şişeleri olmaktadır. Kan şişeleri içindeki kanların insanların geçmiş yaşantılarına dair bilgiler vermesi, Animus Projesinin temelini oluşturmaktadır. Animus projesi için verilen kanlar incelendikten sonra çıkarılan genetik şifreler ile insanların soylarının ortaya çıkarılması sonucu atalarının kimler olduğu belirlenerek Animus ile anıları canlandırılmaktadır. Bunun için Abstergo Vakfının daha fazla DNA örneği toplayıp insanların geçmişi ve soyu hakkında daha fazla bilgi edinmek için Dünya'nın çeşitli noktalarında insanlardan kan almak için ofisler kurduğu belirtilmektedir. İnsanların kendi geçmişlerini ve soylarını öğrenmek için kendilerine kan bağışi yapmalarını istemektedir. Ayrıca yapılan kan bağışi ile de kendilerine insanların sahip olduğu DNA'lar ile bilgi sahibi olmayı amaçlamaktadırlar. Belirtilen bu bilgiler AC Black Flag oyun menüsü içindeki database/ veri üssü klasörü içinde yer alan Abstergo Entertainment dosyası içindeki Hidden Secrets/gizlenmiş sırlar bölümünden erişilebilmektedir. Ayrıca oyunda toplanılan kanların Phoenix Projesi için olduğu belirtilmektedir. Phoenix Projesi, insanların genetik hatıralarını ve DNA yapılarını keşfederek insan özgürlüğünü durdurmak veya kontrol etmek için insanların akıllarını kontrol eden uydular yaratma projesi olmaktadır. Oyun içinde verilen bu bilgilerin bir komplo, bir kurgu veya bir uydurma olduğu düşünülebilmektedir. Fakat günlük yaşantıda bu gibi olayların yaşandığı bir gerçek olmaktadır.

Son zamanlarda Türkiye'de Adnan Oktar grubuna yapılan operasyonlarda adı geçen ve suç örgütü üyesi olan Oktar Babuna için 1999 yılında yapılan kan verme seferberliği dikkat çekici olmaktadır. Genç beyin cerrahı olan Babuna'nın Lösemi hastalığına yakalanmasından dolayı gerekli ilik naklinin bulunması için başlatılan kan verme seferberliği Dünya'daki en büyük sivil hareketlerden biri olarak

nitelendirilmektedir. Dönemin sağlık bakanı Osman Durmuş ise, "Burnuma pis kokular geliyor. Kanlarımız Amerika'ya gönderiliyor. Genetik şifrelerimizi çözecekler. Bu bilgileri de Türkiye'ye karşı, kimyasal silahlar şeklinde kullanacaklar!" diyerek oynanan oyuna dikkat çekmektedir (Arman, 2006). Dönemin MHP'li (Milliyetçi Hareket Partisi) Sağlık Bakanı olan Osman Durmuş'un dedikleriyle aynı paralelde bilgiler 11 Temmuz 2018 yılında Oktar grubuna yapılan operasyonlar sonucunda da ileri sürülmüştür.

1999 yılında kan seferberliği ile 160 bin kişiden alınan kan örneklerinin 120 bini ABD'ye gönderilmiş bulunmaktadır. Bu olaydan sonra bile Temmuz 2018 itibariyle yapılan operasyonlarda el konulan ve besin alerjisi testi yaptığı bilinen Pinner-Test (sonradan ismi Getaway Sağlık Turizmi olarak değiştirilmiştir) adıyla faaliyet gösteren şirketin, aralarında ünlü isimlerinde bulunduğu yüzlerce kişiden kan örneği aldığı ve bunları ABD'ye gönderdiği ortaya çıkmış olmaktadır (Milliyet Gazetesi, 2018). Hem 1999'daki kan bağışi örneklerinin hem de Pinner-Test Şirketinin topladığı kan örneklerinin ne amaçla toplandığı ve kime gönderildiği tam olarak bilinmemektedir. Fakat elde edilen kan örneklerinden insanların genetik şifrelerinin elde edildiği, bağışıklık sistemleri hakkında bilgi sahibi olunduğu ve geçmiş soyları hakkında bilgi edinildiği gibi düşünceler var olmaktadır.

Kan bağışları haricinde bir başka DNA toplama yöntemi ise, yanak içinden alınan mukoza olmaktadır. Acısız olarak ve çok kısa sürede alınan mukoza ile kişilerin soy ağaçları çıkartılarak hangi halden geldikleri ve atalarının kimler olduğu öğrenilebilmektedir. Özellikle mukoza yöntemi ile test yapan ABD merkezli DNA Diagnostic Center adında bir şirket bile bulunmaktadır. Türkiye'de de merkezi bulunan bu şirket, oyundaki Abstergo Şirketi gibi insanların atalarını, soylarını, geçmiş tarihlerini öğrenmesi için belirli ücret karşılığında testler yaptıklarını belirtmektedir. Birçok insanın geçmişini öğrenmek için yaptırdığı testler ile aslında testi yapanlar, insanların genetik DNA'larına ulaşarak soyları ve ataları haricinde insanların bağışıklık sistemini de öğrenmiş olmaktadır. İnsanların ataları hakkında bilgi edinmek amaçlı yapılan testlerin gerçek amacı stratejik olarak zamanı geldiğinde biyolojik silah amaçlı kullanılmak olabilmektedir.

Oyunda Abstergo Şirketinin Animus projesi için insanların atalarını, soylarını ve kim olduklarını öğrenmek adına daha fazla DNA örneği toplamak için Dünya'nın çeşitli

noktalarında ofisler açtığını belirtmesi, yaşantımızda aynı amaç için çeşitli şirketlerin Dünya'nın çeşitli noktalarında merkezler açması ile çelişmektedir. Açılan merkezlerin topladığı DNA'ların incelenmesi sonucu elde edilen veriler sayesinde insanların bağışıklık sistemini çökertebilecek bakteriler yapılabilecektir. Günümüzde hormonlu yiyeceklerin insan bağışıklık sistemine zarar verip, insan ömrünü kısalttığı bilinmektedir. Öyleyse toplanılan DNA'lar sayesinde ortaya çıkartılabilecek hastalıklar veya bakteriler bir şekilde insanların vücuduna aktararak biyolojik silah olarak kullanılabilecek duruma gelmektedir.

Sonuç olarak oyun, insanların atalarının ve geçmiş soylarının öğrenilmesi için yapılan DNA testlerinin aslında stratejik amaçlı bir biyolojik bilgi toplama yöntemi olduğunu göstermektedir. Bu yöntem sayesinde yeri geldiğinde biyolojik silah olarak kullanılacağını da açık bir şekilde belirtmektedir. Ayrıca yapılan testlerin planlanmış bir proje kapsamında olduğunu, ABD merkezli olduğunu açık bir şekilde dile getiren oyun, sadece yapan kişi veya şirketin kim olduğunu belirtmemektedir. Sadece Abstergo Vakfı ile ilişkilendirilen Ford Vakfı'nın bu tür girişimlerde bulunup bulunmadığı da bilinmemektedir. Oyunda istihbarat açısından elde edilen bu bilgiler, istihbarata karşı koyma veya karşı istihbarat açısından değerlendirile bilecek bilgiler olmaktadır. Bir ülkenin kendi çıkarları için rakip veya düşman olarak gördüğü toplumların, DNAları üzerinden bir kontrol mekanizması oluşturduğu görülmektedir. Ayrıca özel olarak yaratılan hastalıkların biyolojik bir silah olarak kullanılması, rakip veya düşman olarak görülen devletlerin milletleri açısından tehdit içermektedir. Bu açıdan oyundan elde edilen bilgiler, karşı istihbarat açısından ele alınarak gelecek zamanda bu biçimde karşılaşıla bilecek bir duruma karşı önceden önlem alınmasını sağlayacaktır. Alınan önlemler sayesinde bir halkın kanları ile DNA yapıları üzerinden vücutlarının sağlık dirençlerinin başka bir devletin veya tarafın eline geçmesi engellenmiş olacak ve biyolojik silah olarak yaratılan bir hastalığın insanlara bulaşması sırasında da bir nevi önlemler alınabilmektedir. Ayrıca insanların DNAlarını toplayan kurumların ve bu kurumların bulunduğu devletlerin arasındaki bağlantı neticesinde, bu kurumlar ve devletler olan ikili ilişkiler farklı açılardan göz önüne alınabilmektedir. Sonuçta oyunda genel olarak gösterilmek istenen, insanların bağışıklık sistemlerinin direncini öğrenmek için insanlara atalarının kim olduğunu bilmeleri vaadiyle yapılan testlerden stratejik bilgi

sağlanıldığı ve bu yapılan testlerden yüklü miktarda maddi kaynak elde edildiği olmaktadır.

4.7 Assassin's Creed Syndicate

Bu serinin “4.7.3.İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar” adlı başlığı altında, günümüzde sıkça söz edilen depremler yarattığı, iklim değişiklerine sebep olduğu, uçaklar düşürdüğü söylenen HAARP adlı proje ele alınmaktadır. HAARP'in öncüsü olan çalışmaların Tesla tarafından mı yapıldığı yoksa oyunda belirtildiği gibi David Brewster tarafından önceden mi yapıldığı çelişkisine dikkat çekilmektedir. Ayrıca HAARP'in Auroral güneş aktivitelerini yakalama ve elektromanyetik sessizlik dışında daha çok soğutulma ihtiyacına karşılık Alaska'ya yapıldığı gösterilmektedir.

4.7.1 Oyunun tanımlanması ve konusu

Assassin's Creed Syndicate, AC serisinin dokuzuncu oyunu olmaktadır. X-Box One, PS4 ve bilgisayar platformlarında oynanabilen oyun, 23 Ekim 2015 tarihinde satışa çıkarılarak oyunculara sunulmuştur.

Syndicate, hikâye modunda tek oyunculu oynanabildiği gibi çok oyunculu da oynanabilmektedir. Hikaye moduna sonradan dahil olmak üzere oyuna ek olarak çıkartılan ‘The Darwin And Dickens Conspiracy’, ‘Jack The Ripper’, ‘The Last Maharaja’ ve ‘Runaway Train’ gibi online olarak belli bir ücret karşılığında indirilebilir görev paketleri de bulunmaktadır. Bu harici paketlerde Charles Darwin ve Charles Dickens gibi bilim insanlarının yaptığı çalışmalar ve buluşlar sırasında ve sonrasında yaşadıkları, karın deşen Jack olayları, Hindistan'dan İngiltere'ye sürgüne yollanan Duleep Singh görevleri ve Londra'da geçen bir trenin belirli bir zaman içinde arızalarını tamir etme görevleri yer almaktadır. Görev paketleri haricinde oyun içinde sunulan silah ve giysilere ek olarak yine belirli bir ücret karşılığında silah ve giysi paketleri de satın alınabilmektedir.

Oyundaki ana karakterlerimiz/kahramanlarımız Jacob ve Evie Frye adlı ikiz kardeşler olmaktadır. Bu ikiz kardeşler sayesinde ilk kez Assassin's Creed serisinde iki ana karakter kontrol edilebilir olmaktadır. Böylece oyunun oynanışında bu iki farklı özelliklere sahip olacak karakterler oyuncularda farklı bir etki yaratmaktadır. Oyundaki ana görevlerin çoğu ise Jacob tarafından yapılmaktadır. Bu ana karakterler

dışında yer alan yan karakterler ise, düşman ve dost karakterler olarak ikiye ayrılmaktadır.

Düşman karakterler;

- Crawford Starrick (Baş düşman/oyun sonu canavarı): İngiltere'deki tüm olayların baş sorumlusu ve İngiltere'deki tapınakçıların yüce efendisidir.
- Lucy Thorne: Starrick'in sağ kolu olup en önemli işleri takip etmektedir.
- Lord Cardigan: Starrick'in siyasetçisi olup, İngiliz Parlamentosu'ndaki Lordlar Kamarasında Starrick adına siyasete yön vermekte ve siyasi kararları Starrick'e aktarmaktadır.
- Philip Twopenny: Starrick'in ekonomistçisi ve İngiliz Merkez Bankası sorumlusudur. Starrick'in servetini ve İngiliz Bankasındaki ekonomiyi kontrol ederek ülkedeki yoksulluğu arttırmaktadır.
- Maxvell Roth: Suç dünyasını kontrol etmekte ve Starrick çete liderlerini eğitmektedir.
- Pearl Hattaway: Starrick'in kuzenidir. Bir nakliye şirketi sahibi olarak Starrick'in kaçakçılık işlerinden sorumlu olmaktadır.
- Malcolm Milner: Pearl Hattaway'i kontrol etmek için Starrick adına çalışan iş adamı olmaktadır.
- John Elliotson: İnsanlar üzerinde çeşitli deneyler yapan ve çeşitli ilaçlar bulmaya çalışan bir doktordur.
- David Brewster: Starrick için HAARP benzeri bir cihaz üzerinde çalışan bir bilim adamıdır.
- Rupert Ferris: Demir sanayicisidir.

Bu belirtilen düşman karakterler, oyunun ana görevlerinde öldürülmesi gereken ve oyun hikâyesinin bitmesini sağlayan düşman kişileri oluşturmaktadır. Bu düşman karakterlerin öldürülmesini sağlayan ana görevlerin yapılabilmesi için yan görev diyebileceğimiz 'Conquest Activities/Fetih Faaliyetleri' bulunmaktadır. Conquest Activitiesler toplam beş görevden oluşmaktadır.

- Bounty Hunt/İkramiye Avı, bir ödül ikramiyesi karşılığında Londra polisine teslim edilecek hedef kişileri ölü ya da diri yakalamak.

- Child Liberation/Çocuk Özgürlüğü, sanayilerde ve fabrikalarda zorla çalıştırılan kimsesiz çocukları serbest bırakmak.
- Gang Strongholds/Gangster kaleleri, Blighters adlı gurubun merkezlerini ele geçirip zayıflatmak.
- Templar Hunt/Tapınakçı Avı, bir bölgeyi kontrol etmek için gangster savaşına giden yolda bölgenin üst düzey yöneticilerine suikast yapmak.
- Gang War/Gangster Savaşı, bir bölge temizlendikten sonra yapılan gangster savaşı bölgeyi kontrol altına almayı sağlar.

Ana görevleri yapabilmek amacıyla yapılan fetih faaliyetlerini oluşturan yan görevler haricinde, Charles Dickens ve Darwins, Karl Marx, Florence Nightingale, Alexander Graham Bell, Clara O’Dea, Arthur Conan Doyale, Benjamin ve Mary Anne Disraeli, Robert Topping ve Ned Waynert gibi dost karakterleri meydana getiren kişilerin verdiği Londra hikayeleri olarak bilinen yan görevlerde bulunmaktadır. Bu kişilerin verdiği görevlerde ana görevlerdeki gibi oyun içinde kullanılacak parayı ve deneyim puanı olan XP’yi kazanmak için oyuncunun isteğine göre yapılabilmektedir.

Ana ve yan karakterler ayrımı dışında oyundaki karakterlerin bulunduğu gruplarda bulunmaktadır. Jacob ve Evie Frye kardeşlerin kontrolündeki The Rocks; Starrick’in kontrolündeki The Templar Order ve The Blighters; Londra asayişini sağlayan Londra Polisi bu grupları oluşturmaktadır.

Oyunun hikâyesinin geçtiği ve yaşanıldığı mekân ise, İngiltere’nin Londra kenti olmaktadır. Londra; City of London, Whitechapel, Lambeth, The Strand, Southwork, Thames ve Westminster olmak üzere yedi bölgeden oluşmaktadır. Ayrıca oyunun ortalarına doğru Thames bölgesinin bir bölümünde ‘World War 1’ adıyla bir geçiş platformu açılmaktadır. Bu bölüm Tower Bridge çevresinde geçmekte ve Birinci Dünya Savaşı sırasında Winston Churchill ve Jacob’un kız torunu Lydia Frye’in İngiltere’de savaş sırasında yaptıkları birkaç görevden meydana gelmektedir.

1868 Sanayi Devrimi ve Viktorya döneminde, Londra’daki büyük yoksulluğu ve sosyal ayaklanmayı yaratarak, İngiltere’yi elinde tutmak isteyen ve ‘Shroud Of Eden’ adlı kutsal parçayı bulmak isteyen Starrick’in ve buna engel olmak isteyen Jacob ve Evie Frye adlı kardeşlerin çekişmeleri, Syndicate adlı oyunun konusunu oluşturmaktadır. Temel olarak oyundaki çekişme tapınakçılar arasındaki güç mücadelesi olmaktadır. Oyunun konusunu oluşturan hikâyenin ana görevleri dokuz

bölümden meydana gelmektedir. Bu ana görevler sekiz ila on saat arasında sürmektedir. Ayrıca oyun içindeki diğer tüm yan görevleri de dahil edersek oyunu oynama süresi epeyce uzamaktadır. Düşman karakterlerin yok edilmesini içeren bu dokuz bölüm tamamlandığında Starrick öldürülerek oyun hikâyesi bitirilmiş olmaktadır.

4.7.2 Oynanış

Oyuna bir ön hazırlık olan oyunun birinci ve ikinci bölümü, Londra dışında Croydon adlı bir yerde, Frye kardeşlerin Starrick'in ekibinden iki kişiyi öldürmesiyle ilgili olmaktadır.

İlk bölümde karakterimiz olan Jacob, bir trenin üzerinden atlayarak 'Ferris Ironwork' adlı bir demir fabrikasının önüne gelerek, fabrikanın yozlaşmış, kötü niyetli, insanları zorla çalıştıran ve Starrick'in grubunun bir üyesi olan Rupert Ferris adlı düşman karakter, fabrikasına yapılan sabotaj sonrası bir suikast ile öldürülmektedir.

İkinci bölümdeyse karakterlerden olan Evie, Jacob'un atladığı tren ile devam edip trendeki Blighters çetecilerini öldürüp, trenin birkaç vagonunu da ayırdıktan sonra lokomotif ile büyük bir tren bakım garına gelmektedir. Burada Ropert Topping adlı kişiyi kurtararak Starrick'in grubunda yer alan bir ikinci kişi olan David Brewster adlı şahsın yaptığı çalışma ve bulunduğu konum hakkında bilgi alınmaktadır. Tren bakım garının altındaki mahzenin bulunmasıyla Evie tarafından Brewster öldürülmektedir. Ayrıca Brewster'in çalışması da öldürülmesi sırasında çıkan patlamalar sırasında yok olmaktadır.

Birinci ve ikinci bölümlerin tamamlanmasıyla Frye kardeşler Croydon'dan yedi bölgeden oluşan Londra'ya doğru yola çıkmış olmakta ve Londra'ya gelmeleriyle de oyun hikâyesi ve tüm görevlerin oynanabilir olması başlamış olmaktadır.

Londra'da ilk geline bölge Whitechapel olmaktadır. Burada Frye kardeşler Henry Green adındaki dost karakterin vermiş olduğu fetih faaliyetleri görevlerini tamamlayarak, Whitechapel bölgesini ele geçirmiş olup Blighters grubuna karşı kendi The Rocks gruplarını kurmaktadır.

Londra'daki oluşturan yedi bölgeden biri olan Whitechapel'in alınması gibi geri kalan altı bölgede fetih faaliyetleri görevlerinin yapılmasıyla Frye kardeşlerin

kontrolündeki The Rocks grubuna geçmektedir. Böylece ana görevleri oluşturan düşman karakterlerin öldürülmesinin de önü açılmaktadır. Ayrıca ana görevlerin yapılabilmesi için oyundaki kontrol edilen Frye kardeşlerin seviyelerinin belli bir düzeyde olması gerekmektedir. Gerekli olan seviyeye karakterleri yükseltebilmek için, oyun içinde yer alan ana ve yan görevleri yapmaya ve hazine sandıklarının bulunup açılması sonucu kazanılan XP ve paralara ihtiyaç duyulmaktadır. Kazanılan ve toplanan XPlar ve paralarla elde edilen beceri puanları, kontrol edilen karakterin savaş, gizlilik ve ekosistem güncelleştirmelerine kullanılarak karaktere seviye atlatılmaktadır. Ayrıca yapılan tüm görevlerden ve açılan hazine sandıklarından elde edilen silah, giysi gibi araç-gereçlerle karakterlerin vuruş, savunma, isabet gibi özellikleri arttırılmaktadır. Karakterin üzerinde taşıdığı mermi, bomba ve bıçak gibi savaş malzemelerinin hacminin geliştirebilmesi için para haricinde demir, deri gibi materyallere de ihtiyaç duyulmaktadır. Karakterlerin seviyelerinin arttırıldığı gibi oyundaki bazı görevlerde yardımcı olması için sahip olunan The Rocks grubu üyelerinin de seviyeleri geliştirilerek güçlendirilebilmektedir.

Oyun içindeki ulaştırma adına en etkili ve hızlı araç ise, faytonlar olmaktadır. Faytonlarla bir yerden başka bir yere rahatlıklar gidilebilmektedir. Faytonlar haricinde Whitechapel çete liderinin öldürülmesiyle elde edilen tren de ulaşım için kullanılabilir. Fakat bu trenin hem kontrol edilememesi hem de yavaş hareket etmesinden dolayı en etkili araç faytonlar olmaktadır. Bu ulaşım araçlarının haricinde her seride olduğu gibi yapılan senkronize noktaları arasında da hızlı ulaşım yapılabilir. Ulaşım amacı için kullanılabilecek kadar olan trende, sahip olduğumuz The Rocks grubunun geliştirilmesiyle para elde edilmekte ve bazı yan görevlerde yapılabilir.

Oyunun başlangıcında Whitechapel bölgesinin ele geçirilmesindeki gibi diğer altı bölgede de fetih faaliyetleri görevleri yapılarak ve karakterin seviyesi yükseltilerek, ana görevleri oluşturan Starrick'in adamlarının öldürülmesiyle oyunun sonuna gelinmektedir. Son bölümde Buckingham Saray'ında Kraliçe Viktorya tarafından düzenlenen balo sırasında sarayın mahzeninde 'Shroud of Eden' adındaki parçayı almış olan Starrick öldürülerek oyun hikâyesi tamamlanarak oyun bitmiş olmaktadır. Oyun bitiminde sonra Kraliçe Viktorya'ya ait dört görevde çıkmakta olup bu görevler isteğe bağlı olarak yapılabilir.

4.7.3 İstihbaratsal ve bilgisel ayrıntılar

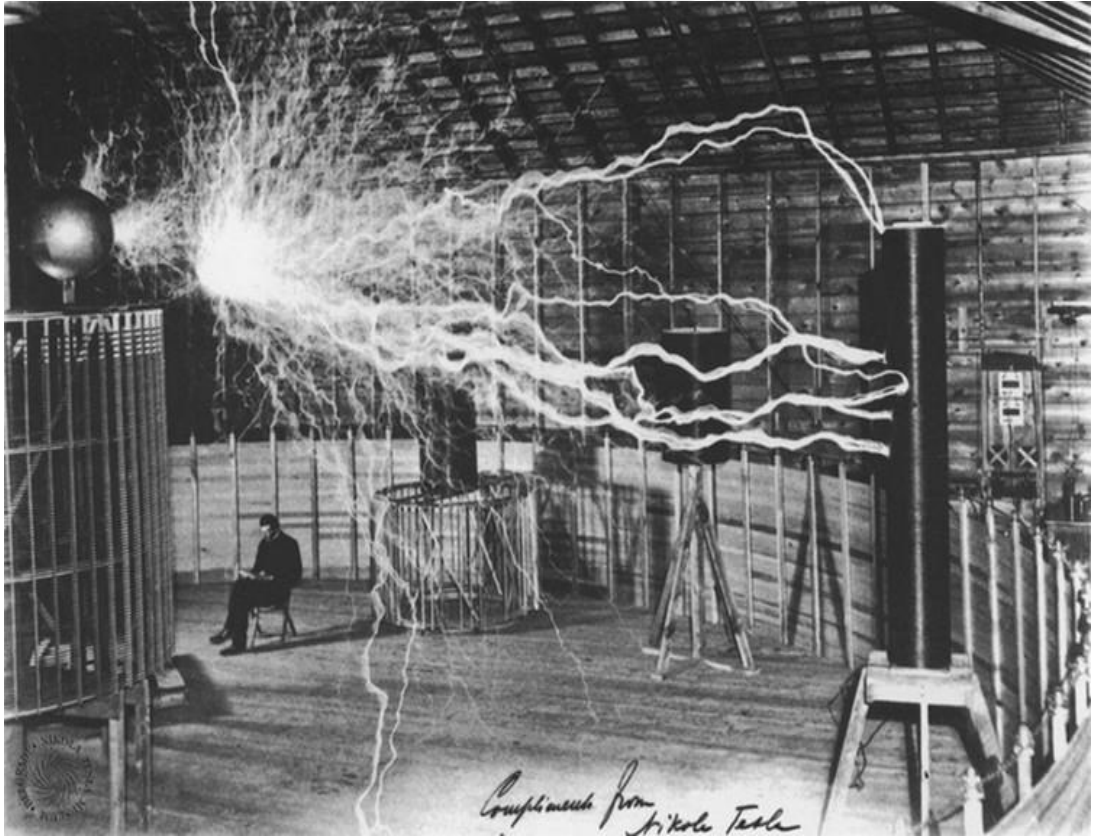
Oyunun başlangıcını oluşturan ilk iki bölümün yer aldığı Croydon bölgesinde Evie Frye tarafından yapılan ikinci bölümdeki David Brewster'ın öldürülme görevindeki ayrıntılar dikkat çekici olmaktadır. Brewster'ın bir tren tamir garının altındaki bir mahzende korunaklı olarak yaptığı bilimsel çalışma büyük bir güce sahip olan büyük bir elektrik ünitesine benzemektedir.

Büyük bir elektrik ünitesi olarak düşünüle bilinecek bilimsel cihaz, dört elektrik bobini ve bu dört elektrik bobininden enerjiyi toplayan bir büyük ana bobinden oluşmaktadır. Büyük ana bobinden oluşan merkezin etrafında iki adet yarım panel bulunmaktadır. Etrafındaki dört küçük bobinden enerjiyi toplayan ana merkez ne kadar enerjiyi çok toplarsa, etrafının çevreleyen yarım paneller o kadar hızlı dönmekte ve bir şimşek görüntüsüne ve gücüne sahip elektrik akımları oluşturmaktadır (Bknz. Şekil 4.16). Oyun sırasında Brewster'ın öldürülmesiyle kontrolden çıkan cihaz büyük bir güç toplamış olup, etrafa yaydığı devasa elektrik akımları ile mahzendeki duvarları yok etmiş, büyük patlamalara sebep vererek mahzenin çökmesine sebep olmuştur.



Şekil 4.16 : Nicola Tesla'nın Ölüm Işını'na benzeyen, Dr. David Brewster'ın geliştirdiği cihaz (Assassin's Creed Syndicate serisinin ikinci bölümünden)

Oyundaki bir karakter olan Dr. David Brewster ve çalışması gerçek hayatta da var olan bir birey ve bir bilimsel çalışma olmaktadır. Oyunda Brewster'ın üzerinde çalıştığı bilimsel çalışma (oyundaki aktarıldığı şekliyle) gerçek yaşantıda akıllara Nicola Tesla'yı ve günümüzdeki HAARP (High Frequency Active Auroral Research Program/Yüksek Frekans Aktif Auroral Araştırma Programı) adlı teknolojik sisteminin temelini oluşturduğu varsayılan 'Ölüm Işını' çalışmasını akla getirmektedir. Tesla'nın Ölüm Işını çalışmasında da Tesla'nın kendisinin geliştirmiş olduğu bilinen ve ilk elektrik bobini olduğu söylenen Tesla bobinleriyle etrafı sarılmış olduğu görülen büyük bir enerji toplayan merkez bulunmaktadır (Bknz. Şekil 4.17). Tesla'nın Ölüm Işını çalışmasıyla oyundaki Brewster'ın çalışması, kurulum ve çalışma yönünden büyük bir oranda benzerlik göstermektedir. Ayrıca Brewster'ın icat ettiği cihaz çalışırken etrafta rahatlıkla dolaşması ve Tesla'nın da Ölüm Işını cihazı çalışırken altında rahatlıkla kitap okuması ayrı bir benzerlik olmaktadır.



Şekil 4.17 : Colorado Laboratuvarının İçi Tesla Kitap Okuyor

Kaynak : <http://www.nationalgeographic.com.tr/makale/kesfet/ilklerin-adami-nikola-tesla/2386>

Tesla, Ölüm Işını adlı cihazı, 1899 yılında deney amaçlı kurduğu Colorado Springs’deki laboratuvarında geliştirmiştir. Ölüm Işını haricinde önemli icatlarının birçoğunu ve kablosuz elektrik dağıtımını düşüncesini de bu laboratuvarında geliştirdiği bilinmektedir (<https://www.dmax.com.tr/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi-1-sezon-2-bolum>). Eylül 2016 tarihinde FBI’nın (Federal Bureau Intelligence) Nikola Tesla’nın ölümüne dair açıkladığı belgeler, Tesla’nın üzerinde çalışıp yarattığı Ölüm Işını cihazının bir kitle imha silahı olduğunu kanıtlamaktadır. FBI belgelerinde ne kadar absürt olarak sunulsa da bu silahın 1,5 gigawatlık bir güçle bir savaş uçağını 400 km. öteden vuracak şekilde tasarlandığı belirtilmektedir. Hatta bu belgeler haricinde hayatta olan ve Tesla ile dokuz yaşında tanışmış olan erkek yeğeni William Terbo da, Tesla’nın bu cihazının bir uçağı kilometrelerce öteden düşürebileceğini söylemektedir. Ayrıca belgeler Tesla’nın yapmış olduğu çalışmalar neticesinde Tesla’nın komşularının aklında, bir deprem makinesi üzerinde çalıştığı düşüncesi olduğunu ortaya koymaktadır (<https://www.dmax.com.tr/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi-1-sezon-1-bolum>). Sırbistan’daki Nikola Tesla Müzesinin arşivcisi Milica Kesler’in (K4 Tesla Arşivini) Tesla araştırmacılarına sunmasıyla Colorado’daki laboratuvarında Tesla’nın geliştirdiği projesini soğutmak için yer altına bakır tüneller yaptırdığı ortaya çıkmaktadır (<https://www.dmax.com.tr/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi-1-sezon-3-bolum>). Colorado’daki finansmanın kesilmesinden sonra Newyork’a giden Tesla J.P. Morgan tarafından finansal destek görerek WardenClyfee laboratuvarını tasarlamıştır. Bu laboratuvarını oluşturan kule ve bina, arkadaşı Standford White tarafından inşa edilmiştir. Kablosuz iletişim için finansman olarak desteklenen 65 metre yüksekliğindeki bir kuleye sahip olan laboratuvarın, asıl amacının Tesla’nın Dünya’nın her yerine ücretsiz ve kablosuz elektrik dağıtmak olduğu ortaya çıkınca finansman kesilerek yapı yıkılmıştır (<https://www.dmax.com.tr/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi-1-sezon-1-bolum>).

Tesla’nın Ölüm Işını cihazı için yer altına yaptırdığı bakır tünellerin ve oyundaki Brewster’in laboratuvarındaki bulunan büyük su boruları cihazın soğutulmaya ihtiyaç duyduğunun göstergesi olmaktadır. Brewster’in Ölüm Işını gibi bir proje üzerinde çalışıp çalışmadığı bilimsel kaynaklarda yer almasa ve olmasa da, günümüzdeki HAARP teknolojisinin oluşumunda Ölüm Işını Silahının etkili olduğu

bilinmektedir. HAARP, günümüzde hava ve yer olaylarını etkileyip değiştirebilen, uzaydan gelebilecek tehlikeleri önleyebilen, gizli üsleri ve yer altındaki madenleri tarayıp bulabilen tehlikeli bir silah olarak bilinmektedir. Meydana gelen olağan dışı depremlerin, hava olaylarının ve açıklanamayan uçak kazalarının sebebi olarak nitelendirilmektedir.

Ünlü jeofizikçilerden Gordon J.F.MacDonald'e göre, HAARP ile iklimleri değiştirmek, kutupları eritip ve yerinden oynatmak, ozon tabakasına müdahale etmek, deprem yaratmak, denizlerde dalgalar oluşturup kontrol etmek, insan beynini kontrol altına almak, radyasyon yaymayan termonükleer patlama oluşturmak mümkün olabilmektedir (Han, 2012). Kanadalı ekonomist ve yazar Michel Chossudovsky HAARP projesinin sel, fırtına, kuraklık ve deprem gibi doğal felaketler meydana getirebilecek bir silah olduğuna dair kanıtlar sunmuştur (Kömürcü, 2017).

Bayraktar (Bayraktar, 2002:40), HAARP teknolojisinin Alaska'ya inşa edilmesinin sebebinin iki faktörden dolayı olduğunu aktarmaktadır:

- Alaska bölgesi üzerindeki iyonosfer alanı istenen gün ve saatte auroral ya da kutupsal güneş aktivitelerini görmeyi ve incelemeyi kolaylaştıran orta enlem kuşağı üzerinde bulunmaktadır. Bu durum çok çeşitli iyonosfer davranışlarının izlenmesini sağlamaktadır.
- HAARP temelde HF vericileri ile yapının diğer bölgelerinde kurulan bilimsel ve gözlemsel araçlar olarak iki alt sistemden oluşmaktadır. Bu iki alt sistem de araştırma için eşit öneme sahiptir. Bununla beraber bilimsel gözlem araçları elektromanyetik açıdan tamamen sessiz bölgelerde kurulmalıdır. Alaska bölgesi de istenen elektromanyetik sessizliğe sahiptir.

Bu iki faktöre bir üçüncü ek veya faktör olarak, soğutulma ihtiyacının da eklenilmesi gerekmektedir. Sanal ve gerçek ortamda yer alan iki örneğin soğutulma ihtiyacının bulunması ve HAARP teknolojisinin soğuk bir iklime sahip olan Alaska'ya yapılması, her üç örnekte olduğu gibi soğutulma ihtiyacının gerektiğini kanıtlar niteliktedir.

Brewster'ın yapmış olduđu cihazın Tesla'nın Ölüm Işını cihazı ile birçok açıdan yüksek derecede benzerlik gösterdiği görölmektedir. Ölüm Işını cihazının da HAARP teknolojisinin öncüsü olduđu bilinmektedir. Bu bilgiler altında ve oyunun gerçek karakterler ve gerçek olaylardan esinlenerek yapıldığı göz önüne alındığında, oyunda gösterilen Brewster'ın yaptığı cihazın gerçek olduğuda düşünülürse aşağıdaki sorular ortaya çıkmaktadır. Tesla'dan önce Sanayi Devrimi'nde Britanyalı ünlü fizikçi David Brewster, HAARP teknolojisinin öncüsü sayılabilecek bir cihaz yapmış mıdır? Eğer böyle bir cihaz yapıp tam olarak geliştirmediyse ölümünden sonra bu proje Tesla'ya mı verilmiştir? Bu soruların cevapları tarihçiler tarafından veya ilgililer tarafından yanıtlandığında HAARP teknolojisinin tarihi gelişimi hakkında farklı bilgiler öğrenile bilinir. Bu bağlamda ortaya çıkacak bilgiler sanal uzamdaki bilgileri destekler nitelikte olursa, bir oyunun günümüzü ilgilendiren büyük ve önemli bir teknolojik cihaz hakkında önemli bilgiler verdiği kanıtlanmış olacaktır.

4.8 Assassin's Creed Serileri Hakkında Genel Sonuç

İlk 2007 yılında tarihsel olaylar ve karakterler göz önüne alınarak tarih içerikli aksiyon-macera oyunu olarak oyunculara sunulan Assassin's Creed, oynanışı, içeriği ve aktardıkları ile piyasada tutunmuş olup günümüze kadar çeşitli konularla birden fazla seri halinde çıkarılmıştır.

İlk seride oyunun, Assassin/Haşhaşı Tarikatı ile Templar/Tapınakçı Tarikatı arasındaki çekişmeyi anlattığı gösterilmiş olsa da, ilk seri ve sonraki serilerde Tapınakçı Tarikatının yaklaşık bin yıldır kendi aralarındaki ve düşmanları arasındaki çekişmeleri, çatışmaları anlattığı görölmektedir. Bu çekişme ve çatışmalarla devletleri ve imparatorlukları nasıl ele geçirdikleri de serilerde konu olarak işlenmiştir. Ayrıca inançları doğrultusunda kutsal ve belirli güçlere sahip olduğuna inandıkları çeşitli eşyaların neler olduğu ve nerelerde hangi amaçla arandığı gösterilmiştir. Özellikle tüm serilerdeki ana tema yaptıkları her şeyin inandıkları kutsal eşyaları bularak Dünya'yı ve insanlığı kurtarma gayesi ile 'Tek Dünya Devleti ve Tek Dünya Dini' kurmak olduğudur. Bu düşünce ise gerek serilerdeki oyun hikâyesi ve Animus programı içinde gösterilen sinematiklerde veya kısa görevlerde net olarak gösterilmiştir.

İlk seriden itibaren hemen hemen tüm serilerde karşılaşılan, Abstergo şirketinin geliştirmiş olduğu Animus programı deneklerinin karşılaştığı Juno adlı holografik tanrı ise, Nöro-Mesih projesinin bir örneği olmaktadır. Ramazan Kurtoğlu yazmış olduğu Tapınak Şövalyeleri Ve Nöro-Mesih adlı kitabında Nöro-Mesih'i, günümüzde Dünya'yı yöneten şirk ve şeytan odaklı Tapınak şövalyeleri ve bunların alt kuruluşları olan İlluminati, Gül ve Haç Kardeşliği, Masonluk ve Evanjelist gibi tarikatların inanışlarını, insanlığa kabul ettirmek için uygulayacağı hologram-bilgisayar teknoloji tabanlı bir proje olarak tanımlamaktadır. Juno da oyunun tüm serilerinde bilgisayar ve hologram tabanlı gerçek bir tanrı gibi gösterilmekte ve oyundaki kontrol edilen karakterleri etkilemektedir. Etkilemekle kalmayıp Yeni Dünya Düzeni için ne yapmaları gerektiğini söylemektedir.

Juno ve Nöro-Mesih benzerliği haricinde oyundaki serilerde insanların nasıl yaratıldığı ve neye inanmaları gerektiği sinematiklerle gösterilerek Allah inancının ve Allah'ın peygamberler aracılığıyla gönderdiği dinlerin olmadığı bir inanış sergilenmektedir. Bu inanış ise, Deizm olmaktadır. Deizm, bir yaratıcının olduğuna inanan ama hiçbir dini inanışın olmadığı veya hiçbir dine inanmayan kişilerin inancı olmaktadır (Kurtoğlu, 2017:19). Oyundaki serilerde yer alan sinematiklerde gösterilen Jüpiter, Juno ve Minerva adındaki tanrılar insanlığın yaratıcısı olarak gösterilmekte ve yarattıkları insanlığa bir dini inanış yerine 13 katlı piramidin yapılmasını emrederek Yeni Dünya Düzeni'nin kurulmasını istemektedirler. Oyundaki Jüpiter, Juno ve Minerva gibi tanrıların, gerçekte İlluminati, Gül ve Haç vs. çeşitli ezoterik, paganist, gnostik tarikatların üzerinde yer alan ve bunları yönlendiren Tapınakçı olarak bilinen bir düzine elit tabaka olduğu söylene bilinir. Oyundaki inancın ise, günümüzdeki bu elit okültik/ezoterik tarikatların Yeni Dünya Düzeni için gerekli olan Tek Dünya Dini olduğudur.

Tapınakçıların yaşadıkları ve inanışları haricinde oyun serilerinde günümüzde de yaptıkları çalışmalar ve projeler hakkında bilgi verilmektedir. Bu projeler (Animus, Phoneix vb. gibi) günümüzde bilinmese de buna benzer gizli proje ve çalışmaların yapıldığı söylenmektedir. Özellikle ilk serideki Animus projesinin içindeki oynanış bölümlerinde yer alan sinematikte Lucy Stillman tarafından söylenen cümleler dikkat çekici olmaktadır. Stillman: "Biz tapınakçı çalışanları olarak Tapınakçı İnanışlarına ve Hedeflerine hizmet ediyoruz. Atalarımızın Haçlı Seferleri ile başlattığı savaş hala sürmektedir." Haçlı savaşlarının İslam üzerine ve sonrasında da Osmanlı

İmparatorluğu üzerine yapıldığı ve Türkiye Cumhuriyeti Devleti zamanında da etkilerinin devam ettirilmek istendiği ve Stillman'ın söylediği cümleler göz önüne alındığında hala Tapınakçılar ve Yeni Dünya Düzeninin önündeki tek engelin Türkiye Cumhuriyeti Devleti olduğu üstü kapalı cümleler ile belirtilmiş olmaktadır.

Sonuç olarak, Yeni Dünya Düzençileri oyun aracılığıyla insanların bilinçaltılarında şimdiden kendi inanışlarını empoze edip kendilerine bağlamaya çalışmaktadırlar. Tarihte yaptıklarını açık şekilde göstererek güç gösterisi yaparken, günümüzde yaptıkları çalışmalar ve gelecekteki yapacakları çalışmalar hakkında bilgi vererek de varlıklarının devam ettiğini açıkça kanıtlamaktadırlar. Assassin Creed serileri, Yeni Dünya Düzeni isteyen Evanjelist, Siyonist, Tapınakçı tarikatlarının insanları etkilemek için subliminal mesajlar verdiği, inanışlarını ve amaçlarını gösterdiği, geçmişte yaşadıklarını, yaptıklarını ve gelecekte yapmak istediklerini açık şekilde gösterdiği bir dijital oyun olmaktadır.

5 SONUÇ

İnsanlığın yaratılışından itibaren gerek avlanmada gerek korunmada gerekse de inşa-yapı alanında kullanılmak için birçok araç gereç yapılmış olmaktadır. Binlerce yıl önce insanlık ilkel olarak geliştirdiği araç-gereçleri avlamada, korunmada ve inşa-yapı alanlarında kullanmıştır. Bu araç-gereçler zamanla bir değişime uğrayarak gelişim göstermiştir. Bu gelişim gösteren ilkel araç-gereçlerle birçok şey yapılmış olsa da hala günümüzde piramit gibi yapıların hangi araç-gereçlerle veya teknoloji ile yapıldığı bilinmemektedir. Fakat insanlığın ihtiyaç duyduğu gereksinimleri karşılamak için insanlığın yaratılışından günümüze kadar araç-gereçlerdeki teknolojik gelişmeler devam etmiş ve devam da etmektedir.

19.yy ın ortalarında ilk bilgisayar fikrinin ortaya atılmasından tam yüzyıl sonra 20.yy da (1943) ENIAC adlı bilgisayar icat edilmiştir. Bilgisayarın icadıyla başlayan dijitalleşme dönemi ile birlikte analog olarak çalışan çoğu araç-gereç zamanla bir bilgisayar gibi elektronik bir beyne sahip olmuştur. Böylece ilkel olan bir insan gücü yardımıyla kullanılan çoğu araç-gereç elektrik gücü ile sahip olduğu dijital beyin ile çalışmaya başlamıştır. Dijital beyin ile bir bilgisayar olarak yaratılan dijital teknolojik araçlar giderek çoğalmış ve insanlığı etkisi altına almıştır. Bu dijital teknolojik aletlerin en önemlisi ise, her alanda kullanılan bilgisayarlar olmuştur.

Bilgisayarın askeri amaçlı olarak icat edilmesiyle ve devam eden yirmi yıldaki süreçte yapılan çalışmalar ve deneyler sırasında dijital oyunların ilki geliştirilmiştir. Bu süreçle oyunlar da dijitalleşmeye başlamıştır. Dijital oyunların geliştirilmesiyle zamanla farklı bir kültür oluşmuş ve insanlar oyun oynama tarzlarını değiştirerek çeşitli dijital araçlarla oyun oynamaya başlamıştır. İnsanlar için bu oluşan dijital oyun kültürü bir boş vakit ve eğlenceli zaman geçirme süreci olurken, geliştiriciler için bir ticari gelir kaynağı, dünya ticareti açısından da yeni bir ekonomik pazar olmuştur.

Askeri çalışmalar sonucunda yaratılan dijital oyunlar, çeşitli türlere ve konulara ayrılmıştır. Fakat halen askeri çalışmalarda önemli bir yer tutmakta olup askeri çalışmalarda bir ön hazırlık adına bir eğitim aracı olarak kullanılmaya devam etmektedir. Her ne kadar 1980-2000 dönemlerinde dijital oyunlara pek önem verilmesine de, 11 Eylül 2001 tarihinden sonra oyunların gelişimi farklı bir eğilime yönelmiştir. Özellikle aksiyon ve aksiyon-macera türündeki oyunlar ve ya savaş-çatışma içerikli oyunların sayısında artış görülmüştür. Bu artış ile beraber oyunlar, oyuncunun kontrolü dışında bir hikâyeye bağlı olarak sinematikler içermeye başlamıştır. Sinematikler ile oyun geliştiricileri, oyunlara kendi istekleri veya hizmet ettikleri kişilerin, kurumların doğrultusunda bulundukları devletlerin veya yapıların düşüncelerini aktarmaya başlamıştır. Genellikle oyunlarda ideolojik ve bilinçaltı mesajlar verilerek kitleleri etkilemek amaçlanmış olsa da, günümüzde bunlara ek olarak geçmişte olan ve gelecekte olacak her türlü olayı göstermekte eklenmiştir.

Dijital oyunların geçmişte ve gelecekte olanları göstermesi neticesi dijital oyunların istihbarat amaçlı kullanıla bilinecek olması düşüncesini meydana getirmektedir. Büyük çoğunluğu tarih boyunca insan kaynaklı olarak sağlanan istihbarat, bilgisayarın icadının meydana getirdiği dijitalleşme sayesinde televizyon, radyo, internet vb. gibi araçlardan da elde edilir olmuştur. Ancak dijital oyunların yaratılması ve askeri eğitim amaçlı kullanılmaya başlanması sonrasında geliştirilen askeri teknolojilerin, oyunlarda bir coğrafi alandaki savaşta denenmesi ve sonrasında oyundaki yaşananların gerçek hayatta meydana gelmesi dijital oyunların gerçekleri gösterdiği düşüncesini ortaya koymuş olmaktadır. Dijital oyunların gerçekleri gösterdiği düşüncesini kanıtlamak adına, yine bir sanal olan çizgi filmlerde gösterilenlerin günümüz zamanında gerçekleştiği veya gerçekleşmek üzere olduğudur. Örnek olarak *Hanna-Barbera* yapım şirketi tarafından 1962 yılında yapılan orijinal ismi *The Jetsons* olan, herkesin çocukluğunda severek izlediği ve hayaller kurduğu Jetgiller çizgi filmi olmaktadır. Jetgiller de günümüzde yer alan cep telefonları ve görüntülü görüşme, çeşitli işlerde yardımcı olan robotlar, otomatik mutfak araç-gereçleri, içecek otomatları 60'lı yıllarda seneler öncesinden gösterilmiş olmaktadır. Bir diğer örnekse *The Simpsons* dır. 19 Mart 2000 yılında yayınlanan bölümde şuan ki ABD başkanı Donald Trump'ın başkan seçileceği ve halkı bir alışveriş mağazasının merdivenlerinden inerken selamlayacağı gösterilmektedir. 8 Kasım 2016 tarihinde de Donald Trump ABD'nin 58. Başkanı seçilmiştir. Görüldüğü

üzere sanal olan çizgi filmlerde gösterilenler gerçekleşmesinden seneler önce gösterilmiş olup, günümüzde yaşanmış olmaktadır. Dijital oyunların istihbarat amaçlı kullanılabilecek olmasına gösterilen bu sanal örnekler dışında, en gerçekçi ve dikkat çeken bir zamanlar ABD Dışişleri Bakanlığı yapmış olan Henry Kissenger'ın sözleri olmaktadır. Ortaya konulan bu düşünce ve görüşlerin ise, ABD gibi bazı güçlü devletlerin yöneticileri tarafından doğrulanması dijital oyunların istihbarat amaçlı kullanılabileceğini kanıtlamaktadır. Bu açıdan genel olarak aksiyon, aksiyon-macera türündeki savaş içerikli dijital oyunlar dikkate değer olmaktadır.

Call Of Duty: Modern Warfare 3 ve Call Of Duty: Advanced Warfare adlı incelenen savaş içerikli oyunlarda, belirli bir egemen ideoloji işlenmiştir. Bu oyunlarda her savaşın terör odaklı çıktığı gösterilmekle, terörün kaynağı olarak da İslam coğrafyası ve Müslüman insanlar gösterilmiştir. Müslüman teröristlerin temizlenerek ve terörün yok edilmesi gösterilerek savaşların bittiği böylece Dünya'nın huzura kavuştuğu gösterilmektedir. Burada İslam üzerine olumsuz bir algı yaratılarak Müslümanların terörist olduğu aktarılacak istenmektedir. Teröristlerin Müslüman kesim ve kötü olarak tanımlanması üzerine, ABD ve Batı Dünyası daima iyi, dürüst, samimi, barışçıl ve yardımsever olarak gösterilmiştir. Ayrıca huzura kavuşan Dünya'nın daima ABD askerleri neticesinde olduğunun gösterilmesi, ABD'nin Dünya'daki tek güç olduğuna vurgu yapmaktadır. Yine oyunlarda dini motifler üzerinden de bilinçaltını etkileyen mesajlarda verilmektedir. Özellikle bu oyunlarda, İslami figür veya kutsal sayılan nesnelerin yerlerde ve pis, kötü alanlarda (tuvalet vb. gibi) bulunması üzerine, İslam karşıtı dini inanışların motifleri (üçgen, tek göz, Tau haçı vb. gibi) hep temiz yerlerde ve yüksek kısımlarda yer almaktadır. Bu şekilde bu oyunlarda, insanların bilinçaltı etkilenmek ve kendi ideolojik hedeflerini göstermek istendiği gibi bu oyunlar propaganda amaçlı olarak ta kullanılmaktadır.

Savaş içerikli oyunlar sadece bilinçaltı mesaj vermek ve ideolojileri göstermek dışında da kullanılmaktadır. Özellikle geliştirilen askeri teknolojiler hakkında bilgi vermektedir. Yeni geliştirilen silahların, zırhların, araçların birer tanıtım ve deney yeri olmaktadır. Yaratılmış, geliştirilmiş bir askeri teçhizat gerçekte görülmemiş olduğu halde ve ya prototipi yapılmış geliştirilmesi hedeflenen bir askeri teçhizat ilk olarak oyunlarda gösterilmektedir. Savaş içerikli oyunlar, teknolojik gelişmelerin dışında meydana gelebilecek olaylarında bir habercisi olmaktadır. Bunun en önemli kanıtı ise, Kissenger'ın 2011 yılında Ortadoğu'nun gelecek on yılı hakkında yapmış

olduğu konuşma ve olacakları görmek açısından örnek olarak gösterdiği Call Of Duty adlı oyun olmaktadır.

Call of Duty haricinde Battlefield, Medal Of Honor gibi savaş oyunlarında da hep aynı ideoloji ve bilinçaltı mesaj verme konusu işlenmektedir. Sadece aksiyon oyunlarında değil strateji temelli çevrimiçi savaş oyunlarında da dini figürler, ideolojiler üzerinden hep bir bilinçaltını etkilemek istenmektedir. Ayrıca çevrimiçi olarak oynanan oyunlar, sahip olduğu haberleşme kanalları aracılığıyla ve oyunların serverlarında yapılan her hareketin oyun yapımcılarının merkezi veri deposunda kayıt altına alınması neticesinde birer istihbarat toplama kaynağı olmaktadır. Örnek olarak incelenen Travian isimli çevrimiçi strateji temelli savaş oyununda, oyuncuların yaptığı savaş stratejileri, savaş anındaki ve sonrasındaki ekonomik ve askeri planlamaları oyunun merkezi serverına kaydedildiğinden oyunu oynayan kişinin nasıl bir savaş ve strateji zekâsı olduğuna dair bilgi içermektedir. Bu kaydedilen bilgiler istatistiksel olarak raporlanarak bir ülkenin halkının sahip olduğu savaş ve stratejisi hakkında bilgi sunacağından, gerçek bir savaş anında oyunun yaratıcısının bulunduğu ülkenin güvenlik güçleri tarafından kullanılabilir. İstihbarat toplama amacı dışında da Travian adlı oyunun sonunda kurulan Wonderful Of Word (WOW) adlı yapı AB Merkez Binasının mimari yapısındaki gibi Babil Kulesini andırmakta ve bir dini inancı temsil etmektedir. Bu şekilde de dini açıdan bir bilinçaltı mesaj içermektedir.

Savaş oyunlarında savaşlardan dolayı dünyanın sonunun geldiğinin ve kurtuluşunun ABD tarafından olduğunun gösterildiği gibi korku içerikli oyunlarda da bir ABD egemenliği ve kurtarıcılığı görülmektedir. ABD kurtarıcılığı ve egemenliği genelde uzaylı istilasası veya Dünya dışı bir yaratık içeren oyunlarda yer almaktadır. Zombi içerikli olan insanlığın belirli bir hastalığa yakalanmasından dolayı sonun geldiği korku oyunlarında ise, insanları şimdiden ölümcül bir hastalığın meydana geleceğine inandırılmasının alıştırmaları için bir algı yönetimi yapılmaktadır. Zombi ve ölümcül hastalık içerikli oyunlarda bir biyo-silah üretimi sonunda insan eliyle yaratılan zombi hastalığı gibi günümüzde de ölümcül olan ebola, kuş ve domuz gribi gibi hastalıkların bazı çevreler tarafından bilinçli olarak kendilerine rakip ve engel olacak çevreleri yok etmek için geliştirdiği söylenmektedir. Bu açıdan zombi oyunları bir biyo-silah habercisi olmakla beraber yeni savaş yöntemlerine sağlık sektörünü de eklemektedir. Biyo-silah olarak yaratılan hastalıklar hakkında ve zombi

oyunlarındaki gibi çok kısa sürede milyonlarca insanın öleceğini ise, Bill Gates doğrulamaktadır.

Son olarak çeşitli serilerinin incelendiği Assassin's Creed adlı aksiyon-macera türündeki tarih-savaş içerikli oyun, Tapınak Şövalyelerinin tarihini anlatmakta ve geçmişte neler yaptıkları hakkında bilgi verirken günümüzde de açık bir şekilde neler yaptıklarını göstermektedir. Özellikle inançları doğrultusunda Dünya'yı, Yeni Dünya Düzeni adı altında tek güç olarak yönetmek adına insanları etkileyip kontrolleri altına almak için geliştirdikleri projeleri tanıtmaktadırlar. Bunu yaparken de Yeni Dünya Düzeni isteyen Evanjelist, Siyonist, Tapınakçı tarikatları kendi dini inanışlarını, oyun aracılığıyla genç beyinlere işlemektedir. Aktardıkları ve gösterdikleri haricinde oyunun tanıtılmasındaki başarı ve ilgi çekicilik öyle etkili olmuştur ki gençler oyunu tanıtan birçok argümanı alarak yeni serileri özenle bekler olmaktadır. Bu açıdan dijital oyunlar içinde, Assassin's Creed Yeni Dünya Düzenicilerinin inanışlarını aktarmak, kendilerini iyi olarak tanıtmak, yaptıklarını ve yapacaklarını dile getirmek adına bir bilinçaltı, ideolojik mesaj vermek için eğlenceli bir propaganda ve güç gösterme aracıken; amaçlarına ulaşmak için yaptıkları ve yapacakları teknolojik projeleri, çalışmaları göstermek adına da bir karşı istihbarat toplama kaynağı olmaktadır.

Görüldüğü gibi dijital oyunlar açık bir şekilde geçmiş ve gelecek hakkında tam bir bilgi kaynağı olmakla beraber yapımcılarının, destekleyicilerinin, finansçıların da bir ideoloji kaynağı olmaktadır. İçerdikleri bilinçaltı mesajlarla da insanları etkilemek adına bir propaganda aracı olarak kullanıla bilinmektedir. Savaş içerikli oyunlarda da, ideolojik hedefler ve amaçlar için gelecekte olacak siyasi, teknolojik gelişmeler önceden gösterilmektedir. Genel olarak dijital oyunlardan aksiyon, aksiyon-macera, strateji türündeki ve savaş, tarih, bilim-kurgu içerikli olanlar devletler için bir istihbarat kaynağı olabilecek niteliktedir. Bu açıdan dijital oyunlarda içerik analizi yapılarak önemli bilgiler elde edinilebilir ve elde edilen bu bilgiler gelecekte büyük bir sürpriz ile karşılaşmamak açısından güvenlik ve tedbir amaçlı karşı istihbarat toplamak için kullanıla bilinir. Devletlerin istihbarat birimleri bu tür oyunları inceleyerek, oyun firmalarının, bu firmaların bulunduğu ülkelerin veya bu firmaların destekçilerinin ne tür planları, projeleri, ideolojileri hakkında fikir sahibi olabilir. Oyunlarda edindikleri bilgiler gerçek olmasa bile bu tür projeler üzerinden çalışmaların yapıldığını varsayarak, bu tür projeler üzerinde çalışarak

kendileri de bu tür projelere ortak olabilirler. Sadece devletler güvenlik açısından değil, teknolojik gelişmeler, biyolojik gelişmeler gibi nedenlerden dolayı ticari şirketlerde dijital oyunları incelemelidir. Rakipleri ile rekabet edebilmeleri için bu şarttır. Ticari şirketler ve devletler dijital oyun incelemeleri neticesinde kendilerine ait bir tehdit veya bir üstünlük seziyorsa, stratejiler belirleyip güvenliklerini sağlamak ve rekabet etmeleri için önlem alabilirler.

Fakat dijital oyunların bilgi edinme ve karşı istihbarat toplama amaçlı kullanılmasının sakıncası da olabilmektedir. Karşı istihbarat toplama amaçlı kullanılacak dijital oyunlardaki bilgiler, bir kısmı yanlış yönlendirmek, aldatmak için de verilmiş olabilecektir. Özellikle devletlerin istihbarat birimlerinin, istihbarat amaçlı bu dijital oyunları analiz edip başarı sağlamaları sonucunda oyunları geliştiren veya geliştirilmesini isteyen devletler, kişiler oyunlarda yanlış bilgiler vererek ve yaşanacak olayları, geliştirilecek olan teknolojileri yanlış olarak aktararak istihbarat toplayan servisleri yanıltabilecektir. Kısacası bilgi edinme ve karşı istihbarat toplama amaçlı kullanılabilecek dijital oyunların, birçok devletin istihbarat servisleri tarafından veya çeşitli kurum ve kuruluşların görevli bölümleri tarafından kullanılması üzerine, zamanla dijital oyunlar olacakları göstermek ve geliştirilen teknolojileri önceden tanıtmak gibi özelliklerini kaybedebilecektir. Dijital oyunlardaki bilgilerin aldatma amaçlı kullanıldığının farkına varılması neticesinde ise, aldatıldığının farkına varan taraf kendini savunmak adına da karşı aldatma uygulamalıdır. Bu yüzden ya aldatıldığının farkına vardığını aldatıcı tarafa bir şekilde belirtmeli ya da aldatıldığının farkına varmamış gibi aldatıldığını gizleyerek bir karşı aldatma düzenlemelidir. Karşı aldatma ise, oyundaki elde edilen bilgi üzerine çalışıldığını gerçekmişçesine karşı tarafa fark ettirmeden kabul ettirerek ya da aynı şekilde kendisi de yarattığı dijital oyunlarda farklı bilgiler sunarak yapılmalıdır. Bu açıdan özellikle devletlerin, kendi bekalarını sağlamak, Dünya yönetiminde söz sahibi olmak ve küresel bir güç olmak; toplumların üzerinde sosyal, kültürel, dini, ekonomik ve ideolojik olarak etki yaratmak için günümüzde dijital oyunların üretimine ve geliştirilmesine önem vermesi gerekmektedir. Çünkü günümüzde milyonlarca insan oyun konsollarından, bilgisayarlardan, tabletlerden ve cep telefonlarından dijital oyun oynamaktadır. Bu açıdan günümüz koşullarına göre sosyal medya haricinde insanlara ulaşmanın ve onları etkilemenin en iyi yolu dijital oyunlar olmaktadır.

Dijital oyunların içerdği subliminal ideolojik mesajlar, geçmişte olan ve gelecekte olacaklar hakkında içerdği bilgiler ve istihbarat amaçlı kullanılabilecek olması dijital oyunları, etkileşimli ve dikkat çekici kılmaktadır. Bu da dijital oyunların inceliklerle analiz edilip araştırılması ve incelenmesi gerektiğini göstermektedir. Bu açıdan oyunların incelenmesinde ludoloji bilimi mi narratoloji bilimi mi kullanılacağı sorunsalı ortaya çıkmış olmaktadır.

Özellikle online olarak oynanan strateji, simülasyon, savaş türü oyunlar, oyuncular tarafından biçimlendirildiğinden ludoloji tarafından etkin bir şekilde incelenebilir. Örneğin Travian, tamamıyla ludoloji tarafından incelenilebilecektir.

Bir öyküye bağlı, başlangıcı ve sonu olan ilerlemeli ve ya bölümlü oyunlar (Call Of Duty, Assassin's Creed, Uncharted gibi) içerdikleri bilgiler ve yansıttıkları neticesinde farklı alanlar tarafından ilgi odağı olmakta ve incelenmeye alınmaktadır. Bu oyunların incelenmesinde ludolojiden çok narratolojiye ihtiyaç duyulur olmaktadır. Çünkü, oyuncunun oyunu nasıl oynadığı değil, neler ortaya çıkardığı önemli olacaktır. Fakat belirtilen oyunlarda ve bu gibi oyunlarda, oyundaki ana karakterin kullanacağı silahların, zırhların, araç-gereçlerin seçimi çeşitli olarak sunulduğundan ve hikaye dışında kaldığından dolayı kısmen ludolojide kullanılabilecek durumda olmaktadır. Sonuçta, bir hikayeye ve sinematiklere sahip olan dijital oyunların ideoloji içermesi, gelecek hakkında ve geçmiş hakkında bilgiler aktarması, salgın hastalıkları ve savaşları konu alması oyunlardaki ciddiyeti ortaya koymaktadır. Bu açıdan bilgi edinme ve istihbarat toplama amaçlı kullanılacak oyunların, gözlemlenerek analiz edilmesi gerekmekte ve yapılan analizin bilime aktarılması içinde anlatıbilimine ihtiyaç duyulmaktadır.

KAYNAKLAR

- Akbulut, H.** (2009). Gelenekselden Dijitale, Mekandan Uzama Oyun Kültürü. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü, & I. B. Fidaner içinde, *Dijital Oyun Rehberi-Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu* (s. 25-83). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Atay, M.** (2016). Stratejik Ulusal Güvenlik İstihbaratı. Ü. Özdağ içinde, *İstihbarat Teorisi*. Ankara: Kripto Yayınları.
- Avcı, G.** (2004). *İstihbarat Teknikleri: Aktörleri-Örgütleri ve Açmazları*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Avcı G.** (2007). *İstihbarat Oyunları: Orduların Karanlık Senaryoları*. İstanbul: Birey Yayıncılık.
- Bal, A., & Erkeç, E.** (2016). İstihbarat Analizinde Karşılaşılan Sorunlar. S. Yılmaz içinde, *İstihbarat Bilimi* (s. 179-218). Ankara: Kripto Yayınları.
- Bayraktar, G.** (2014). “Harbin Beşinci Boyutunun Yeni Gereksinimi:Siber İstihbarat”, *Güvenlik Stratejileri*, 10(20), 119-147.
- Bilbilik, E.** (2007). *İşgal Örgütleri CIA-NATO-AB*. İstanbul: Asyaşafak Yayınları.
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütçü, G.** (2008). *Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bolay, S.H.** (1988). Âdem. Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi, Cilt 1, S. 358-363, İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları, 1988.
- Caillois, R.** (2001). *Man, Play And Games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Castells, M.** (2003). *Enfermasyon Çağı: Ekonomi, Toplum ve Kültür* (Cilt I). (E. Kılıç, Çev.) İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Çetin, İ.** (1997). *Kızıllema*. Ankara: Ecdad Yayınları.
- Çetin, S.** (2011). İstihbarat ve İstihbarata Karşı Koymada Algılama Yönetiminin Rolü: Irak Savaşı Örneği, Yüksek Lisans Tezi, Genelkurmay Başkanlığı Harp Akademileri Komutanlığı stratejik Araştırmalar Enstitüsü Uluslararası İlişkiler Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye.
- Çetin, S.** (2015). Türk Savunma Sanayii Gelişimi İçin Hızlandırılmış Teknoloji İstihbarat Yöntemi: TRIZ, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Savunma Teknolojileri Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye.
- Darıcı, S.** (2015). “Dijital Oyunlarda Kullanılan Subliminal Mesajların Gerçeklik Algısı Üzerindeki Etkilerine Yönelik Bir Çalışma: Gerçeklik Eşiği Kavramı”, *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turki*, 181-202.
- Dearth, D. H. VE Goodden, R.T.** (1995). *Strategic Intelligence: Theory and Application*, Washington Defence Intelligence Agency. Washington D.C.
- Dedeoğlu, G.** (2016). *Teknoloji, İletişim, Yeni Medya ve Etik*. İstanbul: Sentez Yayıncılık.

- Doğu, B.** (2006). Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı, Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Genel Gazetecilik Anabilim Dalı, İzmir, Türkiye.
- Dönmez, A.** (2012). Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojinin Temsili, Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo-Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, İzmir, Türkiye.
- Fidan, H.** (1999). Intelligence And Foreign Policy: A Comparison Of British, American And Turkish Intelligence Systems, Yüksek Lisans Tezi, Bilkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara, Türkiye.
- Gökyay, O. Ş.** (2002). Kızılme. T. D. Vakfı içinde, *Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi* (Cilt 25, s. 559-561). İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları.
- Gültepe, N.** (2007). *Kızılme'nun İzinde "Turan Dünyasının On Bin Yıllık Sırrı"*. İstanbul: Milenyum Yayınları.
- Güneş, A.** (2012). Dijital Oyunların Güvenlik Bağlamında Yasal ve Yönetmelik Düzenleme Sorunları, Yüksek Lisans Tezi, Polis Akademisi Güvenlik Bilimleri Enstitüsü Güvenlik Stratejileri ve Yönetimi Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye.
- Güney, R.** (2008). Osmanlı'nın Son Döneminden Cumhuriyet Dönemine İstihbarat Teşkilatlarının Tarihi Süreçleri Ve Polis İstihbarat Tarihi, Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tarih Anabilim Dalı, Kırıkkale, Türkiye.
- Hepkon, Z.** (2011). *İletişim ve Teknoloji*. İstanbul: Kırmızıkeçi Yayıncılık.
- Huizinga, J.** (2006). *Homo Ludens - Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Infinity Ward.** (2009). *Call of Duty: Modern Warfare 2*.
- Infinity Ward, Sledgehammer, Raven Software.** (2011). *Call of Duty: Modern Warfare 3*.
- Infinity Ward, Sledgehammer, Raven Software.** (2014). *Call of Duty: Advanced Warfare*.
- Johnson W. R.** (2009). *Thwarting Enemies at Home and Abroad: How to Be a Counterintelligence Officer*. Washington D.C. : Georgetown University Press.
- Karadeniz, O. Ö.** (2017). "Oyun İncelemelerinde Ludoloji - Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar", *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 57-78.
- Karagöz, U.** (2016). "Dijital Dönüşüm ve Türkiye", *İdarecinin Sesi*(171), 71-75.
- Kerr, A.** (2006). *The Business and Culture of Digital Games, Game Work and Game Play*. London: Sage Publications.
- Kirriemuir, J.** (2006). A History Of Digital Games. J. Rutter, & J. Bryce içinde, *Understanding Digital Games* (s. 21-35). London: Sage Publications Ltd.
- Krauss, G.** (2009). VIDEO GAMES: Platforms, programmes and players . G. Creeber, & R. Martin içinde, *DIGITAL CULTURES Understanding New Media* (s. 76-85). Glasgow: Open University Press.
- Kurtoğlu, R.** (2017). *Tapınak Şövalyeleri ve Nöro-Mesih*. İstanbul: Destek Yayınları.
- Küçükbezirci, Y.** (2013). "Bilinçaltı Mesaj Gönderme Teknikleri ve Bilinçaltı Mesajların Topluma Etkileri", *Turkish Studies International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 1879-1894.
- Naughty Dog.** (2013). *The Last Of Us*.
- Özdağ, Ü.** (2016). Açık Kaynak İstihbaratı. S. Yılmaz içinde, *İstihbarat Bilimi* (5. b., s. 137-154). Ankara: Kripto Yayınları.

- Özdağ, Ü.** (2016). *İstihbarat Teorisi* (11. b.). Ankara: Kripto Yayınları.
- Rockstar Games.** (2013). *Grand Theft Auto V (GTA 5)*.
- Sayın, M. E. D.** (2016). Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti İle Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye.
- Sezen, T. İ.** (2011). Dijital Oyunları Anlamak: Oyun, Anlatı, Yazılım ve Platform Perspektiflerinden Dijital Oyunlar. G. T. Ünal, & U. Batı içinde, *Dijital Oyunlar* (s. 119-148). İstanbul: Derin Yayınları.
- Sezen, T. İ., & Sezen, D.** (2011). Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları. G. T. Ünal, & U. Batı içinde, *Dijital Oyunlar* (s. 249-286). İstanbul: Derin Yayınları.
- Sivas, A.** (2011). Sinemada Dijital Dönem . Z. Hepkon içinde, *İletişim ve Teknoloji* (s. 83-98). İstanbul: Kırmızıkeci Yayıncılık.
- Soyseçkin, İ.** (2007). Sanal Uzamda Ve MUDLarda Eril-Dışıl Kimliklerinin Yeniden İnşası. M. Binark içinde, *Yeni Medya Çalışmaları* (s. 251-280). Ankara: Dipnot Yayınları.
- Şahin, M. Y.** (2013). Karşı İstihbaratta İnsan Boyutunun İrdelenmesi: Gafil Muhbirlik Örneği, Yüksek Lisans Tezi, Harp Akademileri Stratejik Araştırmalar Enstitüsü Uluslararası İlişkiler Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye.
- Şenel, M., & Şenel, T.** (1997). *İstihbarat ve Genel Güvenlik Konularımız*. Ankara: Emniyet Genel Müdürlüğü Yayınları.
- Şimşir, M.** (2015). “Nizamülmülk'ün Siyasetnamesi ve İstihbarata Yönelik İlke ve Yöntemleri”, *Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 68-79.
- Tezsever S.** (1999). *Milli Güvenliğimiz İçinde İstihbarat*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Basımevi.
- Travian Games.** (2004). *Travian*.
- Tzu, S.** (t.y.). *Savaş Sanatı* (8. b.). (A. Demir, Çev.) İstanbul: Kastaş Yayınevi.
- Ubisoft.** (2007). *Assassin's Creed*.
- Ubisoft.** (2009). *Assassin's Creed II*.
- Ubisoft.** (2010). *Assassin's Creed Brotherhood*.
- Ubisoft.** (2011). *Assassin's Creed Revelations*.
- Ubisoft.** (2013). *Assassin's Creed IV: Black Flag*.
- Ubisoft.** (2015). *Assassin's Creed Syndicate*.
- White, L. D.** (2016). Kullanıcı Perspektifinden Taktik İstihbaratta Değişim. S. Yılmaz içinde, *İstihbarat Bilimi* (s. 173-177). Ankara: Kripto Yayınları.
- Yılmaz, Sait.** (2006) 21.yy'da Güvenlik ve İstihbarat. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Yengin, D.** (2011). “Digital Game As A New Media And Use Of Digital Game In Education” , *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC*, 20-25.
- Yeşim, R. Ş.** (1971). *Kızılmele*. İstanbul: Türkiye Yayınevi.

İnternet Kaynakları

- A Haber.** (2015). Mayıs 15, 2018 tarihinde A Haber Web Sitesi: <https://www.ahaber.com.tr/galeri/teknoloji/milyon-dolarlik-robot-kuratas> adresinden alındı
- A Haber.** (2016). Mayıs 15, 2018 tarihinde A Haber Web Sitesi: <https://www.ahaber.com.tr/teknoloji/2016/11/27/turk-muhendisler-duvar-arkasini-gosteren-radar-uretti> adresinden alındı
- About Ford Mission.** (t.y.). Temmuz 24, 2018 tarihinde FordFoundation Web Sitesi: <https://www.fordfoundation.org/about/about-ford/mission/> adresinden alındı
- About Ford Our Origins.** (t.y.). Temmuz 24, 2018 tarihinde FordFoundation Web Sitesi: <https://www.fordfoundation.org/about/about-ford/our-origins/> adresinden alındı
- Akyol, A.** (2015). *Bu Okuyacaklarınız Şehir Efsanesi Değil.* Haziran 28, 2018 tarihinde Akşam Gazetesi Web Sitesi: <https://www.aksam.com.tr/pazar/bu-okuyacaklariniz-sehir-efsanesi-degil/haber-406065> adresinden alındı
- Alkaya, O. V.** (2014). *Zombiler Hakkında Bilinmeyen Dokuz Şey.* Mayıs 16, 2018 tarihinde Radikal Web Sitesi: <http://www.radikal.com.tr/radikalist/zombiler-hakkinda-bilinmeyen-9-sey-1221217/> adresinden alındı
- Aljazeera.** (2014). Mart 12, 2018 tarihinde Aljazeera Web Sitesi: <http://www.aljazeera.com.tr/haber/turkiyede-internet-21-yasinda> adresinden alındı
- Arman, A.** (2006). *O Kanlar Ne Oldu?.* Ağustos 16, 2018 tarihinde Hürriyet Gazetesi Web Sitesi: <http://www.hurriyet.com.tr/o-kanlar-ne-oldu-5303561> adresinden alındı
- ARMY Technology.** (t.y.). Mayıs 15, 2018 tarihinde ARMY Technology Web Sitesi: <https://www.army-technology.com/projects/raytheon-xos-2-exoskeleton-us/> adresinden alındı
- ARMY Technology.** (t.y.). Mayıs 15, 2018 tarihinde ARMY Technology Web Sitesi: <https://www.army-technology.com/projects/human-universal-load-carrier-hulc/> adresinden alındı
- Ashcraft, B.** (2017). *Resident Evil's Umbrella Corporation Logo Is A Terrible Choice For A Skin Clinic.* Aralık 11, 2017 tarihinde Kutaku Web Sitesi: <https://kotaku.com/resident-evils-umbrella-corporation-logo-is-a-terrible-1795808440> adresinden alındı
- Assaciation, E. E.** (2017). *ESSENTIAL FACTS About The Computer And Video Game Industry.* Washington, DC: ESA.
< http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf
Erişim Tarihi: 17/03/2018 >
- Balay, Y.** (2017). “İstanbul’un Mührü Kız Kulesi” , Haziran 26, 2018 tarihinde Turkish Press: <http://www.turkishpress.co.uk/istanbulun-muhru-kiz-kulesi-makale,164.html> adresinden alındı
- Binay, O.** (2018). *Bill Gates: Bir Hastalık Altı Ay İçinde Otuz Milyon Kişiyi Öldürebilir.* Mayıs 2, 2018 tarihinde Milliyet Web Sitesi: <http://www.milliyet.com.tr/bill-gates-bir-hastalik-6-ay-populerbilim-haber-2658790/> adresinden alındı
- Biography.com.** (2014). Temmuz 3, 2018 tarihinde Biography.com Web Sitesi: <https://www.biography.com/people/henry-ford-9298747> adresinden alındı
- Boughton, J.** (2013). “Harry Dexter White and the History of Bretton Woods”, Temmuz 27, 2018 tarihinde Insitute For New Economic Thinking Web Sitesi:

<https://www.ineteconomics.org/perspectives/blog/harry-dexter-white-and-the-history-of-bretton-woods> adresinden alındı

- Caughill, P.** (2017). *Russia's Next-Gen Combat Suit is Getting Tech That's Resistant to Nuclear Blasts*. Mayıs 15, 2018 tarihinde Futurism Web Sitesi: <https://futurism.com/russias-next-gen-combat-suit-is-getting-tech-thats-resistant-to-nuclear-blasts/> adresinden alındı
- Centre For Computing History.** (tarih yok). Mart 19, 2018 tarihinde Centre For Computing History Web Sitesi: <http://www.computinghistory.org.uk/det/4033/Nintendo-Game-Boy/> adresinden alındı
- Chip Online.** (2008). Mart 18, 2018 tarihinde Chip Online Web Sitesi: https://www.chip.com.tr/haber/antik-caglardan-gunumuze-oyun-dunyasi_7035.html adresinden alındı
- Chip Online.** (2008). Mart 18, 2018 tarihinde Chip Online Web Sitesi: https://www.chip.com.tr/haber/antik-caglardan-gunumuze-oyun-dunyasi_7035.html adresinden alındı
- Chip Online.** (2017). Mayıs 15, 2018 tarihinde Chip Online Web Sitesi: https://www.chip.com.tr/haber/cin-dev-robot-savasina-hazirlaniyor_69307.html adresinden alındı
- Crew, B.** (2016). *Scientist Have Invented A Mind-Reading Machine That Visualises Your Thoughts*. Aralık 11, 2017 tarihinde Science Alert Web Sitesi: <http://www.sciencealert.com/scientists-have-invented-a-mind-reading-machine-that-can-visualise-your-thoughts-kind-of> adresinden alındı
- FordFoundation.** (t.y.). Temmuz 24, 2018 tarihinde FordFoundation Web Sitesi: <https://www.fordfoundation.org/> adresinden alındı
- Freeman, S.** (2007). *How Crystal Skulls Work*. Ağustos 15, 2018 tarihinde Howstuffworks web Sitesi: <https://science.howstuffworks.com/science-vs-myth/unexplained-phenomena/crystal-skull4.htm> adresinden alındı
- Galeri: A Haber Dünya.** (2012). *Kristal Kafatasının Gizemi Çözülemiyor*. Ağustos 15, 2018 tarihinde A Haber Web Sitesi: <https://www.ahaber.com.tr/galeri/dunya/kristal-kafatasinin-gizemi-cozulemiyor> adresinden alındı
- Garite, M.** (2003). "The Ideology Of Interactivity (Or Video Games And The Taylorization Of Leisure", Şubat 19, 2018 tarihinde DIGRA Web Sitesi: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.15436.pdf> adresinden alındı
- Gelderman, C. W.** (2018). *Henry Ford*. Ağustos 4, 2018 tarihinde Britannica Web Sitesi: <https://www.britannica.com/biography/Henry-Ford> adresinden alındı
- Güler, F.** (2017). *FETÖ Askeriyeye Oyunlar Sayesinde Sızmış*. Nisan 7, 2018 tarihinde Merlin'in Kazanı Web Sitesi: <http://www.merlininkazani.com/feto-askeriyeye-oyunlar-sayesinde-sizmis-haber-97481> adresinden alındı
- Güler, F.** (2018). *CIA Ajanlarının Eğitiminde Kullanılan Gizli Oyunlar Yayınlandı*. Nisan 16, 2018 tarihinde Merlin'in Kazanı Web Sitesi: <http://www.merlininkazani.com/cia-ajanlarinin-egitiminde-kullanilan-gizli-oyunlar-yayinlandi-haber-100356> adresinden alındı
- Güngör, B.** (2013). *Güçlendirilmiş Zırhlar Yeni Fikir Değil*. Mayıs 15, 2018 tarihinde Technopat Web Sitesi: <https://www.technopat.net/2013/12/13/guclendirilmis-zirhlar-yeni-fikir-degil/> adresinden alındı

- Habertürk.** (2012). Mayıs 16, 2018 tarihinde Habertürk Web Sitesi: <http://www.haberturk.com/dunya/haber/766619-yamyam-dehsetini-anlatti> adresinden alındı
- Habertürk Kültür Sanat.** (2018). Mayıs 16, 2018 tarihinde Habertürk Web Sitesi: <http://www.haberturk.com/haiti-den-amerika-ya-gecmisten-gunumuze-zombi-tarihi-1962552> adresinden alındı
- Habertürk Teknoloji.** (2018a). Mayıs 1, 2018 tarihinde Habertürk Web Sitesi: <http://www.haberturk.com/feto-uyeleri-oyun-susu-verilen-kripto-iletisim-programlari-kullaniyor-1918419-ekonomi> adresinden alındı
- Habertürk Teknoloji.** (2018b). Mayıs 15, 2018 tarihinde Habertürk Web Sitesi: <http://www.haberturk.com/abd-ordusu-ve-uber-birlikte-sessiz-elektrikli-ucaklar-gelistirecek-1956714-ekonomi> adresinden alındı
- Han, N.** (2012). *Haarp Silahı İle Deprem Yaratıyor, İnsan Beynini Kontrol Ediyor*. Mayıs 20, 2018 tarihinde OdaTv Web Sitesi: <https://odatv.com/deprem-yaratiyor-insan-beynini-kontrol-ediyor-vs...-2012121200.html> adresinden alındı
- Hervenik, H.** (2018). *Ubisoft'un Yüzde 30'u Çinli Bir Oyun Firmasına Satıldı*. Mart 29, 2018 tarihinde MerlınınKazanı Web Sitesi: <https://www.merlininkazani.com/ubisoftun-yuzde-30u-cinli-bir-oyun-firmasina-satildi-haber-100213> adresinden alındı
- Hürriyet Teknoloji.** (2013). Mayıs 20, 2018 tarihinde Hürriyet Web Sitesi: <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/amerikan-istihbarati-bilgisayar-oyunu-oyunayanlari-da-takip-etmis-25324185> adresinden alındı
- Hürriyet Teknoloji.** (2016). Mart 28, 2018 tarihinde Hürriyet Haber Web Sitesi: <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/dunyanin-ilk-mobil-oyunu-meger-yilan-oyunu-degilmis-40232544> adresinden alındı
- Hürriyet Teknoloji.** (2018). Mart 29, 2018 tarihinde Hürriyet Haber Web Sitesi: <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/playstation-4-ne-kadar-satti-40704302> adresinden alındı
- Juul, J.** (2001). "Games Telling Stories?", Şubat 27, 2018 tarihinde Game Studies Web Sitesi: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> adresinden alındı
- Kellner, T.** (2010). *The Story Behind The Real Iron Man Suit*. Mayıs 15, 2018 tarihinde GE Reports Web Sitesi: <https://www.ge.com/reports/post/78574114995/the-story-behind-the-real-iron-man-suit/> adresinden alındı
- Kömürcü, M. C.** (2017). *Haarp Projesi Nedir*. Mayıs 23, 2018 tarihinde Milliyet Web Sitesi: <http://www.milliyet.com.tr/HAARP-projesi-nedir--HAARP-projesi-deprem-yaratir-mi---molatik-1165/> adresinden alındı
- Kristula, D.** (1997). *The History Of The Internet*. Mart 7, 2018 tarihinde <https://www.davesite.com/webstation/net-history1.shtml> adresinden alındı
- Military-Today.** (t.y.). Mayıs 15, 2018 tarihinde Military-Today Web Sitesi: http://www.military-today.com/tanks/pl_01.htm adresinden alındı
- Milli İstihbarat Teşkilatı.** (t.y.). Ekim 21, 2017 tarihinde Milli İstihbarat Teşkilatı Web Sitesi: <http://www.mit.gov.tr/isth-olusum.html> adresinden alındı
- Milliyet.** (2014). Mayıs 15, 2018 tarihinde Milliyet Web Sitesi: <http://www.milliyet.com.tr/super-itfaiyeci-gundem-1888760/> adresinden alındı
- Milliyet.** (2017). Mayıs 15, 2018 tarihinde Milliyet Web Sitesi: <http://www.milliyet.com.tr/aselsan-turk-askeri-icin-mekanik-gundem-2435102/> adresinden alındı

- Milliyet Gazetesi.** (2018). Ağustos 16, 2018 tarihinde Milliyet Gazetesi Web Sitesi: <http://www.milliyet.com.tr/oktar-babuna-olayini-hatirlatti--gundem-2708840/> adresinden alındı
- Milliyet Teknoloji.** (2018). Mart 29, 2018 tarihinde Milliyet Haber Web Sitesi: <http://www.milliyet.com.tr/playstation-4-hala-dunyanin-en-cok-oyunhaberleri-haber-2591400/> adresinden alındı
- NTV Teknoloji.** (2017). Mayıs 15, 2018 tarihinde NTV Teknoloji Web Sitesi: <https://www.ntv.com.tr/galeri/teknoloji/milyarder-isadaminin-dev-robotu-askeri-operasyonlarda-kullanilabilir,HJAxW3qkXUCF06sL7CpoLQ/TVkWiKR38U2G3zcC24EWUw> adresinden alındı
- Office of the Director of National Intelligence.** (tarih yok). Nisan 8, 2018 tarihinde Office of the Director of National Intelligence Web Sitesi: <https://www.dni.gov/index.php/what-we-do/what-is-intelligence> adresinden alındı
- Oğuz, G. T.** (2018). *Hafıza Transferi Yapıldı.* Temmuz 22, 2018 tarihinde Anadolu Ajansı: <https://www.aa.com.tr/tr/bilim-teknoloji/hafiza-transferi-yapildi/1146405> adresinden alındı
- Ontrava.** (2017). Mart 29, 2018 tarihinde Ontrava Web Sitesi: <https://ontrava.com/dunyanin-en-cok-satilan-oyun-konsolu-playstation-4-oldu> adresinden alındı
- Ortadoğu Gazetesi.** (2017). Nisan 7, 2018 tarihinde Ortadoğu Gazetesi Web Sitesi: <http://www.ortadogugazetesi.net/haber.php?id=63642> adresinden alındı
- Oyungezer.** (2016). Temmuz 26, 2018 tarihinde Oyungezer Web Sitesi: <http://oyungezer.com.tr/haber/46960-vivendi-ubisoft-u-ele-gecirmeye-iyice-yaklasti> adresinden alındı
- Petrova, M., & Sorkin, A. R.** (2018). *CNBC Tech.* Mayıs 15, 2018 tarihinde CNBC Web Sitesi: <https://www.cnbc.com/2018/03/01/hankook-miraes-sci-fi-looking-robot-cost-over-100-million-to-develop.html> adresinden alındı
- Playstation Forum.** (2017). Temmuz 26, 2018 tarihinde Playstation: <http://community.eu.playstation.com/t5/PlayStation-Konu-D%C4%B1%C5%9F%C4%B1/Ubisoft-Tarihi-ve-Ubisoft-St%C3%BCdyolar%C4%B1-Hakk%C4%B1nda-Bilgiler/m-p/24984593> adresinden alındı
- Sabah Gazetesi.** (2012). Mayıs 16, 2018 tarihinde Sabah Gazetesi Web Sitesi: <https://www.sabah.com.tr/dunya/2012/06/07/abdde-iki-yamyam-saldirisi-daha> adresinden alındı
- Sabah Gazetesi.** (2018). Mayıs 1, 2018 tarihinde Sabah Gazetesi Web Sitesi: <https://www.sabah.com.tr/gundem/2018/03/29/fetonun-son-oyunu-2048den-haberlesiyorlar> adresinden alındı
- SAVTERA Savunma Teknolojileri ve Strateji Enstitüsü Tartışma Platformu.** (2015). Mayıs 15, 2018 tarihinde Sadfor Düşünce Formu Web Sitesi: <http://sadfor.savtera.org/index.php?topic=272.0> adresinden alındı
- Sezen, B. (Dü.).** (2012). *Yeni Kıyamet Tarihi 2023.* Ağustos 6, 2018 tarihinde Deutsche Welle Türkçe Web Sitesi: <https://www.dw.com/tr/yeni-k%C4%B1yamet-tarihi-2023/a-16445075> adresinden alındı
- Sezgin, Ş.** (2017). *Northrop Grumman X-47B.* Mayıs 15, 2018 tarihinde Airkule Web Sitesi: <http://www.airkule.com/yazar/NORTHROP-GRUMMAN-X-47B/1182/> adresinden alındı

- ShiftDelete.Net.** (2014). Şubat 21, 2018 tarihinde ShiftDelete.Net Web Sitesi: <https://shiftdelete.net/gecmisten-gunumuze-oyun-konsollari-50213> adresinden alındı
- Sicart, M.** (2003). Family Values: Ideology, Computer Games and The Sims. *Digital Games Research Conference 2003*. Utrecht, Netherland: University of Utrecht. < <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.09529.pdf> Erişim Tarihi: 12/04/2018 >
- Slideshare.** (2012). Mart 11, 2018 tarihinde Slideshare Web Sitesi: <https://www.slideshare.net/unfairhero/mobil-oyunun-ksa-tarihi-blm-1> adresinden alındı
- Sputnik Tükiye.** (2017b). Aralık 10, 2017 tarihinde Sputnik Tükiye Web Sitesi: <https://tr.sputniknews.com/yasam/201704201028163972-ispanya-hukumeti-zombi-kiyametine-hazir-degiliz/> adresinden alındı
- Sputnik Türkiye.** (2017a). Mayıs 15, 2018 tarihinde Sputnik Türkiye Web Sitesi: <https://tr.sputniknews.com/savunma/201709291030367870-rus-ordusu-ratnik/> adresinden alındı
- Subaşı, E.** (2018). *Ubisoft Assassin's Creed Sırrını Açıkladı*. Nisan 7, 2018 tarihinde LeaderGamer Web Sitesi: <https://leadergamer.com.tr/ubisoft-assassins-creed-sirrini-acikladi/> adresinden alındı
- Şuşut, M.** (2016). *Virüslere Karşı Akılalmaz Komplo Teorileri*. Mayıs 16, 2018 tarihinde Hürriyet Web Sitesi: <http://www.hurriyet.com.tr/dunya/viruslere-iliskin-akil-almaz-komplo-teorileri-40047059> adresinden alındı
- Squire, K.** (tarih yok). "Games as Ideological Worlds". Şubat 21, 2018 tarihinde Academic Co-Lab Web Sitesi: <http://www.academiccolab.org/resources/documents/edreacher-submitted.pdf> adresinden alındı
- Takvim Gazetesi.** (2017). Kasım 2017, 20 tarihinde Takvim Gazetesi Web Sitesi: <https://www.takvim.com.tr/guncel/2017/11/20/kissingerin-fitnessi-adim-adim-uygulaniyor> adresinden alındı
- TDK.** (2006). *Türk Dil Kurumu*. Ağustos 17, 2018 tarihinde Türk Dil Kurumu Web Sitesi: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&kelime=K%C4%B1z%C4%B1lelma&guid=TDK.GTS.53f0800199d1f7.27698485 adresinden alındı
- Teknokulis.** (2014). Mart 28, 2018 tarihinde Teknokulis Web Sitesi: <http://www.teknokulis.com/haberler/mobil/2014/11/17/mobil-oyuna-sahip-ilk-cep-telefonu> adresinden alındı
- TGRT Haber.** (2018). Mayıs 15, 2018 tarihinde TGRT Haber Web Sitesi: <http://www.tgrthaber.com.tr/dunya/trump-bilgisayar-oyunundaki-ucagi-norvece-satti-220435> adresinden alındı
- TimeTurk.** (t.y.). Temmuz 25, 2018 tarihinde TimeTurk Web Sitesi: <https://www.timeturk.com/henry-ford/biyografi-794282> adresinden alındı
- TRT Haber.** (2017). Aralık 18, 2017 tarihinde TRT Haber Web Sitesi: <http://www.trthaber.com/foto-galeri/japon-bilim-insanlari-insan-beynini-okuyan-cihaz-gelistirdi/16175.html> adresinden alındı
- Türk Dil Kurumu.** (2006). Nisan 10, 2018 tarihinde Türk Dil Kurumu Web Sitesi: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=%C4%B0DEOLOJ%C4%B0 adresinden alındı
- Türk Dil Kurumu.** (2006). Ekim 20, 2017 tarihinde Türk Dil Kurumu Web Sitesi: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5c050543e83672.73683954 adresinden alındı

- Ubisoft.** (2018). *2018 Registration Document And Annual Report*. Rennes, Fransa: Ubisoft.
< https://www.ubisoft.com/en-US/company/investor_center/annual_report.aspx
Erişim Tarihi: 26/07/2018 >
- Ubisoft.** (t.y.). Temmuz 26, 2018 tarihinde Ubisoft Web Sitesi: <https://www.ubisoft.com/en-US/company/overview.aspx> adresinden alındı
- U.S. Marine Corps** (2000). MCWP 2–14 Counterintelligence. Washington D.C.
< <https://fas.org/irp/doddir/usmc/mcwp2-14.pdf> Erişim Tarihi: 27/04/2018 >
- Warner, M.** (2007, Nisan 14). “Wanted:A Definition Of Intelligence”, Nisan 1, 2018 tarihinde Central Intelligence Agency Web Sitesi: <https://www.cia.gov/library/center-for-the-study-of-intelligence/csi-publications/csi-studies/studies/vol46no3/article02.html> adresinden alındı
- Weise, M.** (2003). How Videogames Express Ideas. *Digital Games Research Conference 2003*. Utrecht, Netherland: University of Utrecht DIGRA Conference. < <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.07598.pdf> Erişim Tarihi: 12/04/2018 >
- Wikipedia.** (tarih yok). Mayıs 15, 2018 tarihinde Wikipedia Web Sitesi: https://en.wikipedia.org/wiki/Powered_exoskeleton adresinden alındı
- Yılmaz, E., & Çağiltay, K.** (2004). Elektronik Oyunlar ve Türkiye. *21. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*, (s. 1-8). Ankara. < <http://simge.metu.edu.tr/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf> Erişim Tarihi: 04/12/2017 >
- Url-1** < https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cathode_ray_tube_amusement_device_-_schematic.jpg > , Erişim Tarihi: 19/03/2018.
- Url-2** < www.pong-story.com > , Erişim Tarihi: 17/10/2017.
- Url-3** < <http://www.ponggame.org/> > , Erişim Tarihi: 17/10/2017.
- Url-4** < http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1302004 > Erişim Tarihi: 22/03/2018.
- Url-5** < <https://www.youtube.com/watch?v=TI8AQWzHYaE> > , Erişim Tarihi: 02/06/2018.
- Url-6** < <https://odatv.com/tek-kollu-catayev-ve-imran-zakhaev-arasindaki-tesadufler-0207161200.html> > , Erişim Tarihi: 03/06/2018.
- Url-7** < <http://cyberneticzoo.com/walking-machines/1890-assisted-walking-device-nicholas-yagn-russian/> > , Erişim Tarihi: 16/05/2018.
- Url-8** < <http://cyberneticzoo.com/man-amplifiers/1917-pedomotor-steam-powered-running-device-leslie-c-kelley-american/> > , Erişim Tarihi: 16/05/2018.
- Url-9** < <https://futurism.com/russias-next-gen-combat-suit-is-getting-tech-thats-resistant-to-nuclear-blasts/> > , Erişim Tarihi: 16/05/2018.
- Url-10** < <https://www.youtube.com/watch?v=ZTkVrRkziDI> > , Erişim Tarihi: 09/06/2018.
- Url-11** < <https://www.ntv.com.tr/galeri/teknoloji/milyarder-isadaminin-dev-robotu-askeri-operasyonlarda-kullanilabilir,HJAxW3qkXUCF06sL7CpoLQ/7CaZKy-hk0aMHN9DFqbZwA> > , Erişim Tarihi: 12/06/2018.
- Url-12** < <https://autonomousweapons.org/> > , Erişim Tarihi: 18/03/2018.
- Url-13** < <https://www.ucwrg.com/contact/> > , Erişim Tarihi: 11/12/2017.
- Url-14** < <https://tr.ign.com/ubisoft/103556/news/ubisoft-logosunda-degisiklige-gitti> > Erişim Tarihi: 26/07/2018.

- Url-15** < <https://www.giantbomb.com/ubisoft-entertainment/3010-82/> >
Eriřim Tarihi: 26/07/2018.
- Url-16** < <https://www.ubisoft.com/en-us/careers/experience.aspx> >
Eriřim Tarihi: 26/07/2018.
- Url-17** < https://ubistatic19-a.akamaihd.net/comsite_common/en-US/images/06ddr%20final%20version_tcm99-330429_tcm99-196733-32.pdf > , Eriřim Tarihi: 26/07/2018.
- Url-18** < <http://documentstalk.com/wp/white-harry-dexter-1892-1948/> >
Eriřim Tarihi: 23/07/2018.
- Url-19** < <https://www.fordfoundation.org/about/about-ford/a-legacy-of-social-justice/> >
Eriřim Tarihi: 15/07/2018.
- Url-20** < <http://www.crystalinks.com/nazibell.html> > , Eriřim Tarihi: 19/07/2018.
- Url-21** < <https://abstergo.org/about/projects/animus/> > , Eriřim Tarihi: 15/07/2018.
- Url-22** < http://www.accesstheanimus.com/Breaking_The_Code_Pt5.html >
Eriřim Tarihi: 19/07/2018.
- Url-23** < https://www.youtube.com/watch?v=mRYUM_DtHpA >
Eriřim Tarihi: 21/07/2018.
- Url-24** < <https://www.youtube.com/watch?v=A-bibDttnQE> > , Eriřim Tarihi: 22/07/2018.
- Url-25** < https://www.mamasminerals.com/The-Mesoamerican-Crystal-Skulls_ep_94.html >
Eriřim Tarihi: 14/08/2018.
- Url-26** < <https://www.dmax.com.tr/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi-1-sezon-2-bolum> > , Eriřim Tarihi: 17/04/2018.
- Url-27** < <https://www.dmax.com.tr/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi-1-sezon-1-bolum> > , Eriřim Tarihi: 10/04/2018.
- Url-28** < <https://www.dmax.com.tr/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi-1-sezon-3-bolum> > , Eriřim Tarihi: 24/04/2018.
- Url-29** < <http://www.nationalgeographic.com.tr/makale/kesfet/ilklerin-adami-nikola-tesla/2386> > , Eriřim Tarihi : 16/04/2018.
- Url-30** < https://rationalwiki.org/wiki/Die_Glocke > , Eriřim Tarihi : 30/08/2018.
- Url-31** < <https://www.bisosyo.com/mayalar-yanilmadi-21-aralik-2012-dogruydu-ve-biz-yanlis-yorumladik/> > , Eriřim Tarihi : 04/08/2018.
- Url-32** < <https://fas.org/irp/doddir/army/fm2-22-3.pdf> > , Eriřim Tarihi : 08/04/2018.
- Url-33** < <https://abstergo.org/> > , Eriřim Tarihi : 15/07/2018.
- Url-34** < <http://www.nsfnet-legacy.org/about.php> > , Eriřim Tarihi : 16/03/2018.
- Url-35** < <https://www.britannica.com/biography/Charles-Babbage> > ,
Eriřim Tarihi: 18/03/2018.
- Url-36** < <https://www.ras.org.uk/about-the-ras/a-brief-history> > , Eriřim Tarihi : 18/03/2018.
- Url-37** < <https://www.britannica.com/biography/Ada-Lovelace> > ,
Eriřim Tarihi : 18/03/2018.
- Url-38** < <http://www.merlininkazani.com/efsanevi-oyun-gelistiricisi-adina-kripto-para-uretilecek-haber-100218> > , Eriřim Tarihi : 24/03/2018.
- Url-39** < <https://en.wikipedia.org/wiki/Activision> > , Eriřim Tarihi : 26/03/2018.
- Url-40** < https://en.wikipedia.org/wiki/Id_Software > , Eriřim Tarihi : 26/03/2018.

Url-41 < <https://en.wikipedia.org/wiki/IBM> > , Eriřim Tarihi : 26/03/2018.

Url-42 < <https://tr.sputniknews.com/foto/201603311021864120-ukrayna-pripyat-ernobil/> > Eriřim Tarihi : 28/04/2018.

Url-43 < <https://www.traviangames.com/en/> , Eriřim Tarihi : 02/03/2018.

Url-44 < <http://www.bestofsicily.com/mag/art386.htm> > , Eriřim Tarihi: 18/07/2018.

Url-45 < <https://www.christianity.com/church/church-history/timeline/1201-1500/savonarolas-preaching-got-him-burned-11629883.html> > , Eriřim Tarihi : 18/07/2018.

Url-46 < <https://wol.jw.org/tr/wol/d/r22/lp-tk/2003446#h=6> > , Eriřim Tarihi : 18/07/2018.

Url-47 < <https://www.crick.ac.uk/about-us/our-history/about-dr-francis-crick> > Eriřim Tarihi : 20/07/2018.



ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Ad-Soyad : Sercan TIRNOVALI

Doğum Tarihi : 05/06/1991

E-posta : young-wolf-1907@hotmail.com



ÖĞRENİM DURUMU:

- **Lisans** : Anadolu Üniversitesi Uluslararası İlişkiler (Açıköğretim)
- **Yüksek Lisans** : İstanbul Aydın Üniversitesi Uluslararası İlişkiler ve İstihbarat İncelemeleri

YABANCI DİL BİLGİSİ:

- İngilizce – Orta Seviye
- Almanca – Başlangıç

KATILDIĞI KONFERANSLAR VE SEMİNERLER:

Milli Savunma Üniversitesi	Yapay Zeka Çağında Strateji, Güç ve Savaş,
Milli Savunma Üniversitesi	Enerjinin Jeopolitiği ve Enerjide Teknoloji Trendleri
Milli Savunma Üniversitesi	Ağ Tabanlı Harpte İstihbarat Yaklaşımları,
Milli Savunma Üniversitesi	Dünyada ve Türkiye’de Dış Askeri İstihbarat Sisteminin Gelişimi,