



**International**  
**SOCIAL SCIENCES**  
**STUDIES JOURNAL**



SSSjournal (ISSN:2587-1587)

*Economics and Administration, Tourism and Tourism Management, History, Culture, Religion, Psychology, Sociology, Fine Arts, Engineering, Architecture, Language, Literature, Educational Sciences, Pedagogy & Other Disciplines in Social Sciences*

**Vol:5, Issue:31**  
sssjournal.com

**pp.1598-1619**  
**ISSN:2587-1587**

**2019 / March / Mart**  
sssjournal.info@gmail.com

Article Arrival Date (Makale Geliş Tarihi) 30/01/2019 | The Published Rel. Date (Makale Yayın Kabul Tarihi) 31/03/2019  
Published Date (Makale Yayın Tarihi) 31.03.2019

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

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

**Sercan TIRNOVALI**

İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Uluslararası İlişkiler ve İstihbarat İncelemeleri Bölümü, Tezli Yüksek Lisans Programı Öğrencisi, sercantirnovali@stu.aydin.edu.tr, İstanbul/Türkiye

**Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin KAZAN**

İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, kazan.hsyn@gmail.com, İstanbul/Türkiye



**Article Type** : Research Article/ Araştırma Makalesi

**Doi Number** : <http://dx.doi.org/10.26449/sss.1365>

**Reference** : Tirnovalı, S. & Kazan, H. (2019). "Dijital Oyunlar Üzerinden Karşı İstihbarat Toplama Ve Bilgi Edinme: Assassin's Creed Örneği", International Social Sciences Studies Journal, 5(31): 1598-1619.

## **ÖZ**

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 içerinde 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 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 kanıtlamaktır. 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 çalışmanın amacına ulaşmak için teorik ve uygulamalı aşamalardan geçilmiştir. Teorik kısımlarında niteliksel araştırma yöntemi kullanılarak literatür taraması; uygulamalı kısmında ise, bir kısım dijital oyun oynanıp içerik analizi yapılmıştır.

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

## **ABSTRACT**

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,

<sup>1</sup> Bu çalışma 2019 yılında kabul edilen "Dijital Oyunlar Üzerinden Karşı İstihbarat Toplama Ve Bilgi Edinme: Assassin's Creed Örneği" isimli yüksek lisans tezinden türetilmiştir.

health, provides a lot of information. Presented this information, nowadays, it is either realized or is about to happen.

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 counterintelligence 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 study, theoretical and applied stages have been passed. Literature review by using qualitative research method in theoretical parts; In the practical part, some digital games were played and content analysis was performed.

**Keywords:** Digital Game, Intelligence, Counterintelligence, 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 yapıları, 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 karşılaşılacak 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 çalışmada dijital oyun-istihbarat 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 olmaktadır.

Çalışmada dijital oyun ve karşı istihbarat kavramlarının tanımları yapılarak dijital oyunların istihbarat ve karşı istihbarata ile olan ilişkisi, “Dijital Oyunların İstihbarat ve Karşı İstihbarat İle İlişkisi” başlığı ve bu başlığın alt başlıkları altında ideolojik, siyasi, teknolojik, stratejik, haberleşme açısından ele alınmaktadır. 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.

Örnek bir inceleme olarak Assassin's Creed adlı oyunda ise, istihbarat ve bilgi edinme açısından ne tür bilgiler içerdiği, oyunu geliştirenlerin oyunda nasıl ve ne tür bilinçaltı mesajlar verdiği, oyun serilerinde hangi tarikatın vurgulandığı, oyunun günümüzde kimlere hizmet ettiği gösterilmektedir. Assassin's Creed serileri hakkında genel bilgiler verildikten sonra tüm oyun serilerinde geçen ve oyun ile aynı ada sahip olan ABD menşeli filmde de yer alan sanal Abstergo Şirketi ve Vakfının, gerçek yaşantıda hangi aile ve vakıf ile ilişkilendirildiği 'Abstergo Şirketi ve Ford Vakfı' başlığı altında incelenmektedir. Assassin's Creed adlı oyunun tüm serilerinde yer alan Animus ve Phoneix adlı teknolojik projelerden ve bu projelerin amaçlarından bahsedilerek karşı istihbarat açısından değerlendirilmesi yapılacaktır. Son olarak ta Assassin's Creed Syndicate serisinde yer alan Dr.Brewster'in icat ettiği cihazın Nicola Tesla'nın Ölüm Işını cihazı ile benzerliği gösterilerek günümüzde bahsedilen Haarp Projesi hakkında küçük bir ayrıntı belirtilecektir.

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

## 2.DİJİTAL OYUN KAVRAMI

Dijital oyun, playstation, X-Box gibi oyun konsollarında, bilgisayarda, mobil cihazlarda, 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) 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.

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, 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 Sütcü yazmış oldukları *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun* adlı kitapta dijital oyunların, oyuncuların haz alması dışında asıl olarak satış için üretildiğini belirtmişlerdir (Binark & Bayraktutan-Sütcü, 2008:41). Yapılan farklı tanımlamalar sonucunda, 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.

## 3.KARŞI İSTİHBARAT KAVRAMI

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). 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 olarak, 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 olmayan rakip, silahla ve araç ile karşı karşıya kaldığında bir üstünlük sağlayamayacak durumda kalacaktır.” Bu açıdan karşı istihbarat veya istihbarata karşı koymanın asıl amacı, karşılaşıla bilinecek 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.

### 3.1 Pasif Karşı İstihbarat

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.

### 3.2 Aktif Karşı İstihbarat

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, içerinde barındırdıkları siyasi, ideolojik ve askeri teknolojik bilgiler; online strateji tabanlı oyunlar oyuncuların stratejik düşünce ve iletişimleri hakkında bilgiler toplamasından ve aksiyon-macera türündeki oyunlar ise içerinde barındırdıkları bir takım gizli bilgilerden dolayı aktif karşı istihbarat alanına girerek karşı istihbarat amaçlı kullanıla bilinir nitelikte olmaktadır.

### 3.3 Karşı İstihbaratta Aldatma ve Karşı Aldatma

Aldatma, en basit tanımla birini veya bir grubu bir konu hakkında kandırma veya yanlış yönlendirmedir. 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 gelecekteki 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 yönlerecek yanıltmakla da alakalıdır. Özdağ (2016:155) aldatmanın istihbarata karşı koymadaki anlamını şu sözleriyle tanımlamaktadır: “Rakip istihbarat analizini karşı karşıya olduğu ekonomik, politik, askeri ve teknolojik durum ile ilgili olarak yanlış, yanıltıcı 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.

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.

Özdağ’a (2016:179) göre 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 geçile bilinir. 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.

### 4.DİJİTAL OYUNLARIN İSTİHBARAT VE KARŞI İSTİHBARAT İLE İLİŞKİSİ

Askeri çalışmalar sonucunda meydana gelen dijital oyunlar, 11 Eylül 2001 yılındaki İkiz Kulelere yapılan terör saldırısı sonrası bir kısım çevrenin propaganda aracı olmaya başlamış ve bilinçaltı mesaj vermek için kullanılmıştır. Sonraki zamanlarda oyun geliştiriciler, bir kısım çevrenin istekleri doğrultusunda dijital oyunların içerisine gerçek hayatta gerçekleşen olayları, olaylar gerçekleşmeden aktarmışlardır. Böylece dijital oyunlar, gelecek zamanda gerçekleşecek olayları önceden göstermektedir. Özellikle aksiyon, aksiyon-macera, strateji türünde olan ve savaş, bilim-kurgu, korku ve tarih içerikli olanlar birçok önemli veriyi (siyasi, ideolojik, askeri, stratejik, teknolojik, biyolojik vb.) geçmiş ve gelecek / yaşanmış ve yaşanacak açısından gözler önüne getirmektedir. Bu açıdan dijital oyunlar, istihbarat elde etmek için tam bir açık kaynak olmaktadır. Fakat 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, 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.

Dijital oyunların haberleşmede kullanıldığı, Türkiye’de 15 Temmuz 2016 tarihinde Fetullah Gülen’in lideri olduğu terör örgütü (FETÖ) tarafından gerçekleştirilen darbe girişimi sonrası yapılan operasyonlar sonucunda ortaya çıkarılan bilgiler neticesinde 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 (Ortaoğlu 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 istihbarati 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 tanıtmamasından; 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) tanıtmamasından; 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.

Bu başlık altında dijital oyun-istihbarat ilişkisi, Türkiye’deki ortaya çıkarılan olaylar örnek gösterilerek haberleşme açısından kısaca açıklanmış olup; bu başlığın alt başlıkları altında ideolojik, siyasi, askeri, teknolojik, açılardan çeşitli örneklerle ele alınarak incelenecektir.

#### 4.1.Savaş İçerikli Dijital Oyunların Karşı İstihbarat ile İlişkisi

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); askeri açıdan teknolojik olarak Call Of Duty: Advanced Warfare incelenecektir.

#### 4.1.1.Savaş İçerikli Dijital Oyunlardan Siyasi ve İdeolojik Olarak Karşı İstihbarat Toplama ve Bilgi Edinme: Call Of Duty Modern Warfare 3

Call Of Duty: Modern Warfare 3 adlı oyunun hikayesi, eski Sovyetler Birliği'ni yeniden kurup Rusya'yı eski gücüne kavuşturmak isteyen aşırı milliyetçi bir grubun, Ortadoğu'da bir Arap ülkesinin lideri ile işbirliği 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. Sinematikte dikkat edilmesi gereken noktalar Al-Asad adlı kişi, 2011 yılındaki patlama ve Zakhayev 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 Zakhayev Havalimanı saldırısıdır (Bknz. Şekil 1).



Şekil 1: Cod MW2 adlı oyundaki Zakhayev Havalimanı saldırısı

Zakhayev 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 2).



Şekil 2: Atatürk Havalimanı saldırısı

**Kaynak :** <https://www.ensonhaber.com/dunya-ataturk-havalimanindaki-saldiriyi-boyle-gordu-2016-06-29.html>

Modern Warfare serisinin 2007 yılında çıkan ilk serisindeki Call Of Duty: Modern Warfare'in kötü karakteri İmran Zakhayev'in Atatürk Havalimanı katliamının 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).



**Şekil 3:** Call Of Duty Modern Warfare daki kötü karakter ile Atatürk Havalimanı saldırısının planlayıcısı arasındaki benzerlik

**Kaynak :** <https://odatv.com/tek-kollu-catayev-ve-imran-zakhaev-arasindaki-tesadufler-0207161200.html>

Oyunun dördüncü bölümünde ise, bölümün ana karakteri olan Rus FSO ajanı Andrei Harkov dikkat edilmesi gereken bir diğer konu olmaktadır. Andrei Harkov ismi, Rusya'nın 19 Aralık 2016 yılında bir suikast sonucu öldürülen Türk Büyükelçisi Andrey Karlov isminin okunuşu ve yazılışıyla büyük oranda benzerlik göstermektedir. 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.

Oyun içinde gerek sinematiklerde yer alan Al-Asad adlı kişi, bu kişinin ülkesinde yapılan bombalı saldırı ve Zakhaev 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 Kissenger, 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 : “Orduya ‘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 oyununun piyasa sürülmesi ve Kissenger'ın 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 ve karşı



istihbarat açısından değerlendirilseydi, belki gerçekte yaşanan olayların bir kısmının meydana gelmesi engellenebilirdi. Kısacası sonradan karşılaşılabilecek sürpriz her olaya önceden hazırlıklı oluna bilinirdi.

Son olarak oyunda, ABD ve müttefikleri 'iyi, dürüst ve güçlü', Rusya ve Ortadoğulu müttefikleri 'işgalci, düşman, terörist' olarak nitelendirilmektedir. 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.

#### 4.1.2.Savaş İçerikli Dijital Oyunlardan Teknolojik Olarak Karşı İstihbarat Toplama ve Bilgi Edinme: Call Of Duty Advanced Warfare

Call Of Duty: Advanced Warfare oyununun 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 görülmekte aslında Jonathan Irons'ın çıkarlarına çalışmaktadır. Oyunun hikayesi 2054-2061 yılları arasında geçmektedir.

Oyunda ideolojik ve siyasi mesajlardan çok yeni askeri teknolojik bilgiler verilmektedir. Bu oyun teknolojik açıdan 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 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 4).



Şekil 4 : Call Of Duty Advanced Warfare adlı oyunda kullanılan iki farklı Exo-suit

Oyunda, askerler tarafından sıkça kullanılan Exoskeleton gelecekte gerçek hayatta da orduların vazgeçilmez destek giysisi olarak kullanılacaktır. Pentagon'un ar-ge birimi olarak bilinen 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 5). 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 exoskeletondaki 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.



Şekil 5 : HULC adlı askeri yardımcı giysi

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

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 6).

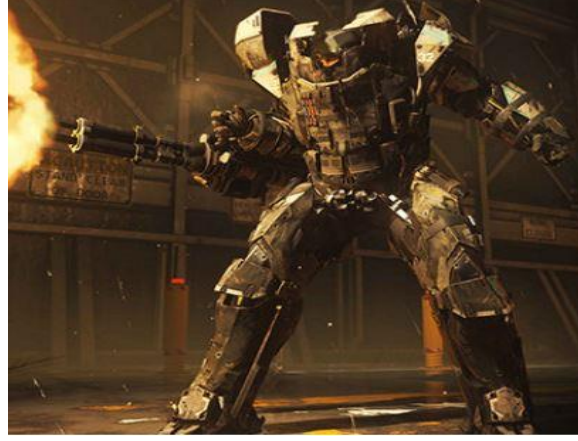


Şekil 6 : Ratnik-3

**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. 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 bilecek AST veya ATLAS Goliath olarak bilinen XS 1 Goliath olmaktadır. Günümüzde oyunda gösterilen robota (Bknz. Şekil 7) şekil, hareket, donanım ve kullanım bakımından en çok benzeyen Avatar filmindeki robot ve Amazon'un sahibi ve Jeff Bezos'un sponsorluğunu yaptığı (NTV Teknoloji, 2017) Güney Kore menşeli Hankook Mirae Technology Şirketi tarafından geliştirilen 'Method-2' (Bknz. Şekil 8) adlı dört metre yüksekliğe ve 1.6 ton ağırlığa sahip olan uzaktan kumanda veya kokpit içinde kontrol edilen mekanik robot olmaktadır (Petrova & Sorokin, 2018). Ayrıca bu robotların oyunda gösterildiği gibi savaş için kullanılabileceği geliştiriciler ve destekleyiciler tarafından açıkça belirtilmektedir.



Şekil 7 : Call Of Duty Advanced Warfare XS-1 Goliath adlı giyilebilir savaş robotu



Şekil 8 : 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>

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 teknolojisine sahip dikey iniş-kalkış yapabilen, sessiz, insanlı/insansız kullanılabilen elektrikli uçan hava araçları geliştirip test etmek için yaptıkları anlaşmayla gerçekleşmeye başlamış gibi görülmektedir (Habertürk Teknoloji, 2018b).

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 kullanılabilir 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 karşılaşmış etkisiz kalmamak adına önemli olacaktır. Teknolojik açıdan değerlendirilen bu oyun da yine bir kısım zümrenin askeri alandaki çalışmaları ve niyetleri gösterilerek verilen örnekler neticesinde de oyunun, geleceğe dair askeri yönden geliştirilip kullanılabilir teçhizatları tanıttığı görülmektedir.

## 5.ÖRNEK BİR İNCELEME ASSASSIN'S CREED

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

Oyunun serilerinde Assassin's/Haşhaşilerin, tapınak şövalyelerine karşı yaptıkları mücadeleler anlatılsa da, aslında serilerde tapınak şövalyelerinin veya tapınakçıların tarih boyunca yaptıkları, yaşadıkları anlatılmaktadır. 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. 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.

Oyun serilerinde verilen bilgiler ve gösterilen sinematikler Assassin's Creed adlı oyunun Tapınakçıları anlattığını, tapınakçılar tarafından piyasaya sunulduğunu ve tapınakçıların nasıl projeler (Animus, Phoneix, Haarp gibi) üzerinde çalıştığını ve kendilerini saklamayıp hala amaçları doğrultusunda etkin olduklarını anlatmaktadır.

### 5.1.Abstergo Şirketi ve Ford Vakfı

Oyun serilerinde Abstergo Şirketi Dünya'nın en büyük çok uluslu kurumsal şirketlerinden biri olmaktadır. Abstergo, günümüzde Tapınakçı Tarikatının yüzü olarak bilinmektedir. 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, 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.

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'nin kurulmasında rol almıştır (Bilbilik, 2007:71). CIA'nin 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 kuruluşu maddi destek vererek CIA'nin 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 Vakfi tarihi itibarıyla ABD'nin dünya hegemonyasına yönelik eylemlerinin tarihi olmaktadır. Ford ailesi ve vakfi ile verilen bilgiler Assassin's Creed adlı oyunun serilerinde de Abstergo Vakfı olarak yer almaktadır.

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 9).



Şekil 9 : 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 10).



Şekil 10 : 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.

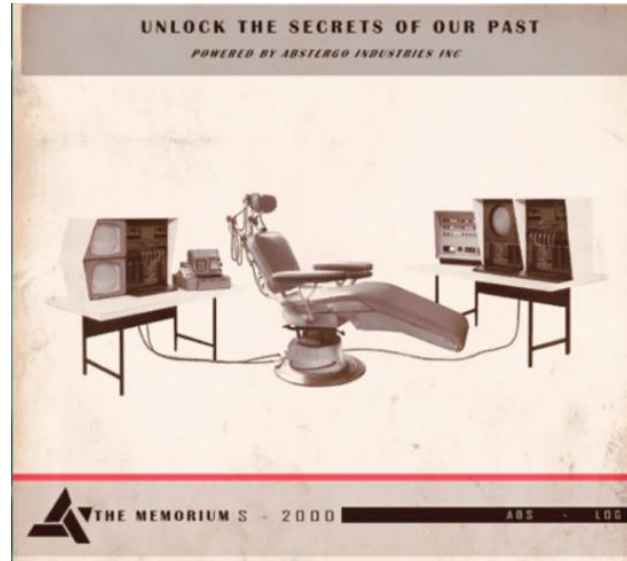
Oyunda ve filmde yer alan Abstergo Vakfı ve Şirketi ile ilgili verilen bilgiler Ford Vakfını temsil etse de en büyük projesi olarak gösterilen Animus Projesine dahil bir bilgi Ford Vakfı ile gerçek yaşamda örtüşmemektedir. Ayrıca Ford Vakfının sitesinde yer alan başkanlar listesi, oyundaki verilen bilgiler 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 ve Phoneix Projelerinin varlığı olmaktadır.

## 5.2. Animus Projesi

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, geçmişe değiştiremeyecek olup sadece geçmişte olup biten bilinmeyenleri ortaya çıkarmaktadır. Abstergo, Animus'u İlk Medeniyet teknolojisi sayesinde icat ettiğini belirtmektedir.

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 , 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 11).



Şekil 11 : 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

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 elektroenseleogram ile yakalayarak 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](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 deneğin 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 Nörobijoloji 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 kullanılacağına 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.

Sonuç olarak, bilim insanlarının 2010'lu yıllar itibarıyla yaptığı çalışmalar neticesinde geliştirdiği teknoloji 2007 yılında piyasaya sürülen bir oyunda yer almaktadır. Burada sorulması gereken temel soru şudur: Acaba bilim adamları sanal olarak Assassin's Creed oyununda ve filmde gösterilen Animus projesine benzeyen zihin okuyan cihazı geliştirmeden önce, yine bu oyun ve filmde sanal olarak var olan Abstergo şirketi 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.

### 5.3. Phoenix Projesi

Animus projesindeki deneğin anılarını görüntülemek ve geçmişini öğrenmek için denekten alınan kan, 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 bağıışı 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 bağıışları 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 halktan 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 gelişmektedir. 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 kullanılabilir 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 bilinecek bilgiler olmaktadır. Bir ülkenin kendi çıkarları için rakip veya düşman olarak gördüğü toplumların, DNA'ları 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 bilinecek 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 alına bilinecektir. Ayrıca insanların DNA'larını toplayan kurumların ve bu kurumların bulunduğu devletlerin arasındaki bağlantı neticesinde, bu kurumlarla ve devletlerle olan ikili ilişkiler farklı açılardan göz önüne alına bilinecektir. Sonuçta genel olarak gösterilmek istenen, insanların bağışıklık sistemlerinin direncini öğrenmek için insanlara atalarının kim olduğunu bilmeleri vaadiyle yapılan testlerden stratejik bilgi ve yüklü miktarda maddi kaynak elde edildiği olmaktadır.



#### 5.4.Haarp

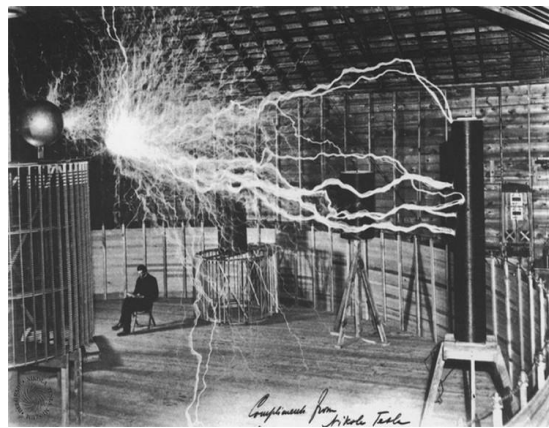
Assassin's Creed Syndicate'in başlangıcını oluşturan ilk iki bölümün yer aldığı Croydon bölgesinde Evie Frye tarafından yapılan ikinci bölümdeki David Brewster'in öldürülme görevindeki ayrıntılar dikkat çekici olmaktadır. Brewster'in bir tren tamir garının altındaki bir mahzende korunaklı olarak yaptığı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

Büyük bir elektrik ünitesi olarak düşünüle bilecek 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 13).



**Şekil 13** : Nicola Tesla'nın Ölüm Işını'na benzeyen, Dr. David Brewster'in 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'in 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 14). Tesla'nın Ölüm Işını çalışmasıyla oyundaki Brewster'in çalışması, kurulum ve çalışma yönünden büyük bir oranda benzerlik göstermektedir. Ayrıca Brewster'in icat ettiği cihaz çalışırken etrafta rahatlıkla dolaşması ve Tesla'nın da Ölüm Işını cihazı çalışırken altında rahatlıkla kitap okuması ayrı bir benzerlik olmaktadır.



**Şekil 14** : Colorado Laboratuvarının İçi Tesla Kitap Okuyor

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

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>). 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 eklenmesi 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'in yapmış olduğu cihazın Tesla'nın Ölüm Işını cihazı ile birçok açıdan yüksek derecede benzerlik gösterdiği görülmektedir. Ölüm Işını cihazının da HAARP teknolojisinin öncüsü olduğu bilinmektedir. Bu bilgiler altında ve oyunun gerçek karakterler ve gerçek olaylardan esinlenerek yapıldığı göz önüne alındığında, oyunda gösterilen Brewster'in 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 geliştirmeyse ölümünden sonra bu proje Tesla'ya mı verilmiştir? Bu soruların cevapları tarihçiler tarafından veya ilgililer tarafından yanıtlandığında HAARP teknolojisinin tarihi gelişimi hakkında farklı bilgiler öğrenilebilir. 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.

## 6.SONUÇ

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 verilmesede, 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 buldukları 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 örneğe *The Simpsons* olmaktadır. 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 oyunlar istihbarat amaçlı kullanılabilir olması 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 kullanılabilirliğini 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, 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.

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 tanıtılmaktadır. 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 Düzenilerinin inanışlarını aktarmak, kendilerini iyi olarak tanıtmak, yaptıklarını ve yapacaklarını dile getirmek adına bir bilinçaltı, ideolojik mesaj vermek için eğlenceli bir propaganda ve güç gösterme aracı; amaçlarına ulaşmak için yaptıkları ve yapacakları teknolojik projeleri, çalışmalarını göstermek adına da bir istihbarat toplama kaynağı olmaktadır.

Görüldüğü gibi dijital oyunlar açık bir şekilde geçmiş ve gelecek hakkında tam bir bilgi kaynağı olmakla beraber yapımcılarının, destekleyicilerinin, finansçılarının 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 edilebilir ve bu bilgiler istihbarat amaçlı 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 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 kullanılacak 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 yapmalıdır. 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.

## KAYNAKÇA

### Kitaplar

**Bilbilik, E.** (2007). *İşgal Örgütleri CIA-NATO-AB*. İstanbul: Asyaşafak Yayınları.

**Binark, M., & Bayraktutan-Sütçü, G.** (2008). *Dijital Oyun*. Kalkedon Yayınları, İstanbul.

**Kerr, A.** (2006). *The Business and Culture of Digital Games, Game Work and Game Play*. London: Sage Publications.

**Özdağ, Ü.** (2016). *İstihbarat Teorisi* (11. b.). Ankara: Kripto Yayınları.

**Tezsever S.** (1999). *Milli Güvenliğimiz İçinde İstihbarat*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Basımevi.

**Yılmaz, S.** (2006) *21.yy'da Güvenlik ve İstihbarat*. İstanbul: Alfa Yayınları.

### Makaleler

**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.

**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.

### Tezler

**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.

**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.

**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.

**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.

### **İnternet Kaynakları**

- 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
- 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
- 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
- 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
- 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
- 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
- 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
- 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
- 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
- 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
- Ortadoğu Gazetesi.** (2017). Nisan 7, 2018 tarihinde Ortadoğu Gazetesi Web Sitesi: <http://www.ortadogugazetesi.net/haber.php?id=63642> 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
- 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

- Sputnik Türkiye.** (2017). Mayıs 15, 2018 tarihinde Sputnik Türkiye Web Sitesi: <https://tr.sputniknews.com/savunma/201709291030367870-rus-ordusu-ratnik/> 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
- 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
- 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
- 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 > [http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah\\_1302004](http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1302004) (Erişim Tarihi: 22/03/2018). <https://odatv.com/tek-kollu-catayev-ve-imran-zakhaev-arasindaki-tesadufler-0207161200.html> (Erişim Tarihi: 03/06/2018). <https://futurism.com/russias-next-gen-combat-suit-is-getting-tech-thats-resistant-to-nuclear-blasts/> (Erişim Tarihi: 16/05/2018). <https://www.youtube.com/watch?v=ZTKVrRkziDI> (Erişim Tarihi: 09/06/2018). <https://www.dmax.com.tr/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi/tesla-bir-cinayetin-perde-arkasi-1-sezon-3-bolum> (Erişim Tarihi: 24/04/2018). <http://www.crystalinks.com/nazibell.html> (Erişim Tarihi: 19/07/2018). <https://abstergo.org/> (Erişim Tarihi : 15/07/2018). <http://www.nationalgeographic.com.tr/makale/kesfet/ilklerin-adami-nikola-tesla/2386> (16/04/2018). [https://www.youtube.com/watch?v=mRYUM\\_DtHpA](https://www.youtube.com/watch?v=mRYUM_DtHpA) (Erişim Tarihi:21/07/2018). <https://www.youtube.com/watch?v=TI8AQWzHYaE> (Erişim Tarihi: 02/06/2018). <https://abstergo.org/about/projects/animus/> (Erişim Tarihi: 15/07/2018). <https://www.fordfoundation.org/about/about-ford/a-legacy-of-social-justice/> (15/07/2018). <https://abstergo.org/about/projects/animus/> > (Erişim Tarihi: 15/07/2018). <https://www.ntv.com.tr/galeri/teknoloji/milyarder-isadaminin-dev-robotu-askeri-operasyonlarda-kullanilabilir,HJAxW3qkXUCF06sL7CpoLQ/7CaZKy-hk0aMHN9DFqbZwA> (12/06/2018). [https://rationalwiki.org/wiki/Die\\_Glocke](https://rationalwiki.org/wiki/Die_Glocke) (Erişim Tarihi : 30/08/2018). <https://www.ensonhaber.com/dunya-aturk-havalimanindaki-saldiriyi-boyle-gordu-2016-06-29.html> (Erişim Tarihi: 21/05/2018). <https://www.army-technology.com/projects/human-universal-load-carrier-hulc/>

### **Oyunlar**

- Assassin's Creed*, Ubisoft, 2007.
- Assassin's Creed II*, Ubisoft, 2009.
- Assassin's Creed Brotherhood*, Ubisoft, 2010.
- Assassin's Creed Revelations*, Ubisoft, 2011.
- Assassin's Creed IV: Black Flag*, Ubisoft, 2013.
- Assassin's Creed Syndicate*, Ubisoft, 2015.
- Call of Duty: Modern Warfare 2*, Infinity Ward, 2009.
- Call of Duty: Modern Warfare 3*, Infinity Ward, Sledgehammer, Raven Software, 2011.
- Call of Duty: Advanced Warfare*, Infinity Ward, Sledgehammer, Raven Software, 2014.