



Terörizm ve Radikalleşme ile Mücadele Araştırma Merkezi



TERÖR ÖRGÜTLERİNİN ONLINE OYUN VE PLATFORMLARI KULLANIMI

FARUK BAYBARS

GİRİŞ

Terör, insanlığın yaradılışı kadar eski ve yaşam sürdüğü müddetçe gündemden asla düşmeyecek, düşmesinden de kuşku duyulmayacak bir gerçektir. Teknolojik ilerlemenin yukarı yönlü ivme kazandığı, dijitalleşmenin ise hayatın tüm alanlarında geniş ölçekte etki bıraktığı dönemlerden geçtiğimiz, bizzat iliklerimize kadar hissedilen teknolojik dönüşüm sürecine dâhil olan uluslararası sistem krizleri ve başıbozukluk dünyadaki birçok ülkede etnik gruplar başta olmak üzere, devletlerin yönetim şekillerinden halkın gündelik yaşam koşullarına kadar her geçen gün etki alanını genişletmektedir.

Enformasyon ve dezenformasyon savaşlarının arttığı, hibrit tehditlere karşı devletlerin hakikat mücadelesine yoğun mesai harcadığı günümüzde ulusal güvenlik ve siber egemenliğin muhafaza edilmesi ile yaşanması muhtemel tüm olumsuzluklara karşı önlemlerin alınması devletlerin öncelikli görevleri arasına girmiştir. Devletler, terörle mücadele kapsamında bu örgütlerle girişmiş oldukları varlıklarını devam ettirme faaliyetlerinde her geçen gün tecrübe kazanırken, terör örgütleri de bu zaman diliminde kendi iç gelişimlerini ilerletmektedir.

Terör örgütleri dünyanın birçok bölgesinde başta siyasi çıkmazların yanı sıra, ikinci hatta üçüncü ülkelerin kendi çıkar ve menfaatleri başta olmak üzere askeri ve ekonomik sebepler doğrultusunda önce kendilerine bir zemin yaratıp daha sonra özellikle dış destekle beraber eylem ve etki alanlarını genişletirken, mücadele içerisinde oldukları devletlerin askeri ve istihbaratının mukavemeti açısından ilgili ülkelerin hareket ve faaliyet tarzlarına önlem alıp, aynı zamanda diğer terör örgütlerinin eylem, faaliyet ve tarzlarından esinlenerek her geçen gün daha komplike bir hale evrilmektedir.

Gerçek oyuncuların kimlik ve amaçlarını perdeleyen gri alan içerisinde tohumları yeşeren, beslenen ve büyürken desteklenen, bununla da yetinmeyip kendisini kullandıran küresel bir tehdit olarak güçlü bir silah haline gelen terör, gerçek oyuncuların siyaset dışı isteklerini kabul ettirme çabalarının sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır. Terör örgütlerinin oluşum süreçleri, kuruluş, amaç ve ideolojileri ile yapılanma stratejileri genelde birbirine benzerken, finans ve para transfer hareketlerindeki yöntemler ise içinde bulundukları coğrafyanın kaynakları ile ilintili olsa da haberleşme ve iletişim metotları çok dikkat çekici ve üzerinde ciddi anlamda düşünülmesi gereken bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Günümüzde terör örgütleri, gelişen teknoloji ile yeni araç ve sistemlere karşı devletlerle mücadele ederken bu zaman zarfında devletlerin yöntem ve kapasiteleriyle baş edebilmeye dair çözümler üretmede geri kalmamıştır. Özellikle güçlü bir ordu ve istihbaratla karşı karşıya olan terör örgütleri eylemlerine devam edip hayatta kalabilmek için yine teknolojinin tüm imkanlarını kendi kapasiteleri çerçevesinde kullanırken, toplantı ve görüşmelerin yanında eylem talimatlarının deşifre olmaması açısından bazen çok basit, bazen ise çok sofistike yöntemlere başvurmaktadır.



Bilgi ve teknolojinin gelişimi paralelinde, savaş kavramı da değişirken artık yeni nesil savaşların milli bir devlet veya devletler grubunun orduları ile çarpışması olarak değil de Proxy güçler ile sürdürüleceği aşikardır. Terör örgütleri işte tam olarak bu kapsamda ele alınırsa ilgili ülkenin iç dinamiklerine yönelik çözüm arayışlarının bazı durumlarda örgütlerin aslında bir çözüm olmasını amaçlamadığı, verdiği mücadelenin vekalet savaşlarında kullanışlı bir aparat olduğuna yönelik gerçeği ortaya çıkarmaktadır.

Dijitalleşmenin ilk dönemlerinde elektronik posta üzerinden yazılan metnin, karşı alıcıya gönderilmeden taslaklara kaydedilip daha sonra bu kaydın yapıldığı mail üzerinden kullanıcı adı ve şifresini bilen mesajın asıl ulaştırılması gereken kişi tarafından açılıp okunmasıyla başlayan serüvende günümüzde milyonlarca kullanıcısı olan bilgisayar oyunları ve oyun konsollarındaki online platformlar kullanılarak birbirleriyle iletişime geçtikleri hatta bazı eylem talimatlarını bu alanda verdikleri bilinmektedir.



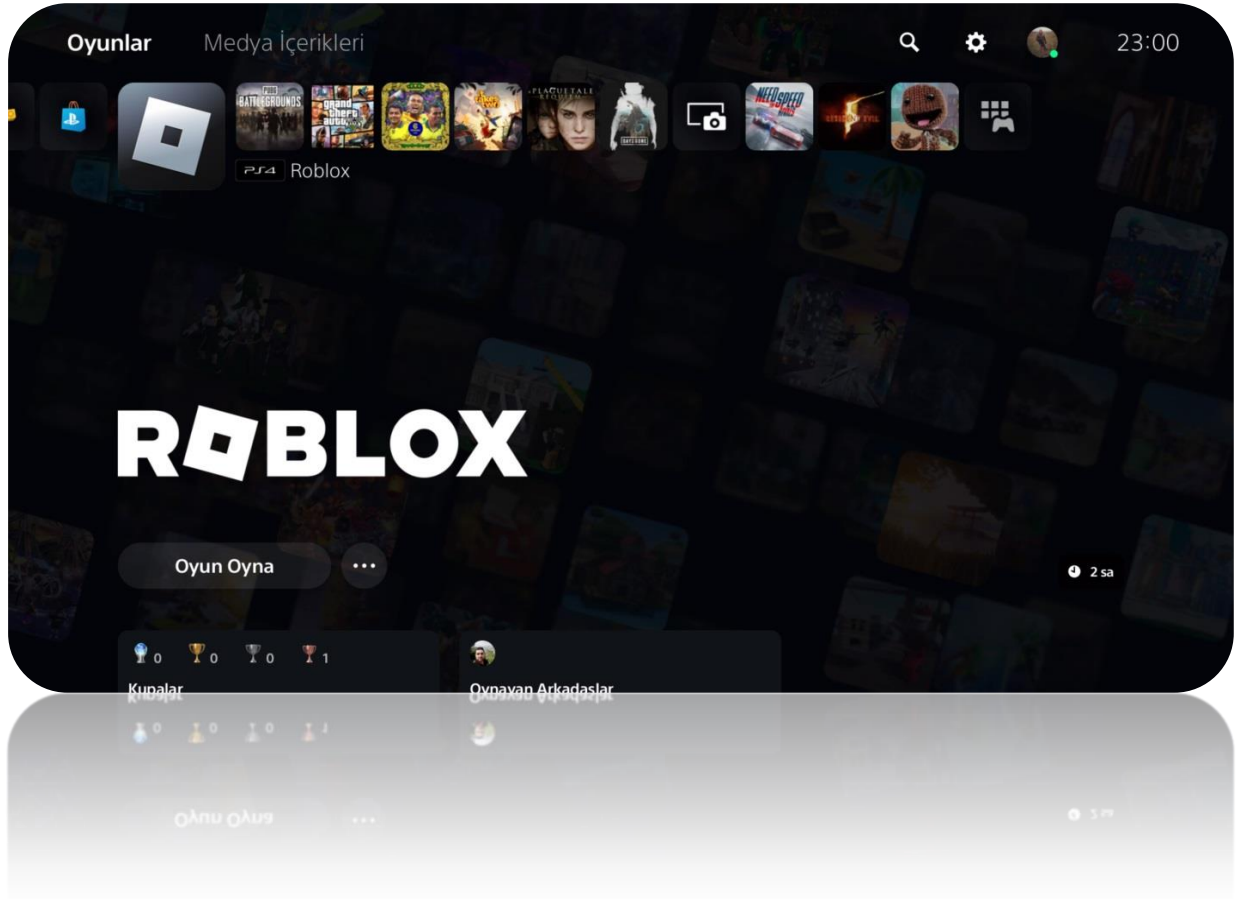
Başta, El-Kaide Terör Örgütü olmak üzere aynı türevde olan diğer örgütlerin teknoloji kullanımı konusunda tabanlarına her ne kadar şeytanlaştırsa da günümüz teknoloji ve imkanlar kapasitesinde tüm olanakları sonuna kadar tükettikleri bilinmektedir. 2015 yılının sonlarına doğru 132 sivilin hayatını kaybettiği 300'e yakın insanın yaralandığı Paris Saldırılarında, Suriye'den Fransa'ya dönen Işid militanlarının yapmış oldukları eylemler sonrasında Fransız istihbarat ve emniyet birimlerinin geriye dönük incelemeleri neticesinde, dünyaca ünlü bir markanın ülkemizde de kullanımı yaygın olan bir oyun konsolunun 4. nesil cihazı üzerinden eylemi planlayıp haberleştikleri belirlenmiştir. Sonrasında ilgili markaya yapılan talep ile birlikte yazışma ve diğer kayıtların silinememesi yanında takip edilebilmesi için gerekli yazılım güncellemesini dünyadaki tüm cihazlarına indirmeyi zorunlu kılmıştır.

Terör örgütlerinin üyeleriyle, iletişim metot ve prensipleri vardır. Eylemler ile ilgili yapılan yüz yüze konuşmaların örtülü, hızlı, belirgin ve kısa olması gerekirken iletişim yolu olarak telefon, buluşma, kurye, mektup ve kablosuz modern araçları kullandıkları tespit edilmiştir. Bilgisayar ve oyun konsolları kullanılarak oynanabilen online oyunlar, terör örgütlerinin iletişim kanallarına yeni bir boyut kazandırmıştır. Gelişen teknolojiyle eş zamanlı olarak, devletlerin istihbarat ve askeri çehresi hızlı bir değişim içerisindeyken buna mütevellit terör

örgütleri de bu gelişim ve değişim süreçlerinden nasibini almaktadır. Gelineen seviyede, terör örgütlerinin imkan ve kapasiteleri genişlerken hedefleri de sürekli genişlemektedir.

Devletlerin, terör örgütleri ile stratejik seviyede denge üstünlüğünü kaybetmemesi gerekir. Bunun için bütçelerinde güvenlik anlamında kısıtlamaya gidilmesi risk boyutuna göre zafiyet oluşturabilir. Askeri mikro sensörler ve her şeyi bilen video ekranlar pahalı olsa da terör örgütlerinin bu sistemlere saldırmak için ihtiyaç duyduğu teknoloji düşük maliyetlerde olabilir. Devletler, terörle mücadele edilmesi için her yıl büyük meblağlarda yatırım yaparak ileride yaşanması kuvvetle muhtemel hadiselerin önlenmesi için kaynaklarını sonuna kadar kullanır.

Ancak bu durum terör örgütleri açısından hiç de içinden çıkılması zor bir durum değildir. Devletlerin askeri ve istihbari açıdan kendisini korumak adına harcadığı para ile güvenlik anlamındaki insan kapasitesi günümüzde terör örgütlerinin tarz değiştirmeleri sonucunda etkisinin yitirilmesine, bazen de olayların önlenememesine sebep olabilir. İstihbaratın hizmet bakımından, terör saldırıları olmadan önlenmesi için sahadaki çalışmaları bir asır öncesine göre daha kapsamlı ve zor hale gelmiştir. Teknolojinin ulaştığı seviyede ülkelerin askeri ve istihbarat birimlerinin, takip ve dinleme yetenekleri gelişse de her ne kadar aynı oranda olmasa bile terör örgütleri de bu teknolojiye karşı koyma açısından dijital imkanların sunduğu fırsatları kaçırmamaktadır.

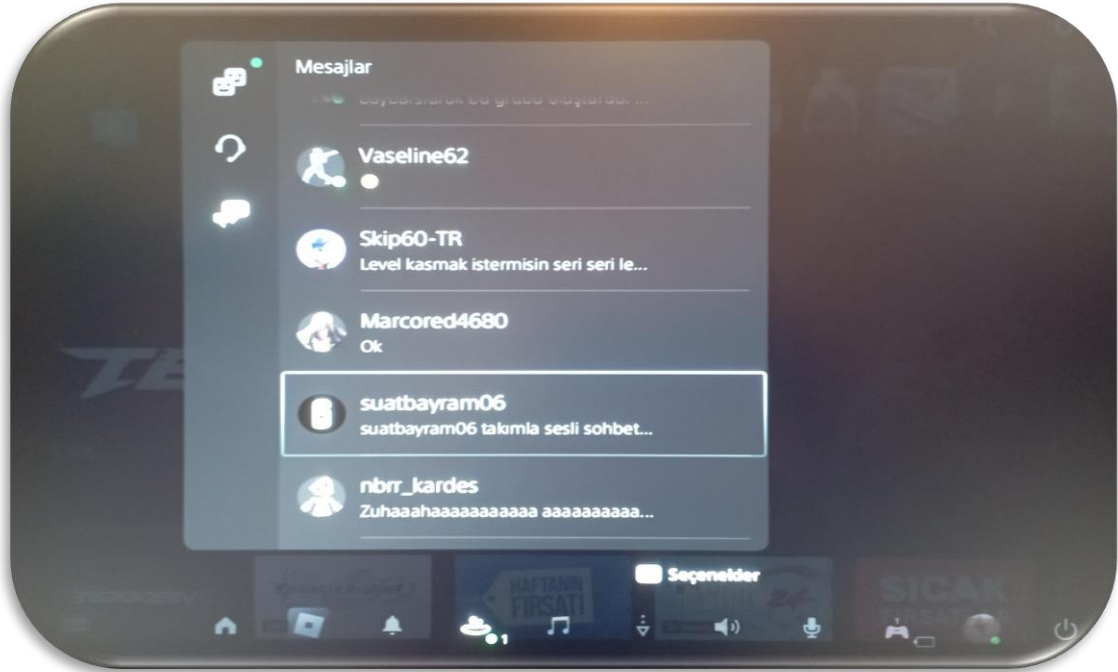


Roblox, Fortnite ve Valorant gibi oyun platformlarında geniş kitlelere hitap eden oyuncu organizasyonları yanı sıra, düzenlenen konser ve etkinlikler ile dünyanın farklı noktalarındaki milyonlarca kullanıcıyı misafir etmektedir. Terör örgütleri bu dijital kalabalıkların içerisine girerek, devletlerin önlem bakımından çalışmalarını akamete uğratmak için çaba sarfederken

örneğin, dünyada milyonlarca kullanıcısı olan hem telefon hem de bilgisayar ve oyun konsollarında Pubg ismiyle bilinen oyunun çeşitli oyun modları olmakla beraber 100'e yakın kullanıcının olduğu takriben 15-20 dakika süren oyun odalarında Almanya'da bulunan örgüt üyesiyle, Afganistan'da bulunan örgüt yöneticisi ekip modunda eşleşip haberleşerek aynı zamanda eylem talimatı alabilir. Online olarak oynanabilen bu oyunun doğası gereği hayatta kalmak için daralan bölgenin iç kısımlarına ulaşmak için verilen mücadelede ekip modundaki iki oyuncu görünümlü terör üyesinin konuşmaları milyonlarca kullanıcı arasından tespit edilmesi imkansızla kapı aralamaktır.

Terör örgütleri teknolojiyi son noktada kullandığı ve ayrıca yöneticilerinin çok iyi bir analiz kapasitesine sahip olduğu unutulmamalıdır. Alınacak güvenlik önlemleri bu bağlamda çok sıkı tutulmalıdır. Son zamanlarda terör odakları eylemlerinde, daha önce suça bulaşmamış herhangi bir kaydı bulunmayan kişileri seçtikleri gözlemlenmiştir. Bunun en önemli sebebi eylem öncesi takibe takılmayacak profilleri kullanıp asgari oranda irtibatla faaliyeti neticelendirmektir.

Bir diğer online oyun olan, Counter Strike isimli oyunda El-Kaide Terör Örgütüne mensup militanların oyuna giriş yaparak makinalı tüfekle bina duvarlarına nişan alıp ateş ederek mesajlaştıkları, eylemin plan ve talimatlarını buradan aldıklarına dair sağ ele geçirilen örgüt üyesi tarafından ifade edilmiştir. Duvara ateş açılmasıyla yazılan metnin, 5-6 saniye sonrasında yazının silinmesi ise oyunu deneyimleyenlerin dikkatini çekmiştir. Açık kaynaklara da yansıyan geçmişte haberlere konu olan, Usame Bin Ladin'in bu oyunu severek oynadığı da bilinmekle birlikte 2011'deki oyuna gelen güncellemeyle Pakistan'da ABD özel kuvvetleri tarafından öldürüldüğü evin benzeri oyunun bir bölümüne eklenmiştir.



Tüm oyuncu platformlarındaki bu alanları kendi gizliliklerini sağlamak için kullanan terör örgütleri, devletlerin ilgili birim ve yetkililerinin dikkatini kısa zamanda çekmiştir. Oyun ve platform sahibi firmalar güvenlik önlemleri maksadıyla sürekli yenilenen güncelleme paketleriyle belirli zaman zarflarında kullanıcılara özel yenilikler ismi altında sürekli olarak bazı kullanım politikalarını son kullanıcıya sunarak yeniliklere gitmektedir. Deşifre olan her

bir hareket tarzı sonrasında aynı metotla yapılacak eylemin terör örgütleri açısından başarı oranı düşük olacaktır. Çünkü devletler, kendisine tehdit olan tüm yapıların geçmişteki faaliyetlerini baz alarak bu örgütlerin eylem kapasitelerini birbirlerinden öğrenebileceği gerçeği karşısında kurumlarındaki personeline ders çalıştırır. Terör örgütlerinin online oyun odalarındaki iletişim ve etkileşimleri günümüz bilgisayar programları ve yapay zeka algoritmaları da kullanılarak işinde başarılı analiz uzmanları eliyle birçok terör saldırısı önlenmiştir.



TELİF HAKKI

Ankara – TÜRKİYE, 2024 © TERAM

Bu yazıda yer alan görüşler yazarın şahsi görüşleri olup, Terörizm ve Radikalleşme ile Mücadele Araştırma Merkezi (TERAM) Derneği'ne mal edilemez.

Bu çalışmaya ait içeriğin telif hakları, Terörizm ve Radikalleşme ile Mücadele Araştırma Merkezi (TERAM)'a ait olup, 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu uyarınca kaynak gösterilerek kısmen yapılacak makul alıntılar dışında, hiçbir şekilde önceden izin alınmaksızın kullanılamaz, yeniden yayımlanamaz. Atıf için aşağıdaki bilgiler kullanılabilir.

ATIF İÇİN:

Baybars, F. (2024). Terör Örgütlerinin Online Oyun ve Platformları Kullanımı. Erişim tarihi: 06.02.2024, <https://www.teram.org/Icerik/teror-orgutlerinin-online-oyun-ve-platformlari-kullanimi-246>