

ŞİDDET VE DİJİTAL OYUNLAR

(ŞİDDETİN DİJİTAL OYUNLAR ÜZERİNDEN DENEYİMLENMESİ)¹

Saniye VATANDAŞ²

ÖZ

İnsan hep şiddetten yakındı ve yakınmaya devam ediyor. Fakat son derece manidar olan şey; şiddeti gerçekleştirenin de şiddetin varlığından yakınanın da insan olması. Şiddetin öznesi de insan, çoğunlukla nesnesi de. Şiddeti yok etmeye çalışan da insan, şiddete her yeni günde yeni boyutlar kazandıran da. Bu niçin böyle oluyor? İnsan acısını yaşadığı ve şikâyetçi olduğu şiddetten neden vaz geçemiyor? Bu, konunun ilgilileri ve uzmanlarınca cevabı aranmış ve aranmaya devam eden bir sorudur. Çünkü her cevabı haklı çıkaracak bir yan var; ancak hiçbir cevap tek başına gerçeği bütün boyutlarıyla ifade etme başarısına sahip değil. Fakat bu arada şiddet çeşitlenerek ve yoğunlaşarak devam ediyor. Hal böyleyken şiddet, özellikle son 20-30 yıldır, gittikçe artan bir yoğunlukla dijital oyunlar ve internet aracılığıyla başta çocuklar olmak üzere, hemen herkesin daha da yoğun bir şekilde gündeminde yer almaya başladı. Çocuklar her anı şiddet ile donatılmış sanal ortamın öznesi olarak ‘öldürdüklerinin’, ‘imha ettiklerinin’, ‘patlattıklarının’... skoruyla övünür oldular. Bu çalışmada internet teknolojilerinin gelişimine bağlı olarak şiddetin değişim ve dönüşüm süreçleri incelenecek. Bu bağlamda özellikle de dijital oyunların internet teknolojisi üzerinde ulaştıkları aşamayı temsil eden sanal şiddetin her bireyin ve özellikle çocukların gündemindeki yeri ve yol açtığı riskler konu edinilecek. Zira dijital oyunlara tutku düzeyinde ilgili olanlar arasında başkasına veya kendine fiziksel zarar verme ve hatta yaşamını sonlandırma eylemleri sıklıkla işitilir hale gelmiştir.

Anahtar Kelimeler: Şiddet, Dijital Oyun, İnternet.

VIOLENCE AND DIGITAL GAMES

(EXPERIENCE OF VIOLENCE ON DIGITAL GAMES)

ABSTRACT

Man has always complained and continues to complain of violence. However, what is very significant is that both the perpetrators of violence and those complaining of the existence of violence are human beings. The perpetrator of violence is man and the victim of it is generally man too. Both the one who tries to eliminate violence and the one who adds new dimensions to it every day is also man. Why does it happen like that? Why does man not give up violence, from which he suffers and of which he complains? That is a question whose answer has been sought by the people who are concerned with the issue and by experts because it has an aspect that will justify all answers, but no answer, on its own, manages to express the truth in all dimensions. In the meantime, violence

¹ Bu makale, 24-25 Ekim 2020 tarihinde Antalya’da düzenlenen “SADAB 7th International Conference on Social Researches and Behavioral Sciences” sempozyumunda sunumu gerçekleştirilen “Şiddet ve İletişim Teknolojileri (Şiddetin Biçim ve Yoğunluğunun İletişim Teknolojilerinin Gelişimine Paralel Dönüşümü)” başlıklı bildirinin yeniden düzenlenmiş halidir.

² Dr., Isparta Uygulamalı Bilimler MYO, saniyevatandas@isparta.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3646-9332

continues by diversifying and intensifying. As a matter of fact, violence has increasingly become a current issue on the agenda of almost everyone, especially children, through digital games and the Internet, especially in the last 20-30 years. Children boast that they ‘killed’, ‘destroyed’, ‘exploded’ so many people and things as the subject of the virtual environment equipped with violence any moment. The change and transformation processes of violence based on the development of internet technology will be examined in this study. In this context, the place of virtual violence, which represents the stage that digital games have reached on the internet technology, in the agenda of everybody, especially children, and the risks brought about by it will be discussed. Because among those who are passionately interested in digital games, acts of physical harm to someone else or oneself and even ending their life have become often heard.

Keywords: Violence, Digital Game, Internet.

GİRİŞ

Bir otomobilin arkasında sürüklenen veya ‘eğlence’ olsun diye ayakları kesilen köpek, köpeğe parçalatılan kedi, bütün yaz çalıştırılan ve kış mevsiminde masraf olmasın diye doğaya terk edilen ve kışın ayazında buz kalıbına dönüşen eşek, biraz daha fazla para kazanmak için yazın sıcağında 15 saat faytona koşulan at... boşanmaya itiraz ettiği için kocası tarafından bıçaklanan kadın, terbiyeli olması için annesinden dayak yiyen çocuk, eğlence ortamına gidebilmek amacıyla istediği parayı alamadığından yaşlı anne veya babasını darp eden evlat, yaramazlık yaptı diye öğretmeni tarafından gözü morartılan öğrenci, kıyafeti sebebiyle kamusal alanda taciz edilen genç kız, balkondan halı silkelememesi için uyardığı üst kattaki komşusunun fiziksel saldırısına maruz kalan alt kattaki komşu, istediği yerde indirmediği için şöföre hakaret eden ve hatta yumruk atan yolcu, kız arkadaşına ‘yan baktı’ diye sınıf arkadaşını bıçaklayan liseli... veya varil bombasıyla parçalananlar, ruhsal açıdan arınmak için gittiği ibadethanede kurşuna dizilerek öldürülenler, tüm mal varlıklarını ve yakınlarını geride bırakarak ülkelerini terk etmek zorunda kalanlar, batması neredeyse kesin olan basit şişme botlarla ölme pahasına denize açılıp kendilerine tüm kapıları kapamış ülkelere göç etmeye çabalayanlar... tüm bunlar yaşadığımız dünyanın hemen hiç değişmeyen, neredeyse rutin sayılabilecek gündemini teşkil ediyor. Bunları veya benzerlerini konu edinen haberler televizyon kanallarının, radyonun, internetteki haber sitelerinin ve gazetelerin hemen her gün ekranlarını ve sayfalarını dolduruyor. Ölenler, darp edilenler, tacize uğrayanlar, hakarete maruz kalanlar, istismar edilenler, aşağılananlar... gündelik hayatın adeta parçası haline gelmiş du-

rumda. Bu dün böyleydi, bugün böyle, maalesef yarın da böyle olacak gibi görünüyor.

Şiddetin mağduru genellikle insan, bazen de diğer canlılar, fakat şiddetin faili her zaman insan. Hayvanların zarar veren davranışları şiddet sayılamaz, çünkü hiçbir hayvan karşısındakine zarar vermek amacıyla hareket etmiyor; karnını doyurmak, yavrusunu veya kendisini korumak, insanlar tarafından öğretilen görevini yapmak için hareket ediyor (Fromm, 1984, 1/303). Dolayısıyla şiddeti gerçekleştiren de insan, şiddetin varlığından yakınan da. Şiddetin öznesi de insan, çoğunlukla nesnesi de insan. Şiddeti yok etmeye çalışan da insan, şiddete her yeni günde yeni boyutlar kazandıran da. Bunu gerçekleştirirken, şiddeti oldukça sofistike bir tarzda inşa ederken birçok araçtan yararlanıyor. Bilim ve teknoloji ise en çok kullanılan araçlardan ikisini oluşturuyor. Esasen insanın hayatını kolaylaştırması, dünyanın sorunlarını çözmesi beklenen bilim ve teknoloji, bazılarının elinde çok kolaylıkla şiddetin aracı haline gelebiliyor. Hastalıkların tedavisinde, insan hayatını zorlaştıran sorunların çözümünde, doğadaki felaketlerin sebep olduğu mağduriyetlerde bilim ve teknolojiden yararlanan insan, başta kendi türü olmak üzere diğer canlılar için de dünyayı yaşanmaz bir yer haline getirirken bilim ve teknolojiden yararlanıyor. Bir araç olan bilim ve teknoloji iyi, güzel, doğru işler ve durumlar için kullanıldığı gibi; kötü, çirkin, yanlış işler için de kullanılıyor. İnternet teknolojisi ise sürecin son aşamasını teşkil etmeye başladı.

İnternet teknolojisi sayesinde mekân küçüldü, uzaklar yakın oldu; istenilen kişilerle hızlı ve kolay şekilde iletişim kurmak mümkün hale geldi; bilgiye ulaşmak kolaylaştı, hızlandı ve ucuzladı; sinemaya gitmeden film izlemek, gazetenin sayfalarını açmadan gündemi öğrenmek, doyasıya eğlenmek; yeni dostlar edinmek veya eskilerle iletişim kurmak; evde oturup birçok resmi işlemi yapmak, fatura ödemek, restorandan yemek ısmarlamak, bankacılık işlemlerini gerçekleştirmek, yolculuk için gerekli ulaşım aracının biletini almak, alışveriş yapmak, evlilik için eş adayını ara- mak ve bulmak... herkes için son derece kolay bir duruma dönüştü. Fakat internet, aynı zamanda şiddeti öğrenmenin ve hatta uygulamanın araçlarından birisi de oldu. Sinema ve televizyon ile şiddete sanal bir boyut kazandıran ve eğlence zamanlarını bile şiddetle dolduran insan, internet ile şiddetin kapsamını artırdığı gibi, niteliğinde

de değişiklikler yaptı. Şiddet, saldırganlık, zorbalık hayatın her an tanık olunan özellikleri arasında yer almaya başladı. Ailesinin, ülkesinin, insanlığın kendisine umut bağladığı çocuklar ve gençler saatlerce oynadıkları oyunlarda öldürdüklerinin, sakat bıraktıklarının sayısıyla övünür hale geldiler. Oyunda öldürülenlerin skoru övgü sebebi olabiliyor. Oyun sanal, şiddet sanal, mekân sanal, hatta oyundaki kimlik sanal fakat bunların kişilikler üzerindeki etkisi gerçek. Oyun içinde dile getirilen ‘vurdum’, ‘öldürdüm’, ‘ezdim’, ‘parçaladım’ ifadeleri bazıları için çok fazla zorlanmadan gerçek hayata transfer edilebiliyor. Şiddet çok kolaylıkla sanal uzamdan gerçek uzama transfer olabiliyor. Artık bazı çocuklar sanal dünyadaki kahramanı gibi uçmaya heveslenip kendisini üst kattaki evinin balkonundan boşluğa bırakabiliyor. Ergenler ‘aşkları’ uğruna birbirlerini bıçaklamayı kahramanlık zannediyorlar.... Sanal ile gerçek iç içe girmiş durumda. Birçok kişi için sanal nerede biter, gerçek nerede başlar belli değil. Hangi cinayet sanal, hangi tokat gerçek; hangi aşk gerçek, hangi nefret sanal... bunları ayırmak çok zor, hatta imkânsız oldu. Şiddet tüm türevleriyle internet sayesinde yeni anlamlar ve boyutlar kazandı ve kazanmaya devam ediyor.

Tüm bunlar niçin oluyor? İnsan, şiddete niçin bu kadar tutkuyla bağlı? Şiddet, niçin bireysel veya toplumsal hayatın neredeyse temel unsurlarından birisi? Örneğin ‘sıcak bir yuva’ olması gereken evlerden yükselen hakaretler ve imdat çılgınlıkları niçin gittikçe artıyor? Niçin ‘aşklar’ darpla veya cinayetle sonuçlanabiliyor? Niçin evde, okulda, işyerinde, sokakta... her yerde şiddet var?... Bunlar önemli ve önemi sebebiyle cevabı hep aranmış ve aranmaya devam eden temel sorulardan bazıları. Bu makalenin de konusunu bu sorulardan bazılarına cevap olabilecek tespitlerde bulunmak oluşturuyor. Zira genel olarak iletişim teknolojilerinde, özel olarak da internet teknolojisinde yaşanan gelişmeler, şiddeti öğrenme, sanal bile olsa deneyimleme imkânlarını geliştirmiş, böylelikle şiddet, eğlence ve vakit geçirme ile ilintili bir şekilde günlük yaşamın rutinleri arasına girmiştir. Şiddet içeren oyunlar “boş zaman” kurumunun önemli unsurlarından birisi haline gelmiş bulunuyor. Bu makale de internet teknolojisinin gelişimine paralel bir gelişim kaydeden dijital oyunlardaki şiddetin özellikleri ve bireylere yönelik etkileri konu edilecektir. Fakat buna geçmeden önce ‘Şiddet nedir?’ sorusunun cevabını vermek yararlı olacaktır. Çünkü bazılarının şiddeti diğer bazılarının şiddetinden farklı olabilmekte; birileri için şiddet olan, bir başkası

için şiddet olmayabiliyor. Hatta daha da önemlisi, birileri için şiddet olan bir eylem, diğer bazıları için şiddet olmamanın da ötesinde ‘gerekli’, ‘yararlı’, ‘olması gereken’ şey olabiliyor. Bu sebeple tüm farklı anlayışlara, yaklaşımlara ve tespitlere rağmen, konuyla bilimsel bir yaklaşımla ilgilenenlerin tanımları ve tespitleri üzerinden ortalama bir anlam üzerinden şiddetin ne olduğunu öncelikle belirlemekte yarar var.

1. Şiddet

İnsanlık tarihinin en eski devri ve hatta ilk aşaması hakkında bilgi veren ilahi bilgi (vahiy), şiddetin ilk insanla başladığından bahsediyor. Bahsedilen şiddet, aynı zamanda insanlık tarihinin ilk cinayet eylemini oluşturuyor. Tüm dünyadaki tek ve küçük bir ailenin üyesi olan iki kardeşten birisi (Kabil) diğerini (Habil) öldürüyor. Her ne kadar somut örnek değişse bile bilim insanları, özellikle de antropologlar şiddetin insanlık tarihinin her anında var olduğunu dikkat çekiyorlar. Bunlar için de şiddet, insanlığın ilk anından beri var olan bir olgu. Bilim insanları arasındaki genel kabule göre, doğa karşısında kendisini konumlandırmak ve özne olmak isteyen insan, amacına ulaşmak için araç olarak şiddete başvurdu. Doğa karşısında kendisini güçsüz ve çaresiz hisseden ilk insan, doğayla ilişkisini şiddet temelinde tesis etti. Varlığını sürdürebilmek için şiddeti yegâne araç olarak belirledi ve bu aracı sürekli kullandı. Beslenmek ve korunmak gibi hayati ihtiyaçlarını karşılayabilmek için sahip olduğu fiziksel güce güvendi ve bu gücü doğaya karşı bir silah olarak kullandı. Buna yaparken nihai amacı hayatta kalmaktan başka bir şey değildi. Bu açıdan şiddeti ‘her şeyin babası’ (Gökberk, 1996: 25–26) olarak niteleyen Herakleitos (535-475), antropolojik ve tarihsel açıdan önemli bir tespitte bulunmuş oluyor. Onun bu tespiti, insanın özne oluş sürecinin sloganı olarak anlam kazanıyor. Çünkü önceleri sadece doğaya karşı mücadele etmek, doğaya boyun eğdirmek anlayışına sahip insan, zamanla diğer insanlara da egemen olmanın çabasını yürütmeye başlıyor. Zaman içinde doğayla olan düşmanca ilişki geri plana itilip, insanın insana düşman olduğu dönem başlıyor. İngiliz filozofu Thomas Hobbes (1588-1679)’un ifadesiyle ‘insan insanın kurdu’ haline geliyor. Şiddetin kapsamında ve hedefinde gerçekleşen değişim sosyolog Norbert Elias’ın (1897-1990) tespitiyle ‘şiddetin dönüşümü’ (Elias, 2002: 308) olarak nitelendiği duruma dönüşüyor. Ve bu dönüşüm insanlık tarihinin önemli eşiklerinden birisini teşkil ediyor.

İnsanlık tarihinin ilk evreleri ile şiddet arasındaki ilişki birçok filozofun, bilim insanının ilgilendikleri bir konu olmuştur. Devlet felsefesinin önemli filozoflarından birisi olan Thomas Hobbes'a göre insan, önceliği kendisine vermiş ve bu her zaman böyle olmaktadır. İnsan kendisini önemser ve önce kendi çıkarını düşünür. İlişkilerinde ve hayata bakışında fedakârlık değil, bencillik esastır. Bu sebeple insan, doğanın imkân ve nimetlerine sahip olmak ister fakat bu sırada yanında ortak istemez. Bu ise çatışmayı, şiddeti ve savaşı getirmektedir. Kısaca, *insan insanın kurdu*. Bu ise tüm güveni bitirip dünyayı yaşanmaz yere dönüştürmenin temel sebebi- dir. Fakat insan yaşamak da istemektedir. İnsan, bunu temin edebilmek için güç ve imkânlarını bir üst iradeye terk etmek zorunda kalmıştır. Bir sözleşme ile üst iradenin koruyucu kanatları altına girmeye razı olmuştur; bu 'devlet' kurumudur (Hobbes, 2001: 127-131). Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) da insan-şiddet ilişkisiyle ilgilenen ve bu ilişkiyi insanlığın en erken tarihinde bulanlardan birisidir. İnsanların topluluk hayatına geçmeden ve iş bölümü yapma ihtiyacı hissetmeden önceki zamanlarda her türlü ihtiyacını kendi çaba ve emeğiyle karşıladığını ifade eden Rousseau, bir kişinin iki kişiye yetecek kadar yaşama araç ve gereçlerine sahip olmasının yararlı, kârlı olduğunu fark ettiği andan itibaren eşitsizliğin başladığını ve şiddetin de insanlar arası ilişkilerin ayrılmaz parçası haline geldiğini dile getirmiştir (Rousseau, 1982: 156-207). Bu aşamada ismi zikredilmeyi hak edenlerden bir örnek olarak Karl Marx (1818-1883)'ı hatırlamamak eksiklik olur. Toplumu 'çatışan güçlerin karmaşık bir bütünü' olarak gören (Fromm, 1982: 40) Marx'a göre, maddi hayatın örgütlenmiş bir unsuru olan üretim ilişkileri, diğer tüm toplumsal, siyasal ve tinsel kurumların temel sebebidir. Marx'a göre üretim ilişkileri toplumsal sınıfları, toplumsal sınıflar arasındaki çelişkiler ve çatışmalar ise insanlık tarihini inşa etmiştir. Üretim araçlarına sahip olanlarla olmayanlar arasındaki sınıfsal çelişkiler ve çatışmalar, önce üretim biçiminde nicel, daha sonra da nitel aşamalara geçişi oluşturmuştur. Bu sebeple insanlık tarihi, belirli bir üretim biçiminin kapsadığı üretim güçlerine ve üretim ilişkilerindeki nicel ve nitel gelişmelere tanıklık etmektedir (Marx ve Engels, 1999: 62-88).

Çok sayıdaki filozof arasından isimleri ile konuya ilişkin görüş ve tespitleri örnek olarak kısaca ifade edilen Herakleitos, Hobbes, Rousseau ve Marx gibi filozoflar, yaşadıkları tarihsel dönemin sosyal, siyasal ve ekonomik yapılarından hareketle

toplumsal süreci ‘çatışma’, ‘çelişme’, ‘eşitsizlik’ gibi doğrudan şiddeti çağrıştıran sözcükler kullanarak açıklamaya çalıştılar. Üstelik sadece onlar değil, bugün de birçok entelektüeli ya da bilim insanı, şiddeti toplumsallığın temel olgularından birisi olarak ele alıyor, aynı zamanda toplumsal birlik ve dayanışmanın nedeni olarak algılıyor. Yine genel kabul gören hususlardan birisi, şiddetin çok yönlü bir olgu olduğudur. Şiddet tek bir nedenin ürünü değildir. Şiddetin, özellikle de toplumsal düzeyde açığa çıkan şiddetin ekonomik, psikolojik, toplumsal boyutları vardır. Şiddetin tek bir faktöre indirgenerek algılanması ve tanımlanması, bilimsel gerçeklerle bağdaşmamaktadır. Bu sebeptendir ki, şiddetin belirleyicilerinin neler olduğu, şiddetin ne olduğu sorununa bağlı olarak gündemde yerini alan konulardan birisi olmuştur. Örneğin Fransız filozofu Jean-Marie Domenach (1922-1977)’a göre şiddet üç farklı açıdan ele alınıp, incelenmelidir. Yoksa şiddet olgusu doğru anlaşılmaz ve buna bağlı olarak da sebep ve sonuçları doğru tespit edilemez. Domenach’a göre şiddetin ‘psikolojik’, ‘ahlaksal’ ve ‘siyasal’ yönü vardır ve bunların hepsi şiddetin doğru anlaşılmasının zorunlu referanslarıdır (Domenach, 1978, 760). Konu bağlamında Keleş ve Ünsal’ın tespit ve görüşleri de dikkat çekici düzeyde önemlidir. Bu iki bilim insanına göre şiddeti anlama ve tanımlama çabaları ‘...disiplinler arası bir nitelik taşımalı; biyolog, psikolog, sosyolog, eğitimci, siyasal bilimci, hukukçu, antropolog, psikiyatr, kriminolog, iktisatçı, yönetici, sivil ve askeri idareci, emniyet görevlisi vb gibi, her biri kendi dalında uzmanlaşmış üyelerden oluşmuş çalışma grupları eliyle, çeşitli yöntem ve teknikler kullanılarak yürütülmelidir’ (Keleş ve Ünsal, 1996: 91). Aksi takdirde sahip olunan şiddet algısı ve dile getirilen şiddet tanımlaması yanlış ve eksik olacaktır. ‘Şiddet, belirli eylemleri yapanlardan çok onların tanığı ya da kurbanı olanlara ait bir kelimedir’ tespitinde bulunan David Riches (1989: 12–27)’e göre, şiddeti tanımlarken önemli olan, şiddet içeren davranışın nasıl gerçekleştiğini dikkate alarak şiddeti açıklamaktır. Bu durumda şiddet, şiddetin faili açısından meşru, mağdur açısından meşru olmayan bir zarar verme davranışı olarak anlam kazanır. Ünsal’a göre (1996: 30) şiddet açığa çıkış şartlarına bağlı olarak araç ve amaç nitelikleri kazanmaktadır. Dolayısıyla şiddetin gerçekleşme biçimi ve sebep olduğu sonuçlar araç ve amaç olma durumu dikkate alınarak değerlendirilmelidir. Bu itibarla, şiddet, genel anlamda fiziksel gücü aşan bir olgu olarak anlam kazanmaktadır. Bu olgu öldürmek, sakat bırakmak ya da yaralamak gibi yollarla bir başkasına zarar vermeyi içermekte-

dir. Bu tür eylemlerin başkası için tehdit oluşturması, fiziksel veya psikolojik açıdan zarar veren bir tutum ya da davranış olması gerekir. Şiddetin, fiziksel güç kullanımı ile ilişkisi, verdiği zarara bağlı olarak ölçülebilir. Bu bakımdan örneğin ‘araç olan’ şiddet, belli hedeflere ulaşma çabalarında başkalarına zarara yol açabilir, ya da yıldırıcı bir etki oluşturabilir. ‘Amaç olan’ şiddet ise ister bireysel olsun ister kolektif olsun, zarar verme, yıkıma sebep olma amacına sahiptir; sonucu hesaba katılmayan kahramanlık eylemi gibi.

2. Şiddetin Anlamı

Şiddet denildiğinde yaygın olarak anlaşılan fiziksel şiddettir. Hâlbuki ‘fiziksel şiddet’, şiddet türlerinden sadece birisidir. Ancak buna rağmen fiziksel şiddet, şiddetin ne olduğunu anlama çabasında iyi bir başlangıç noktası olabilir. Fiziksel şiddet, en genel manasıyla, insanın veya bir başka canlının bedensel bütünlüğüne ve/veya fizyolojik yapısının normal işleyişine yönelmiş zarar verici davranıştır. Her ne kadar bazı tanımlarda (Ünsal, 1996: 6-7) acı yaşatmak de şiddetin gerçekleşme şartları arasında sayılmışsa da acı yaşatmak şiddet kapsamında yer alabileceği gibi, almayabilir de. Çünkü şiddet her şeyden önce failin niyeti ile ilgilidir (Outwaite, 2008: 758). Fail, isteyerek bir başkasının bedenine ve/veya fizyolojik yapısının normal işleyişine zarar vermek istiyorsa, bu şiddettir. Ancak gerçekleşme biçimi aynı olmakla birlikte gerçekleşen zarar verici davranış istenmeden ve amaçlanmadan gerçekleşmişse, bu eylem veya davranış şiddet kapsamında değerlendirilemez. Örneğin spor karşılaşmalarında gerçekleşen yaralanmalar böyledir; bunlar hem fail ve hem de mağdur açısından şiddet eyleminin sonucu olarak değerlendirilmez. Yine aynı şekilde zarar vermek amacı taşınmaksızın, kaza ile bir başkasına verilen bedensel zarar da şiddet olarak değerlendirilmemektedir. Bu, zarar verici davranışın faili için de böyledir, eğer zarar verici bir niyet taşınmadığı anlaşılmışsa mağdur için de böyledir. Üstelik mağdur acı çekiyor olmasına rağmen. Kısacası, niyet/amaç, şiddetin temel belirleyicisidir. Böyle olunca, yine niyet/amaç esas olmak şartıyla kişinin onurunu, iffet ve namusunu aşağılayıcı, kişiliğini rencide edici herhangi bir söz ve hitap da ‘sözel şiddet’ bağlamında değerlendirilmektedir. Dolayısıyla aynı söz, örneğin kişiye bir hayvan ismiyle hitap etmek, övgü/sevgi ifadesi olarak anlam kazanabileceği gibi, hakaret (şiddet) olarak da anlam kazanabilir. Literatürde yaygın olarak beş farklı

şiddetten bahsedilmektedir. İkisini bahsedilen fiziksel ve sözel şiddet oluşturmaktadır. Diğerleri ise ‘duygusal/psikolojik’, ‘ekonomik’ ve ‘cinsel’ şiddetlerdir. Ancak artık şiddetin kapsamı daha geniş bir bağlamda değerlendirilmektedir. Örneğin Neiburg, yaygın olarak kabul edilen tanımında ‘mala zarar vermeyi’ de şiddet kapsamında değerlendirmiş ve ‘kişileri veya malları yaralamaya ya da yok etmeye yönelik doğrudan veya dolaylı eylemin’ de (Michaud, 1991: 10-11) şiddet kapsamında yer aldığını ifade ederek, şiddetin anlam alanını biraz daha genişletmiştir. Michaud’un şiddet tanımı şöyledir: ‘Bir karşılıklı ilişkiler ortamında taraflardan biri veya birkaçı doğrudan veya dolaylı, toplu veya dağınık olarak, diğerlerinin bir veya birkaçının bedensel bütünlüğüne veya törel (ahlaki/moral/manevi) bütünlüğüne veya mallarına veya simgesel ve sembolik ve kültürel değerlerine, oranı ne olursa olsun zarar verecek şekilde davranırsa, orada şiddet vardır’ (Michaud, 1991: 11).

Şiddet, konu bağlamında literatürde sıklıkla kullanılan sözcüktür; ancak yakın anlamlı diğer bazı sözcükler de sıklıkla kullanılmaktadır. Bunlardan birisi ‘saldırganlık’ sözcüğüdür. Konuyu detaylı olarak inceleyen Vatandaş’a göre (2002) yüzeysel ele alınırsa her iki kavram arasında fark yoktur. Fakat esasen ‘şiddet’ (violence) ile ‘saldırganlık’ (aggression) arasındaki önemli düzeyde olmak üzere farklılık vardır. Şiddet, daha çok davranışın kendisini tanımlamak için kullanılmasına karşılık, saldırganlık ise daha çok bir ruh halini ifade etmektedir. Bu açıdan ‘şiddet’ bir davranış, bir eylem ve sergilenen tavır olmasına karşılık, ‘saldırganlık’ ise bir duygunun, bir ruh halinin ismi olarak anlam kazanmaktadır. Genel bir ifadeyle, saldırganlık şiddetin psikolojik temelini oluştururken, şiddet ise saldırganlığın davranışsal boyutunu ifade etmektedir. Bir başka söyleyişle şiddet bir tarz, saldırganlık ise şiddete de temel olan bir duygudur. Duygunun gücü, şiddet eyleminin hırçınlık, taşkınlık ve vahşilik düzeyini belirlemektedir. Şunu da belirtmek gerekiyor ki, şiddet de olduğu gibi, saldırganlıkta da ‘niyet/amaç’ belirleyicidir. Bir duygunun saldırganlık özelliği kazanması failin niyetinden bağımsız değildir. Örneğin bilerek ve planlayarak birisine çarpmak saldırganlıkken, dalgınlıkla çarpmak saldırganlık değildir. Şiddet, kızgınlık, öfke, kin, nefret, düşmanlık gibi duygu durumunun etkinlik kazandığı saldırganlık dürtüsünün eyleme dönüşmüş biçimi olarak ele alınmaktadır (Heise ve Diğerleri, 1995: 6–9). ‘Zorbalık’ da konuya ilişkin temel sözcüklerden bir diğeridir. Sözlükler-

de ‘gücüne güvenerek başkalarının hakkını alma’ durumunun ismi olarak geçmektedir. İki kişinin kavgası şiddet olabilir ama zorbalık olamaz. Bu iki kişinin kavgasının zorbalık olabilmesi için tarafların güçlerinin açıkça farklı düzeylerde olması gerekir. Bu durumda güçlü olanın eylemi zorbalık olarak anlam kazanır. Güçlü olan, gücüne güvenerek zayıf olana fiziksel, sosyal ve psikolojik acı çektirir; zarar verir. Mağdur ise kendini korumaya çalışır ama bunda başarılı olamaz. Zorbalığın tekrarlanma eğilimi güçlüdür.

3. Dijital Oyunlar ve Şiddet

İlk kez 1962 yılında Steve Russell tarafından üretilen ‘spacewar’ isimli oyun ile başlayan etkileşimli dijital oyun serüveni günümüzde milyonlarca oyuncunun bulunduğu devasa bir sanal ortama ulaşmıştır. Bunda bilgisayar ve internet teknolojisindeki gelişmeler belirleyici olmuştur. Bugün interaktif olarak oynanabilen dijital oyunlar her yaş grubundan herkesin ilgisini çekecek nitelikte özelliklerle donatıldığı için bazı kimseler için mevcut bağımlılıklara ilaveten yeni bir bağımlılığın da sebebi olmuştur. Dijital oyunlar öncelikle çocuklarda olmakla birlikte, herkes tarafından oynanmaktadır. Dijital oyunların oynanma sıklığını ve oynayanların özelliklerini belirlemeyi amaçlayan birçok araştırma yapılmıştır. Örneğin ABD’deki *Eğlence Yayıncıları Derneği*’nin (*Entertainment Software Association*) 2010 tarihli raporuna göre hane halkı mensuplarının yarısından fazlası (%67) her gün bilgisayar oyunu oynamaktadır. Bu kesimin %25’ini ise 18 yaşından küçük çocuklar oluşturmaktadır. Söz konusu raporun tespitlerine göre bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı gittikçe düşmektedir. Mevcut zaman diliminde (2010) bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı ortalaması 12 olarak tespit edilmiştir (ESA 2010: 2-4). Bilgisayar oyununa ilgi ile ilgili benzer bir tespit ise Türkiye ile ilgilidir. Türkiye İstatistik Kurumu’nun 2009 raporuna göre ülke nüfusunun %56,3’ünün internet kullanma amacını oyun oynamak veya oyun indirme oluşturmaktadır (TUIK 2009: 440).

Konuya ilişkin farklı ülkelerde ve farklı zamanlarda gerçekleştirilmiş çok sayıda araştırmanın benzer bulgusuna göre, çocuklar üst yaşlardaki bireylere göre dijital oyunlara daha ilgililer. Bu durum uzun bir süre özellikle 9-12 yaş grubu için söz konusu olsa da dijital oyunlarına üst düzeyde ilgili olan çocukların yaş ortalaması gittikçe düşmektedir. Dijital oyunlar özellikle mobil telefonlar aracılığıyla birçok

ortamda çocukları oyalamanın bir aracı olarak kullanılmaktadır. Bazı çocuklar konuşmayı ve oyun oynamayı paralel öğrenecek kadar erken yaşlarda dijital oyunlarla tanışmaktadır. Çocukların dijital oyunlara yönelik ilgilerinin arkasında bu oyunların bazı özellikleri olduğu biliniyor. Aksiyon bunlardan birisiyse, bu bağlamda şiddet de bir diğeridir. Birçok bilgisayar oyunu şiddet kültürünü destekler nitelikte savaş, kavgaya ve cinsellik unsurları barındırmaktadır. Bilgisayar endüstrisinin en büyük firmalarından birisi olan Nintendo'nun Sony ve Sega firmalarının 1985-2000 yıllarında piyasaya sürdüğü dijital oyunlardan 'E' (Everyone) olarak derecelendirilmiş 55 oyun üzerinde yaptığı içerik analizinde, söz konusu oyunların %64'ünde (35 oyun) bilinçli olarak şiddet eylemlerine yer verildiğini tespit etmiştir. Oyunların %60'ında (33 oyun) ise itibar elde edebilmek ve ödüllendirilebilmek için oyun karakterlerinden bazılarını öldürme ve yaralama gibi eylemlere yer verildiği görülmüştür (Thompson ve Haninger, 2001: 591). Yine benzer bir başka araştırma 'T' (Teen) olarak derecelendirilmiş ve 13 yaş üzerindeki çocukların oynamasının uygun olduğu tanımlanmış 81 bilgisayar oyunu üzerinde gerçekleştirilmiştir. Ulaşılan bulgulara göre oyunların %98'inde (79 oyun) bilinçli olarak şiddet uygulanan temalara yer verildiği, %90'ında (73 oyun) oyun karakterinden bazılarını yaralama eylemi bulunduğu, %69'unda (56 oyun) gerçekleştirilen öldürme eylemi sebebiyle ödüllendirme gerçekleştiği, %42'sinde (34 oyun) kanlı görüntüler yer aldığı, %27'sinde (22 oyun) cinsel şiddet temaları bulunduğu, yine %27'sinde (22 oyun) argo kullanımı bulunduğu tespit edilmiştir (Haninger ve Thompson, 2004: 856). Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kuruluşu (Entertainment Software Rating Board -ESRB)'nin resmi internet sayfasında (<http://www.esrb.org/index-js.jsp>) yer alan ve binlerce bilgisayar oyunu ile ilgili olan veriler, yukarıda bahsedilen araştırmaların bulgularıyla benzer sonuçlara sahiptir. Bir örnek vermek gerekirse, ESRB'nin 'E' (Everyone) olarak sembolleştirdiği 12474 bilgisayar oyunundan 7127'sinde farklı biçimlerde (cinsel şiddet, güce dayalı şiddet, sözlü şiddet, kanlı grafik görüntüleri vb.) şiddet ögesi yer aldığı tespit edilmiştir. Bu durum ESRB tarafından herkese uygun olarak nitelenen oyunların yüzde (%) 57,1'nin farklı biçimlerde şiddet içerdiğini ortaya koymuştur. Oyunların birçoğunda dikkat çeken önemli özellik ise, şiddet uygulanan nesnelere çoğunlukla insan karakterleri olmasıdır.

Amerikan Pediatri Akademisi'nin yapmış olduğu araştırmalar sonucunda ulaşılan tespitler, dijital oyunların tehlikesini gözler önüne serer niteliktedir. Akademi'nin açıklamasına göre şiddet içeren dijital oyunlar, en az sigaranın akciğer kanseri üzerindeki etkisi kadar, saldırgan davranışlar üzerinde etkiye sahiptir (Aldrich, 2006: 6). Başka araştırmaların benzer bulguları da en az Akademi'nin bulgu ve tespiti kadar dikkat çekicidir. İnternet bağımlılığını ve komorbid durumları araştırmak amacıyla yapılan diğer çalışmalar, internet bağımlılığı ile dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu arasında %100, düşmanlık/saldırganlık arasında %66, obsesif kompulsif bozukluk arasında %60, anksiyete bozukluğu arasında %57 düzeyinde ilişki bulunduğu tespit edilmiştir (Bozkurt ve ark. 2016, Mihajlov ve Vejmelka 2017).

Çocuklar dijital oyunu sürdürürken, oyunu içselleştirdikleri ve buna bağlı olarak oyundaki karakterlerle özdeşleştikleri bilinmektedir. Bu ise oyundaki şiddet unsurlarından etkilenmelerine yol açmaktadır. Şiddetin hem faili ve hem de mağduru olabilmektedirler. Faili olduklarında aldıkları puanla veya elde ettikleri silahlarla ödüllendirilirlerken, mağduru olduklarında oyunda seviye düşmekte veya oyun dışı kalmaktalar. Mağduriyetin gerçekçi bir yaptırımı söz konusu değildir. En ağır ceza oyun dışı kalmaktan ibarettir. Oyuna tekrar başlamak her zaman mümkündür. Kaybedilen, sadece o belirli seviyeye gelebilmek için tekrar çaba sarf etmekten ibarettir. Ancak şiddetin faili olmak böyle değildir. Birey oyunda sergilediği şiddet davranışlarıyla ve oyunun sunduğu imkânlarla şiddeti içselleştirmekte, şiddet çeşitleri öğrenmekte, gerçekleştirdiği şiddet sebebiyle cezalandırılmadığı gibi ödüllendirildiği için şiddeti normalleştirmekte ve hatta yüceltici bir değere dönüştürmektedir. Oyundaki şiddet eylemlerinin gereği olarak dillendirilen 'öldürdüm', 'parçaladım', 'dövdüm', 'sakatladım', 'bombaladım', 'ateş ettim' ... gibi ifadeler çokça tekrarlanarak sıradanlaşmakta, hatta gerçek hayat içinde arkadaşlar arasında yaygın bir şekilde dile getirilen ifadelere dönüşmektedir. Birey ve özellikle de çocuklar için şiddet 'yanlış', 'kötü', 'günah', 'yazık' 'cezalandırılmayı gerektiren bir durum' olmaktan uzaklaşıp, övünülen bir duruma dönüşmektedir. Tüm bunlar gerçekleşirken birey oyunun uzamı içinde kendi ruhunda gerçekleşenlerin farkında bile değildir. Çocuklar için gündelik yaşamlarında şiddet ve şiddet olmayanın sınırları bulanıklaşmakta, gerektiğinde şid-

deti bir sorun giderme biçimi olarak başvurulabilecek doğal bir eylem olarak algılabilmektedirler.

Dijital oyunlar şiddet içerikli davranışların ortaya çıkmasında tek başına açıklayıcı bir faktör olmasa da bilimsel literatürde dijital oyunlar ve şiddet arasındaki ilişkiyi derinlemesine irdeleyen çalışmalar yapılmıştır. Araştırmaların büyük bir bölümü şiddet içerikli dijital oyunlar oynamanın, saldırgan davranışlarda artışa neden olduğunu ortaya koyarken (Cooper ve Mackie, 1986; Calvert ve Tan, 1994; Kirsh, 1998; Kars, 2010), oyunların üretimimizdeki bu tematik anlayışın yansımaları, kendisini, farklı biçimlerde olsa da benzer sonuçların ortaya çıktığı trajik olaylarda göstermektedir. Bu bakımdan haberlere yansıyan çok sayıda olay ve hatta katliam düzeyinde şiddet girişimleri hafızalardadır. Örneğin Nisan 1999'da Colorado'daki Columbine Lisesi öğrencilerinden Eric Haris ve Dylan Kleboard bir katliam gerçekleştirip, aralarında sınıf arkadaşlarının ve öğretmenlerinin de bulunduğu 13 kişiyi öldürüp 23 kişiyi de yaraladılar. Önemli olan, bu iki gencin katliam öncesinde ABD Ordusu askerlerine yönelik geliştirilen ve amacı askerleri savaş ve mücadele konusunda eğitmek olan Doom adlı bilgisayar oyununu çokça oynadıklarının ve oyunun daha fazla şiddet içeren grafiklerle donatılmış versiyonunu kendi web sayfalarında yayınladıklarının tespit edilmiş olmasıdır. Benzer bir olay 2002 yılında Almanya'da yaşanmıştır. 19 yaşındaki bir genç okuldan mezun olduktan birkaç hafta sonra 17 kişiyi öldürdükten sonra intihar etmiştir. 2004 yılında on üç yaşındaki Zhang Xiaoyi adlı Çinli bir çocuk World of Warcraft bilgisayar oyununu 36 saat boyunca aralıksız olarak oynadıktan sonra kendisini yüksek bir binanın üzerinden aşağıya bırakarak intihar etmiştir. Gerçekleştirilen bir araştırma (Gentile ve diğerleri (2004), uzun süre şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocuklarının öğretmenleriyle daha kolay ve sık tartıştıklarını, daha kolay ve sık fiziksel kavgalara karıştıklarını ortaya koymuştur. Yine bir başka araştırmanın bulgularına göre (Carnagey ve diğerleri: 2007) çocuklar şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıktan hemen sonra gerçek yaşamda yer alan şiddet görüntülerini izlediklerinde galvanik deri tepkimelerinin ve kalp atış hızlarının, şiddet içerikli olmayan dijital oyunları oynayan öğrencilere göre daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Araştırma testlerinden birinde, bir grup çocuğa 10 dakikadan daha kısa bir süre şiddet içerikli oyunlar oynatılmıştır. Daha sonra bu çocuklara ruh-

sal durumlarını belirlemeye yardımcı olacak psikolojik testler yapılmış ve çocukların oyundan kısa süre sonra saldırgan davranışlar sergilediği tespit edilmiştir (Uluçay, 2013: 20). Tüm bunlar şiddet içerikli dijital oyunların, yoğun bir oyun oynama sürecinden sonra yol açtığı durumlarla ilgili örneklerden sadece birkaç tanesidir. Oyndaki şiddet ile gerçek yaşamdaki şiddetin çok kolaylıkla iç içe girebildiğinin, sanal şiddetin çok kolaylıkla gerçek şiddete dönüşebileceğinin somut kanıtlarıdır. Ancak gerçekleştirilen diğer bazı araştırmalar çok daha önemlidir. Bu araştırmalarda sanal şiddetin gerçek yaşama etkilerinin uzun süreli olduğu tespit edilmiştir. Bu araştırmalardan birisi ABD'deki Saint Leo Üniversitesinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma gereği 20 yıl boyunca incelenen bireylerde şiddet eğiliminin yüksek olduğu tespit edilmiştir.

4. Dijital Oyunlara İlişkin Risk Sınıflaması

Genel anlamda düşünüldüğünde internet riskleriyle ilgili olarak literatüre bakıldığında farklı birçok sınıflama yapıldığı görülmektedir. Bir grup bilim insanın gerçekleştirdikleri bir araştırmaya dayanarak yaptıkları sınıflamada (Carnagey vd, 2007) 'içerik', 'temas' ve 'ticari riskler' başlıkları altında gerçekleştirilmiştir. 'İçerik' ile ilgili riskler, web sitelerinde bulunan görsel ve yazılı olumsuz içeriklerle ilgilidir. Bu içeriklerin kullanıcıları olumsuz yönde etkiledikleri bilinmektedir. Kışkırtıcı şiddet ifadeleri ve yine şiddet içeren görüntüler, nefret söylemleri ve görselleri, ayrımcı söylemler ve görseller, cinsel içerikler, içerik riskleri kapsamında yer almaktadır. Ayrıca yanlış ve zararlı olabilecek bilgiler de büyük risk oluşturmakla birlikte, aynı zamanda kullanıcıların doğru bilgiye ulaşmasını zorlaştırmaktadır. 'Temas riskleri', çevrim içi ve çevrim dışı iletişim açısından ele alınmaktadır. Çevrim içi iletişim, siber zorbalık, çocuk cinsel istismarı ve gizlilik ihlali olan içeriklerdir. Ayrıca çevrim içi ortamlarda özellikle çocuk kullanıcıların tanımadığı insanlarla iletişime geçmesi ve istismarcıların kendilerini gerçekten olduklarından farklı göstererek iletişim kurması sonucu ortaya çıkan durumlar da bu kapsamda incelenmektedir. Çevrim içi ortamda gerçekleşen iletişim, gerçek hayata taşındığında 'çevrim dışı iletişim' olarak adlandırılmaktadır. 'Ticari riskler', dijital ortamdaki kişilerin kişisel verilerinin istismar edilmesi sonucu gerçekleşen risklerle ilgilidir. Kişilerin banka hesaplarına ulaşılması, kredi kart bilgilerini elde edilip, alış-veriş yapılması veya para çekilmesi

gibi işlemler bu grupta yer almaktadır (Gündüz, 2015). Aşağıda, ‘içerik’ ve ‘temas’ risklerinin kesişimde yer alabilecek olan dijital oyunların bir alt kategorisindeki bazı çevrim içi oyunlar incelenmiştir. Bunlar içerisinde ‘Mavi Balina’ ve ‘Momo’ ile ilgili bölümlerde özellikle detaylı konu edilen iki oyundur.

Dijital oyunlar bağlamında özel olarak ifade etmek gerekirse, oluşturdukları riskler açısından aynen televizyonda olduğu gibi tasniflere sahiptir. Bu alanda resmi niteliğe sahip en yaygın kabul gören tasnif PEGI’ye aittir. PEGI’nin tasnifi 2003’ten beri kullanılmaktadır. Asıl ismi ‘Avrupa Oyun Bilgi Sistemi’ (Pan European Game Information) olan PEGI, oyunları özellikle şiddet ve potansiyel tehlike içeriklerine göre bir analize tabi tutmuş ve buna bağlı olarak da tasnifini gerçekleştirmiştir. PEGI’nin oyun tasnifinin dayanağı olan derecelendirme sistemindeki amaç, oyunları belli ölçülere göre sınıflayarak kullanıcılar ve aileler için bir rehber oluşturmaktır. Toplam 5 PEGI kategorisi vardır: PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16 ve PEGI 18. PEGI’nin oluşturduğu kategorilerin anlamları şöyledir: PEGI 3: Tüm yaş gruplarına uygundur. Tamamen hayal ürünü olup, gerçeklikle bir alakası bulunmayan bu filmlerin karakterleri ağırlıklı olarak komik figürlerdir. PEGI 7: İçeriği PEGI 3’le aynı olmakla birlikte, bazı içerikler çocukları korkutabilir. PEGI 12: Oyun içeriği PEGI 7’ye benzemekle birlikte, bazı fantezi karakterlere, argo sözcüklere, hafif şiddete ve cinsel görüntülere sahiptir. İçeriği kısmen de olsa gerçek hayatla ilgili olabilir. PEGI 16: Oyunda belirgin tarzda olmak üzere cinsellik, tütün ve uyuşturucu kullanımı, küfürlü konuşmalar, argo sözcükler yer almaktadır. PEGI 18: Bu oyunlar yetişkinler içindir. İçeriği aşırı derecede korku, küfür, cinsellik, şiddet, vb. olay, söz ve görüntüler içerebilir. PEGI yaş bağlamında oluşturduğu bu beş kategorilerin dışında 8 zararlı oyun faktörü belirlemiştir. Bunlar: Kötü dil (bad language), şiddet (violence), cinsellik/çıplaklık (sex), korku ya da küçük çocuklar için endişe vericilik (fear), uyuşturucu (drugs), kumar (gambling), ayrımcılık (discrimination) ve çevrimiçi oyun imkânı (online game). Bu 8 faktör ve 5 PEGI derece kategorisi birleştirildiğinde daha detaylı olacak şekilde içerik tanımlamaları yapılmıştır (<http://www.pegi.info/en/index>): PEGI’nin gerçekleştirdiği dijital oyun sınıflaması dikkate alındığında, tüm oyun mağazalarında satışta olan oyunların dağılım oranları gerçekleştirilen bir araştırmada şu

şekilde belirlenmiştir: PEGI 3: %50, PEGI 7: %10, PEGI 12: %24, PEGI 16: %12 ve PEGI 18: %4 (Şeritoğlu, 2017).

Dijital oyunlarla ilgili PEGI dışında yaygın kabul gören bir diğer sınıflama ise ‘Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu’ (Entertainment Software Rating Board) tarafından yapılmış bulunan ESRB sınıflandırmasıdır. ESRB sınıflamasında yaş kategorileri şöyle belirlenmiştir: EC (early childhood): 3 yaş ve üstü için uygun olabilecek içeriğe sahiptir. Ebeveynlerin uygunsuz bulacağı hiçbir içerik bulundurmaz. E (everyone): 6 yaş üzeri ‘herkes’ içindir. Çizgi film, fantastik karakterler, biraz argo ve hafif şiddet unsurları vardır. E10+ (everyone): 10 yaş ve üzerindeki ‘herkes’ içindir. Daha fazla çizgi filmidir. Fantezi veya hafif şiddet, hafif argo ve/veya çok az müstehcen temalar içerebilir. T (teen):13 yaş ve üzeri kişiler içindir. Şiddet, müstehcen temalar, kaba mizah, az miktarda da olsa kan, kumar simülasyonu ve/veya nadiren güçlü argo kullanımı içerebilir. M (mature): 17 yaş ve üzeri kişiler için uygun içeriğe sahiptir. Şiddetli argo, küfür, cinsel içerik, kumar ve kan görüntüsü içerebilir. AO (adults only): 18 yaş ve üzeri kişiler için uygun içeriğe sahiptir. Uzun süreli çıplaklık, cinsellik ya da sert şiddet barındırır. RP (Rating pending): Derecelendirme beklemede. Henüz bir ESRB derecesi atanmadı.

5. Şiddetin Dijitalleşmesi

Çocukların serbest zaman faaliyetlerini sokaktan iç mekânlara kaydıran dijital oyunlar, çocukların gerçeklik algılarını bozabilmekte ve yaşamlarını tehlikeye sokacak davranışlara yönlendirebilmektedir. Bunun ilk örnekleri ‘Game of 72’ ile ‘48 hours challenge’ isimli oyunlardır. Bu oyunlar bazı çocuklar için tehlikeli sonuçlara yol açabilmiştir. 2015 yılında İngiltere’de 14, 15 yaşlarındaki iki kız çocuğunun 3 gün süreyle kaybolması üzerine kamuoyunun gündemine gelen ‘Game of 72’ oyununda oyunculara 3 gün (72 saat) süreyle evlerinden ayrılıp kaybolmaları talimatı verildiği anlaşılmıştır. Kendilerini oyuna kaptıran ve gerçeklik algıları ciddi düzeyde zarar gören bazı çocuklar bu talimatın gereğini yerine getirmişlerdir. ‘48 hours challenge’ oyunu da benzer niteliktedir. Bu oyunda da oyunculara 48 saat süresince kimseye haber vermeden saklanma, zararlı davranışlarda bulunma, toplumsal ve ahlaki kuralları çiğneme talimatları verildiği bilinmektedir. Bu iki oyuna ilaveten ‘meydan okuma’ veya ‘cesaret gösterisi’ adı altında oyuncularda veya çevrelerinde oldukça

zararlı sonuçlara yol açabilecek yönlendirmelere sahip daha başka oyunlar da vardır. Bu bazı oyunlardaki yönlendirmeler arasında, dayanılmaz rahatsızlıklara sebep olan ve dünyanın en acı biberi olarak bilinen Bhut Jolokia'yı yeme mücadelesi (The Ghost Pepper Challenge); kişilerin solunum sistemlerinde zararlara yol açabilen, akciğerlerde daralma ve boğulmaya sebep olabilen, bir kaşık ya da daha fazla tarçını su içmeden yutma mücadelesi (The Cinnamon Challenge); oyuncuların, beyine giden oksijeni keserek birbirlerini bir süreliğine bayıltmaya çalıştıkları boğulma mücadelesi (The Choking Challenge); vücuda önce tuz ardından buz yerleştirerek oluşturulan acıya en uzun süre dayanma fikri üzerine kurulu buz ve tuz mücadelesi (Ice and Salt Challenge); araba hareket halindeyken tavanına, tamponuna ya da kaputuna bağlanarak kaykay veya kızak kullanmayı gerektiren araba sörf mücadelesi (Car Surfing Challenge) yer almaktadır (Baruah, 2017). Bu oyunlardan bazıları ciddi yaşamsal tehlikelere sahip olduğu için, ciddi zararlara yol açabilmektedir. Örneğin 'Boğulma mücadelesi' (The Choking challenge) oyunu sebebiyle ABD'de her yıl 250 ile 1000 civarında kişinin öldüğü tahmin edilmektedir. Yine 'Araba sörf mücadelesi' (Car Surfing Challenge) kafa travması ölümüne sebep olabilmektedir. 'Buz ve tuz mücadelesi' (Ice and Salt Challenge) ikinci/üçüncü derece yanıklara sebep olabildiği için potansiyel olarak öldürücüdür. Çünkü buz, su ve tuz karışımı potansiyel olarak öldürücüdür.

Çocukların gerçeklik algılarını tahrip eden, şiddete yol açan ve yaşamsal tehlikeler oluşturabilen dijital oyunlar içerisinde, neden olduğu intiharlar sebebiyle en popüler olan 'Mavi Balina' isimli oyundur. Orijinal adı 'The Blue Whale Challenge' olan bu oyun incelendiğinde, bilinen diğer oyunlardan farklı bir yapıya sahip olduğu anlaşılmaktadır. WhatsApp, Instagram, Facebook vb. çevrim içi tabanlı iletişim uygulamaları ile uyumlu bir biçimde çalışan bu oyun, bu özelliği sayesinde hedef yani kurban ile doğrudan iletişim kurma imkânı sağlayan interaktif bir platforma sahiptir. Oyunun yasal satışı yoktur. Sosyal medya ve chat platformları üzerinden kullanıcıya bir adres gönderilmekte, bu adrese girenlerin kişisel hesaplarına ulaşılarak şantaj yoluyla oyuna devam etmeleri sağlanmaktadır. 'Meydan okuma' ya da 'intihar oyunu' olarak da bilinen 'Mavi Balina'da oyuncuya 50 gün boyunca yerine getirilmesi istenen 50 ayrı talimat verilmektedir. Bunlar arasında 'bir kâğıda balina çiz', 'köprü-

de dur', 'Küratörün gönderdiğini dinle', 'bir vince tırman', 'bütün gün korkunç videolar izle', 'koluna/eline bir iğne batır', 'bir 'balina' ile tanış', 'Skypde bir 'balina' ile konuş', 'Saat 04:20'de kalk ve çatıya çık', 'çatıya çık ve kenarında dur', 'kolunda uzunlamasına kesikler aç', 'eline/koluna belirli bir cümle kazı', 'sabah 04:20'de uyanıp korkunç bir film izle', 'vücudunun farklı yerlerini bir çok kez kes', 'eline/koluna bir balina oy', 'dudağını kes', 'kendine zarar verecek bir şey yap ya da hasta ol', 'çatının kenarında bacaklarını sarkıtarak 20 dakika otur', 'demiryolunu ziyaret et', 'bütün gün kimseyle konuşma', 'balina olmaya hazırsan bacağına 'evet' yaz', 'balina olma konusunda yemin et', 'balina olduğunu profiline yaz'. Tüm aşamaları geçen oyuncuya son verilen talimat 'balina ol' talimatıdır. Bu, 'kendini öldür/intihar et' anlamına gelmektedir.

Mavi Balina oyununun özellikle çocuklar arasında yayıldığı ve bu sebeple de çocuklar arasında birçok intihara sebep olduğu bilinmektedir. Mavi Balina oyunu Rusya'da 2013 yılında 21 yaşındaki Philipp Budeikin tarafından üretilmiştir. Farklı ülkelerde yüzlerce çocuğun intiharına sebep olduğundan Mavi Balina oyunu oluşturan ve baş yönetici (küratör) olan Philipp Budeikin, 2016 yılı Kasım ayında tutuklanarak yargılandı ve 3 yıla mahkûm edildi. İlginç ve önemli olan, Philipp Budeikin'in mahkeme yaptığı savunmadır. Savunmasında 'temizliğin' öneminden bahsedip, kendisinin toplumda temizlik yaptığını, 'biyolojik atıkları' temizlediğini ifade etmiştir. 'Biyolojik atık' dedikleri intihar etmelerine sebep olduğu çocuklardır.

Resmi kayıtlara ve basına yansıdığına göre ABD, İtalya, Rusya, İran, Brezilya, Arjantin, Çin, Hindistan, Türkiye, Portekiz söz konusu intiharların görüldüğü ülkelerden bazılarıdır. Bilindiği kadarıyla Mavi Balina'nın kamuoyu tarafından tanınmasını sağlayan ilk intihar 2015 yılında Rusya'da gerçekleşmiştir. İntihar eden 12 yaşında bir kız çocuğudur. Bir gazetecinin araştırmaları sırasında fark edilmiştir. Bu ilk vakayı takiben yine Rusya'da 2016 yılı Nisan ve Kasım ayları arasındaki 130'dan fazla çocuğun intiharının altında Mavi Balina olduğunun tahmin edildiği bilgisi basında yer almıştır (BBC, 2019). Oyunun ilk takipçileri 12-14 yaş aralığındaki çocuklar olmakla birlikte, zamanla yaş aralığının değiştiği ve üst yaşlardaki bireyler arasında da ilgi görmeye başladığı bilinmektedir. Örneğin Arjantin'de Haziran-2017 tarihinde 22 yaşındaki genç bir anne kendisini bir su tankının üzerinden atmak iste-

miş ve son anda kurtarılmıştır. Genç kadın emniyette verdiği ifadesinde oyundan ve aldığı talimatlardan bahsetmiş, son talimatın ise, ‘Oyunun sonu, zamanın doldu’ mesajı olduğunu ifade etmiştir (Cumhuriyet Gazetesi, 22.12.2018).

Mavi Balina intiharları Türkiye’de gerçekleşmiş, birçok çocuk intiharında Mavi Balina ismi kayıtlara geçmiştir. İlginç intihar girişimlerinden birisi 2 Nisan 2019 tarihinde Van’da yaşanmıştır. 5 kız öğrenci, merkez Tuşba ilçesinde yer alan Toprak Kale’nin kayalık bölgesine giderek toplu intihar girişiminde bulunmuşlar, 14 yaşındaki Sevda Erkaçmaz isimli çocuk intihar girişimini kendisini kayalıklardan atarak ölümle sonuçlandırmış, diğer dört çocuk son anda intihar etmekten vazgeçmiştir. İntihar eden çocuğun elinde bir kalp resmi içinde intihar edeceği ‘02.04.2019’ tarihinin yazılı olduğu görülmüştür (www.cnnturk.com, 2.4.2019). Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 16.09.2017 tarihli basın açıklamasında, Mavi Balina oyunu ile ilgili olarak ‘oyunu oynamak isteyen kişilere, sözde oyunun yöneticisi görünümündeki internet korsanları tarafından virüs içerikli bir link gönderiliyor. Gönderilen bu link ile kişisel bilgileri ‘oltalama’ (phishing) yoluyla çalınan gençler yakın çevrelerindeki kişilerle ilgili tehdit, şantaj ve siber zorbalığa maruz kalıyorlar’ uyarısını yaparak, ‘Mavi Balina çocuklar için, oyun görünümlü bir tuzaktır!’ tespitinde bulunmuştur (<https://www.btk.gov.tr/uploads/pages/slug/mavi-balina-uyarisi.pdf>).

Mavi Balina’da sembolize olan oyun türleri küresel bir sorun niteliği kazanmıştır. Bu sebeple ‘Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu’ (UNICEF) harekete geçmiş ve ebeveynlerin çocuklarını Mavi Balina’da nasıl koruyabileceğine ilişkin 11 tavsiye yayınlamıştır. Bu tavsiyeler arasında ‘çocuğunuzun yaşına uygun internet sitelerine girdiğinden ve etik olmayan davranışları ya da şiddeti özendiren sitelere erişmediğinden emin olun’, ‘çocuğunuzun internete erişiminin aileyle paylaşılan ortak alandaki bir bilgisayar üzerinden olmasını sağlayın’, ‘internette yayılan yeni akımlar hakkında bilgi sahibi olun’, ‘çocuğunuzun davranışlarını yakından gözlemleyin. Ruh halinde değişiklik, iletişimde azalma, çalışma isteksizliği ve notlarda düşüş gibi beklenmedik değişimler konusunda tetikte olun. Eğer bu tür değişimler fark ederseniz, internet üzerindeki faaliyetlerini yakından izleyin, okul yetkilileriyle konuşun ya da bir psikoloğa danışın’, ‘eğer çocuğunuzun Mavi Balina oyununu oynadığını fark ederseniz, hemen bütün elektronik aletlerden internete erişimini kesin’

‘durumu yaşadığınız yerdeki polis yetkililerine haber verin ve bir sonraki önlemleri almak için onların tavsiyelerine başvurun’ (BBC, 2019) uyarıları yer almaktadır.

Mavi Balina kadar çok intihar girişimine yol açmasa da dijital oyunlar evreninde ismi şiddet, korku ve hatta ölümü çağrıştıran oyunlardan bir diğeri ‘Momo’ isimli oyundur. Momo, özellikle çocuklara ve gençlere yönelik bir tehdit olarak git-tikçe yaygınlık kazanmaktadır. Momo’nun da Mavi Balina gibi intihara yönelten bir oyun olduğuna ilişkin bilgiler mevcuttur. Arjantin’de 12 yaşındaki bir kız çocuğunun intihar girişimi Momo’nun bilinmesine vesile olmuştur.

Momo, Latin Amerika ve Japonya bağlantılı telefonlardan paylaşılarak ortaya çıkan bir şiddet videosudur. Ancak zamanla oyunların da içinden çıkan bir reklam videosuna ve daha sonra bir oyun serisine dönüşmüştür. Momo, oyun ve videolar yanında, uygulamalar kanalıyla kullanıcılarla telefonda görüşebilmekte ya da mesajlaşabilmektedir. Bu bazen bir sahte telefon görüşmesi ya da algoritma olsa da karşıdaki video ve diyalog ciddi ve inandırıcı bir biçimde tasarlandığı için, kullanıcıyla etkileşim kuruyor gibi görünmektedir. Momo’nun en temel oyunu, ‘Momo Game: Kill the Momo’dur. Kullanıcıdan hiç durmadan birtakım varlıkları öldürmeleri istenmektedir. Aynı durum ‘Momo Horror Game’ ve ‘Momo Hunters Survival Game’ için de geçerlidir. Oyunların farklı bölümlerinde farklı arazilerde mücadele verilmektedir. Etraftan yaklaşan ve adları Momo olan ilginç varlıklar bir var olup bir yok olmaktadır. Son derece ürkütücü sesler içinde ve karanlık bir ortamda ava çıkmış olan kullanıcı, sabit bir hedefe sahip değildir. Yaratıklara olan mesafe aşırı yakındır ve bir tür büyülü gerçeklik oluşmasına neden olmaktadır. Momo Horror Game’deki varlıklar, biraz daha fazla insan vücuduna benzemektedir. Momolar, uzaktayken seçilememektedir ancak yakına geldiklerinde de nişan almak zorlaşmaktadır. Kullanıcı hayatta kalmak için sürekli yaratıkları öldürmek zorundadır. 20 ayrı düzeydeki arazi şartları, oyuna olan bağımlılığı da giderek arttırmaktadır. İnternetteki incelemede Momo oyunlarında hızla ilerlemek için kilitleri sahte biçimde açmak adına geliştirilmiş hileli oyun apk’larına rastlanmıştır. Momo karakterleri sadece belirsiz bedenler ya da insanvari gövdelerin avı olarak değil, şaka gibi görünen görüntülü videolar için de melez bir malzemedir. Korku yaratma konusunda ölümcül bir çevrimiçi tehlike olan Momo’nun videoları, çeşitli sitelerin yönetimlerinde kaldırılrsa da yine de

yayılmaktadır. Japon korku geleneğindeki ürkütücü imajlı, böcek gözlü ve sürüngen bir kadına ait görüntüsüyle Momo, kötü ve tekensiz sesler ve tuhaf görevlerle, biraz daha eski bir oyun olan Mavi Balina'nın şiddet açısından rakibidir.

Oyunda kullanılan patlak gözlü ve soluk ciltli kızın fotoğrafı, Heykeltraş Aiso'nun 2016 yılında sergilenen 'Kuş Kadın' adını verdiği heykeline aittir. Şiş ve yuvalarından fırlamış gözleri olan, eli tavuğun ayağını andıran zayıf bir kadının profil resmine sahip korkutucu Momo isimli sanal karakterin numarası Whatsapp, Facebook ve YouTube'da dolaşarak tehlike saçmaktadır. Söz konusu tehlikeye karşı tıpkı Mavi Balina'da olduğu gibi kaynak denetlenip ortadan kaldırılamadığından özellikle ebeveynler uyarılarak çocuklarının davranışını gözleme konusunda bilgilendirilmektedir. İngiltere'de 'Ulusal İnternet Güvenliği Dairesi', Momo'nun YouTube videolarına sızdığı yolundaki haberler üzerine ailelere 'Çocuğunuzun YouTube'da ne izlediğine dikkat edin, Çocuklarınıza Momo'nun bir insan olmadığını ve onlara doğrudan zarar veremeyeceğini anlatın' uyarısı yapmıştır. Ailelere gönderilen uyarı mektuplarında Momo'nun çizgi filmlerin yanı sıra sürpriz yumurta, oyun ve ürün tanıtımı ve Minecraft videolarında görüldüğüne dair haberlere dikkat çekilerek, 'YouTube'un zararlı içeriği izlemesine rağmen, silinceye kadar bunlar binlerce kişiye ulaşılabilir ve silindikten sonra tekrar yüklenebilir' bilgisine de yer verilmiştir (<https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-47399201>).

SONUÇ

İnsan, faili de mağduru da olduğu şiddetle irtibatını maalesef hiçbir zaman koparmadı, koparamadı. Tüm insanlık tarihi tıka basa şiddetle dolu. Şiddetin olmadığı zamanlar, insanlık tarihinin adeta vahaları gibi. Bilim özellikle Aydınlanma çağında bir umut oldu. Bilimin gelişmesinin insan bilinci üzerindeki olumlu etkilerinin şiddeti bitireceği düşünülürdü. Ancak bu umut gerçekleşmedi, hatta tersi gerçekleşti. İnsanlık ile ilgili güzel umutların aracı olması arzulanan bilim ve teknolojinin gelişmesi, şiddeti bitiremediği gibi, şiddeti arzulayanların elinde önemli bir araca dönüştü. Mevcut şiddet daha da yoğunlaştı ve hatta şiddet listesine yenileri eklendi. Özellikle televizyon ve sinemanın yaygınlaşması, şiddete karşı var olan duyarlılığı da azalttı. Şiddete yönelik duyarsızlık oldukça ileri düzeylere taşındı. İnsanlar yaşadıkları dünyanın gerçek şiddetlerini haber bültenlerinde film sahnesi izler gibi izlemeye başladı-

lar. Televizyonunu kapatma düğmesine basılınca da tüm izlenenler unutulup gitti; aynen ilgiyle izlenen bir film sahnesi gibi. Fakat şiddetin gittikçe yoğunlaşan ve çeşitlenen süreci bu aşamada da kalmadı. Bilgisayar ve internet teknolojinin desteğinde gelişen dijital oyunlar aracılığıyla şiddet çok daha farklı boyutlar kazandı. Üstelik şiddet, failin bizzat kendisini dahi imha edeceği bir niteliğe erişti.

Dijital oyunlar, bugün itibarıyla, sürekli değişen ve yenilenen pazar koşullarına uygun nesiller yaratmak gibi bir amaca hizmet etmekte, bunu gerçekleştirirken de dünya genelinde duygusal açıdan huzursuz bireyler üretmektedir. Dijital oyunların mevcut koşullarda son aşamasını temsil eden Mavi Balina veya Momo gibi türleri, oyun sürecinde verilen çeşitli talimat ve yönlendirmelerle çocukların kendilerine zarar vermelerine, hatta intihar etmelerine yol açabilmektedir. Normal şartlarda toplumsal yapı içerisindeki bireyler arası ilişkiler sosyolojik bir temelde işleyip bireyin kişilik gelişimine, varlığı ve hayatı tanımaya katkı sağlarlarken, söz konusu oyunlar başta olmak üzere dijital oyunların pek çoğu özellikle, etkilenime son derece açık olan çocukları kendi canlarına kıyma noktasına getirebilmektedir. Bu oyunlar konjektürel kapitalist ilişkilerin bir parçası olan kültür endüstrisinin gelişip büyümesine katkı sağlarlarken, insanlığı kendi elleriyle tahrip ettirmektedir. Şiddet, eskiden olduğu gibi bugün de var. Ancak bugün var olan şiddet, gelişmiş teknolojilerden yararlanan, eskinin açık nitelikteki biçimine göre daha sessiz ve gizli olan bir şiddettir. Bugün itibarıyla şiddet her yanı kuşatmış durumda. Önceleri gözden uzak, ıssız mekânlar veya evlerden bazıları şiddetin mekânı olabiliyordu. Şiddet denilince daha çok savaş alanları başta olmak üzere daha özel mekânlar düşünülüyordu. Ancak bugün örneğin evler, başta televizyon olmak üzere medya araçlarının sayesinde şiddet sahnelerinin keyif ve heyecanla izlendiği mekânlar haline geldi. Bilgisayar ve mobil telefonlar şiddeti evlerden bireyin tüm yaşam mekânlarına ve hatta anlarına taşıdı. Metroda yolculuk edenler, trende veya otobüste seyahat edenler çevrelerini, içinden geçtikleri coğrafyanın güzelliklerine kapattıkları gözlerini ve kulaklarını telefonlarının, tabletlerinin ekranındaki şiddet sahnelerine açıyorlar. Çocuklar ve gençler vizyona giren filmleri birbirlerine tavsiye ederlerken, şiddet sahnelerinin gerçekçiliğini ve çokluğunu ifade ediyorlar. Küfür, hakaret, argo sözlerle, fiziksel şiddet sahneleriyle dolu filmler izlenme rekorları kırıyor. Sokakları boşaltacak kadar ilgiyle izlenen dizilerin

her bir bölümünde onlarca insan öldürülüyor; bıçakla, kılıçla kesilen kafalar havalarda uçuşuyor.

Şiddet eskiden de vardı; tüm insanlık tarihi boyunca hep var oldu. Gerçekti ancak şimdikine oranla azdı. Üstelik ‘yazık’, ‘günah’, ‘çirkin’ ve ‘yasak’ idi. Şimdi gerçek olanlar çoğaldığı gibi, sanal olanları ise ileride şiddet faili olacakların kişilik ve zihniyetlerini inşa etmekle meşgul. Mekânlar, kimlikler, topluluklar, ilişkiler sanallaştığı gibi şiddet de sanallaştı. Bu sanallaşma ‘yazık’, ‘günah’, ‘çirkin’ ve ‘yasak’ denen duygu ve değerleri yok etti. Hatta şiddete estetik bir boyut da kazandırıldı. Filmler şiddeti en estetik görsellik bağlamında gözler önüne seriyorlar. Bireyler serbest zamanlarını estetize edilmiş şiddetin verdiği hazzı doyasıya yaşayarak ‘değerlendiriyorlar’. Şiddet, korkulan, kötü ve kaba olan, insani değerlere aykırı bulunan bir şey olmaktan çıkıp, keyif alınan bir şeye dönüşüyor. Beyin, şiddet sahnelerini olumsuz değil, keyif alınan şey olarak kodluyor. Böyle olunca gerçek şiddet ürkütüyor, korkutmuyor, rahatsız etmiyor. ‘Ölmek’ veya ‘öldürmek’ hayat filminin sahnelerinden birisi gibi algılanıyor. ‘Tokat atmak’, ‘dövmek’, ‘işkence etmek’ yine hayat filminin senaryosunun bir gereği olarak düşünülüyor ve sahnenin niteliği sorgulanıyor. Kısacası sanal ile gerçek iç içe girmiş durumda. Gerçek sanalın içinde kayboluyor ve ayırt edilemez hale geliyor. Sanal şiddet tüm ‘cazibesıyla’ her yer de ve her anda. Ve bu şiddetin yıkımı daha kapsamlı ve daha derinlikli. Maalesef, insanlık kendi elleriyle çok daha geliştirdiği şiddetin bugün dünkünden daha çok mağduru konumun erişmiş bulunuyor.

KAYNAKÇA

ALDRICH, A. (2006). Video Games and Kids: How Video Games Affect Kids and Tips To Help Parents Set Limits. Action Alliance For Children. [Http://Www.4children.Org/Files/Articles/92/106hoe.Pdf](http://www.4children.org/files/articles/92/106hoe.pdf) Erişim Tarihi: 03.11.2019.

ARDIÇ, Ebru (2019). Çevrim İçi Oyun Tehditlerine Karşı Çözüm Önerileri: Mavi Balina Oyunu. Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi. 3(1), s.57-75.

- AYAN, Sezer (2007). Aile İçinde Çocuğa Yönelik Şiddet, (Doktora Tezi). Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sivas.
- BARUAH, J. (2017). Blue Whale Challenge And Other 'Games' Of Death. The Economic Times. [https://Economictimes.İndiatimes.Com/Magazines/Panache/Blue-Whale-Challenge-And-Other-Games-Ofdeath/Articleshow/60135835.Cms](https://economictimes.indiatimes.com/Magazines/Panache/Blue-Whale-Challenge-And-Other-Games-Ofdeath/Articleshow/60135835.Cms). Erişim Tarihi: 03. 11.2019.
- BOZKURT, Hasan; ŞAHİN, Serkan; ZOROĞLU, Salih. (2016). İnternet Bağımlılığı: Güncel Bir Gözden Geçirme. Journal Of Contemporary Medicine, 6(2), s.1-13.
- CALVERT, Sandra; SIU-LAN, Tan (1994). Impact Of Virtual Reality On Young Adults. Physiological Arousal And Aggressive Thoughts: Interaction Versus Observation. Journal Of Applied Developmental Psychology. 15 (1), p.25-139.
- CARNAGEY, N. L.; ANDERSON, C. A.; BUSHMAN, B. J. (2007). The Effect Of Video Game Violence On Physiological Desensitization To Real-Life Violence. Journal Of Experimental Social Psychology, 43(3), p.489-496.
- COOPER, Joel; DİANE, Mackie (1986). Video Games And Aggression in Children, Journal Of Applied Social Psychology, (16), p.726–744.
- DOMENACH, Jean-Marie (1978). L'ubiquité De La Violence. Revue Internationale Des Sciences Sociales. Paris, 30(4), p.759-767.
- ELIAS, Norbert (2002). Uygarlık Süreci. (Çev: E. Ateşman; E. Özbek). İstanbul: İletişim Yayınları.
- FROMM, Erich (1982). Çağımızın Özgürlük Sorunları. (Çev: Bozkurt Güvenç). Ankara: Bayraktar Yayınevi.
- FROMM, Erich (1984). İnsandaki Yıkıcılığın Kökenleri. (Çev. Ş. Alpagut). İstanbul: Payel Yayınları.
- GÖKBERK, Macit (1996). Felsefe Tarihi. İstanbul: Remzi Kitabevi.

- GÜNDÜZ, Ali (2015). İnternet Güvenliği Üzerine 2000-2014 Yılları Arasındaki Çalışmaların Bir İçerik Analizi: Riskler, Risklere Etki Eden Faktörler ve Metodolojik Yönelimler. (Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- HANINGER, Kevin; THOMPSON, Kimberly (2004). Content and Ratings of Teen-Rated Video Games. JAMA: Journal of the American Medical Association, 291(7), p. 856–865.
- HEISE, Lori; PITANGUY, Jacqueline; GERMAIN, Adrienne (1994). Violence Against Women: The Hidden Health Burden. World Bank Discussion Papers-225. Washington D.C, p.18-23.
- HOBBS, Thomas (1992). Leviathan, (Çev: S. Lim), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- KARS, Banu (2010). Şiddet İçerikli Dijital Oyunların Çocuklarda Saldırganlığına Etkisi, (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- KELEŞ, Rüstem; ÜNSAL, Artun (1996). Kent ve Siyasal Şiddet: Şiddet. Cogito. Sayı:6-7. Kış-Bahar, İstanbul.
- KIRSH, Steven (1998). Seeing The World Through Mortal Kombat-Colored Glasses: Violent Video Games And Hostile Attribution Bias. Childhood. 5 (2), p.177-184.
- MARX, Karl; ENGELS, Frederich (2000). Felsefe Metinleri, (Çev: K. Somer Vd), Ankara: Sol Yayınları.
- MICHAUD, Yves (1991). Şiddet, (Çev. Cem Muhtaroglu), İstanbul: İletişim Yayınları.
- MIHAJLOV, Martin; VEJMEKKA, Lucija (2017). Internet Addiction: A Review of The First Twenty Years. Psychiatria Danubina. 29(3), p.260-272.
- NAIR, P. (2017). The Game Of Death: Blue Whale Challenge in India. Mainstream Weekly, 55 (37), p.1-5.

- OUTHWAITE, William (2008). Modern Toplumsal Düşünce Sözlüğü. (Çev: M. Pekdemir). İstanbul: İletişim Yayınları.
- PEGI (2017). [Http://Www.Pegi.İnfo/En/İndex](http://www.pegi.info/en/index) Erişim Tarihi: 10.11.2019.
- RICHES, David (1989). Şiddet. (Çev: D. Hattatoğlu), İstanbul: Ayrıntı Yayınevi.
- ROUSSEAU, Jean Jacques (1982). İnsanlar Arasındaki Eşitsizliğin Kaynağı. (Çev: R. N. İleri), İstanbul: Say Yayınları.
- ŞERİTOĞLU, Hasan (2017). Nedir Bu PEGI (Pan European Game Information)?, Teknolugat. [Https://Www.Teknolugat.Com/Nedir-Bu-Pegi-Pan-European-Gameinformation](https://www.teknolugat.com/nedir-bu-peg-i-pan-european-gameinformation), Erişim Tarihi: 14.10.2019.
- THOMPSON, KIMBERLY; Haninger, Kevin (2001). Violence in E-rated Video Games. *JAMA: Journal of the American Medical Association*, 286(5), p.591–598.
- TÜİK (Türkiye İstatistik Kurumu). (2009). Türkiye İstatistik Yıllığı, Ankara: Türkiye İstatistik Kurumu Matbaası.
- ÜNSAL, Artun (1996). Genişletilmiş Bir Şiddet Tipolojisi: Şiddet. *Cogito*. Sayı:6-7, Kış-Bahar, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, s.29-36.
- VATANDAŞ, Celalettin (2002). Aile ve Şiddet. Afyonkarahisar: Afyon Kocatepe Üniversitesi Yayınları.
- YILDIZ, Filiz (2018). Ölümcül ‘Mavi Balina’ Oyununun Basında Temsiline Dair Eleştirel Bir Değerlendirme. *Erciyes İletişim Dergisi*. Temmuz 2018, (5) 4, s.557-570.