

## Oyun Sanal İntihar Gerçek: “The Blue WhaleChallenge/Mavi Balina” Oyunu Üzerinden Kurulan İletişimin Neden Olduğu İntiharlar Üzerine Kuramsal Bir Değerlendirme<sup>1</sup>

Mehmet Yılmaz<sup>2</sup>  
Ferdî Candan<sup>3</sup>

### Öz

Gerçek dünyanın kuralları karşısında sanal dünyanın kuralsızlığının çekiciliği çevrimiçi oyunları çeşitli işlevleri (eğlence, kaçış, duygusal katarsis vb.) yanıtlamaya aracılık etmeleri dolayısı ile tercih edilir kılmaktadır. Çevrimiçi oyunların aşırı kullanımları ile ise bu oyunlara ulaşma özelliğinden uzaklaşmakta ve amaç haline dönüşerek yabancılaşma, yalnızlaşma, bireyselleşme gibi olumsuz durumlara neden olabilmektedir. Çevrimiçi ortamın aşırı kullanılması, aile bağları yeterince güçlü olmayan ve sosyal ilişkiler kurmaktan çekinen katılımcıların yaşamlarını çevrimiçi merkezli bir konuma endeksleyerek, onları gerçek yaşamdan uzaklaştırabilmektedir. Öte yandan geniş bir kullanıcı kapasitesine sahip çevrimiçi oyunların olumsuz etkilerini önlemeye dönük yeterlikli denetim mekanizması işlevinden söz etmek olanaklı görülmemektedir. Sanal ortamın denetimsiz ve anonim koşullarında kendini rahatlıkla gizleyebilen kötü niyetli kişiler, katılımcıları rahatsız edebilmekte veya oyuncularını kandırarak onların mahremelerine girebilmektedir.

Rusya’da 2017 yılında ortaya çıkan “The Blue WhaleChallenge/ Mavi Balina”adlı bir oyunun, dünyanın birçok ülkesinde onlarca insanın intihar etmesine sebep olduğu iddia edilmektedir. Yine bu oyunun; özgüven ve kişilik gelişiminde yeterli olgunluğa erişmemiş, sosyal uyum gücü zayıf, normlara direnme temayülü yüksek, bağımlı kişiliğe sahip, psikolojik olarak intihara meyilli insanlar başta olmak üzere küçük yaşta kullanıcıları hedef aldığı öne sürülmektedir.

Bu çalışmada “The Blue WhaleChallenge/ Mavi Balina”oyunu merkeze alınarak çevrimiçi ortamdan kaynaklanan intihar olaylarının psikososyal nedenlerine ilişkin literatür gözden geçirilmekte ve konuyla ilgili medya çalışmaları perspektifinden güncel bir değerlendirme sunulması hedeflenmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Çevrimiçi Oyunlar, Çevrimiçi Meydan Okuma, İntihar Olgusu, Mavi Balina Oyunu.

1 Bu çalışma, 1-3 Kasım 2018 tarihleri arasında Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından düzenlenen 3. Uluslararası Medya Çalışmaları Sempozyumunda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

2 Doç. Dr., Ordu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinema-TV Bölümü, mehmet.yilmaz.dr@gmail.com

3 Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema ve Televizyon Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi.

## Game Virtual Suicide Real: A Theoretical Assessment of Suicides Caused by Communication Established on The Blue Whale Challenge Game

### Abstract

With the extreme usage of computer games or mobile games, it has been seen that they became a goal moving away from being a tool. As a result, some negative situations arise such as alienation, getting lonely and individualization. Extreme usage of the online environment can turn life of people who has poor family bonds and abstain from making social relations into an online position and may distract individuals from real life. Many online games can't be controlled regularly. Because of this, some malicious people who camouflage themselves in anonymous circumstances of virtual environment, can irritate users or harm them on purpose by getting their personal informations. The game "Blue Whale Challenge" started from Russia in 2017, claimed to be the cause of suicides of many people from different countries. It's also claimed to get people on target who are inconfident, have low resistance to detention, have tendency to revolt to laws and authority, live with principle of satisfaction and have a dependent personality. This study focuses "The Blue Whale Challenge" game and reviews the literature about psychosocial causes of suicides source from online environment. Furthermore, a comtemporany analyze from the perspective of related media studies is being served.

**Keywords:** Online Games, Online Challenge, Case of Suicide, The Blue Whale Challenge Game.

## Giriş

Çevrimiçi dünyanın “özgür” atmosferi gerçek dünyanın kuralları ile çepeçevre kuşatılmış olanlara nefes alma olanağı sunarken çok çeşitli riskleri de bünyesinde barındırmaktadır. Özellikle toplumsallaşma sürecinin başında olan genç kullanıcılar, gerçek dünyanın değerler manzumesini yeterince tanıyıp içselleştiremeden çevrimiçi dünya ile karşılaştıklarında bocalayabilmektedir. Söz konusu bocalama ise telafisi olanaksız “gerçek” sonuçlara neden olabilmektedir. “Oyun Sanal, İntihar Gerçek” teması ile yola çıkılan bu çalışma tam da bu noktada çevrimiçi dünyanın kurlsızlığının gerçek dünyanın değerler dünyasına taşınmak ve her iki alanın sınırlarının tahrip edici düzeyde iç içe geçirilmek istenmesinin “gerçek” sonuçlarına odaklanmaktadır.

Çevrimiçi dünyanın; anonim yapı, gerçek dünyanın kurallarından bağışıklık, bireysellik, organizasyon gücü vb. olmak üzere nitelikleri (Rogers, 1986; Abramsonvd, 1988; Slevin, 2003) ve denetim sorunları üzerinde çok sayıda değerlendirme bulunmaktadır. İnternet üzerinden işlenen suçlar ve öncelikle bu suçlar ile mücadele-siber güvenlik ekseninde “internet hukukunun” sınırlarını belirlemesi meselesi de farkındalığı gelişen bir çalışma konusu olarak yükselmektedir (Land, 2013: 393-458). Çevrimiçi oyunlarda karakterlerin kazandığı özellik ve objelerin miras bakımından durumunu tartışan güncel çalışmalar bulunmaktadır (Jiang, 2014: 44, Ji, 2015: 307). Çevrimiçi oyunların gençlerde neden olabileceği çeşitli davranış bozuklukları ve özellikle şiddet eğilimi ilişkisi üzerine endişelere yanıt arayan araştırmaların ve değerlendirmelerin olduğu bilinmektedir (Hollingdale ve Greitemeyer, 2014; AmericanAcademy of Pediatrics, 2016).

Hollingdale ve Greitemeyer’in birçok diğer araştırmacının çalışmasına da atıfla “şiddet içeren video oyunlarının zararlı etkileriyle ilgili endişeler olması gerektiğini düşünüyoruz ancak çevrimiçi oyun oynamanın bu etkileri daha da şiddetlendirmedeği anlaşılıyor.” (2014) biçimindeki tespitleri çevrimiçinin gerçek dünyaya etkilerini kaygı düzeyinde izlerken “The Blue Whale” adlı oyunun genç intiharlarına neden olduğunun anlaşılması tartışmaları çok farklı bir eksene taşımaktadır. Hindistan polisinin 29 Ağustos 2017’de kaydettiği; Parth Singh’in (13) intihar vakasının arkasında “The Blue Whale” ile karşılaşılınca çevrimiçi bir oyunun ne düzeyde doğrudan tahribat yaratabileceği üzerine tüm dünyada dramatik bir bakış yükselmeye başlar (TribuneIndia, 2017). Hindistan’daki vakanın en önemli özelliği oyun ve intihar arasındaki bağın ilk defa açık bir biçimde kurulabilmiş olmasıdır. Geriye dönüp bakıldığında, oyunun çevrimiçi dolaşıma girdiği 2015 itibari ile nedeni anlaşılabilen çok sayıda genç intiharının da sebebi olabileceği düşünülmektedir. Rus gazetesi Novaya Gazeta; Kasım 2015 ile Nisan 2016 arasında gerçekleşen 130 civar çocuk intiharı kaydedildiğini ve bunların önemli bir kısmının altında “The Blue Whale”in olabileceğini belirtmektedir (The Sun, 2018). Hindistan örneğinde, ilk defa bir genç ölümü (intiharı) ile çevrimiçi bir oyun arasında çok açık bağ kurulmasına olanak veren bu olay sonrasında farklı ülkelerde gerçekleşen genç intiharlarının da net biçimde “The Blue Whale” kaynaklı olduğu haberleri seslendirilmeye başlanmıştır.

Orijinal adı "The Blue WhaleChallenge" olan çevrimiçi "sosyal" oyun incelendiğinde, bilinen oyunlardan farklı bir yapıya sahip olduğu anlaşılmaktadır. Aslında her ne kadar intihar vakaları sonrası uluslararası medya "The Blue WhaleChallenge"ı bir oyun olarak gündeme taşısa da programın yaratıcısının beyanları da değerlendirildiğinde "The Blue WhaleChallenge"ı çevrimiçi tabanlı diğer iletişim uygulamaları ile (Whatsapp, instagram, facebook vb.) sanal-gerçek duvarını yıkacak denli entegre biçimde "hedefi" (kurbanı) ile iletişim kuran bir "interaktif" platform olarak tanımlamak olanaklıdır.

## 1. Çevrimiçi Oyunlar/Meydan Okumalar'dan İntihara: Ne oluyor?

Çevrimiçi oyun görünümü ile dolaşıma giren çevrimiçi meydan okumalar odağında organize olan topluluklar yeni bir olgu olmasa dajenel kabul gören çevrimiçi topluluk anlayışı ile tam anlamıyla örtüşmeyen ve meydan okuma motivasyonu ile oluşan butoplulukların çok fazla bilinmeyenleriolduğu anlaşılmaktadır. Daha çok teknoloji meraklısı olan ve internete sosyal bağlantılar için daha sık erişen genç kullanıcıların; çoğunlukla interneti iş amaçlıkullanan sağlık uzmanlarının veya genel nüfusun aksine "meydan okumalar"a dikkate değer bir ilgi duyduğu anlaşılmaktadır. Çevrimiçi oyunlar üzerinden organize edilen meydan okuma etkinliklerinin bazıları bedensel zararlara sebep olabilmektedir. Söz konusu olaylar, çoğu kez kaza olarak rapor edilmekle birlikte nadir vakalar olarak kabul edildiğinden kamuoyunun dikkatini yeterince çekmeyebilmektedir.(Mahadevaiah ve Nayak, 2018: 178-182)Kaldı ki yaşanan intihar vakaları "The Blue WhaleChallenge" ile ilişkilendirilene kadar konuya kamuoyu ilgisi düşüktür.

Çevrimiçi meydan okumalara çeşitli platformlar aracılığıylaerişilmektedir. Bu meydan okumaların eğlenceli olanlarının yanında tehlikeli ve ölümcül olanları da vardır.YouTube, Instagram, Facebook ve WhatsApp'ta çeşitli meydan okumalar bulunmaktadır. Bunlar özellikle gençleri ve çocukları cezbetmekte ve kimi zaman onların yaşamlarına zarar verebilmekte ve hatta bazen onların intihar etmelerini teşvik ederek ölümlerine sebep olabilmektedir.

Shaid ve Sumbul'a göre (2017: 854-875) günümüzde gençlerin ve çocukların yaşadığı zorluklar ve riskler, sadece sokaklara çıktıklarındaki tehditlerle ve tehlikelerle sınırlı değildir.Maalesef aynı şekilde sanal ortamlarda güvenli olmayabilmektedir. Sanal dünyadaki sosyal kötülükler, gençleri ve çocukları fiziksel, duygusal, ahlaki ve zihinsel olarak olumsuz bir biçimde etkileyebilmektedir. Bu olumsuz etkiler, öncelikle onların ruhsal dünyasına zarar vermekte ve sonrasında bu zafiyeti kullanan kötü niyetli kişiler onları bedenlerine zarar vermeye ve intihara sürükleyebilmektedir.

Çevrimiçi "sosyal" bir oyun kabul edilebilecek "The Blue WhaleChallenge"ın neden oynandığı konusunda, bireylerin belirli gereksinimlerini karşılamak adına medyayı etkin olarak kullandıklarını varsayan "kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı" (Baran ve Davis, 2006) yol gösterici olabilecektir. Çevrimiçi oyunları da yaklaşım tanımındaki medyanın içine alan bir bakış açısı ile çevrimiçi mecranın oyun enstrümanlarını kullanmanın ana motivasyonları olarak Starkman (2007) "rahatlama, eğlence, yüreklendirme ve statü

arzusuna” dikkat çekmektedir. Keza Lucas ve Sherry (2004: 503) geleneksel video oyunları ile aynı motivasyonlara sahip olduğu değerlendirilen çevrimiçi sosyal oyunlar için Greenberg’in (1974) geliştirdiği televizyon için kullanımlar ve doyumlar metodolojisi ve ölçeğinden ilham alarak (akt. Lucas ve Sherry, 2004: 503) altı kategori üzerinden saptamalarda bulunmaktadır. Söz konusu kategoriler; rekabet (oyunun en iyisi olmak), meydan okumak (oyunu kazanmak ya da bir sonraki en yüksek seviyeye geçmek için kendini zorlamak), sosyal etkileşim (arkadaşlarla sosyal bir deneyim için oynamak), ilgi dağıtarak rahatlamak (zaman geçirmek veya can sıkıntısını hafifletmek), fantezi (gerçek hayatta yapamayacağınız şeyleri yapmak), uyarılmak (heyecan duygusunu tatmin etmek) olarak belirlenmektedir. Jinghui’nin (2011) aktarımı ile Sherry ve arkadaşlarının 2006’da gerçekleştirdikleri bir araştırma, çevrimiçi oyunları oynamak için en çok bildirilen motivasyonun rekabet olduğunu ortaya koymaktadır. Yine aynı ölçeğe dayanarak, Hollanda’daki çocukların (9–13 yaş grubu) çevrimiçi oyun oynama nedenleri üzerine yapılan bir başka çalışmada “meydan okumanın” oyun oynamak için en popüler neden olduğu, ardından fantezi, uyarılma, sosyal etkileşim, ilgi dağıtarak rahatlamak ve rekabetin (Walma van der Molen&Jongbloedakt. Jinghui, 2011) geldiği görülmektedir.

Günümüzde bilgisayar ve internet olanaklarının etkisinin artmasıyla birlikte, bu teknolojiler insanların yaşam biçimini etkilemeye başlamış, günlük yaşamın ayrılmaz bir parçasına dönüşmüştür. İnsanların ve özellikle de çocukların davranışlarını etkileyen bu teknolojiler, sanal ortamın dışındaki yaşamı da etkiler hale gelmiştir. Bir bakıma çevrimiçi oyuncularını sanal dünyanın sınırlarının dışına çıkararak gerçek dünyayı bir oyun sahası olarak kullanmaya başlamıştır. Örneğin, Nianticve ThePokemonCompanyişbirliği ile tasarlanarak 2016’da piyasaya sürülenPokemonGooyunu, ücretsiz, lokasyon temelli bir artırılmış gerçeklik anlayışıyla sanal dünya ile gerçek dünyayı birbirine entegre etmiştir. Oyunu diğer sanal oyunlardan farklı kılan en önemli özellik ise yeni pokemonlar yakalayabilmek için oyuncuların kentin sokaklarında süreli hareket halinde olması zorunluluğudur. Kentin akla gelebilecek her yeriPokemon avlanabilecek ve ikmal yapılabilecek yerlerdir. “Salonlarda (Pokemon savaşlarının yapıldığı mekânlar) Pokemon savaşçıları tarafından üstünlük mücadelesi verilmektedir. PokemonGo’yu bu denli bir salgına çeviren en önemli özellik artırılmış gerçeklik (augmentedreality) dinamiklerini kullanıyor olmasıdır. Artırılmış gerçeklik sayesinde, oyuncular oyunu cihazlarıyla beraber şehrin içinde, gerçek mekânlarda oynamaktadır.” (Güneş, 2016: 355).

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin oyun amaçlı kullanımıyla birlikte, gençler ve çocuklar tarafından ilgiyle takip edilen dijital oyunlar ortaya çıkmıştır. Bu oyunlar, eğitici ve bilgilendirici yönlerinin dışında, içerdikleri şiddet öğeleri nedeniyle gençleri ve çocukları olumsuz bir şekilde etkileyebilmektedir. Şiddet öğelerine maruz kalan bu gençler ve çocuklar şiddeti içselleştirmekte ve gerçek yaşamlarında şiddet eğilimi gösterebilmektedir. Bu oyunlar, boş zamanları değerlendirmek için kullanılan bir etkinlik olarak görülse de, toplumdaki şiddet eğilimini artırmakta ve şiddeti doğallaştırmaktadır. “Hatta küçük yaşta başlayan bilgisayar bağımlılığının eğitimin ileri aşamalarında da devam etmesiyle, dijital oyun oynama eylemi çocuğun haz edinimine

ve rahatlama alanına dönüşebilmektedir. Çocukların yaş aralıklarının yıllar içinde giderek yükselmesiyle ebeveynlerin kontrolü azalmakta, böylelikle çocuklar daha çok şiddet içeren oyunlara yönelebilmektedirler." (Karaaslan, 2015:806).

Şiddet, savaş, suç, soygun gibi olguları normalleştiren dijital oyunlar, duyarsızlık, düşmanlık ve hilekârlık gibi davranışları tetikler. Ayrıca kişiler, sosyal yaşamdan uzaklaşarak yalnız kalma eğilimi gösterebilmektedir. Bunun sonucunda toplum içerisinde yaşamının gerektirdiği birçok kural göz ardı edilmekte ve bireyde kendine yabancılaşma durumu ortaya çıkmaktadır. Ayrıca dijital oyunlarla çok meşgul olmak manevi çöküntüye de sebep olur. Kişi, kendini kontrol konusunda sorun yaşamaya başlar. "Problemlili bilgisayar kullanımı ile depresyon, yalnızlık ve performans düşüşü arasında doğrusal bir ilişki bulunmaktadır." (Bolişik ve Muslu 2009: 445-450). Bunun sonucunda dijital oyun oynayan ve zamanının çoğunu sanal ortamda geçiren gençler, intihara eğilimli hale gelebilmektedir.

Çevrimiçi dünyanın taşıdığı potansiyel risklerin en büyüğü olarak intihar meselesi birçok ülkede konuya odaklı çalışan kamu ve sivil toplum kuruluşlarını harekete geçirmiştir. Sakarya ve arkadaşlarının konuya ilişkin farklı ülkelerde yapılan çalışmalardan aktarımları ile Avustralya'da internet üzerinden intiharla ilgili herhangi bir özendirme etkinliğinin 2006 yılından beri suç kabul edildiği, İngiltere'de ilişkili içeriğin sürekli gözlemlendiği (Recupero ve Harms'tanakt. Sakarya vd., 2012), İsrail'de internet kullanıcılarını hedef alan kapsamlı bir intiharı önleme programının uygulandığı (Barak'tanakt. Sakarya vd., 2012),Japonya (Hagihara ve ark.'tanakt. Sakarya vd., 2012 ) ve Kore'de (Mishara'danakt. Sakarya vd., 2012) ise içeriği uygun bulunmayan sitelere erişimin engellendiği bilinmektedir (2012: 2).

Özellikle internet ortamında oynanan çevrimiçi oyunlar intihar ile sonuçlanabilmektedir. Bir meydan okuma şeklinde tasarlanan oyunlarda, oyuncular verilen görevleri sorgulamaksızın gerçekleştirmektedir. Oyuncunun görevi, bölümü geçmek ve meydana okumaya karşılık vererekbaşarmaktır. Bazen oyunun moderatörleri tarafından gerçek dünyada yapılacak bir eylem ile meydan okunmasının istenmesi nedeni ile çevrimiçi, dış dünyaya taşınabilmektedir. Bazen de oyunun ilerleyen aşamalarında oyuncu üzerinde alışkanlığa dönüşebilen bu meydan okuma davranışı, sanal ortamdan çıkarak gerçek hayata da sıçrayabilmektedir. Özellikle çocuklar ve ergenler, oyunlardaki karakterleri kendileri ile özdeşleştirerek benimseyebilmektedirler. Bu durum oyun içeriğindeki mesajın etkili ve çabuk bir şekilde kabullenilmesine neden olmaktadır. "Dijital oyunlar, eğlenceli, merak uyandıran, eğitici olmalarının yanı sıra şiddet öğelerini bulunduran oyunlardan da oluşmaktadır. Oynadığı oyundan etkilenen çocuk, gerçek hayatta da benzeri davranışları gösterebilmektedir. Çünkü oyun içeriğinde şiddet içerikli her öge artık çocuk için normalleşmiş ve olağan bir durum gibi benimsenmiştir."(Yücel ve Şan, 2018: 90-91)

Çevrimiçi oyun, meydan okuma ve intihar sarmalında "The Blue WhaleChallenge" trajik ölümler ile bağlantısının kurulması üzerine dikkatçekici bir örnek olarak ele alınmaya değer görülmektedir.

## 2. “The Blue WhaleChallenge/ Mavi Balina”: Trajik bir son için 50 gün, 50 görev...

Bir sosyal ağ üzerinden mesajlarla yayılan The Blue WhaleChallenge (Mavi Balina) meydan okuma üzerine kurulu, 50 gün boyunca mesajlarla kullanıcıları intiharın eşiğine getiren görevlerin verildiği, her ne kadar alışageldiğimiz oyun formatının dışında da olsa, bir çevrimiçi oyundur ve bu oyunun dünyada 200’ün üzerinde kişinin intiharına sebep olduğu düşünülmektedir (Mullin, 2018). Ülkemizde de iki kişinin bu oyun nedeniyle intihar ettiğinin ortaya çıkması sonrasında diğer intihar vakaları ile de bu oyunun ilişkisinin olup olmadığı araştırma konusu olmuştur (Cıngı, 2018: 55).



**Resim 1:** “The Blue WhaleChallenge”da mavi balina çizme görevi verilmiş bir oyuncunun çizimi  
(Bu çizimi kesici bir alet ile kullanıcının bedenine yapması da istenen görevler arasında)

The Blue WhaleChallenge (Mavi Balina) çevrimiçi oyununun savunmasız gençleri intihara teşvik eden bir sosyal medya grubu olduğu tespit edilmiştir. Bu sosyal medya grubundaki grup yöneticileri günlük görevleri üyelerine bildirmekte ve 50 gün içerisinde üyelerinin bu görevleri tamamlamasını istemektedir. Korkunç görevler; kendine zarar vermeyi, korku filmlerini izlemeyi ve olağandışı saatlerde uyanmayı içermektedir. İsteklerin dozu gün geçtikçe her görev için daha da ağırlaşmaktadır. 50. günün sonunda, oyunun arkasındaki kontrol manipülatörleri, gençlerden intihar etmesini istemektedir.

Gerçeklik algısının ilişkili kontrolleri oyun boyunca verilen ağır görevler ile önemli ölçüde tahrip edilerek zayıflatılan bu gençler, oyunun kurucuları tarafından yönlendirilmekte ve sapkın bir takım talimatları yerine getirmeye zorlanmaktadır. Savunmasız ve gerçeği ayırt etme gücü yetişkinlere göre daha az gelişmiş bu gençler, bunları yerine getirmediği takdirde kendilerinin ya da ailelerinden birinin zarar göreceği konusunda da tehditler almaktadırlar. (Yılmaz ve Biricik, 2017: 181)

Oyunun kurucusu 22 yaşındaki Philipp Budeikin, Rusya’da çıkarıldığı mahkeme tarafından üç yıl hapis cezasına çarptırılmış ve 15 intihar vakası ile ilişkilendirilen

Budeikin'everilen bu ceza Rus kamuoyunda tartışma yaratmıştır.Kasım 2016'da tutuklananBudeikin, duruşmalardan birinde, toplumda temizlik yaptığını söyleyerek, kurbanlarını "biyolojik atıklar" olarak tanımlamıştır ki söz konusu ifade oyun yaratıcısının çevrimiçi oyununun nihayeti konusunda son derece bilinçli olduğunu ortaya koymaktadır.(Akademiportal, 2018; Metro, 2017)

Türkiye'de ise iki gencin Mavi Balina oyunu nedeniyle intihar ettiğinin anlaşılması üzerinekonu meclis gündemine taşınmış, Ulaştırma Denizcilik ve Haberleşme Bakanlığı'na Türkiye Büyük Millet Meclisi Başkanlığı'ndan 2017 tarihinde gönderilen soru önergesine verilen yanıtta şu ifadelere yer verilmiştir: "Araştırmalar ve oyunun mağdurlarının ifadeleri kapsamında, Mavi Balina oyununun; tarayıcı tabanlı olmadığı, sabit bir internet sitesinin bulunmadığı, indirilip kurma şeklinde çalışmadığı ve resmi bir satışının olmadığı anlaşılmıştır. Kişiler, bu oyuna çeşitli internet ortamlarında veya mesajlaşma uygulamaları üzerinden kendilerine internet korsanları tarafından gizli şekilde gönderilen linkler ile oyunun sözde yöneticisi ile özel bir kanaldan iletişim kurmak suretiyle dâhil olmaktadır." (TBMM, 2017) Söz konusu değerlendirmeler de incelenen çevrimiçi oyunun kamu denetimine imkân tanımadan belirli grupların yönetiminde ve farklı çevrimiçi mecraları da kullanma kabiliyeti ile özellikle erişkin olmayan kullanıcılar için dikkate değer bir tehdit olduğunu göstermektedir.

Çevrim içi bir oyun olan Mavi Balina bugüne kadar 200'ü geçkin kişinin intiharına sebep olmuştur. Rusya'nın bağımsız gazetelerinden biri olan Novaya Gazeta'nın raporuna göre Kasım 2015 ve Nisan 2016 arasında yaşamına son veren 130 genç bu oyunun etkisinde kaldığı ifade edilmektedir. (The Indian Express, 2017) Rusya'da 2015 yılında başlayan akımın kurbanları çoğunlukla "daha kolay yönlendirilebilir" 18 yaş altı gençlerden oluşmaktadır. Ancak yıllar içinde vakaların yaş aralığı da değişmiştir. Arjantin'de kendisini bir su tankının üzerinden atmak isteyen 22 yaşındaki genç bir anne son anda kurtarılmıştır.Genç kadın kendisini kurtaran polislere, Mavi Balina oyununu oynadığını söylediği ve intihara kalkışmadan önce, "Oyunun sonu, zamanın doldu" isimli bir mesaj aldığını söylemiştir (Hürriyet, 2017). Daha çok 10-14 yaş grubundaki gençleri hedef alan oyun, ilk kez Rusya'da bir araştırmacı gazetecinin 12 yaşındaki bir kız çocuğunun intihar etmesinin ardından yaptığı araştırmayla ortaya çıkmıştır. Daha sonra dünyanın çeşitli ülkelerinde benzer vakalar görülmeye başlanmıştır. Olaylar karşısında ülkeler önce meselenin arka planını anlamaya ardından da farklı önlemler geliştirmeye girişmişlerdir. Türkiye'de dâhil olmak üzere Rusya, Hindistan, İran, İngiltere, Brezilya konuyu gündemlerine alan ülkelerdir.

Uluslararası düzeyde The Blue WhaleChallenge (Mavi Balina) ve sakıncalı sonuçlarına nasıl yaklaşıldığı ve ne gibi çözüm yollarına gidildiği bakımından genel tabloyu değerlendirmek ufuk açıcı olacaktır. Türkiye'de 2017 yılı Eylül ayında yaptığı bir açıklamada Ulaştırma Bakanı Ahmet Arslan, "Zararlı içerikli yayınları BTK olarak durdurabiliyoruz ama böyle özel linklerle çalışan oyunlara bir şey yapamıyoruz. Üzerinde çalışıyoruz. BTK ve emniyet uzmanları çalışma yapıyor" demiştir. (ICTmedia, 2017) Çevrimiçi oyunun özel bir link üzerinden çalışması nedeni ile denetimden bağımsızlığının altını çizmiştir. Rusya'da ise güvenlik görevlileri, oyunla ilgili ilk operasyonunu Kasım



2016'da yapmış, oyunda oyunculara talimat veren yöneticilerden biri olduğu belirtilen 22 yaşındaki PhilippBudeikin yakalanmış, ayrıca sosyal medyada intiharı teşvik eden gruplar kurulmasının suç kapsamına alınması ve bu grupları kuranlar hakkında hapis cezası getirilmesi gündeme alınmıştır. Oyunla ilgili en ciddi sorunlar yaşayan ülkelerin başında gelen Hindistan'da ise yetkililer tarafından ülke genelinde oyunla bağlantılı 28 intihar ya da intihar girişiminin yaşandığı açıklanmış ve ülke genelinde soruşturma başlatılmıştır. Yüksek Mahkeme, hükümetten oyunu yasaklamak için bir yol haritası oluşturulmasını istemiş, devlet ve özel kanallarda ise televizyonun en çok izlendiği saatlerde Mavi Balina oyunuyla ilgili farkındalık yaratacak videolar yayınlanmıştır. İngiltere'de yayın kaleme alındığı tarih itibariyle oyunla ilgili bir vaka bulunmaması ile birlikte konunun küresel çapta bir soruna dönüşmesi üzerine emniyet, eğitim kurumları ve çocukların sağlığıyla ilgili çalışmalar yürüten sivil toplum kuruluşları sık Mavi Balina'yla ilgili uyarılar yapmaktadır. İran'da bu oyunla ilgili ilk intihar vakası 2017 yılı Ekim ayında yaşanmıştır. İsfahan'daki bir köprü'nün üzerine el ele çıkan iki genç kız köprüden atlayarak intihar etmiş,kızlardan biri olay yerinde hayatını kaybederken diğeri ağır yaralanmıştır. İran Bilgi Teknolojileri Bakanı AzariCahromi, oyunun 'şeytani' fikirlere ilham verdiğini ve üzerindeki denetimi artırarak oyunun erişimini kısıtlamak istediklerini belirtmiştir. Brezilya'da ise iki çocuğun intihar girişiminde bulunması ve son dakikada kurtarılmasının ardından ülkenin güneyinde yer alan Curitiba şehrinin Belediye Başkanı RafaelGreca, bu oyuna karşı çocukları ve aileleri uyardıkları bir video hazırlatmıştır. (Pathak, 2017; Mullin, 2017; Rediff, 2017; Şahin, 2018; BBC, 2017) Mavi Balina tehlikesi tam olarak bertaraf edilmeden Mavi Balina'ya benzer çok sayıda özellik taşıyan ve gençleri intihara teşvik eden bir başka çevrimiçi oyun "Momo" yeni bir tehdit olarak yükselmektedir. Arjantin'de 12 yaşındaki bir kızın "Momo" adında bilinmeyen birinden çevrimiçi bir mesaj aldığı ve onun yüzünden intihar ettiğini söylediği bir video ile gündeme taşınan meydan okuma oyunu, küçük yaştaki kullanıcıları intihara teşvik ederken kişisel bilgilerin de çalınması riskini içermektedir. Şiş ve yuvalarından fırlamış gözleri olan, eli tavuğun ayağını andıran zayıf bir kadının profilresminesahip korkutucu Momosanal 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 gözlemlene konusunda bilgilendirilmektedir. (Newindianexpress, 2018)



Resim 2: "Momo"ya ait bir görsel

Mavi Balina ve benzeri oyunların stratejisi, çevrimiçi ortamın anonim koşullarının kontrol edilememesi üzerine kurgulanmaktadır. Bu nedenle bu intiharlar, çevrimiçi ortamın insanların ruh sağlığını tehdit eden güvenlik açıklarının bulunduğu göstermektedir. Dolayısı ile Mavi Balina, Momo yarın başka çevrimiçi oyunlar ile riskin süreceği açıktır. Bu tabloda önemli olan zarar göreceğlerin sayısını en aza indirecek farkındalık politikalarını geliştirmek olacaktır.

## Sonuç

Çevrimiçi ortamın bağımlılık yapması, katılımcıların yaşam kalitesi ile ilgili önemli bir risk faktörüdür. Eğer çevrimiçi ilişkiler, gerçek yaşamdaki etkileşimlerle yer değiştirirse, insanların yaşam kalitesi düşebilir (Burrows ve arkadaşları, 2000: 95-121). Teknolojinin, aşırı kullanımı sonucunda, araç olma özelliğinden uzaklaşarak, bir amaç haline geldiği görülmektedir. Bu durumun sonucunda da yabancılaşma, yalnızlaşma, bireyselleşme gibi olumsuz durumlar ortaya çıkmaktadır (Turan, 2002: 271-281). Çevrimiçi ortamın bir başka dezavantajı ise fiziksel dokunma ve sözel iletişim eksikliğidir. Katılımcılar diğer üyeler ile fiziksel temas ve sözel iletişim kuramaz. Elektronik ortamın kısıtlamalarından dolayı sözel iletişimde önemli olan göz teması, mesajın tonu, jest, mimik ve yüz ifadesi gibi fiziksel tepkiler gösterilemez. Bu nedenle mesajlar yanlış anlaşılma potansiyeli taşımaktadır.

Çevrimiçi ortamın diğer bir sakıncası, katılımcıların mahremiyetinin büyük bir risk altında olmasıdır (Boulding, 2000: 132-139). Sosyal medya platformları, kullanıcıların kişisel verilerinin, profil bilgilerinin ve şifrelerinin başkalarının kolayca ele geçirilebildiği ortamlar olup bunda sosyal medya platformlarına üyeliğin, başka bir ifadeyle "var olmanın" belli bilgilerin verilmesine dayalı olması kadar, bu platformların kişilerin veri, bilgi ve haberleşmelerinin paylaşıldığı ortamlar olmasının etkisi büyüktür (Kaya, 2016). Birçok çevrimiçi ortam düzenli denetlenmemektedir. Bu denetim eksikliğinden dolayı sanal ortamın anonim koşullarında kendini kamufle eden kötü niyetli kişiler, diğer üyeleri rahatsız edebilmekte veya kasten grubu aldatarak üyelerin mahrem bilgilerinin ele geçirebilmektedir.

Araştırmalar birçok küçük yaştaki kullanıcının internette kandırıldığını ve bu nedenle de istismara maruz kaldığını göstermektedir. Çocukların açık saçık yayın ya da şiddet içeren internet sitelerine rastlantı sonucu ve kolaylıkla girebiliyor olması, yaşına uygun olmayan görüntülerle karşılaşması, kimliği belirsiz ve tehlikeli kişilerce kandırılma ya da taciz edilme olasılığı tüm yaşantılarını etkileyecek ve kalıcı izler bırakacak sonuçlar doğurabilmektedir (Şahin, 2007).

Mavi Balina, bilinen anlamda bir çevrimiçi oyun olmayıp oyunculara, çevrimiçi enstrümanlar üzerinden "oyun yöneticisi" tarafından gizlice gönderilen bağlantılar ile ulaştırılmaktadır. Standart bir kaynağı olmamasından dolayı da yasaklanmasına yönelik çalışmalar yapılamamaktadır. Kullanıcılar özel linklerle kendi aralarında paylaşarak oyunu oynayabilmektedir. Sözde oyun yöneticisi görünümündeki internet korsanları, oyunu oynamak isteyen kişilere virüs içerikli bir link göndermekte ve kullanıcıların

kişisel bilgilerini elde edebilmektedir. Kişisel bilgileri çalınan kullanıcılar, yakın çevrelerindeki kişilere yönelik tehdide, şantaja ve siber zorbalığa maruz kalmaktadır. Toplam 50 görevden oluşan Mavi Balina oyununda oyun yöneticileri, oyunculardan, onların vücuduna ve psikolojisine zarar verecek çeşitli ve ürkütücü görevleri yerine getirmelerini istemektedir. Hırpalayıcı sürecin sonuna gelindiğinde, oyunculara çarpık değer yargıları ve kıymetsizlik duygusu uyandırılmış olmakta, oyuncuların dengesiciddi biçimde bozulmakta ve 50. görev olarak kullanıcıların intihar etmesi istenmektedir.

Dijital medya üzerinden psikolojik ya da teknolojik olarak zarar vermeye dönük davranışlar siber zorbalık kabul edilmektedir. Kişisel bilgileri ele geçirilerek siber tehdide ve tacize maruz kalan Mavi Balina oyunu mağdurları bir bakıma siber zorbalıkla karşı karşıya kalmaktadır. Bu siber zorbalık karşısında ağır duygusal ve psikolojik sorunlar yaşayan Mavi Balina oyunu mağdurları intihar edebilmektedir. Ayrıca oyunun yöneticileri, kullanıcıları sistematik olarak kendine zarar vermeye teşvik etmektedir. Kendi beyanlarından da anlaşıldığı üzere oyun yöneticilerinin nihai amacı "toplumu biyolojik atıklardan temizlemek" şeklinde ifade ettikleri gibi kullanıcılarını intihara sürüklemektir. Bu yüzden Mavi Balina oyununun siber zorbalığına maruz kalan bireylerde, intihar olasılığı çok daha yüksektir.

Günümüzde çocuklar, internetle, mobil ve dijital oyunlarla okul öncesi eğitimin öncesinde tanışmaktadır. Hem yetişkinlerin hem de çocukların dijital okuryazarlık ve medya okuryazarlığı konusunda eğitilmesi, böylesi sorunlarla mücadele edebilmek için önemli bir alt yapı fırsatı olarak görülmektedir. Ebeveynler, çocuklarının dijital teknolojileri doğru bir şekilde kullanabilmesi için dijital okuryazarlık konusunda çocuklarına yardımcı olmalıdır. Örgün ve yaygın eğitim aracılığıyla dijital okuryazarlık ve medya okuryazarlığı konusunda hem çocuklar hem de yetişkinler eğitilmelidir.

Ülkeler, vatandaşlarını, Mavi Balina ve benzeri oyunlara veya organizasyonlara karşı korumak için ceza kanunlarını güncellemeli ve bu suçlara karşı ağır yaptırımlar uygulamalıdır. Sosyal medya platformları, bu ortamlarda paylaşılan içeriklere göre sınıflandırılabilir. Sosyal medya platformlarından, bu platformlara kimlerin girebileceği konusunda kullanıcılarını uyarması yasal bir zorunluluk olarak istenebilir. Bu oyunlarla ve organizasyonlarla mücadele edebilmek için siber suçlarla mücadele ekipleri oluşturulmalı, olaylar bu uzman ekipler tarafından dikkatli bir şekilde takip edilmeli ve değerlendirilmelidir. Yine dijital teknolojilerin alt yapılarında bu tür siber suçlara karşı gerekli emniyet tedbirleri alınmalıdır. Mavi Balina gibi özel linkler ile çalışan ve bu nedenle kaynağından engellenmesi güç oyunların entegre oldukları diğer sosyal medya enstrümanları üzerinden teknik uzmanların takibi ile kullanıcılara erişimi konusunda denetiminin yapılmasında yarar bulunmaktadır. Örneğin Instagram'a yüklenen bir "mavi balina" paylaşımı oyuna kapılmış bir kullanıcının tespitine olanak tanıyabilecektir.

Çocukların yaşlarına göre, sosyal medya platformlarının ve çevrimiçi oyunların uygunluk değerlendirmelerinin uzmanlar tarafından belirlenmesi önem arz etmektedir. Çevrimiçi oyunların da televizyon yayınlarında olduğu gibi reyting sistemine göre

kodlanarak kullanıcılara sunulması bir ihtiyaç olarak görülmektedir. Ayrıca söz konusu içeriklerin zararlarına ilişkin kamu spotları hazırlanması, yaygın ve örgüt eğitim aracılığıyla ebeveynlerin ve çocukların bilinçlenmesine yönelik çalışmalar yürütülmesi önerilmektedir.

Küçük yaşta kullanıcıların Blue Whale, Momo ya da benzer çevrimiçi oyunlar (meydan okumalar) ile temasının tespiti konusunda ailelere önemli görevler düşmektedir. Oyununun oynandığına ilişkin davranışsal ipuçları dikkatle değerlendirilmelidir ki bunun için sağlıklı ebeveyn- evlat ilişkisine ihtiyaç duyulmaktadır. Uzmanların oyunlar özelinde tespit ettikleri davranışsal ipuçları konusunda (örneğin Mahadevaiah ve Nayak'ın2018 tarihli çalışmalarında belirledikleri 10 maddelik liste) ebeveynlerin farkındalığını artıracak yayın ve bilgilendirmelere ağırlık verilmesi gerekmektedir.

### Kaynakça

- Akademikportal (2018). <https://www.akademikportal.com/intihar-oyunu-mavi-balina-mavi-balina-50-asamadan-olusuyor/>. Erişim tarihi: 25.07.2018.
- AmericanAcademy of Pediatrics (2016) Virtual ViolenceImpactsChildren on MultipleLevels, <https://www.aap.org/en-us/about-the-aap/aap-press-room/pages/Virtual-Violence-Impacts-Children-on-Multiple-Levels.aspx>, Erişim tarihi:02.08.2018.
- BBC (17.11.2018) <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-42012020>, Erişim tarihi:10.08.2018.
- Becker, Katja, and Martin H. Schmidt (2004). Internet chatroomsandsuicide. J AmAcad Child Psy, 43(3): 246–247.
- Muslu, Gonca Karayağız, andBahireBolişik (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı, TAF PreventiveMedicineBulletin, 8(5):445-450.
- Boulding, Mark E. (2000).“Perspective: Self-regulation: whoneeds it? HealthAffairs”. Kasım/ Aralık 2000.19 (6): 132- 139.
- Boyce, Niall (2010).“Pilots of thefuture: Suicidepreventionandthe internet”. TheLancet, 376(9756):1889–1890.
- Burrows, Roger vd. (2000).“Virtual communitycare? Socialpolicyandtheemergence of computermediatedsocialsupport”. Information, CommunicationandSociety, 3: 95-121.
- Cıngı, Mustafa (2018).“Dijital Oyun severlerin İslamofobi İçerikli Oyunlara Bakışı”. Medya ve Din Araştırmaları Dergisi (MEDIAD), 1 (1): 49-72.
- Rogers, Everett M. (1986). CommunicationTechnology, The New Media in Society.The Free Press Series on CommunicationTechnologyandSociety, New York: TheFreePress.
- Güneş, Vildan (2016).“Postmodern Pazarlama Unsurlarının Sanal Oyunlar Üzerinden Tüketicide Bıraktığı Etki PokemonGo Örneği”. Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. Sayı: CİEP Özel Sayısı: 347-360.
- Hollingdale, Jack ve Greitemeyer, Tobias (2014).“TheEffect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression”. PLOS ONE 9(11): e111790, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0111790>, Erişim tarihi:02.08.2018.

- Hou, Jinghui (2011). "Uses and gratifications of social games: Blending social networking and gameplay". *First Monday*. 16 ( 7 - 4 Temmuz 2011) <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/3517/3020>, Erişim tarihi: 10.07.2018.
- Hürriyet (2017). <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/intihar-oyunu-mavi-balinadan-kurtulanlar-anlatiyor-40641323>. Erişim tarihi: 12.08.2018.
- Ictmedia (2017). <http://www.ictmedia.com.tr/News/Index/1440/-mavi-balina-oyununun-engellenmesi-icin-btk-ve-emniyet-calisiyor>. Erişim tarihi: 17.07.2018.
- James, Slevin, (2003). *The Internet and Society*, Cambridge: Polity Press.
- Jeffrey, B. Abramson vd. (1988). *The electronic commonwealth: The impact of new media technologies on democratic politics*, New York: Basic Books.
- Jiang, Lambert (2014). "Criminal Law Protection of Internet Virtual Property. *Legal System and Society*". 31: 44-45.
- Sherry, John L. Vd. (2006). "Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference," Peter Vorderer ve Jennings Bryant (der.). *Playing video games: Motives, responses, and consequences*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Karaaslan, İlnur A. (2015). "Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz." *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 8(36): 806-818.
- Kaya, Mine (2015) *Sosyal Medya ve Sosyal Medyada Üçüncü Kişilerin Kişilik Haklarının İhlali*. [bbdergisi.barobirlik.org.tr/m2015-119-1496](http://bbdergisi.barobirlik.org.tr/m2015-119-1496), Erişim tarihi: 20.07.2018.
- Kristen, Lucas ve John L. Sherry (2004). "Sex differences in video gameplay: A communication-based explanation". *Communication Research*, 31 ( 5): 499- 523.
- Lanf, Molly (2013) "Toward an International Law of the Internet". *Harvard International Law Journal*, Yaz 54 (2): 393- 458.
- Mahadevaiah, Mahesh ve Nayak, Raghavendra B. (2018). "Blue whale challenge: Perceptions of first responders in medical profession". *Indian Journal of Psychological Medicine*. 40(2): 178-182.
- Metro (2017). <https://metro.co.uk/2017/05/10/man-behind-blue-whale-suicide-game-says-hes-cleansing-society-6627694/>. Erişim tarihi: 25.07.2018.
- Mullin, Gemma (2017). "Chilling Challenge What is the Blue Whalesuicidechallenge, how many deaths has the game been linked to and is it in the UK". *The Sun*. Erişim tarihi: 16.07.2018.
- Newindianexpress (2018). <http://www.newindianexpress.com/world/2018/aug/13/momo-challenge-the-new-and-creepier-blue-whale-challenge-1857313.html>, Erişim tarihi: 30.08.2018.
- Pathak, Manish K. (2017). "Mumbai teen jumps to death, cop suspect link to Blue Whale challenge. *Hindustan Times*". <http://www.hindustantimes.com/mumbai-news/14-year-old-jumps-to-death-in-mumbai-police-suspect-links-to-blue-whale-challenge/story-71oBW04zHkLMntqzHt61jM.html>. Erişim tarihi: 12.08.2018.
- Pengfei, Ji (2015). Discussion on Issues of Inheritance of Internet Virtual Property. *Modern Economy*. 6: 305-309.
- Posta (2018). <http://www.posta.com.tr/mavi-balina-oyunu-nedir-nasil-olduruyor-1332825>, Erişim tarihi: 16.07.2018.
- Redisff (2017) "Blue Whale Challenge suicide danger HIGHEST in India!". <http://www.redisff.com/>

getahead/report/blue-whale-challenge-blue-whale-game-google-trends-search-highest-in-india-rank-no1/20170901.htm. Erişim tarihi: 11.08.2018.

Sakarya, Direnç vd. (2012). İnternette İntiharı Aramak: İnternet Sitelerinin İntihar ile İlişkili İçeriklerine Göre Değerlendirilmesi. Türk Psikiyatri Dergisi, <http://turkpsikiyatri.com/Data/UnpublishedArticles/c6o183.pdf>.Erişim tarihi: 01.09.2018.

Shahid, Anam veSumbul, Maria (2017). "Social Evils in Media: ChallengesAnd Solutions In 21st Century". People: International Journal of Social Sciences. 3(3): 854-875.

Stanley, J. Baran veDennis K. Davis(2006). Masscommunicationtheory: Foundations, ferment, andfuture. Fourthedition. Belmont, Calif.: Thomas Wadsworth.

Starkman, Neal(2007). "Goingthedistance", T.H.E. Journal, 34 (2): 18-24.

Suler, John (2004). "The online disinhibitioneffect". CyberPsychologyandBehavior, 7(3): 321-326.

Şahin, Figen(2007). "İnternet ve Çocuk İstismarı". Sosyal Pediatri Günleri Basın Yayında Çocuk Sağlığı Sempozyumu- 24 Ocak 2007.bildiri özeti.<https://www.rtuk.gov.tr/aile-cocuk/3704/974/internet-guvenligi-hakkinda-arastirmalar.html>. Erişim tarihi: 01.09.2018.

Şahin, Eser (2018).<http://www.webtekno.com/tum-dunyanin-basina-bela-olan-mavi-balina-oyunu-icin-hangi-ulke-ne-tur-onlemler-aliyor-h36608.html>. Erişim tarihi: 25.07.2018.

TBMM, <http://www2.tbmm.gov.tr/d26/777-17428sgc.pdf>.Erişim tarihi: 24.07.2018.

The Indian Express (2017).<https://indianexpress.com/article/opinion/web-edits/blue-whale-suicide-challenge-fact-or-fiction-and-a-wake-up-call-4641835/>. Erişim tarihi: 01.08.2018.

The Sun (2018). <https://www.thesun.co.uk/news/worldnews/3003805/blue-whale-suicide-game-challenge-deaths-uk/>.Erişim tarihi: 01.08.2018.

Turan, Selahattin (2002). "Teknolojinin Okul Yönetiminde Etkin Kullanımında Eğitim Yöneticisinin Rolü". Kuram ve Uygulamalarda Eğitim Yönetimi, Sayı 30: 271-281.

Yılmaz, Adem ve Zeynep Biricik (2017). "Sağlık İletişiminde Dijital Medya Kullanımının Çocuk Sağlığı Üzerine Etkileri: Sosyal Medya ve Çevrimiçi Oyunlar Üzerine Bir İnceleme".Erzurum. Atatürk İletişim Dergisi. (14): 173-186.

Yücel, Gülşah ve Şenay Şan(2018).AddictionandViolence in Digital Games: A Review on the Blue Whale Game. *AJIT-e*, 9(32): 87.

Resim 1: Hürriyet (2017) <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/intihar-oyunu-mavi-balinadan-kurtulanlar-anlatiyor-40641323>.Erişim tarihi: 03.08.2018.

Resim 2: Kaspersky (2018) <https://www.kaspersky.com/blog/momo-horror/23388/>.Erişim tarihi: 03.08.2018.