

Çevrim İçi Oyun Tehditlerine Karşı Çözüm Önerileri: Mavi Balina Oyunu

Ebru ARDIÇ*¹

¹Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Türkiye

Gönderilme Tarihi: Haziran 2019

Kabul Tarihi: Haziran 2019

Öz:

Oldukça köklü bir geçmişe sahip olup insanoğlunun bazı doğa olaylarını taklit etmesiyle başlayan oyun davranışı, günümüzde biçim ve içerik açısından değişerek farklılaşmıştır. Bu farklılaşmanın etmenlerin arasında toplumsal ve kültürel değişimin rolü büyüktür. Oyun, kent uzamından sanal uzama taşınarak dijital platformlarda yerini almıştır. Dijital oyunlar anımsızlık ve sınırsızlık düzleminde yeni bir yaşam alanı ortaya çıkartmıştır. Dijital oyunlar, özellikle internet bağlantısı ve çevrim içi oyunlar aracılığıyla giderek artan geniş bir kitleye hitap etmektedir. Her geçen gün daha fazla içeriğin üretildiği ve piyasaya sürüldüğü bu çağda dijital oyunlar, teknolojik altyapı ile güçlendirilerek yaşamın her alanını kuşatmaktadır. Şiddet içerikli oyunlar başta olmak üzere, ruh ve beden sağlığını olumsuz etkileme potansiyeline sahip sayısız oyun, oyun endüstrisini ayakta tutabilmek amacıyla bilgisayarlardan cep telefonlarına, tabletlerden televizyonlara kadar geniş bir mecra yayılmış durumdadır. Dijital medya üzerinden oynanan çevrim içi oyunlar ve sosyal medyada maruz kalınan zararlı içerikler çocukların zihinsel ve fiziksel sağlığında telafisi zor olan zararlara yol açabilmektedir. Bu zararlar çok ileri aşamada çocukların kendilerine zarar vermelerine hatta canlarına kıymalarına bile sebep olabilmektedir. Bu çalışmada, meydan okuma olgusu üzerine kurulu çevrim içi oyunların olumsuz etkileri üzerine bir araştırma yapılmıştır. Çalışma kapsamında incelenmek üzere, dünya genelinde birçok intihara sebep olduğu gerekçesi ile dikkat çekici bir örnek olan "Mavi Balina Oyunu" seçilmiştir. Çalışmada tarama modeli kullanılmıştır. Çalışma kapsamında Türkiye'deki ve dünyadaki Mavi Balina oyunu ile ilgili yapılmış akademik çalışmalar ve çevrim içi haber kaynakları incelenmiştir. Elde edilen veriler doküman inceleme yöntemi ile analiz edilmiştir. Sonuç ve Öneriler kısmında ise, Mavi Balina Oyunu'nun olumsuz etkilerine karşı dünya genelinde alınan önlemlere yer verilmiştir. Türkiye'de oyun ile bağlantılı olan intihar vakaları hala devam etmektedir. Oyunun sebep olduğu intihar eğiliminin önüne geçmek son derece elzemdir. Dünya genelinde Mavi Balina oyununun olumsuz sonuçları karşısında ne gibi çözüm yollarına gidildiği irdelenerek, Türkiye'de oyunun olumsuz etkilerine karşı çözüm önerileri sunulmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Mavi balina oyunu, dijital oyunlar, çevrim içi oyunlar.

Abstract

The behavior of the game, which started with the fact that humans have imitated some natural phenomena, has changed today in terms of form and content. The role of social and cultural change in this differentiation is important. The game has taken its place in the digital platforms by moving from the urban environment to the virtual center. Digital games have created a new living space on the level of instantly and limitlessness. Digital games appeal to an ever-broader audience, especially through Internet connectivity and online games. In this age where more and more content is being produced and marketed every day, digital games are enriched by technological infrastructure and encompass all aspects of life. Numerous games with potency to negatively affect mental and physical health, especially violent games, have spread to a wide range of media from computers to

*Sorumlu Yazar E-mail: eebrdic@gmail.com

Orcid ID: 0000-0002-2288-2222

mobile phones, tablets to televisions in order to keep the gaming industry alive. Online games played on digital media and harmful content that are exposed to social media can cause difficult damages in children's mental and physical well-being. These harms at a very advanced stage can cause children to harm themselves, even to their lives. The aim of this study is to reveal the negative effects of online games based on the phenomenon of challenge. For review within the scope of the study, "Blue Whale Challenge" has been chosen for review because it causes many suicides worldwide. Survey method was used in the study. In this study, published academic studies and newspaper articles about the Blue Whale game in the world and in Turkey were examined. The data were analyzed by document analysis method. In the Conclusion and Recommendations section, measures taken against the negative effects of Blue Whale Game are given. Suicides caused by "Blue Whale Challenge" in Turkey is still continuing. It is essential to avoid suicide tendency caused by Blue Whale Challenge. Measures taken against the Blue Whale Challenge in the world were detected and solutions suggestions against the negative effects of Blue Whale Challenge are presented for Turkey.

Keywords: Blue whale challenge, digital games, online games

GİRİŞ

İnternet içeriği 1990'lı yıllarda tek taraflı bilgi akışı ile kullanıcılara ulaşırken, 2000'li yıllarda kullanıcılar tarafından Web 2.0 teknolojisi kullanılarak web platformlarında sadece içeriklere ulaşmakla kalmayıp, içeriği yönetmek, değiştirmek, silmek, içeriğe ekleme yapmak ya da tamamen yeni içerik geliştirmek gibi imkanlar elde edilmiştir. Sadece belirli ağ arası iletişimden, global bir network ağına geçilmesi ve bu ağa herkesin içerik yönünden katkı yapabilmesi pek çok değişim ve yenileşme ortaya çıkartmıştır. Bu gelişmeler ile birlikte internet, insanların hayatında birçok fırsat ve fayda sağlamıştır. İnternetin insanlığa sağlamış olduğu en önemli fırsat ise bilgi ve fikir paylaşımında getirmiş olduğu fırsat eşitliğidir. Kullanıcılar, internet aracılığı ile bilgi ve fikirlerini tüm dünya ile kolayca paylaşma imkânı bulmuştur. Haberleşmeden bilgi paylaşımına, habercilikten medyaya, tanıtım ve reklamdan seyahat ve tatile, kamu hizmetlerinden bankacılık ve ticarete, eğlenceden sosyal ilişkiler ve kültürler arası etkileşime, çevre ve sağlıktan eğitime ve günlük yaşamı ilgilendiren pek çok alanda yenilikler internet aracılığı ile hayatımıza girmiştir. Ancak tüm bu yenilikler, başta gizlilik ve güvenlik sorunları olmak üzere çeşitli risk ve zararın da ortaya çıkmasına sebep olmuştur (HTML 1). Karşılaşılan risk ve zararlar kullanıcıların interneti kullanım amaçlarına ve yaş gruplarına göre değişkenlik göstermektedir.

Bireyler bazı ihtiyaçlarını gidermek için çeşitli medya içeriklerine başvurmaktadırlar. Çocuk ve genç kullanıcılar kendi ihtiyaç ve istekleri doğrultusunda medyaya yönelerek bunları gidermeye çalışmaktadır; özellikle oyun oynama ve sosyalleşme ihtiyaçlarını gideremeyen çocuklar ve gençler bu ihtiyaçlarını internet aracılığıyla karşılama eğilimi göstermektedir. Sosyal medya ile sosyalleşme ihtiyacını karşılamaya çalışan çocuklar eğlence, heyecan ve adrenalin duygularını da dijital oyun platformlarında gidermeye çalışmaktadır (Yılmaz ve Biricik, 2017). Medya algısında köklü değişikliklere yol açan teknolojik gelişmeler, dijital oyun endüstrisini ileri boyutlara taşımıştır. İnsanlık tarihinde, kültürden bile eski olduğu bilinen oyun kavramı, teknolojik gelişmeler ve değişimler ile kent uzamından sanal bir uzama taşınarak, çocuk ve gençler üzerinde büyük bir etki alanına sahip olmuştur. Dijital oyunlar anımsızlık ve sınırsızlık düzleminde yeni bir yaşam alanı ortaya çıkartmıştır. Her geçen gün yeni içeriklerin üretildiği ve piyasaya sürüldüğü bu çağda oyunlar, teknolojik altyapı ile güçlendirilerek yaşamın her alanını kuşatmaktadır. Şiddet içerikli oyunlar başta olmak üzere, ruh ve beden sağlığını olumsuz etkileme potansiyeline sahip sayısız oyun, oyun endüstrisini ayakta tutabilmek amacıyla bilgisayardan cep telefonlarına, tabletlerden televizyonlara kadar geniş bir mecra yayılmış durumdadır (Çavuş ve Diğerleri, 2016). 1962 yılında MIT'de Steve Russell

tarafından üretilen “Spacewar” isimli oyunla başlayan etkileşimli oyun serüveni günümüzde dünyanın her yerinden milyonlarca oyuncunun bulunduğu devasa bir sanal ortamda devam etmektedir. Türkiye’de atari salonları ve 90’ların ikinci yarısından sonra açılan internet kafeler ile yaygınlık kazanan dijital oyun kültürü, her yaşta bireyin gündelik yaşamının bir parçası olmuş durumdadır (Akbulut, 2009).

Dijital oyunlar birçok elektronik platformda oynanabilirliği, özellikle internet bağlantısı ve çevrim içi oyunlar aracılığıyla artan ulaşılabilirliği sayesinde oldukça geniş bir kitleye hitap ederek, her bir bireyi potansiyel olarak odağına almaktadır (Taylan ve Diğerleri, 2017). Ancak bu durum oyuncuların istismara uğramalarına ya da kişisel gizlilik ve güvenlik konusunda zarar görmelerine sebep olmaktadır. Özellikle çocuklar ve gençler kişisel güvenlik ve gizlilik konusunda yeterli bilgi sahibi olmadıkları için internetin olası tehlikelerinden kendilerini korumayı çoğu zaman başaramamaktadırlar. İnternet aracılığıyla oynanan çevrim içi oyunlar ve sosyal medyada maruz kalınan zararlı içerikler çocukların zihinsel ve fiziksel sağlığında telafisi zor olan zararlara yol açabilmektedir. Bu zararlar çok ileri aşamada çocukların kendilerine zarar vermelerine, hatta canlarına kıymalarına bile sebep olabilmektedir (Yılmaz ve Biricik, 2017).

İnternet riskleriyle ilgili olarak literatüre bakıldığında farklı birçok sınıflandırma yapıldığı görülmektedir. Walrave ve arkadaşlarının (2008) yapmış olduğu sınıflandırma, üç temel başlık altında incelenerek içerik, temas ve ticari riskler olmak üzere belirlenmiştir. *İçerik riskleri*, web sitelerinde bulunan görsel ve yazılı negatif içeriklerdir. Bu içerikler kullanıcıları olumsuz yönde etkilemektedir. Kışkırtıcı şiddet söylemleri ve görselleri, nefret söylemleri ve görselleri, ırkçı söylemler ve görseller, cinsel içerikler bu riskler kapsamındadır. Ayrıca doğru olmayan, yanlış ve zararlı bilgiler de büyük risk oluşturmakla birlikte, kullanıcıların doğru bilgiye ulaşmasını zorlaştırmaktadır. *Temas riskleri*, çevrim içi ve çevrim dışı iletişim kapsamında 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 olduğundan farklı göstererek iletişim kurması sonucu ortaya çıkan durumlar da bu kapsamda incelenmektedir. Çevrim içi ortamda olan iletişim gerçek hayata taşındığında ise çevrim dışı iletişim olarak adlandırılmaktadır. *Ticari riskler* ise, sosyal mühendislik veya kimlik hırsızlığı başlığı altında, dijital vatandaşların kişisel verilerinin istismar edilmesi sonucu kimlik avı ve benzeri yöntemlerle dolandırılması durumlarıdır (Akt. Gündüz, 2015). Bu çalışmada ise içerik ve temas risklerinin kesişimde yer alabilecek olan dijital oyunların bir alt kategorisi, çevrim içi oyunlar arasında bulunan Mavi Balina (Blue Whale) oyunu incelenmiştir.

Orijinal adı “The Blue Whale Challenge” olan çevrim içi “sosyal” oyun incelendiğinde, bilinen diğer oyunlardan farklı bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Her ne kadar intihar vakaları sonrası uluslararası medya “The Blue Whale Challenge”ı bir oyun olarak gündeme taşısa da program yaratıcısının beyanları incelendiğinde “The Blue Whale Challenge”, çevrim içi tabanlı iletişim uygulamaları ile (WhatsApp, Instagram, Facebook vb.) entegre bir biçimde, hedef yani kurban ile iletişim kurma olanağı sağlayan interaktif bir platform olarak tanımlanabilir (Yılmaz ve Candan, 2018).

Dünyanın farklı ülkelerinde intihar vakaları ile ilişkili olduğu ortaya çıkan Mavi Balina oyunu 2015 yılında Rusya’da başlayan bir akımdır. Oyunun kurucusu Philipp Budeikin’dir. Elli günlük süreyi kapsayan oyunda, her gün oyunculardan çoğu şiddet içeren 50 farklı talimatın yerine getirilmesi istenmektedir. Komutlar arasında derin olmayacak şekilde kol ve bacakların

kesilmesi, belirli bir süre boyunca kimseyle görüşülmemesi, yüksek sesli müzik dinlenmesi, korku videoları izlenmesi gibi aşamalar yer almaktadır. Ellinci günün sonunda ise kişiye son aşama olarak yüksekten atlama ya da kendini asarak intihar etme komutu verilmektedir. Oyunun kurucusu Philipp Budeikin, 2016 yılı Kasım ayında tutuklanarak çıkarıldığı duruşmalardan birinde toplumda temizlik yaptığını dile getirerek, kurbanları “biyolojik atıklar” olarak tanımlamıştır. Budeikin’e, mahkeme tarafından 3 yıl hapis cezası verilmiştir ancak birçok intihar vakası ile ilişkilendirilen oyun sebebiyle ceza Rus kamuoyunda tartışma yaratmıştır. Ayrıca oyunla ilişkilendirilen ölümler günümüzde de devam etmektedir. Mavi Balina, telefona indirilebilen bir uygulama olmayıp, link aracılığı ile kişilerin bir yönetici tarafından yönlendirilmesi ile oynanan çevrim içi bir oyundur. Sabit bir adrese sahip olmayan ve link aracılığıyla bağlantı kurulan oyunun yayılımı engellenememektedir. Mavi Balina oyununda yönetici konumunda olan kişilerin oyuncuların kişisel bilgilerini ele geçirerek, oyuncular oyunu sonlandırmak istediklerinde şantaj yoluyla oyunda kalmaya zorladıkları belirlenmiştir (HTML 2).

Çevrim içi oyun görünümüyle sosyal medyada dolaşan, meydan okuma odaklı topluluklar yeni bir olgu olmasa da genel kabul gören çevrim içi topluluk anlayışı ile örtüşmeyen unsurları barındırmaktadır. Meydan okuma motivasyonu ile oluşan bu topluluklar gün geçtikçe artmaktadır ve bazı toplulukların bilinirliği artarken bazılarının çok fazla bilinmediği görülmektedir. Teknoloji meraklısı ve internette sosyal bağlantıları daha sıkı olan genç kullanıcıların bu tarz meydan okuma topluluklarına dikkate değer bir ilgi duyduğu anlaşılmaktadır. Çevrim içi oyunlar üzerinden organize edilen meydan okuma etkinlikleri oyuncuların bedensel zararlar görmesine sebep olabilmektedir. Söz konusu olaylar, genellikle kaza olarak rapor edildikleri için kamuoyunun dikkatini yeterince çekemebilmektedir (Mahadevaiah ve Nayak, 2018).

Çevrim içi meydan okumalara çeşitli platformlar aracılığıyla erişilmektedir. Bu meydan okumaların eğlenceli olanlarının yanı sıra tehlikeli ve ölümcül olanları da vardır. YouTube, Instagram, Facebook ve WhatsApp’ta dolaşan çeşitli meydan okuma etkinlikleri bulunmaktadır. Özellikle çocuklar ve gençleri cezbeden meydan okuma etkinlikleri kimi zaman onların yaşamlarına zarar vermekte, hatta bazen ölümlerine sebep olabilmektedir (Yılmaz ve Candan, 2018).

Mavi Balina Oyunu’nun yanı sıra bir dönem Facebook’ta popüler olan “Game of 72” ve “48 Hours Challenge” oyunları, oyuncuları tehlikeye atan diğer çevrim içi oyunlar olarak bilinmektedir. Doğu Avrupa’da birçok çocuğun kaybolmasının ardından gündeme gelen “Game of 72” adlı oyunun, oyunculardan 72 saat boyunca ortadan kaybolmaları komutunu verdiği ortaya çıkmıştır. “48 Hours Challenge” adlı oyun ise benzer şekilde, oyunculardan 48 saat boyunca kimseye haber vermeden saklanma, toplumsal ve ahlaki kuralları çiğneyen zararlı davranışlarda bulunma gibi komutlarla oyuncuları yönlendirdiği görülmektedir (Maclean, 2017). Bu tarz meydan okuma adı altında kişilere oldukça zararlı olan farklı oyunlar da bulunmaktadır. Bunlar arasında, çok fazla acı ve ağrıya sebep olan dünyanın en acı biberi Bhut Jolokia’yı yeme yarışı (The Ghost Pepper Challenge); kişilerin solunum zorluklarına maruz kaldığı hatta akciğerlerde daralma ve boğulmaya sebebiyet veren, bir kaşık ya da daha fazla tarçını su içmeden yutmasını gerektiren tarçın mücadelesi (The Cinnamon Challenge); kişilerin beyine giden oksijeni keserek birbirlerini geçici olarak bayıltmaya çalıştıkları boğulma mücadelesi (The Choking Challenge), oyunun ABD’de her yıl 250 ile 1000 kişinin ölümüne sebep olduğu tahmin ediliyor; vücuda önce tuz ardından buz yerleştirilerek acıya en uzun süre dayanma fikri üzerine kurulu olan buz ve tuz mücadelesi (Ice&Salt Challenge), buz, su ve tuz

karişımı potansiyel olarak öldürücüdür ve ikinci/üçüncü derece yanıklara sebep olabilir; araba hareket halindeyken çatısına, tamponuna ya da kaputuna bağlanarak kaykay veya kızak sürmeyi gerektiren ve çoğu durumda kafa travmasıyla ölümlere sebep olan araba sörf mücadelesi (Car Surfing Challenge) yer almaktadır (Baruah, 2017).

Çevrim içi bir “oyun” olarak genel kabul gören bu tarz etkinliklerin neden oynandığıyla ilgili yapılan araştırmalarda, bireylerin belirli ihtiyaçlarını karşılamak adına medyayı etkin olarak kullandıklarını varsayan “kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı” yol gösterici kabul edilebilir. Bu tarz etkinlikler rekabet, meydan okuma, sosyal etkileşim, ilgi dağıtarak rahatlama, fantezi, uyarılmak/heyecan duygusunu tatmin etme gibi ihtiyaçları belli bir doyuma ulaştırdığı için tercih edilmektedir (Yılmaz ve Candan, 2018). Zamanla haz ve rahatlama alanına dönüşen bu tarz etkinlikler kullanıcılar üzerinde bir bağımlılık yaratmaktadır.

Günümüz dünyasında bu tür oyunların dayatılması ve özgür bir alan olarak sunulması sosyal diyalog kavramının önemini göstermektedir. Sosyal diyalog, bireyler arası açık olmayı, dönüştürmeyi, direnmeyi ve eleştirel düşünmeyi tanımlayan bir kavramdır. Oyun sürecinde çeşitli talimatlar ve yönlendirmelerle istismar edilen ve kendine zarar vermeye zorlanan bireyler çaresizliğe itilmektedir. Bireylere sosyal diyalog kavramının özelliklerinin öğretilmesi, eleştirel düşünmenin olanaklarını sağlayabilir ve olumsuz sonuçların önüne geçebilir (Ördem, 2014; Yıldız, 2018).

İnternet kullanımının yaygınlaşması ile birlikte siber suç, siber zorbalık, trolleme, hackleme gibi zararlı eylemlerin arttığı bilinmekle birlikte; bireylerin sağlığını tehlikeye sokacak eylemlere teşvik eden, kendilerine zarar vermeye yönlendiren meydan okuma videoları ve dijital oyunların çocuklar ve gençler üzerindeki etkisi kaygı yaratmaktadır (Yıldız, 2018).

Dijital oyunların ve kullanıcıların sayısında görülen artış, beraberinde dikkatleri oyunların etkileri üzerine çekmiştir. Literatürde bu konuda giderek büyüyen bilimsel yazın dijital oyunların etkilerine odaklanan birçok araştırma bulunmaktadır. Alan yazında oyunların psikososyal ve davranışsal problemler ile ilişkisi olduğuna dair bulgular görülmektedir. Yapılan akademik çalışmalarda, dijital oyunların çocuk ve ergenlerde şiddet eğilimini arttırdığı, bağımlılık yarattığı, yetersiz fiziksel egzersiz/sedanter yaşama yönelttiği, yetersiz ve sağlıksız beslenme tercihlerine bağlı obeziteyi artırdığı, akademik başarının düşmesine ve mental problemlere neden olduğu vurgusu dikkat çekmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Ulusal ve uluslararası literatürde Mavi Balina oyununu konu edinen akademik çalışmaların sayısı oldukça sınırlıdır. Oyunun sosyal medyada temsilini inceleyen bir araştırmada, meydan okuma olgusunun sosyal medyada nasıl yayıldığına anlaşıldığı, mavi balina oyunu ile ilgilenen kişilerin davranış şekillerinin belirlenmesi ve oyunda yer alan kişilerin demografik yapısının analizi hedeflenmiştir. Bu kapsamda Rus Sosyal Medya Platformu VK, Instagram ve Twitter’da konu hakkında açılan başlıklar ve bu başlıklara yazılan iletiler incelenmiştir. İnceleme sonucunda kullanılan dilin ağırlıklı olarak İngilizce olduğu ve bireylerin kişisel bilgilerini paylaşmaktan çekinmediği görülmüştür. Çalışma sonucunda üç tür grup tanımlaması yapılmıştır: oyun oynamak isteyen ve genellikle depresyon eğiliminde olan kurbanlar, oyun yöneticisi olmak için çaba gösterenler ve başlıklara yorum yaparak takipçi sayısını ve popülerliğini artırmak isteyenler kişilerdir. Araştırma sonucunda, oyunun Rus Sosyal Medya Platformu VK’da daha etkili ve yaygın bir şekilde paylaşıldığı, Instagram’ın ise kötü içerikleri sildiği ve kullanıcılara yardım teklif eden mesajlar gönderdiği ortaya koyulmuştur (Khattar ve Diğerleri, 2018). Mavi Balina oyunu mücadelesinde yaygın olan intihar eğilimine odaklanan

bir diğer çalışmada, ergenlerin bu ölümcül mücadeleye yönlendirilmesinde stresin rolü vurgulanmaktadır. Araştırmacılar, öğretmenlerin ve ebeveynlerin ergenleri bu zorluktan kurtarmasındaki rolünü tartışmış ve gerekli kurum ve kişilere önerilerde bulunmuştur (Shakir ve Sharma, 2018). Çocuk ve genç yaştaki bireylerin kendilerine zarar vermelerine hatta intihar etmelerine neden olduğu gerekçesi ile Mavi Balina oyununa dair içeriklerin gazetelerde nasıl çerçevelendiği ve gerçekliğin inşa edilme biçiminin ortaya koyulmasını amaçlayan bir araştırma yürütülmüştür. Araştırma kapsamında, 1 Eylül 2017-31 Mart 2018 tarihleri arasında ulusal gazetelerde yayımlanan 82 adet haber ve 8 adet köşe yazısı dilsel ve içeriksel çerçeveleri açısından analiz edilerek konunun basında nasıl temsil edildiği belirlenmeye çalışılmıştır. Konuyla ilgili içeriklerde %72.2 oranında ahlaki panik dilsel çerçeve kullanıldığı ve içeriklerin % 60 oranında epizodik (olaya dayalı) olarak kurulduğu, konunun bağlamının geniş bir çerçevede çeşitli yönleriyle ele almaktan uzak kaldığı saptanmıştır. İncelenen haberlerin bilgilendirici, bilinç yükseltici ve farkındalık geliştirici nitelikte olmadığını düşündürmektedir (Yıldız, 2018). Tıp uzmanlarının Mavi Balina ile ilgili algılarını ve bilgi birikimlerini değerlendirmek amacıyla, yarı yapılandırılmış açık uçlu bir anket kullanılarak psikiyatri, klinik psikoloji veya pediatri ya da pratisyen hekimler ile görüşülmüş ve veriler elde edilmiştir. Yürütülen çalışma kapsamında toplam katılımcıların otuz beşi (% 65) Mavi Balina Oyunu hakkında bir şeyler duymuş ancak oyun hakkında daha fazla bilgi sahibi olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Katılımcıların yüzde 10'u diğer internet zorluklarından haberdar; toplam katılımcıların sadece % 26'sı oyunun detayları ve zararlı doğası hakkında büyük ölçüde bilgi sahibidir. Sadece 12 (% 22) katılımcı bu oyunu oynayan çocukları tanımlayan işaretleri bilmektedir. Uygulayıcıların hiçbiri anketi yürütürken uygulamalarında bunu sorgulayan veya bildiren herhangi bir ebeveyn veya çocuğa rastlamadıklarını bildirmiştir. Çevim içi zorbalıklara maruz kalan çocukların daha iyi tespit edilebilmesi ve müdahalede bulunulabilmesi amacıyla tıp uzmanlarının kendilerini bu konularda güncellemeleri gerektiğine karar verilmiştir (Mahadevaiah ve Nayak, 2018). İtalya'daki Mavi Balina vakalarının incelendiği bir başka çalışmada ise, istismara uğramış çocukların değerlendirilmesi yapılmıştır. Daha sonra bu vakalar, kendine zarar verme ile ilgili literatür ışığında analiz edilmiştir. Bu karşılaştırma, epidemiyolojik, psikolojik, psikiyatrik, sosyal ve kültürel risk faktörleri ile savunmasız ergenler arasında kendine zarar verme davranışının yayılmasında internetin rolünü vurgulamaktadır. Sonuç olarak, yazarlar kendine zarar verme faaliyetleri yapan ergenlerin değerlendirilmesinde multidisipliner ve uzmanlaşmış bir yaklaşım önermektedir (Lupariello ve Diğerleri, 2018). Oyunla ilgili yapılan haberlerde kullanılan çeşitli temaları incelemek için önde gelen ulusal gazetelerin İngilizce haber web sitesinin incelendiği bir çalışma yürütülmüştür. Çevrim içi yayınlanan çeşitli haberler arasında, bildirilen çok sayıda haber raporunun konu ile net bir bağlantısı bulunmadığı görülmüştür. Haberlerin çoğunun, oyun içeriği ile birlikte korkutucu veya sansasyonel bir çekicilik taşıdığı sonucuna ulaşılmıştır (Pramod ve Natrayan, 2018). Türkiye'de Mavi Balina oyunu ile dijital oyun bağımlılığının ve şiddetin yol açtığı sorunlara karşı medyanın tutumunun analiz edilmesi amacıyla bir çalışma yürütülmüştür. Türkiye'de yaşanan ve oyunla ilişkili olduğu düşünülen iki intihar vakasıyla ilgili haberlerin söylemini Van Dijk yöntemiyle analiz eden çalışmada, medyanın uyarıcı söylemlerinin zayıf olduğuna dair bulgulara rastlanılmıştır. İncelenen haberlerde dijital oyunların bünyesinde barındırmış olduğu şiddet unsuru ise sıradanlaştırıldığı; olayların, sadece bireysel bir vaka gibi gösterilip toplumsal boyutunun göz ardı edildiği ve kişilerin hayatına odaklanan medya dijital oyunların şiddetli yüzünü arka plana bıraktığı sonuçlarına ulaşılmıştır (Yücel ve Şan, 2018). Bu çalışma, internette en fazla tıklanan ulusal gazetelerden ulaşılan üç haberin analiziyle sınırlı tutulmuştur, bu sebeple çalışmanın kapsam açısından eksik olduğunu düşünülmektedir. Ayrıca bu çalışma kapsamında incelenen, Mavi Balina oyunu şüphesi ile intihar ettiği düşünülen F. Ş.'nin babasının vermiş olduğu bir röportajda "... Polisi çağırdım, geldi. Özel ekip geldi. 28 senedir

bu işle uğraşan ekip geldi. Dedi ki 'Bu çocuk intihar etmemiş. Bu çocuk ölüme teşebbüs etmemiş. Bu çocuk oyun oynarken, oyun anında bir kaza ile ölmüş' dedi. 'En küçük bir kazadan ölmüş' dedi. Benim çocuğuma otopsi yapılmayacaktı. Çıkan bu haberlerden dolayı çocuğuma otopsi yapıldı... Bütün arkadaşlarım telefon açarak oğlumun televizyonlarda videosunun oynadığını söyledi. Bakıyoruz hepsi yalan haber. İlgisi, alakası yok..." ifadelerini kullanarak oğlunun 'Mavi Balina' oyunu nedeniyle intihar ettiği iddialarına tepki göstermiştir (HTML 20). Bu röportaj farklı haber kaynaklarda da geçmektedir. Ölüm sebebi netlik kazanmayan kişilerin de intihar vakası adı altında Mavi Balina oyunu ile ilişkilendirildiği görülmektedir. Bu durum medyada yer alan haberlerin doğruluğu ile ilgili sorunu ve eleştirel medya okuryazarlığının gerekliliğini tekrar ortaya koymaktadır.

Araştırmanın Amacı

Türkiye’de özellikle genç nüfus arasında artış gösteren şiddet içerikli davranışlar ve intihar eğilimlerinde bireylerin internet aracılığıyla maruz kaldıkları içeriklerin etkisi yadsınamaz durumdadır. Bu içeriklere de en çok dijital oyunlar ve sosyal medya aracılığıyla maruz kalınmaktadır. Bu çalışmada, meydan okuma olgusu üzerine kurulu çevrim içi oyunların olumsuz etkileri üzerine bir araştırma yapılmıştır. Türkiye’de ve dünyada birçok intihara sebep olduğu gerekçesi ile dikkat çekici bir örnek olan “Mavi Balina Oyunu” seçilmiştir. Türkiye’de oyun ile bağlantılı olan intihar vakaları hala devam etmektedir. Oyunun sebep olduğu intihar eğiliminin önüne geçmek son derece elzemdir. Bu amaçla Türkiye’deki ve dünyadaki Mavi Balina oyunu ile ilgili yapılmış çalışmalar ve çevrim içi haber kaynakları incelenmiştir. Dünya genelinde Mavi Balina oyununun olumsuz sonuçları karşısında ne gibi çözüm yollarına gidildiği irdelenerek, Türkiye’de oyunun olumsuz etkilerine karşı çözüm önerileri sunulmaya çalışılmıştır. Dünya genelinde Mavi Balina Oyunu’na karşı alınan önlemler ile ilgili yürütülen bu çalışma, konusu itibariyle bu alanda yapılmış diğer çalışmalardan farklılık göstermektedir.

YÖNTEM

Bu çalışmada nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiştir. Araştırmada var olan durum olduğu gibi betimlenmeye çalışıldığından tarama modeli kullanılmıştır. Çalışmada veri elde etme aracı olarak doküman incelemesi yöntemine başvurulmuştur. Çalışma konusuyla ilgili bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsayan doküman incelemesi, nitel araştırmalarda etkili bir şekilde kullanılması gereken önemli bir bilgi kaynağıdır. “Mavi Balina Oyunu” ve “Blue Whale Challenge” anahtar kavramları ile yapılan aramalar sonucunda ulaşılan akademik çalışmalar ve çevrim içi haberler kaynakları incelenmiştir. Elde edilen bulgular ile dünya genelinde Mavi Balina Oyunu’nun sebep olduğu olumsuz etkilere karşı alınan önlemler ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Çalışmanın geçerlik ve güvenilirlik aşamalarında Miles ve Huberman’ın geliştirdikleri soru listesine bağlı kalınmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu soru listeleri kullanılarak geçerlik ve güvenilirlik sağlanmaya çalışılmıştır.

BULGULAR

Toplumsal konularda güçlü bir algı üretme aracı olan medya, bireylerin çevrelerinde olup bitenleri algılaması, anlamlandırması, tutum ve davranışlarının şekillenmesinde belirleyici bir role sahiptir. Yeni iletişim teknolojileri ile beraber karşılaştığımız bazı içerikler, özellikle çocuk ve gençler açısından zararlı unsurlar barındırmaktadır. Bu nedenle toplumsal açıdan ciddi tehditler barındıran dijital oyunlar, videolar ve internette dolaşan çeşitli içerikler ile ilgili bireylerin farkındalık kazanmalarını, doğru tutum ve davranışlar geliştirmeleri için medyanın bilinç yükseltici bir rol oynaması beklenmektedir (Yıldız, 2018).

Uluslararası basında ABD, Brezilya, Arjantin, İtalya, Rusya, Çin, Portekiz ve diğer birçok ülkede oyunun sebep olduğu intihar haberleri yer almaktadır (Baruah, 2017). Rusya'da ilk kez araştırmacı bir gazetecinin 12 yaşındaki bir kız çocuğunun intiharının ardından yaptığı araştırma sonucunda Mavi Balina oyunu gerçeği ortaya çıkarıldı. Gazeteci, Mayıs 2016'da ergenler arasında bu tarz oyunların oldukça popüler olduğunu ve bu gençlerin internette kendi aralarında iletişim kurabildikleri çok sayıda "ölüm grubunun" bulunduğunu tespit etti. Çocukları intihara sürükleyen bu oyun, genellikle Rus sosyal medya sitesi Vkontakte ve Instagram üzerinden yayılmaktadır. Rusya'da 2016 yılında Nisan ve Kasım ayları arasında 130'dan fazla çocuk intihar etmiştir. (BBC, 2019). 10 Kasım 2017 tarihinde BBC tarafından yapılan bir haberde Hindistan'ın Karaikal şehrinde yaşayan 22 yaşındaki Alexander isimli Mavi Balina oyuncusunun, kardeşinin durumdan haberdar olarak polisler bilgi vermesi ile kurtulduğu yer almaktadır. Alexander oyuna WhatsApp uygulaması üzerinden yollanan bir link aracılığı ile başladığını söyleyerek, gece yarısı mezarlığa giderek resim çekip sosyal medyada paylaşma; her gün yalnız başına korku filmleri izleme gibi aşamaları yerine getirdiğini söylemiştir. Ayrıca oyun ile ilgili olarak "Bu tam anlamıyla bir sanal ölüm tuzağı... Çok acı verici bir tecrübe. Oyuna katıldıktan sonra insanlarla konuşmayı bıraktım ve odama kapandım. Oyundan çıkmak istesem de başaramadım." ifadelerini kullanmıştır. NDTV kuruluşunun haberine göre Alexander polis tarafından kurtarıldığı sırada koluna bıçakla balina kazımak üzereydi. Diğer bir haberde ise, Hindistan'da son aşamayı yerine getirmek için göle atlayarak intihar etmek üzere iken kurtarılan 17 yaşındaki bir kız oyuncunun kendini kurtaran polis memuruna, "Eğer görevi tamamlamazsam annem ölecekti." dediği belirtilmiştir. Hindistan'da 14 yaşındaki Manpreet Singh isimli bir Hintli çocuk da Mavi Balina isimli oyunu oynadığını arkadaşlarına söyledikten birkaç gün sonra intihar etmiştir. Oyun, ilk ortaya çıktığı zaman daha kolay yönlendirilebilir bir kitle olduğu için 18 yaş altı gençleri hedef alıyordu. Ancak son yıllar içindeki vakaların yaş aralığı incelendiği zaman bu durumun değiştiği görülmektedir. Arjantin'de su tankına atlamak üzereyken kurtarılan bir kişi 22 yaşında genç bir anneydi. Genç kadın kendisini kurtaran polis memuruna, Mavi Balina oyunu oynadığını söylemiş ve intihara kalkışmadan önce, "oyunun sonu, zamanın doldu" isimli bir mesaj aldığını ifade etmiştir (HTML 2).

Oyunun sebep olduğu intihar vakaları Türkiye'de de görülmektedir. Oyun, 2017 yılında Gazi Üniversitesi öğrencisi Evrim Mert'in (24), 5 Ağustos'ta intiharı ile gündeme gelmişti. Aile, çocuklarının son zamanlarda sürekli Mavi Balina oyunu oynadığını, davranışlarının çok değiştiğini ve intiharda bu oyunun etkili olduğunu söyleyerek sorumlular hakkında dava açılması için suç duyurusunda bulunmuştu. Ailenin avukatının savcılığa verdiği suç dilekçesinde Evrim Mert'in bacaklarında jilet kesikleri ve boynunda iple sıkılma izleri olduğunu; bu kesiklerin ve izlerin oyun yöneticisi tarafından istenen görevlerin yerine getirilmesiyle oluştuğunu söylemiştir (HTML 4).

2018 yılı şubat ayı içerisinde Bursa'da oynadıkları Mavi Balina oyununun ardından iki arkadaştan biri olan A.P., yanlarında götürdükleri sehpa ve ip ile kendini halı sahada asarak intihar etmiş; arkadaşının ölümüne tanık olan diğer oyuncu B.K. ise bir tırın önüne atlayarak intihar girişiminde bulunmuştur. Yaralı olarak kurtulan B. K.'nin annesi, oğlunun hastanede yatarken çekilmiş fotoğrafı bulunan paylaşımında "Anne babalar lütfen çocuklarınızı kontrol edin oğlum Mavi Balina oyunu yüzünden intihar girişiminde bulundu ve bu halde" ifadesini kullanmıştır. İntihar eden A.P.'nin evinde bilgisayar olmadığı, arkadaşı B.K.'nin evinde oyunu oynadıkları, oynarken de odanın kapısını kilitleyerek B.K.'nin anne ve babasını odaya sokmadıkları edinilen bilgiler arasındadır (HTML 3).

2018 yılı mart ayı içerisinde Balıkesir’de ilkokul 4. sınıf öğrencisi E.A.’nın evlerinin çatı katında kendini ipele tavana asarak intiharının Mavi Balina oyunundan etkileneceği olduğu anlaşılmıştır. Kendine ait bir cep telefonu bulunmayan E.A.’nın ağabeyi ve babasına ait cep telefonları ve dizüstü bilgisayarı incelenmek üzere görevliler tarafından alınmıştır. Olay Balıkesir Milletvekili Akın tarafından TBMM’ye taşınarak, hükümetin oyunla ilgili olarak bir an önce tedbir alması gerektiğini vurgulamıştır (HTML 5). Oyun daha önce de Eylül 2017 yılında İstanbul Milletvekili Gülay Yedekçi tarafından meclise taşınarak, gerekli önlemlerin bir an önce alınması gerektiği vurgulanmıştı. Yedekçi, konuşmasında “Oyun, yöneticisi olarak görünen internet korsanları tarafından çocuklarımızı tehdit, şantaj ve siber zorbalığa maruz kalmaktadır. Yurttaşlarımız bilinçlendirilmelidir, söz konusu çocuklarımızın hayatıdır.” demiştir. Ayrıca konuşmasında BTK tarafından oyuna erişimin tam olarak engellenmesinin mümkün olmadığını söyleyen Yedekçi, “Mavi Balina” oyunu için kamu spotu hazırlanması gerektiğine dikkat çekerek, “Ülkemiz yüzünü teknolojiye dönmeli ve çocuklarımız için faydalı teknolojik faaliyetler yapılmalıdır. Türkiye, çocukların internette oyun oynarken geçirdiği zaman bakımından dünyada 3’üncü sıra yer almaktadır. Ülkemizde çocuklarımız ortalama 8 yaşında internet kullanmaya başlamakta ve bunların yüzde 80’i oyun amaçlı olarak internet kullanmaktadır. Uzmanların açıklamalarına göre gençlerimizin yüzde 20’si bağımlılık sınırında, yüzde 4’ü internet bağımlısıdır.” ifadelerini de eklemiştir (HTML 6).

Mavi Balina oyununa bağlı intihar vakaları tüm dünyada olduğu gibi, Türkiye’de hala görülmeye devam etmektedir. 2019 yılının ocak ayı içerisinde, Adana’da 13 yaşında bir çocuğun oyun sebebi ile hayatını kaybetmesi yetkilileri tekrar alarmı geçirmiştir. Olay üzerine Adana Emniyet Müdürlüğü, 'Mavi Balina' adlı bir tim oluşturup ev ev, sokak sokak, park park gezerek ailelere ve çocuklara oyunun zararlarını anlatmışlardır (HTML 18).

2019 yılının Nisan ayı içerisinde ise Van’ın merkez Tuşba ilçesinde oyun sebebi ile toplu intihar edecek olan çocuklar, onlarla birlikte gitmekten son anda vazgeçen G.A.’nın ihbar telefonuyla kurtarılmıştır. Yaşları 14 ve 15 olan çocuklardan bir tanesi kayalıklardan atlayarak yaşamına son verirken, kurtarılan çocuklar da Aile, Çalışma ve Sosyal Hizmetler İl Müdürlüğüne bağlı Çocuk İzleme Merkezi’ne teslim edildi. G.A., polise verdiği ifadeyle, kendisi ve 6 arkadaşının oyunun etkisi altında kaldığını söyledi (HTML 19).

Ülkemizde son yıllardaki intihar -özellikle genç nüfus- haberlerine bakıldığında, “Mavi Balina” oyunu şüphesi ile intiharların ilişkilendirilmesinde artış olduğu görülmektedir (HTML 7, HTML 8, HTML 9, HTML 10, HTML 17). Ancak bu haberlerin doğruluk derecesi tartışmalıdır. Olay gündeme geldikten sonra Mavi Balina oyunu şüphesi ile ilgili olan haberlerin birçoğuyla ilgili inceleme sonuçları tekrar haber yapılmamıştır. Farklı ülkelerde de, Mavi Balina oyunu nedeniyle intihar eden ve intihar şüphesi içeren haberler yer almaktadır (HTML 11, HTML 12, HTML 13, HTML 14, HTML 15). Mavi Balina oyununun bugüne dek Türkiye’de 142 kadar gencin intiharıyla bağlantılı olabileceği düşünülmektedir (HTML 16).

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu’nun Mavi Balina oyunu ile ilgili olarak 16.09.2017 tarihinde yaptığı basın açıklamasında “Mavi Balina çocuklar için, oyun görünümü bir tuzaktır!” ifadesi kullanılmıştır. Yapılan açıklamada çocukların evde bilgisayar başında olmaları onların güvende oldukları anlamına gelmediği, bu konuda gereken hassasiyetin gösterilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Ayrıca açıklamada Mavi Balina oyununun engellenmesine yönelik standart bir adresin olmadığı, çocukların internette ve sosyal medyada oynadığı oyunlardan ve yaptıklarından ailelerin mutlaka haberdar olması gerektiği dile getirilmiştir (BTK, 2017). Türkiye’de Mavi Balina oynadığından şüphelenilen kişilerin

“ihbarweb.org.tr” adresinden ihbar edilmesini ve Emniyet Siber Dairesi'nin de bu konudan haberdar edilmesi gerektiği çağrısında bulunmaktadır (BBC, 2019).

Birçok ülke ve sosyal medya platformları Mavi Balina ile ilgili önlemler almaya başlamıştır. Facebook'tan paylaşılan intihar notlarının artması üzerine, yetkililer veritabanındaki filtreleri kullanarak birtakım önlemler almaktadır. Özellikle Mavi Balina mücadelesinden sonra Facebook, ölüm, intihar veya diğer hassas konular hakkındaki gönderileri tespit etmek için filtreler kullanıyor ve ardından polisi uyarıyor (Yadav, 2018). Tumblr, özellikle Mayıs 2016'da site içerisinde Mavi Balina bağlantılı aramaların çok ciddi miktarda arttığını tespit etmiştir. Bunun üzerine site, Mavi Balina ile ilgili arama sonuçlarını göstermeden önce kullanıcıya bir uyarı mesajı vermeye başlamıştır. Bu mesajda, kullanıcının bulunduğu ülkede psikolojik destek için arayabileceği ücretsiz telefon numaraları gösterilmektedir. YouTube da aynı şekilde "Mavi Balina" kelimeleriyle arama yapıldığında kullanıcıların karşısına benzer bir pencere açmaktadır. Instagram'da da Mavi Balina ile bağlantılı etiketlerle ilgili arama yapıldığında kullanıcıya üç seçenek sunan bir pencere açılıyor. "Yardımcı olabilir miyiz?" başlıklı pencerede Yardım Alma, Sonuçların Görüntülenmesi ve İptal olmak üzere üç seçenek yer almaktadır. Ancak bu uyarıların İngilizce terimlerle, yani #BlueWhale olarak arandığında görüldüğü, Türkçe Mavi Balina kelimeleriyle arama yapıldığında ise çıkmadığı görülmüştür (BBC, 2019). Türkiye'de ilgili kurumların, sosyal medya platformlarından Mavi Balina ile ilgili aramalarda Türkçe kavramlarında filtrelenmesi ve aynı uyarıların kullanıcılara sunulması için gerekli adımların atılması konusunda bir girişimde bulunması önem arz etmektedir.

Rusya, güvenlik güçleri konuyla ilgili ilk operasyonu Kasım 2016'da yapmıştır. Oyunun kurucusu ve diğer oyunculara talimat veren 'yöneticilerden' biri olduğu söylenen 22 yaşındaki Philipp Budeikin yakalandı ve üç yıl hapis cezasına çarptırılmıştır. Ayrıca Rusya'da sosyal medyada intiharı teşvik eden gruplar kurulmasının suç kapsamına alınması ve bu grupları kuranlara hapis cezası getirilmesi de gündeme gelmiştir. Ülkede ölüm gruplarına üye olduktan sonra intihar eden bazı gençlerin ölümleriyle ilgili ayrıca soruşturmalar da açılmaya başlanmıştır. Ayrıca Emniyet Teşkilatı, intiharlarla ilgili önceden alınan ihbarlara daha fazla önem verilmesi talimatını vermiş ve bunun sonucunda da en az üç çocuk intihar etmeden önce kurtarılmıştır (BBC, 2019).

Oyunla ilgili en ciddi sorunların yaşandığı ülkelerden birisi de Hindistan'dır. Bilgi Teknoloji Bakanlığı, Mavi Balina oyunuyla bağlantılı birçok intihar ya da intihar girişimi yaşandığını açıklamıştır. Yüksek Mahkeme, Mavi Balina'nın ulusal bir sorun olduğuna karar vermiştir ve oyunla ilgili olarak ülke genelinde bir soruşturma başlatılmıştır. Ayrıca, devlet kanalı Doordarshan ve özel kanallar, en çok televizyon izlenen saatlerde bu oyunla ilgili farkındalık yaratacak videolar yayınlanmaktadır (Rediff, 2017; BBC, 2019). Hindistan'da, bir hastanenin Psikiyatri ve Davranış Bilimleri bölümü, oyuna bağlı çeşitli intiharlar rapor edildiğinde Mavi Balina oyunu için bir telefon yardım hattı kurmuştur. Psikiyatri ve Davranış Bilimleri bölümü müdürü Dr. Samir Parikh ile yapılan bir röportajda, “Oyun hakkında bilgi almak için günde birkaç kez çağrı aldık, hatta çocuklar oyunu oynamaya başladıklarını itiraf ettiler.” ifadelerini kullanmıştır (Dutt, 2018). Bu tarz bir yardım hattı üzerinden oyuncular ya da potansiyel oyuncularla kurulan sağlıklı bir iletişim, kişilerin kendilerine zarar vermeden önce tespit edilmesi ve gerekli önlemlerin alınması için etkili yöntemlerden birisidir.

Chandigarh Eğitimi Departmanı, oyunla ilgili öğretmenler ve ebeveynler için danışmanlık hizmeti vererek olumsuz sonuçların önüne geçmeye çalışmıştır (Arshi, 2017). Lucknow şehrinde ise Okul Bölge Müfettişliği tarafından, okullarda akıllı telefon kullanımı

yasaklanmıştır. Öğretmenlerinden öğrencilerin ellerinde Mavi Balina oyun işaretlerine dair kontrol yapmalarını istenmiştir. Orta Öğretim Merkez Kurulu (CBSE), kendisine bağlı 18.000 okula bir genelge yayınlamış, tüm bilgisayarlar yazılımlarının filtreleme, izleme ve engelleme prosedürlerinin düzenli olarak gözden geçirilmesini ve etkin güvenlik duvarları kurmalarını istemiştir. Ayrıca Lucknow'daki okullardan bazıları, çocuklarının çevrim içi etkinliklerini izlemek ve tehlikeli oyun oynamalarını engellemek için ebeveynlere danışmanlık yapmıştır (Mullick, 2017). Ülkede, Kota öğrencileri tarafından farkındalık yaratmak amacıyla Mavi Balina oyunu ile ilgili kısa bir film çekilmiştir. Filmin sonunda ekranda, “Mavi Balina mücadelesi, gençlerin kendine zarar vermeleri ve sonunda intihar etme konusunda teşvik edildiği çevrim içi bir oyundur.” mesajı verilmiştir. Kısa filmin yönetmeni yüksek lisans öğrencisi Brijesh Prajapati'dir (23). Prajapati, kısa filmi üretme fikrinin, oyunu oynadıktan sonra Hindistan'daki gençler tarafından yapılan intihar raporlarını okuduktan sonra aklına geldiğini, kısa filmin amacının gençlerin ölümcül oyunu oynamasını önlemek olduğunu belirtmiştir. Küçük kardeşi ve iki arkadaşı tarafından desteklenen Prajapati, “Filmi birkaç ay önce Kota'nın yerel bölgelerinde çektik ve sonrasında ölümcül oyuna karşı farkındalık yaratabilmek için YouTube'da yayınladık” demiştir. 'Mavi Balina Oyunu-Kısa Film'i' adlı 5.42 dakikalık film, video paylaşım sitesi YouTube'da 1.300.000'den fazla görüntülendi (Quazi, 2017). Hindistan, sadece Mavi Balina ile mücadelede değil, ülke genelinde siber suçlarla ilgili olarak da ciddi gelişmeler katetmektedir. Hindistan'ın Maharashtra eyaleti, 2016 yılında tam teşekküllü dijital güvenlik programları başlatan ilk eyalettir. Maharashtra Siber projesi kapsamında, 44'ü polis karakoluna bağlı her bölgeyi kapsayan 48 siber adli laboratuvar kurulmuştur. Sosyal medya ve diğer ağ platformları üzerinden yapılan şikayetler de incelenmektedir. Polisler, ayrıca siber eğilimler konusunda kendilerini güncel tutmak için sürekli eğitim görüyorlar. Siber laboratuvarlar, zor vakaların soruşturulmasında düzenli olarak karakollara yardım etmektedir. Eyalet, siber suçlarla mücadele konusunda ülke genelinde en iyi eyalet olarak kabul edilmektedir. Siber suçlar başkomiseri Balsingh Raput, dijital güvenlik konusundaki farkındalığı artırmak için dijital güvenlik ve internet hijyeni gibi derslerin okul müfredatına dahil edilmesi gerektiğini dile getirmektedir (Panigrahi, 2017). Maharashtra Siber Polisi siber suçlarla mücadelesini sürdürerek, suç oranını en aza indirmeye çalışmaya devam etmektedir. Maharashtra Siber Polisi, eyalet çapındaki vatandaşların çevrim içi olarak phishing, vishing, spam e-postaları ve şüpheli kısa mesaj hizmetleri (SMS) ile ilgili şikâyetle bulunmalarını sağlamak için iki ay içinde bir portal başlatacağını söylemiştir. Portaldan şikâyet alındıktan sonra, özel siber birimin saatler içinde bir araştırma başlatacağına dair güvence verilmektedir. Sahte numaraları ve bağlantıları ilgili servis sağlayıcılara derhal bildirecek ve gelecekte işlenecek suçları yasaklamak için bloke etmelerini sağlayacaktır. Özel birimin Dünya Ticaret Merkezinde bir ofisi olacak. Portal tüm e-dolandırıcılık, kimlik avı gibi şikayetlerle ilgilenecek. Bankalar, telekom ve internet etki alanı sağlayıcıları ve sosyal medya şirketleri ile koordineli bir şekilde çalışacak olan portal, suçların azalmasında önemli bir role sahip olacak (Naidu, 2019).

İngiltere'de, bu araştırma yürütülürken güncel haber taraması yapılmış, henüz Mavi Balina oyunuyla ilişkilendirilebilen herhangi bir intihar vakası haberine rastlanmamıştır. Ancak konunun küresel bir soruna dönüşmesiyle birlikte polis, okullar ve sivil toplum kuruluşları, Mavi Balina ile ilgili sık sık uyarılar yapmaya başlamıştır. Bazı okullar, velilere mektup göndererek, oyunla ilgili bilgi vermiş ve oyunun çocuklar için tehlike yarattığını bildirmiştir. Bazı yerlerde polis ve okul yönetimleri, velilerden çocuklarının bu oyunu oynadığını tespit etmeleri halinde kendilerine bildirmelerini istemiştir. Ayrıca çocukların taciz, zorbalık ve mobbinge karşı korunması için çalışmalar yürüten sivil toplum kuruluşlarından NSPCC, ücretsiz bir yardım hattı oluşturmuştur (Mullin, 2018).

İran'da oyunla bağlantılı olduğuna inanılan ilk intihar vakası Ekim ayında yaşanmıştır. İsfahan kentinde iki genç kız, el ele bir köprüden atlayarak intihar etmek istemiştir. Kızlardan biri hayatını kaybederken, diğeri ağır yaralı olarak kurtulmuş ve hala komadadır. İsfahan Emniyet Müdürü Mehdi Mesum Beigi, genç kızların arkalarında ailelerine veda ettikleri bir ses kaydı bıraktıklarını açıklamıştır. Beigi, kızların Mavi Balina oyununu tamamlamak için yaşamlarına son vermeleri gerektiğini söylediklerini belirtmiştir. Bilgi Teknolojileri Bakanı Azari Cahromi de internet üzerindeki denetimi daha da artırarak bu oyununun erişimini kısıtlama çalışmaları yapılacağını belirtmiştir (BBC, 2019).

Oyunun gençler arasında yaygınlaşmasının ardından Brezilya yetkilileri de harekete geçmiştir. En az sekiz eyalette, oyun sırasında vücutlarında açtıkları kesiklerden dolayı çocuklar hastaneye kaldırılmıştır. İki çocuk da intihar girişiminde bulunmuş ancak son anda kurtarılmıştır. Brezilya'nın güneyindeki Curitiba'nın Belediye Başkanı Rafael Greca, kentte yedi çocuğun hastaneye kaldırılmasının ardından Belediye Meclisi üyeleriyle birlikte çocukları bu oyuna karşı uyarın bir video çekmiştir. Bu video, Facebook'ta milyonlarca kişiye ulaşmıştır (BBC, 2019).

Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu (UNICEF), ebeveynlerin çocuklarını Mavi Balina'dan nasıl koruyabileceğine ilişkin 11 tavsiye yayımladı. Bu tavsiyeler:

1. Bir konu hakkında doğru bilgi sahibi olmak çok önemlidir. Basında çıkan haberlerde bu oyunun son zamanlardaki intihar vakalarıyla ilişkili olup olmadığı kanıtlarıyla açıkça belirtilmiyor. Çocuğunuz muhtemelen Mavi Balina oyununu basının bu konuyu yoğun bir şekilde işlemesi nedeniyle biliyordur. Yine de, bu konu hakkındaki belirsizlik nedeniyle, çocukları bilgilendirmek ve herhangi bir talihsiz olaydan kaçınmak için onlarla etkileşimde kalmak gereklidir.
2. Çocuğunuzun yaşına uygun internet sitelerine girdiğinden ve etik olmayan davranışları ya da şiddeti özendirilen sitelere erişmediğinden emin olun.
3. Çocuğunuzun internete erişiminin aileyle paylaşılan ortak alandaki bir bilgisayar üzerinden olmasını sağlayın.
4. Çocuğunuzla daha sık konuşun. İnternet dünyasını birlikte keşfedin ve internet üzerinden uygun davranışların sergilendiği aktivitelerde birlikte yer alın.
5. Çocuğunuzun kullandığı bütün elektronik aletlerde ebeveyn koruma sisteminin açık olduğundan emin olun. Ekranı bakarak geçirdiği zamanı ve faaliyetlerini gözlemleyin.
6. Çocuğunuza rol modeli olun. Kendiniz de internet aracılığıyla yaptığımız aktivitelerin farkında olun.
7. Diğer ebeveynlerle konuşun, endişeleriniz varsa paylaşın ve çocuklarınıza yardımcı olabilmek için en iyi yöntemi birlikte bulmaya çalışın.
8. İnternette yayılan yeni akımlar hakkında bilgi sahibi olun.
9. 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.
10. Eğer çocuğunuzun Mavi Balina oyununu oynadığını fark ederseniz, hemen bütün elektronik aletlerden internete erişimini kesin.
11. Yaşadığınız yerdeki polis yetkililerine haber verin ve bir sonraki önlemleri almak için onların tavsiyelerine başvurun (BBC, 2019).

SONUÇ ve ÖNERİLER

Herhangi bir sınırlaması ve yöneticisi olmayan internet, her gün bünyesine gelişmelere bağlı olarak birçok yenilik ve içerik katmaktadır. Özellikle Web 2.0 teknolojisi ile artan içerik geliştirme, değiştirme ve yeni içerik üretme imkânı sayesinde üretilen içeriklerin denetlenmesi sorunu ortaya çıkmıştır. Bu durum gündemde olan ‘internet gibi medya araçlarının insanı nasıl etkilediği’ sorusuna ek olarak, ‘insanların internet gibi medya araçlarını kullanarak neler yaptığı sorusunu’ gündeme getirmiştir. Sanal dünya, kötü niyetli insanların bilinçsiz kullanıcıları kolaylıkla ve hızlı bir şekilde kandırabilecekleri bir ortamdır. İnternet, özellikle çocuklar ve gençler arasında sosyal yaşamın bir parçası haline gelmiştir. Çocuklar, sosyalleşme ve oyun ihtiyaçlarını gidermek için interneti kullanmaktadır. İnternet sağladığı birçok fırsat yanında riskleri de içinde barındıran bir platformdur. Gerçeklik algısı tam olarak gelişmemiş çocuklar internet risklerinden en çok etkilenen kitleyi oluşturmaktadır.

Teknolojik gelişmelerin ve toplumsal değişmelerin bir getirisi olarak çocuk ve oyun olgusu da değişim göstermektedir. Oyun olgusu artık biçim ve içerik açısından yeni bir şekilde karşımıza çıkmaktadır. Özellikle çocukların ve gençlerin ilgi odağında olan çevrim içi oyunlar, içeriği ve amacı farklı olan kişi ya da kurumlar tarafından geliştirilmektedir. Geliştirilen bazı oyunlar, oyuncuları süreç içerisinde manipüle ederek gerçek yaşamla bağlantısını zamanla zayıflatmakta, psikolojik ve fiziksel zararlar vermektedir. Oyuncular zaman içerisinde saldırgan davranışlar sergilemekte ve sedanter bir yaşam biçimine geçiş yapmaktadır.

Çevrim içi oyunların birçok çeşidi bulunmaktadır. Bazı çevrim içi oyunlar ise oyun yöneticisi tarafından çeşitli görevlerin yerine getirilmesi üzerine kuruludur. Bu oyunlardan bir tanesi de Mavi Balina oyunudur. Mavi Balina, görevlerinde şiddet içerikli unsurların bulunduğu, son görevde ise oyuncudan hayatını sonlandırmasının istendiği bir oyundur. Oyuncuların kişisel bilgilerini ele geçiren oyun yöneticileri, oyunu sonlandırmak isteyen oyuncuları tehdit ederek oyun içerisinde kalmaya zorlamaktadır. Oyuncular, bazen çevresindeki insanların gözlemleriyle süreç içerisinde müdahale edilerek kurtarılabilen; bazen de oyuncunun içinde bulunduğu durumu çevresine hiçbir şekilde yansıtmaması sonucu ölüm ile sonuçlanmaktadır.

Mavi Balina oyunu sabit bir adrese sahip olmadığı için engellenememektedir. Oyun yöneticileri oyunculara sosyal medya üzerinden gizlilik içerisinde ulaşmaktadır. Ayrıca oyun ile bağlantısı olan intihar vakaları incelendiği zaman, oyuncunun kişisel cep telefonu ya da bilgisayarının olmasına gerek olmadığı sonucu da ortaya çıkmaktadır. Oyuncular arkadaşlarının, aile üyelerinin ya da farklı bir kişinin cihazıyla internet erişim sağlayarak oyunu oynayabilmektedir. Bu durum teknolojik imkanlara ne ölçüde sahip olduğundan ziyade bireyin bilinçli bir internet kullanıcısı olmasının önemini ortaya koymaktadır.

Mavi Balina oyunu ile ilgili yapılan haberleri çeşitli yönlerden incelenerek analizinin yapıldığı çalışmalar ağırlıklıdır (Pramod ve Natrayan, 2018; Yıldız, 2018; Yücel ve Şan, 2018). Bu çalışmaların ortak sonucunda, incelenen çok sayıda haberin konu ile net bir bağlantısı bulunmadığı görülmüştür. Haberlerin çoğunun, oyun içeriği ile birlikte korkutucu veya sansasyonel bir çekicilik taşıdığı sonucuna ulaşılmıştır. İncelenen haberlerde dijital oyunların bünyesinde barındırdığı şiddet unsuru ise sıradanlaştırılmıştır. Yıldız (2018) tarafından yapılan araştırmada, Türkiye’de oyunla ilgili kamuoyu algısının, oyunun neden olduğu sonuçlar –intihar eylemleri- ile ilgili olarak biçimlendiği; ancak oyunun bireylerin kendi bedenlerine zarar vermelerini teşvik eden, korkutan, çaresiz bırakan yönlerinin ise geri planda kaldığı sonucu ortaya çıkmıştır. Medyanın, konuyla ilgili olarak doğru bilgi sunma, farkındalık

yaratma, doğru tutum ve davranışlar geliştirmeleri gibi roller üstlenmekten uzak olduğu görülmektedir. Oyun ile ilgili bilgi kirliliğine yol açan haberlerden ve paylaşımlardan kaçınılmalıdır.

Oyunun görevleri arasında, bir arkadaşını oyuna dahil etme görevi de yer almaktadır (Mitra, 2017; Gupta, 2017). Oyun oynadığı tespit edilen kişilerden, oyuna dahil ettiği kişileri ya da oyuna dahil olduğunu bildiği kişilerin öğrenilmesi oldukça önemlidir. Böylece müdahale alanı genişler ve oyunun olumsuz etkilerinin önüne geçilebilir.

Birçok ülke ve sosyal medya platformları Mavi Balina ile ilgili önlemler almaya başlamıştır. Bu önlemler şu şekilde sıralanabilir:

- Birçok sosyal medya platformu, Mavi Balina ile ilgili İngilizce arama terimlerine filtre ve uyarı mesajı özellikleri getirmiştir.
- Sosyal medyada intihara teşvik eden gruplar kurulması suç kapsamına alınmış ve hapis cezası uygulaması başlamıştır.
- Televizyon kanallarında, en çok televizyon izlenen saatlerde oyunla ilgili farkındalık yaratacak videolar yayınlanmıştır.
- Mavi Balina oyunu için telefon yardım hatları kurulmuştur.
- Oyunla ilgili olarak öğrencilere, öğretmenler ve ebeveynler için danışmanlık hizmeti verilmiştir.
- Oyunla ilgili ciddi problem yaşayan bazı bölgelerde okullarda akıllı telefon kullanımı yasaklanmıştır.
- Öğretmenlerden öğrencilerin ellerinde Mavi Balina oyun işaretlerine dair kontrol yapılması istenmiştir.
- Siber suçlar kapsamında, özel inceleme birimleri kurulmuştur.
- Okullarda bilgisayarların yazılımlarının, filtreleme, izleme ve engelleme prosedürlerinin düzenli olarak gözden geçirilmesi ve etkin bir güvenlik duvarı kurulması istenmiştir.
- Farkındalık yaratmak amacıyla kısa film ve uyarı videoları çekilmiştir.
- Okullar, velilere mektup göndererek oyunla ilgili bilgi vermiş ve oyunun çocuklar için tehlike yarattığını bildirmiştir.
- Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu (UNICEF), ebeveynlerin çocuklarını Mavi Balina'dan nasıl koruyabileceğine ilişkin 11 maddelik tavsiye yayımlamıştır.

Mavi Balina ve benzeri oyunlar, çevrim içi ortamın anonim koşullarının kontrol edilememesi üzerine yapılmaktadır. Bu durum, çevrim içi ortamın insanların ruh sağlığını tehdit eden güvenlik açıklarının bulunduğu göstermektedir. Çevrim içi ortamın zararlarına karşı farkındalık yaratacak politikalara ihtiyaç vardır. Günümüzde birçok ülke eğitim politikalarını, temel bir zorunluluk olarak görülen medya okuryazarlığına ağırlık verecek şekilde düzenlenmektedir. Dijital dünyada maruz kalınan tehlikelere karşı alınabilecek en hayati önlem de bireyin, siber güvenlik ve bilinçli sosyal medya kullanımına yönelik bilinç düzeyinin artırılmasıdır. UNESCO tarafından 2017 yılında yapılan çocuklar ve gençlere yapılan küresel gençlik anketi sonuçlarının gösterdiği gibi, ankete katılanların% 95'i çevrim içi güvenliğinin kendileri için çok önemli olduğuna inanıyor ve % 94'ü diğerlerinin çevrim içi güvenliğine yüksek bir önem veriyor. Ankete katılanların% 90'ından fazlası, ebeveynleri veya hükümetleri tarafından izlenmesinin aksine, kendilerini korumak için gerekli beceri ve yetkinlikleri edinmeleri gerektiğini düşünüyor. Unicef'in #StaySafeOnline gibi kampanyalar, çocukların ve

gençlerin çevrim içi güvenlik konusunda etkileşime girmelerine yardımcı olmakla birlikte ve bunun için gençlik elçileri olmaya teşvik etmektedir. Gençlerin küresel olarak dile getirdiği bir ihtiyaca cevap vermek için, medya ve bilgi okuryazarlığına ve 21. yüzyıl becerisi olarak eleştirel düşüncenin telkin edilmesine önemli yatırımlar yapılmalıdır. Çocuklar ve gençler arasındaki bilgi, beceri ve tutumların gelişmesi, çevrim içi radikalleşme ve cinsel tacizde en etkili panzehir ve sosyal uyumun desteklenmesi için bir katalizör olabilir (Haque ve Falt, 2018).

Çevrim içi oyunlar ile risklerin devam edeceği açıktır. Mavi Balina oyunu ile mücadelede, küresel ölçekte alınan önlemler incelenerek, Türkiye’de hayata geçirilmelidir.

KAYNAKLAR

- Arshi, A. (2017). Chandigarh education dept issues advisory on Blue Whale game; instructions for teachers, parents. <https://www.hindustantimes.com/punjab/education-dept-issues-advisory-on-blue-whale-game-instructions-for-teachers-and-parents/story-Xgs5AmxOTOaT9YFcV0BciN.html> Erişim Tarihi: 5 Haziran 2019.
- Baruah, J. (2017). Blue Whale Challenge and other 'games' of death. The Economic Times. Erişim Tarihi: 3 Haziran 2019. <https://economictimes.indiatimes.com/magazines/panache/blue-whale-challenge-and-other-games-of-death/articleshow/60135835.cms> Erişim Tarihi: 5 Haziran 2019.
- BBC. (2019). Mavi Balina: 'İntihar oyunu' için hangi önlemler alınıyor?. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-42012020> Erişim Tarihi: 5 Haziran 2019.
- BTK. (2017). Mavi Balina Uyarısı. <https://www.btk.gov.tr/File/?path=ROOT%2f1%2fDocuments%2fBas%C4%B1n+B%C3%BClteni%2fMavi+Balina+Uyar%C4%B1s%C4%B1.pdf>. Erişim Tarihi: 25 Şubat 2018.
- Çavuş, S., Ayhan, B., Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, 43.
- Dutt, A. (2018). Delhi AIIMS documents case of Blue Whale Challenge in medical journal. <https://www.hindustantimes.com/health/aiims-documents-case-of-blue-whale-challenge-in-medical-journal/story-SuFYxdwgAuDVOs5qdWJbil.html> Erişim Tarihi: 5 Haziran 2019.
- Gündüz, A. (2015). İnternet Güvenliği Üzerine 2000-2014 Yılları Arasındaki Çalışmaların Bir İçerik Analizi: Riskler, Risklere Etki Eden Faktörler ve Metodolojik Yönelimler. Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Haque, Y. A. ve Falt, E. (2018). Why India should make online child safety a priority. <https://www.hindustantimes.com/analysis/why-india-should-make-online-child-safety-a-priority/story-o4gvxTu2Xe4bc326TluZ9H.html>. Erişim Tarihi: 5 Haziran 2019.
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. Journal of Human Sciences, 14 (1).
- İmrek, A.Y. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. Türk Psikiyatri Dergisi, 27(2), 128-137.
- Khattar, A., Dabas, K., Gupta, K., Chopra, S., Kumaraguru, P. (2018). White or Blue, the Whale gets its Vengeance: A Social Media Analysis of the Blue Whale Challenge, Cornell University Library, arXiv: 1801.05588v1 (cs.SI), 1-20, <https://arxiv.org/pdf/1801.05588.pdf> Erişim tarihi: 4 Haziran 2019.
- Lupariello, F., Curti, S. M., Coppo, E., Racalbutto, S. S., & Di Vella, G. (2018). Self-harm Risk Among Adolescents and the Phenomenon of the “Blue Whale Challenge”: Case Series and Review of the Literature. Journal of Forensic Sciences. doi:10.1111/1556-4029.13880
- Maclean, D. (2017). 48-Hour challenge game circulating on Facebook encourages children to go missing for days at a time, Erişim tarihi: 3 Haziran 2019, <https://www.independent.co.uk/life-style/health-and-families/48-hour-challenge-game-facebook-children-go-missing-for-days-hide-parentswarning-social-media-a8004851.html/>
- Mahadevaiah, M. ve Nayak R. B. (2017). Blue Whale Challenge: Perceptions of First Responders in Medical Profession. Indian J Psychol Med. Mar-Apr; 40(2), 178-182.
- Mullick, H. (2017). Blue Whale scare: Smartphones banned in Lucknow schools. <https://www.hindustantimes.com/lucknow/blue-whale-scare-smartphones-banned-in-lucknow-schools/story-PLkC2JlxfMeUqLKBTK6a4N.html> Erişim Tarihi: 5 Haziran 2019.

- Mullin, G. (2018). What is the Blue Whale suicide game, how many deaths are linked to the challenge and is it in the UK?. <https://www.thesun.co.uk/news/worldnews/3003805/blue-whale-suicide-game-challenge-deaths-uk/> Erişim Tarihi: 5 Haziran 2019.
- Naidu, J. Coming soon in Maharashtra: Online platform where you can file phishing, vishing complaints. <https://www.hindustantimes.com/mumbai-news/coming-soon-in-maharashtra-online-platform-where-you-can-file-phishing-vishing-complaints/story-KYNULAWqXhJ29Dq14TGpnK.html>. Erişim Tarihi: 5 Haziran 2019.
- Namlı, S. ve Türkeli, A. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Aktivite Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 11 (3).
- Panigrahi, D. (2017). Maharashtra best placed among all states to handle cybercrime challenges, says state's cyber SP. <https://www.hindustantimes.com/mumbai-news/maharashtra-best-placed-among-all-states-to-handle-cybercrime-challenges-says-state-s-cyber-sp/story-9Wxf4xY1FrIXkUyVQyNITJ.html> Erişim Tarihi: 5 Haziran 2019.
- Pramod, S. ve Natrayan, B. (2018). Content Analysis and Sentiment Analysis of Blue Whale Challenge Issue Reported in News Websites. DOI: 10.13140/RG.2.2.10711.32164
- Quazi, A. H. (2017). Kota students make short film on 'Blue Whale' game. <https://www.hindustantimes.com/jaipur/kota-students-make-short-film-on-blue-whale-game/story-gDII253EnjoISsm0nUFGOL.html> Erişim Tarihi: 5 Haziran 2019.
- Rediff. (2017). Blue Whale Challenge suicide danger HIGHEST in India!. <https://www.rediff.com/getahead/report/blue-whale-challenge-blue-whale-game-google-trends-search-highest-in-india-rank-no1/20170901.html> Erişim Tarihi: 5 Haziran 2019.
- Shakir, M. ve Sharma, S. (2018). Adolescents under Stress: The Blue Whale Game Challenge. RESEARCH REVIEW International Journal of Multidisciplinary, 3(7), 379-386.
- Taylan, H. Hüseyin. Kara, H. Zahid. Durğun, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. Pesa Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 3 (1).
- Yadav, V. K. (2018). Mumbai cyber cops log into Facebook to curb suicides. <https://www.hindustantimes.com/mumbai-news/mumbai-cyber-cops-log-into-facebook-to-kill-suicides/story-SMd03alcW0SUBzRJImdDZJ.html> Erişim Tarihi: 5 Haziran 2019.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Seçkin. Ankara.
- Yılmaz, A. ve Biricik, Z. (2017). Sağlık İletişiminde Dijital Medya Kullanımının Çocuk Sağlığı Üzerine Etkileri: Sosyal Medya ve Çevrim İçi Oyunlar Üzerine Bir İnceleme. Atatürk İletişim Dergisi. Sağlık İletişimi Özel Sayı.
- Yücel, G. ve Şan, Ş. (2018). Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerine Bir İnceleme. AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology, 9 (32), 88-100.
- (HTML1). İnternette Çocuklara Yönelik Riskler ve Ailelerin Bilinçlendirme Faaliyetlerindeki Rolü. https://www.academia.edu/25518908/%C4%B0nternette_%C3%87ocuklara_Y%C3%B6nelik_Riskler_ve_Ailelerin_Bilin%C3%A7lendirme_Faaliyetlerindeki_Rol%C3%BC adresinden 28.02.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML2). <http://www.bbc.com/turkce/41281200> adresinden 28.02.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML3). <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/mavi-balinada-olum-zinciri-40ta-elini-kes-50de-inti-har-et-emri-40749744> 28.02.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML4). <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/aile-suc-duyurusunda-bulundu-mavi-balina-oglutumu-zu-aldi-40578140> 25.02.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML5). <https://www.sozcu.com.tr/2018/gundem/ivindi-intiharida-mavi-balina-cikti-2284392/> 15.03.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML6). http://www.cumhuriyet.com.tr/haber/siyaset/827715/CHP_li_Yedekci_Yildirim_a_sordu__Cocuklarimiz_evlerinde_guvende_mi_.html 25.02.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML7). <https://www.sabah.com.tr/dunya/2017/09/11/mavi-balina-oyunu-furkanin-canini-aldi> 25.02.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML8). <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/boluda-mavi-balina-suphesi-40744668> 25.02.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML9). <https://www.yeniasir.com.tr/yasam/2018/03/02/aleynanin-olumunde-mavi-balina-suphesi> 05.03.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML10). https://www.ntv.com.tr/turkiye/liseli-gencin-intiharinda-mavi-balinasuphesi,mDG8_do15_EOMvC_cJ0a_QpA 16.03.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.

- (HTML11). <https://www.mirror.co.uk/news/world-news/deaths-two-teenage-half-sisters-12055045> 25.02.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML12). <https://edition.cnn.com/2017/07/17/health/blue-whale-suicide-game/index.html> 25.02. 2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML13). <https://the arabweekly.com/blue-whale-challenge-claims-lives-more-teens-maghreb> 25.02.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML14). <https://www.techjuice.pk/blue-whale-suicide-game-victims-pakistan/> 25.02.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML15). <https://globalnews.ca/news/3413531/blue-whale-suicide-challenge/> 25.02.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML16). <http://www.aksam.com.tr/guncel/mavi-balina-oyunu-nedir-orduda-mavi-balina-oyunayan-genc-intihar-etti/haber-678071> 28.02.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML17). <http://www.milliyet.com.tr/mavi-balina-liseli-ibrahim-i-gundem-2552645/> 25.02.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML18). <http://www.hurriyet.com.tr/galeri-adanada-mavi-balina-timi-kuruldu-41100420> 28.05.2019 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML19). <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/mavi-balina-yuzunden-toplu-intihari-ihbar-telefonu-onledi-41173309> 28.05.2019 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- (HTML20). <https://www.milligazete.com.tr/haber/1234065/furkanin-babasi-mikail-sen-biz-kimseye-mavi-balina-demedik> 25.02.2018 tarihinde erişim sağlanmıştır.

EXTENDED ABSTRACT

Solutions to Online Game Threats: The Blue Whale Challenge

Introduction

The phenomenon of the game has changed as a result of technological developments and social changes. The game has taken its place in the digital platforms by moving from the urban environment to the virtual center. Digital games have created a new living space on the level of instantly and limitlessness. Digital games appeal to an ever-broader audience, especially through Internet connectivity and online games. Online games played on digital media and harmful content that are exposed to social media can cause difficult damages in children's mental and physical well-being. The aim of this study is to reveal the negative effects of online games based on the phenomenon of challenge. Challenge-oriented communities circulating in social media through online gaming, while not a new phenomenon, contain elements that do not overlap with the generally accepted concept of online community. Especially children and youth attracted challenge events sometimes harm to their lives, and sometimes can lead to death. For review within the scope of the study, "Blue Whale Challenge" has been chosen for review because it causes many suicides worldwide. Suicides caused by "Blue Whale Challenge" in Turkey is still continuing. It is essential to avoid suicide tendency caused by Blue Whale Challenge. For this purpose, studies about the Blue Whale Challenge have been examined. Measures taken against the Blue Whale Challenge in the world were detected and solutions suggestions against the negative effects of Blue Whale Challenge are presented for Turkey.

Method

Qualitative research approach has been adopted in this research. Survey method was used in the study. The data were obtained from previous academic studies and online news sources. The data were analyzed by document analysis method. Document analysis includes analysis of written materials that contain information about facts and phenomena targeted for research. Documents are important sources of information that should be used effectively in qualitative research.

Result

Many countries and social media platforms have begun to take measures related to the Blue Whale. These measures can be listed as follows:

- Many social media platforms have introduced filter and alert message features in English search terms related to the Blue Whale Challenge.
- The establishment of groups that encourage suicide in the social media has been included in the scope of the crime and imprisonment has started.
- Television channels have been broadcast to raise awareness about the Blue Whale, most of which are watched on television.
- Telephone help lines were established for the Blue Whale Challenge.
- Counseling was provided to students, teachers and parents about the Blue Whale Challenge.
- In some regions where there are serious problems with the Blue Whale, the use of smart phones in schools is prohibited.

- Teachers were asked to check the Blue Whale signs in the hands of the students.
- Within the scope of cybercrime, special review units have been established.
- In schools, it was requested that computers' software, filtering, monitoring and blocking procedures be regularly reviewed and an effective firewall be installed.
- Short films and warning videos were taken in order to raise awareness.
- Schools sent letters to parents and informed them about the Blue Whale Challenge and reported that the game was a danger to children.
- The United Nations Children's Fund (UNICEF) has issued 11 recommendations on how parents can protect their children from the Blue Whale.

It is obvious that risks will continue with online games. In the struggle against Blue Whale, examining the measures taken on a global scale, it should be implemented in Turkey.