

Received : 06.02.2018

Editorial Process Begin: 08.04.2018

Published: 15.05.2018

## **Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerinde Bir İnceleme**

**Gülşah YÜCEL**, Yüksek Lisans Öğrencisi, Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı, Kocaeli-TÜRKİYE, gulsahyucel\_@hotmail.com, Orcid: 0000-0001-6120-8823

**Şenay ŞAN**, Yüksek Lisans Öğrencisi, Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Gazetecilik Anabilim Dalı, Kocaeli-TÜRKİYE, senaysann@gmail.com, Orcid: 0000-0001-6183-1033

### **ÖZ**

*Bu çalışma kapsamında ele alınmış olan Blue Whale (Mavi Balina) oyunu ile dijital oyun bağımlılığının ve şiddetin yol açtığı sorunlara karşı, medyanın tutumunun analiz edilmesi amaçlanmıştır. Söz konusu oyunun incelenmesinin altında yatan sebep ise, dünya genelinde 100'ün üstünde, Türk asıllı 2 kullanıcının Blue Whale (Mavi Balina) oyunundaki talimatlar yüzünden intihar etmiş olma olasılığı üzerinde durulmasıdır.*

*Çalışma kapsamında dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet konuları hakkında doküman incelemeleri yapılmıştır. Aynı zamanda çalışmada iletişim ortamında gerçekleşen şiddet iletilerine ve incelemeye aldığımız Blue Whale Oyunu'nun şiddet unsurları da incelenmeye tabii tutulmuştur. Blue Whale (Mavi Balina) oyunundaki talimatlar yüzünden intihar etmiş olma olasılığı üzerinde durulan Furkan Şen ve Evrim Mert hakkında Türk medyasında yer bulan haber metinleri araştırılmıştır. 11 Eylül 2017 tarihinden 22 Şubat 2018 tarihleri arasında tiraj açısından en çok tıklanma alan Posta Gazetesi ve Hürriyet Gazeteleri incelemeye alınarak, Blue Whale Oyunu hakkında Türk medyasında yer alan haberlerin söylem analizi yapılmıştır. Çalışma kapsamında ise medyanın şiddet unsuru taşıyan söz konusu oyuna karşı ne kadar uyarıcı olduğuna bakılmıştır.*

**Anahtar kelimeler:** Dijital Oyun, Şiddet, Bağımlılık, Mavi Balina

## **Addiction and Violence in Digital Games: A Review on the Blue Whale Game**

### **ABSTRACT**

*The objective of this study is to analyze the attitude of the media against the problems caused by digital game addiction and violence with the Blue Whale game. The underlying reason for the examination of the game is the fact that over 100% of the world is concerned about the possibility that the Turkish 2 players have committed suicide due to the instructions in the game of Blue Whale (Blue Whale).*

*As part of the study, document reviews were conducted on the issues of addiction and violence in digital games. At the same time, the elements of violence in the Blue Whale Game, which we have taken to study and investigate violence in the communication environment, have also been examined. Blue Whale (Blue Whale) was investigated on the news articles found in the Turkish media about Furkan Şen and Evrim Mert, who emphasized the possibility of committing suicide because of the instructions in the game. Between September 11, 2017 and February 22, 2018, Posta newspaper and Hürriyet Gazeteleri, which received the most clicks in terms of circulation, were taken into consideration and a discourse analysis of the news in the Turkish media about*

*the Blue Whale Game was made. In the scope of the study, it was examined how much the media was stimulating against the game which had the element of violence.*

**Keywords:** *Dijital Games, Violence, Addiction, Blue Whale*

## **GİRİŞ**

Günümüzde gelişen ve gelişmeye devam eden teknoloji ile birlikte; bilgi çağı ve bilgi toplumu ifadelerini rahatlıkla kullanabilmekteyiz. Hayatımızın her alanını etkileyen özellikle iletişim ve eğlence aracı olarak algıladığımız telefon, bilgisayar ve internet, çağ atlamamıza bir basamak oluşturan gelişmelerden sadece birkaçıdır. Özellikle bilgisayarın, internet teknoloji ile bir araya gelmesi hayatımızı etkileyen en önemli icatlardan biri olmuştur. Daha önceleri sadece enformasyon yayılımı için kullanılan bu ikili, zaman geçtikçe değişik kullanım alanlarına dönüşmüştür.

Teknolojik gelişmelerin merkezini önceleri bilgisayar oluştururken, internetin keşfi ile gelişimin odağı internet ortamı olmuştur. Özellikle sanal mekanların çekiciliği baştan yaratılan karakterle birleşerek yeni bir oluşumu ortaya çıkarmıştır. Artık bireyler yeni bir iletişim ortamı oluşturarak pasif rolden aktif role geçebilmektedir. Böylece sanal ortam içerisinde tasarladıkları karakterlerle birlikte diğer kullanıcılarla etkileşimde bulunarak gerçekliği yeniden üretmektedirler.

Çocukluktan itibaren bireylere aşılana eğlence, oyun kavramı teknoloji ilerledikçe yerini dijital platformlara bırakmıştır. Dijital oyunlar, medya dünyasının önemli bir bölümünü oluşturan; yeni iletişim ortamlarının özelliklerini taşıyan bireysel iletişim ortamlarıdır. Özellikle gençlerin büyük oranda ilgi gösterdiği erişimin kolayca sağlanabildiği bu platformlar başarı, hakimiyet, kazanma tutkusu, hayallerine ulaşma imkanı güdüsü içerdiğinden kısa sürede yayılarak git gide daha fazla ilgi görmektedir. Kolay ulaşılabilirliği de taşıyan dijital oyunlar her an her yerde karşımıza çıkabilmektedir. Öğrenme tabanlı olan oyunların yanı sıra şiddet içerikli oyunlar da yerini almıştır.

## **Dijital Oyunlarda Bağımlılık**

Günümüzde gelişen teknoloji ile birlikte bilgisayar ve internet, hayatımızın her alanında etkin bir rol oynayarak, pek çok alanda yaşamı kolaylaştırmaktadır. Oyun, eğlence, iletişim ve eğitim gibi birçok yönde etkili olan bilgisayar ve internet, gün geçtikçe yaygınlaşan bir ilgi alanı haline gelmiştir. Özellikle dijital oyunlar, sanal ortamlardan oluşan yapısı ile en çok tercih edilen kullanım pratiği olmuştur. Konsol, bilgisayar oyunları ve cep telefonlarını kapsayan dijital ortamların her yaşta birey tarafından kolaylıkla ulaşılabilir bir yapıda olması, her geçen gün kullanımını da arttırmaktadır. Hedef kitlesini özellikle çocukların ve gençlerin oluşturduğu dijital oyunlar, eğitici ve öğretici anlamda her bireyin hayatında yer edinen oyun kavramının sadece bir bölümünü oluşturmaktadır.

Oyunlar her bireyin özellikle çocukluğunda önemli bir yere sahip olmuştur. Gelişen teknoloji ile birlikte oyunlar da değişmiş körebe, saklambaç gibi oyunların yerini sanal olan ateri, konsol gibi oyunlar almıştır. Geleneksel oyunlarla daha sosyal bir kavram olan oyun, yerini sosyal

hayatı fazlasıyla kısıtlayan dijital oyunlara bırakmıştır. Bunun en önemli sebebi ise hitap ettiği hedef kitlesine sunduğu imkanlardır.

Oyuncu, dijital oyunlarda kendisine bir dünya kurarak hayal dünyasında yaşadığı benliği ile daha mutlu hale gelebilmektedir. Çünkü gerçek hayatta sosyal anlamda her türlü bastırılmış duygusunu, sanal oyun sayesinde ortaya çıkarabilmektedir. Çünkü artık dijital alanda oyuncu; olduğu kişi değil olmak istediği bir birey haline gelmiştir. Bu yüzden herkesin kolaylıkla erişebildiği bu sanal ortam birçok çocuk ve genç için daha cazip hale gelmiştir. Bu durumda dijital oyunları bağımlılık seviyesine taşımaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı, çocuğun uzun süre oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı kendisine yüklenen sorumluluklarını aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçları olan bir durum olarak adlandırılmıştır (Horzum 2011, 56 - 68). Bu konu üzerinde yapılan birçok araştırmaya bakıldığında ise tercih edilen bazı oyunların belli bir kesim tarafından diğer oyunlara nazaran ön plana çıktığı görülmüştür. Buna sebep olarak ise, en yeni ve en son çıkan yani en popüler oyunlar olduğu gösterilmektedir.

Dijital oyun endüstrisi dünyada 24 milyar dolar civarında bütçesi ile medya dünyasının önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Böyle büyük bir bütçeye sahip olan bu endüstride bir milyarın üzerinde de kullanıcısı bulunmaktadır. Bilgi ve teknoloji çağının da etkisiyle kullanımının her gün arttığı online oyunlar oyuncuları olumsuz da etkilemektedir.

Günümüzde, oyun tabanlı öğrenme ortamı sağlayan yararlı oyunların yanında şiddet öğeleri içeren; adam öldürerek puan alınan, hırsızlık yapılarak tur atılan, atılan yumrukla oyun kazanılan çok sayıda şiddet içerikli oyunlara ulaşılabilmektedir (Karaca 2007). İngiliz Psikolog Dr. Aric Sigman, bilgisayar ortamında sosyalleşmenin fiziksel etkileri yanı sıra ruhsal anlamda da olumsuz etkilerinin de olduğunu söylemektedir. Ruhsal anlamda oyuncuyu olumsuz etkilemesi ise kişisel faktörlerin yanı sıra oyunun içeriği ile de ilgilidir. Oyunlarda verilen görevler bir diğer bölüme geçilebilmesi için zorunlu tutulmaktadır. Bu da oyuncunun düşünmemesine sebep olurken, tek hedefinin o bölümü geçmek olduğu gerçeğini ortaya çıkarmaktadır.

Dijital oyunların tercih edilmesine ve bağımlılık geliştirmesine sebep olan faktörleri Yee (2006), bileşenlerine ayırmıştır.

#### **Başarı Bileşeni;**

- **Yükselme/İlerleme:** Oyun içi güç, ödül, hızlı ilerleme, sanal olarak kazanılan servet ya da statü isteği.
- **Mekanik:** Oyunda karakterin performansını iyileştirmek bir üst seviyeye çıkarmak amacıyla oyunu temel kurallar ve sistem içinde kavrama gerekliliği.
- **Rekabet:** Oyunu oynayan diğer oyuncularla verilen mücadele ve rekabet isteği.

#### **Sosyal Bileşen;**

- **Sosyalleşme:** Oyundaki diğer oyuncular ile sohbet etme ve yardımlaşma olanağı.
- **İlişki:** Oyundaki oyuncuların farklı şehirlerde yaşıyor olsalar dahi çevrimiçi

oyunlarla bir araya gelebilme ve oyuncuların arasında uzun süreli ilişkiler kurma olanağı.

- **Ekip Çalışması:** Oyunda diğer oyuncularla bir grup çalışmasının parçası olmaktan memnuniyet duyma.

### **Oyuna Dalma Bileşeni;**

- **Keşif:** Oyunlardaki bulma veya keşfetme görevlerini gerçekleştirme ve bir sonraki adımın bilinmezliği.
- **Rol Yapma:** Oyunun kurgusuna uygun bir karakter yaratarak, diğer oyuncularla doğaçlama bir etkileşimin kurulması veya gerçek yaşamında olmak istediği role bürünme olanağı.
- **Özelleştirme ve Kontrol:** Oyundaki karakteri veya ortamı kendine göre şekillendirebilme olanağı.
- **Gerçeklerden Kaçma:** Oyuncuların günlük yaşamın sorunlarından, stres, korku gibi negatif duygulardan kaçınma olanağı.

Dijital oyun bağımlılığı olumlu etkilerinin yanı sıra olumsuz etkilere de sebep olarak, yeni bir iletişim ve davranış durumu da ortaya çıkarmıştır. Her türlü bağımlılığın kötü olduğu yaşam tarzlarında dijital oyunlarda her oyuncusunu oyunun içeriğine göre farklı etkilemektedir.

### **Dijital Oyunlarda Bağımlılığın Yarattığı Şiddet Kavramı**

Dijital oyunlar, içerik ve konu bakımından çeşitlilik göstermektedir. En çok tercih edilen ve oynanan oyunlara göre benzer yeni oyunların türetilmesiyle de oyunlar geliştirilip geniş kitlelere ulaşmaktadır. Her yaştan bireye hitap eden, eğlence amaçlı, eğitici ve öğretici oyunların yanı sıra şiddet öğelerini içeren oyunlar da bulunmaktadır. Bir tehlike unsuru olan şiddet içerikli dijital oyunlar, oyuncular tarafından zaman içerisinde meşrulaşarak normalleşmektedir. Bu durum bireyi sosyal hayatında kötü etkilemektedir. Özellikle çocuklarda saldırgan bir kişiliğin gelişmesine sebep olarak hem kendine hem çevresine zarar verebilmektedir.

Dijital oyunlar şiddet, savaş, suç, soygun gibi olguların normalleştirilerek, duyarsızlık, düşmanlık ve hilekarlık gibi olumsuz durumları da tetiklemektedir. Ayrıca sosyallikten kişiyi uzaklaştırarak yalnız kalmasına sebep olur. Böylece toplum içinde yaşamının gerektirdiği birçok kural göz ardı edilerek kendine yabancılaşma yaşanmaktadır. Böylece dijital oyunlarla aşırı zaman geçiren kişinin yaşadığı manevi bir çöküntüye dönüşmektedir. Bu sorunlar, dijital oyun oynamaktan değil, kendini kontrol edememekten kaynaklanmaktadır. Problemler bilgisayar kullanımı ile depresyon, yalnızlık ve performans düşüşü arasında doğrusal bir ilişki bulunmaktadır (Bolişik ve Muslu 2009, 445-450).

Birey, oyun oynarken verilen görevleri gözetmeksizin; düşünmeden gerçekleştirir. Amacı bölümü geçmek ve başarmaktır. İlerleyen seviyelerle birlikte birey üzerinde alışkanlığa

dönüşen bu davranış, oyun yapısından çıkarak gerçek hayata da sıçrayabilmektedir. Özellikle çocuklar, oyunlardaki karakterleri kendileri ile özdeşleştirerek benimsemektedirler. Bu da oyun içeriğindeki mesajın çocuklara daha etkili ve çabuk şekilde geçmesine neden olur. 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 öğe artık çocuk için normalleşmiş ve olağan bir durum gibi benimsenmiştir.

Son zamanlarda video oyunları ile ilgili yapılan içerik analizleri, oyunların %89'unun şiddet içerdiğini göstermektedir. Birçok çocuk şiddet oyunlarını tercih etmektedir (Gentile 2003, 131).

Oyunların içeriklerine göre Türkiye'de en fazla oynanan oyunlara baktığımızda aslında oyun odaklı gerçekleşen şiddeti de görmüş olmaktadır.

- **League of Legends:** Yaklaşık 3.5 milyon kişi Türkiye'de League of Legends oynuyor.
- **Counter Strike:** Yaklaşık 2.7 milyon kişi tarafından ülkemizde oynanmaktadır.
- **GTA San Andreas & GTA 5:** Ülkemizde yaklaşık 2.5 milyon kişi GTA San Andreas & GTA 5 oynuyor.
- **Wolf Team:** Yaklaşık 2 milyon kişi tarafından ülkemizde oynanmaktadır.
- **Minecraft:** Türkiye'de yaklaşık 1.7 milyon kişi Minecraft oynamaktadır.
- **Metin 2:** Türkiye'de yaklaşık 1.25 milyon kişi tarafından Metin 2 oynanmaktadır.
- **Zula:** Zula'yı oynayan kişi sayısı ülkemizde yaklaşık 1 milyon kişi.
- **Euro Truck Simulator 2:** Euro Truck Simulator 2 ülkemizde yaklaşık 800 bin kişi tarafından oynanmakta.
- **Knight Online:** Knight Online'yi ülkemizde yaklaşık 500 bin kişi oynuyor. (<https://www.kadioglublog.com/2017-yili-en-cok-oynanan-bilgisayar-oyunlari-turkiye-listesi/>).

Tercih edilen oyunlar genellikle benzerlik göstermektedir. Bunda etkili olan en önemli durum bireylerin birbirleriyle sürekli iletişim halinde olup etkileşimlerin artmasıdır. Oyunların içeriği genellikle şiddet, savaş ve hakimiyet odaklıdır. Oyuncunun tek amacı tüm becerilerini kullanarak bölüm geçmek yani kazanmak. Bu bilinçle oynanan her dijital oyunda düşünce yetisi kullanılmadan hareket edilmektedir.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın 5 büyük etkisi ise şu şekilde sıralanmaktadır: (Gentile and Anderson, 2006).

- Şiddet içerikli bilgisayar oyunları fiziksel tepkileri arttırmaktadır.
- Şiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırgan algılayışları arttırmaktadır.
- Şiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırgan hisleri arttırmaktadır
- Şiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırgan davranışları arttırmaktadır.

- Şiddet içerikli bilgisayar oyunları sosyal davranışları azaltmaktadır.

Sürekli bilgisayar başında, kendi dünyasını kurmuş yegane amacının oyun ve kazanmak hırsı olan bireyler, genellikle şiddette mailli saldırgan davranışları benimsemektedirler.

### **İletişim Ortamında Gerçekleşen Şiddet İletileri**

İletişim hayatımızın her evresi için önemli bir öğedir. Kişilerarası iletişimin yanı sıra kitlesel iletişimde önemli olduğu iletişim ortamları, bireylerin davranışlarını ve düşüncelerini etkilemektedir. Olumlu etkilerinin yanında olumsuz etkileşimlerinde yaşandığı iletişim ortamlarında en dikkat çekilmesi gereken konulardan biri ise şiddettir. Birey, şiddet temalı birçok konuya kitle iletişim araçlarıyla şahit olmaktadır. Tekrar tekrar gösterilen şiddet içerikli her olay normalleşmeye başlayarak olumsuz bir hareketten çıkarak bir gereklilik haline dönüşebilmektedir. Öncelikli olarak şiddet kavramının en fazla karşılaşıldığı ortam televizyondur. Her dizi, reklam ya da haber her yaştan kişiye ulaşarak izlenilebilmektedir. Rol model olarak seçilen her aktörün oyunculuk adı altında gerçekleştirdiği her eylem kabul görülebilmektedir. Bu durumdan kaynaklı olarak televizyonda karşımıza çıkan her şiddet içerikli eylem bireyleri hırs, kin ve nefrete sürükleyebilmektedir.

Savaş insanlık tarihiyle ortaya çıkan ve hala devam eden bir olgudur. İnsanlar tarihler boyunca istedikleri şeylere ulaşabilmek için savaş yolunu seçmiştir. Bu şekilde bir tarihe sahip olan her birey aslında bulunduğu kültür, ortam ve yaşam şartlarına göre davranış ve düşünce değişikliği gösterir. Bunu daha fazla körükleyen ise iletişim ortamlarıdır. İletişim ortamlarında gerçekleşen şiddet türlerine ikiye ayıran Oskay, bunları düz şiddet ve pornografik şiddet olarak adlandırmıştır.

**Düz Şiddet:** Televizyonlarda, gazetelerde, radyolarda, internette kısacası her kitle iletişim ortamında rastladığımız bir şiddet türüdür. Boks, güreş, karate gibi doğrudan saldırı odaklı olan sporlar düz şiddete örnek verilebilir. Oskay, düz şiddeti cinsel bakımdan güçlü olmayı, erkekçe olabilme ve narsizim olarak tanımlamaktadır. Boks maçında erkek seyirciler düz şiddeti kendilerinin güçlülük ve canlılıklarına yönelik bir sınav saymakta, bu durumun yarattığı duygusal huzursuzluk ve kararsızlıktan kurtulmak için hırçınlaşmakta ve gösterimin etkisiyle şiddete yöneltmiş olmaktadır (Oskay 2000, 370).

Düz şiddet, sadece spor bazlı olarak düşünülmemelidir. Dizilerde yer alan Rambo, Rucky gibi karakterler de her yaştan bireyi etkileyebilmektedir. Şiddet içeriğine sahip her dijital oyunda tehlike oluşturmaktadır. Çünkü oyunu oynayan birey için aslında oyunda bir şiddet bulunmamaktadır. Olan tek şey bölümü geçmek için yapılan görevlerdir. Bu yüzden birey oyun içerisinde kendi benliğine yakın gördüğü ya da olmak istediği bir profil oluşturarak; bölümü geçmesine yardımcı olacak her türlü kuralları yerine getirmektedir. Daha fazla silaha sahip olma, adam dövme ya da öldürme, kendi profiline güç katacağından birey bunu şiddet olarak algılamaz. Bu da zamanla davranışsal ve ruhsal sorunlara sebep olabilmektedir.

**Pornografik Şiddet:** Erkeğin kadına olan horlayıcı davranışıdır. Özellikle kadın bedeninin reklamlar ve diğer pornografik iletler yoluyla topluma sunulması, hem erkeğin kadına bakış açısını, hem de kadının kendine bakı! açısını olumsuz olarak etkileyebilmekte, bu durumun içselleştirilmesine neden olabilmektedir. (Aziz1994, 502).

Kitle iletişim araçlarının kamuoyunu etkilemede büyük oranda etkili olduğu bu çağımızda her iletinin önem taşıdığı bilincine uygun hareket edilmesi gerekmektedir. Uyarıcı niteliğinde ailelerin bilgilendirilmesi, haberlerin bu yapıya uygun olarak oluşturulması, sosyal hayatın daha baskın olarak yaşatılması alınabilecek önemlerden sadece birkaçıdır.

### Blue Whale Oyunu ve Şiddet

Araştırmamızın temelini oluşturan "Blue Whale Challenge" adıyla da bilinen internet oyunu, ilk kez Rusya'daki sosyal paylaşım sitesi olan WK isimli web sitesi ile oynanmaya başlanmıştır. WK, Sovyetlerin en büyük sosyal paylaşım sitesinin kısa adıdır. Facebook ile benzer konseptte sahip olan WK, günümüzde hala aktif olarak kullanılmaktadır.

Blue Whale (Mavi Balina) oyunu ilk olarak bu platform üzerinden ortaya çıkmıştır. Oyuna dahil olunması için yapılması gereken tek şey WK üzerinden #BlueWhale etiketinin paylaşılmasıdır. Daha sonra WK platformu üzerinden bir yönetici ekibi sizinle iletişime geçmektedir. "Oyunu gerçekten oynamak istiyor musun?" sorusunu bir anlaşma olarak kabul eden ekip, sizden bir takım belge niteliğinde veriler istemekte. Bunun sebebi ise oyun esnasında verilen talimatlardan sıyrılmak ya da ayrılmak isterseniz tehdit amaçlı kullanılabilmesi. Oyuna başladığınız da tüm sorulara cevap verip kişisel bilgilerinizi de paylaşmanız gerekiyor.

Yöneticiler tarafından yönlendirildiğiniz bu oyunda sizden 50 görev yapmanız beklenmektedir. Görevlerin yapılıp yapılmadığının kontrolünün sağlanması için ise kanıt istenmektedir. Görevler genellikle oyunu oynayan bireyin kendine, fiziksel ve psikolojik zararlar vermesinden oluşmaktadır.

- Bir jilet aracılığı ile elinize "f57" çizin ve 7 fotoğrafını gönderin.
- Sabah 4:20' de uyanın, size gönderilen psikopatça görünen korkunç videoları izleyin.
- Kolunuzu derin olmayacak şekilde 3 kez damarlarınızla birlikte kesin ve fotoğrafını gönderin.
- Bir kağıt üzerine balina resmi çizip fotoğrafını gönderin.
- Eğer bir balina olmaya hazırsanız, bacağıınızı keserek evet çizin. Yoksa, kendinizi birçok kez cezalandırma amaçlı kesin. Verilen şifreli görevi çözün.
- Elinize "f40" çizin ve fotoğrafını gönderin.
- Kontakte durumunuza "#ben\_balinayım" (rus. #я\_кит) yazın.
- Korkularınızı aşın.
- Sabah 4:20' de uyanın ve çatıya çıkın. Ne kadar yüksek, o kadar iyi.
- Elinize bir balina çizin. Ve fotoğrafını çekerek gönderin.
- Gün boyu psikopatça görünen korku videoları izleyin.
- Onların size gönderdikleri müzikleri dinleyin.

- Dudađınızı kesin.
- Elinize defalarca iđne batırın.
- Kendinize acı verecek bir Őey yapın ve hasta olun.
- Bulabildiđiniz en yksek çatıya ıkın ve kŐesinde bir sre bekleyin.
- Bir kprye gidin ve kŐesinde bekleyin.
- Bir vin bulup tepesine ıkın ya da ıkmayı deneyin.
- Gvenilir olup olmadıđınız kontrol edilecek.
- Skype aracılıđıyla bir balina ile yani sizin gibi bir oyuncu veya kurucu ile konuŐun.
- Bir çatıya ıkıp kŐesinde bacaklarınızı aŐađıya dođru sallayarak oturun.
- BaŐka bir Őifreli grevi zn.
- Gizli grev.
- Bir balina ile buluŐun.
- Kurucu, size lm tarihinizi syleyecek ve bunu kabul etmek zorundasınız.
- Sabah 4:20' de uyanıp bir demir yolu bularak raylarda gezin.
- Gn boyu hi kimse ile konuŐmayın.
- Balina olduđunuza dair yemin edin.

Oyun kurallarında grldđ gibi, oyunculardan 29. ve 49. grevler arasında her gn sabah 04:20' de uyanıp oyunun kurucusunun gnderdiđi mzik ve korkun videoları izlenmesi veya dinlenmesi istenmektedir.

En son verilen grev ise oyuncunun intihar etmesini gerektirmektedir. Genellikle 14 ila 18 yaŐlarında, ailesiyle ya da evresiyle sorun yaŐayan genlerin oynadıđı saptanan Mavi Balina oyununa katılanların yaŐ aralıđı da deđiŐmeye baŐlamaktadır. Dnya zerinde birok lkede oynandıđı saptanan bu oyun,130 gencin hayatını kaybetmesine neden olmuŐtur.

### **AraŐtırmanın Yntem ve Kapsamı**

AraŐtırma Van Dijk'ın sylem analizi yntemi dođrultusunda tamamlanmıŐtır. İlk olarak makro yapısal zellikler ele alınarak nicel veri analizleri, tematik yapılar, baŐlıklar, spotlar ve haber giriŐleri incelenmiŐtir. alıŐmanın ilerleyen aŐamalarında ise mikro yapısal zellikler irdelenmiŐtir. Bu baŐlık altında da szck Őeimleri ile yan cmleler arasında anlam iliŐklerinin kurulması ve imalara bakılmıŐtır. Daha sonra haberin nedenselliđi incelenerek son olarak da haberin grsel sunumları ele alınmıŐtır.



Söz konusu çalışma kapsamında tiraj açısından en çok tıklanma alan Posta Gazetesi ve Hürriyet Gazetesi'nin internet haber sitelerinde Blue Whale Oyunu nedeni ile intihar ettikleri şüphesi üzerinde durulan Furkan Şen ve Evrim Mert yayınlanan, 2'şer haberin analizi yapılmıştır. Çalışma boyunca Evrim Mert isimli gencin haberine Posta Gazetesi'nde ulaşılamamasından dolayı toplam 3 haber metninin söylem analizi yapılmıştır.

## **Bulguların Değerlendirilmesi**

### **Makro Yapısal Özellikler**

Haberlerin makro yapısal özellikleri başlığı altında nicel veri analizi ile tematik yapılar, başlıklar, spotlar ve haber girişlerinin analizleri yapılmıştır.

### **Nicel Veri Analizi**

Çalışma kapsamında Posta Gazetesi ve Hürriyet Gazetesi'nin internet haber sitelerinde konu ile ilgili yayınlanmış olan 2'şer haberin analizi yapılmıştır. Çalışma boyunca Evrim Mert isimli gencin haberine Posta Gazetesi'nde ulaşılamamasından dolayı toplam 3 haber metninin söylem analizi yapılmıştır.

### **Tematik Yapılar, Başlıklar, Spotlar ve Haber Girişleri**

Bu başlık altında incelenen haberlerin tematik yapıları, başlıkları, spotları ve haber girişlerinin analizleri yapılmıştır.

### **Posta ve Hürriyet Gazetelerinin Haber Metinlerinin Söylem Analizi**

Hürriyet Gazetesi'nin 11 Eylül 2017 tarihinde yayınlamış olduğu haber metninde ise, "Ölmeden önce Mavi Balina oynadı" başlığı kullanılmıştır. İncelenmeye alınan haber metninde ise Blue Whale oyunu hakkında uyarıcı ifadeler yer verilmiştir. Haber kapsamında ise Blue Whale Oyunu hakkında detaylı bilgiler verilmiştir. Aile fertlerinin uyarıcı dili ile desteklenen haberde imalar olmadan, okuyucuyu direkt olarak uyaran söz ve sözcük grupları ele alınmıştır. Söz konusu haberin spot başlıklarını incelediğimizde ise, "Baba ebeveynleri uyardı", "Tanımadığı birinden direktif mi aldı", "50 gün 50 görev", "Şantaj üzerine kurulu" şeklinde kullanılan başlıklar ile örtük ifadelerle başvurulmadan, doğrudan olayın vahameti gözler önüne serilmiştir.

Hürriyet Gazetesi'nin 13 Eylül 2017 tarihinde yayınlamış olduğu bir başka haber ise, "Aile suç duyurusunda bulundu: 'Mavi Balina' oğlumuzu aldı" şeklinde başlıklandırma ile okuyucuya sunulmuştur. Söz konusu tarihli haberin başlığı ölüm nedeni olarak Mavi Balina'yı göstermiştir. Fakat haberin kısa bir şekilde servis edilerek, spot başlıklardan uzak kısa bir metin halinde verilmesi haber hakkında inceleme imkanımızı kısıtlamıştır. Aynı zamanda haber, ailenin avukatı tarafından mahkemeye sunulan suç duyurusu eklemesi ile bitirilmiştir.

Posta Gazetesi'nin 14 Eylül 2017 tarihinde yayınlamış olduğu haberde "Mavi Balina Oyunu yüzünden intihar ettiği iddia edilen Furkan'ın babası konuştu" başlığı kullanılmıştır. Blue While Oyunu nedeni ile intihar ettiği şüphesi duyulan Furkan isimli gencin akıllarda soru işareti bırakan ölümü haber kapsamında anlatılmıştır. Haberin spor başlıklarında kullanılan "İntihar etmedi", "Oyun anında kaza ile ölmüş", "Ölüm sebebi belli değil" ifadeler ile Furkan isimli gencin şüpheli ölümünün bir kez daha altı çizilmiştir. Haberin spot başlıkları, aile

ferdinin cümleleri doğrultusunda belirlenirken, “Oyun anında kazayla ölmüş” şeklinde Blue Whale Oyunu’na dikkat çekilmesi istenmiştir. Öte yandan örtük bir ifade ile, “Ölüm sebebi belli değil” başlığı kullanılarak olayın gelişimine göre haberin yeniden şekillenmesinin de önü açılmıştır.

Haberin başlıklarını genel olarak değerlendirdiğimizde ise intiharın sebebinin Mavi Balina Oyunu olmasa da herhangi bir şekilde, ölüme götüren oyun için uyarıcı bir başlık atılarak değerlendirmeler yapılmamıştır.

### **Mikro Yapısal Özellikler**

Haberlerin mikro yapısal özellikleri başlığı altında sözcük seçimleri ile yan cümleler arasında anlam ilişkilerinin kurulması ve imalar, haberin nedensellik içinde kurulması ve haberin görsel sunumlarının incelenmesi yapılmıştır.

### **Sözcük Seçimleri ile Yan Cümleler Arasında Anlam İlişkilerinin Kurulması ve İmalar**

Hürriyet Gazetesi’nin 11 Eylül 2017 tarihinde yayınlamış olduğu “Ölmeden önce Mavi Balina oynadı” başlıklı haber metninde kullanılan sözcük seçimleri ve yan cümlelere bakıldığı zaman, “130’den fazla intihara neden oldu, Furkan’ın da ölümüne neden oldu” şeklinde kullanılan cümleler ile Blue While Oyunu’ndaki tehlike gözler önüne serilmeye çalışılmıştır. Metin içerisinde verilmiş olan rakamsal değer ile de durumun ciddiyetinin bir kez daha altı çizilmiştir. İncelenen haberler açısından en nitelikli ifadelerin yer aldığı Hürriyet Gazetesi’nin haber metninin devamında ise ebeveynleri uyaran ifadeler sıklıkla kullanılmıştır. “Kişisel bilgiler ele geçiriliyor, şantaj, sonu intihar ile biten talimatlar, talimatla yerine getirilmeye zorlanıyor, tanımadı birinden direktif mi aldı?” şeklinde kullanılan ifadeler ile ise örtük anlamlardan kaçınılarak Mavi Balina Oyunu’ndaki sakıncalı unsurlara dikkat çekilmiştir. Psikolog Üstündağ tarafından yapılmış olan uzman görüşü ile okuyuculara sosyal medya oyunlarının yaratmış olduğu tehlikeli dünyanın aktarılması sağlanmıştır. Üstündağ okuyuculara oyun bağımlılığının, “epilepsiyi tetiklediği, hiperaktiviteyi ve uykusuzluğu artırdığı, yabancı kişiler ile iletişime geçildiği” yönünden birçok uyarıcı açıklamaları yapmıştır. Söz konusu haber incelenen diğer haberlere göre uzman görüşü alan tek haber metni olma özelliği taşımaktadır.

Hürriyet Gazetesi’nin 13 Eylül 2017 tarihinde yayınlamış olduğu “Aile suç duyurusunda bulundu: ‘Mavi Balina’ oğlumuzu aldı” şeklinde ki haber metninde yer alan sözcük seçimleri ve yan cümlelere bakıldığı zaman, “İntihar etti, Mali Balina Oyunu oynadı, davranışları çok değişti, intiharda oyunun etkili olduğu iddiası” şeklindeki ifadeler yoğunluk göstermektedir. Bu bağlamda haber metni Mavi Balina Oyunu’na işaret etmiş olmakla beraber, oyunun intiharda bir iddia olabileceğini de belirtmiştir. Söz konusu haber metni uzman görüşü ve oyun hakkında bir bilgi barındırmazken, ailenin avukatı tarafından savcılığa verilmiş olan suç duyurusu belgesi ile devam ettirilmiştir.

Posta Gazetesi’nin 14 Eylül 2017 tarihinde yayınlamış olduğu haberde “Mavi Balina Oyunu yüzünden intihar ettiği iddia edilen Furkan’ın babası konuştu” başlıklı metinde yer alan sözcük seçimleri ve yan cümlelere bakıldığı zaman, “Mavi Balina Oyunu yüzünden, iddia, intiharı yalanladı, haberler asılsız, oyun anında kaza ile ölmüş” şeklinde aile fertlerinin

kullanmış oldukları söz ve sözcük grupları ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Furkan'ın ölüm nedeninin Mavi Balina Oyunu yüzünden olması yönündeki haberler aile tarafından reddedilmiştir. Söz konusu oyunun toplumdaki gençler üzerinde ciddi hasarlar bırakıp/bırakmayacağı yönünde ise hiçbir şekilde uzman görüşü ya da oyun hakkında bilgi paylaşımına başvurulmamıştır. Mavi Balina Oyunu'nun getirebileceği ciddi tehlikeleri barındırmayan haber metni, sıradan bir adli vaka gibi olayı aktarmaktan öteye gidememiştir.

### Haberin Nedensellik İçinde Kurulması

Haber metinlerinde genellikle konunun hangi nedene bağlanmış olduğu gizli tutulmaktadır. Posta ve Hürriyet Gazetelerinde yer alan haberlere bakıldığında zaman, genel olarak sıradan bir adli vaka niteliği şeklinde haberler aktarılmıştır. Haber metinlerinde hikayeleştirme unsurları ön planda tutulmuştur. Aynı zamanda haberlerde, konuya yönelik bilgi aktarımı ve uzman görüşü incelenmesi yapılmış olan bir haber dışında eksik bırakılmıştır. Söz konusu haber metinleri dijital oyunların ardından getirebileceği telhise unsurlarından okuyucuyu mahrum bırakmıştır.

### Haberin Görsel Sunumu



*Resim: 1 Hürriyet Gazetesi'nin "Ölmeden Önce Mavi Balina Oynadı" Başlıklı Haber Görseli*

Hürriyet Gazetesi'nin 11 Eylül 2017 tarihinde yayınlamış olduğu "Ölmeden önce Mavi Balina oynadı" başlıklı haber metninde kullanılan görsel unsurlara bakıldığında zaman, Furkan isimli gencin daha önce çekilmiş olduğu ve gülümsediği eski bir fotoğraf karesi kullanılmıştır.



*Resim: 2 Hürriyet Gazetesi'nin "Aile Suç Duyurusunda Bulundu: 'Mavi Balina' Oğlumuzu Aldı" Başlıklı Haber Görseli*



*Resim: 3 Hürriyet Gazetesi'nin "Aile Suç Duyurusunda Bulundu: 'Mavi Balina' Oğlumuzu Aldı" Başlıklı Haber Görseli*

Hürriyet Gazetesi'nin 13 Eylül 2017 tarihinde yayınlamış olduğu "Aile suç duyurusunda bulundu: 'Mavi Balina' oğlumuzu aldı" başlıklı haber metninde kullanılan görsel unsurlara bakıldığı zaman, mavi balina görseli barındıran iki çizim kullanılmıştır. Birinci ve daha büyük kullanılan görselde havaya doğru zıplayan mavi balınaya arkası dönük bir şekilde hipnotize olmuş gibi bakan bir çocuk resim edilmiştir. İkinci görsel ise haberin en sonunda kullanılmıştır. Bu görselde kıyıya vurmuş olan mavi balina ile birlikte öldüğü tasvir edilen bir çizim yapılmıştır. Yalnızca bu görselde Blue While Oyunu'nun ölüme götürdüğü vurgusu yapılmıştır.



*Resim: 4 Posta Gazetesi'nin "Mavi Balina Oyunu Yüzünden İntihar Ettiği İddia Edilen Furkan'ın Babası Konuştu" Başlıklı Haber Görseli*

Posta Gazetesi'nin 14 Eylül 2017 tarihinde yayınlamış olduğu "Mavi Balina Oyunu yüzünden intihar ettiği iddia edilen Furkan'ın babası konuştu" başlıklı haber metninde kullanılan görsel unsurlara bakıldığı zaman ise, Furkan isimli gencin babasının sinirli bir ifadesinin yer aldığı fotoğraf karesi ana görsel olarak kullanılmıştır. Bir diğer görselde ise Furkan'ın vesikalık fotoğrafına yer verilmiştir.

## Sonuç ve Değerlendirme

Hızla değişen internet dünyasının bağımlılık eksenine eklenen sosyal medya oyunları ile birçok internet kullanıcısı bilgisayar ekranına bağlı halde yaşamaktadır. Gerçek hayatta yeteri kadar sosyalleşemeyen bireyler, bu ihtiyacını dijital oyunlardan karşılamaktadır. Sanal mekanların çekici ve eğlenceli şekilde tasarlandığını düşünen kullanıcılar, gerçek dünyayı ellerinin tersiyle iterek birer robota dönüşmektedir. Yüz yüze iletişimlerin azalması ile birlikte bireylerde de gerçeklik olgusunda kayıplar ortaya çıkmaktadır. İnsanlık tarihi boyunca var olan oyun kültürü, popüler yaşam ile birlikte büyük bir devinime girmiş ve dijital oyunlar ortaya çıkmıştır. Dijital oyun pazarının ise hızla ticaret sektörüne dönüşmesi ile tüketici davranışları da bir o kadar bağımlı hale gelmiştir.

Dünya genelinde 1 milyarın üzerinde dijital oyun kullanıcısı olduğu bilinmektedir. İnsanların dijital dünya ile tanışma yaşları ise 5 ila 6 yaş arasına inmiştir. Söz konusu sektör, 70 milyar dolarlık bir piyasayı karşılamaktadır. Teknolojinin gelişmesine bağlı olarak koca bir nesil bilgisayar ve internet nesli olarak hayatını devam ettirirken dijital oyunlarla büyümeleri ile birlikte G – Nesli (Generation G) olarak adlandırılmıştır. Bahsi geçen G – Nesli’ni ise sanal dünyadan farklı bir eylemde bulunurken görmek imkansızlaşmıştır. Milyonlarca bireyi kapsayan dijital oyun bağımlılığı psikiyatri bazında oyun oynama süresinin kontrol edilemeyişi, olumsuz tüm sonuçlara rağmen devam etme isteği güden dürtüler olarak açıklanmaktadır. Sanal dünya, bireylere kendi sanal ortamlarında oluşturdukları yapay kimlikler üretmektedir. Bu bağlamda birçok kullanıcı kendileri için uygun gördükleri kimliklere bürünmeye oldukça yatkındır. Sanal kimliklerin yaratmış olduğu arzu dünyasında gerçek benlikler yok olup gitmektedir.

Bu çalışma kapsamında Blue Whale (Mavi Balina) oyunu ile dijital oyun bağımlılığının ve şiddetin yol açtığı sorunlara karşı, medyanın tutumunun analiz edilmiştir. Çalışma boyunca dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet konuları hakkında doküman incelemeleri tamamlanmıştır. Ayrıca çalışma içerisinde iletişim ortamında gerçekleşen şiddet iletilerine ve incelemeye aldığımız Blue Whale Oyunu’nun şiddet unsurları hakkında da gerekli araştırmalar yapılmıştır. Söz konusu çalışma boyunca medyanın olayı yansıtırken ne kadar uyarıcı olduğunun araştırması yapılmıştır.

Tamamlanan söylem analizleri kapsamında, medyanın şiddet içeren dijital oyunlar hakkında uyarıcı söylemlere yer vermediği görülmüştür. Araştırma kısmında söylem analizi kullanılarak incelemeye alınan haberlerin uyarıcı söylemlerden uzakta kaldığına rastlanılmıştır. İncelenen 3 ayrı haberin içerisinde sadece Hürriyet Gazetesi’nin “Ölmeden önce Mavi Balina oynamış” olduğu haber başlığı altında bir uzman görüşüne yer verilmiştir.

Medyada yer alan haberlerde, Blue Whale oyunu sonucu yaşamını yitiren gençlerin, büyük çoğunlukla hikayeleri anlatılmıştır. Haberlere konu olan bireylerin yaşamları sıradan bir vaka gibi yansıtılmıştır. Araştırmada bahsi geçen Blue While Oyunu’nun toplumsal bir sorun haline gelebileceği göz ardı edilmiştir.

Genel olarak çalışma kapsamında elde edilen bulgular sayesinde medyanın uyarıcı söylemlerinin zayıf olduğuna dair bulgulara rastlanılmıştır. Dijital oyunların bünyesinde barındırmış olduğu şiddet unsuru ise sıradanlaştırılmıştır. Medya dijital oyun dünyasının tutsak edici etkilerini ele almamıştır. Olaylar, yaşantılar sadece bireysel bir vaka gibi



gösterilmiş olduğundan toplumsal boyut göz ardı edilmiştir. Kişilerin hayatına odaklanan medya dijital oyunların şiddetli yüzünü arka plana atmıştır.

## **KAYNAKÇA**

- Atay, H. (2007). Söylem analizi kavramının yapıları ve işlem akışı. A.Yüksel., B. Mil., Y. Bilim. (Ed.), Nitel araştırma: neden, nasıl, niçin içinde (169-180). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Aziz, A. (1994) "Kadın şiddet ve "İletişim", *Dünya'da ve Türkiye'de Güncel Sosyolojik Gelişmeler*, Ankara: Sosyoloji Derneği Yayınları, s.502
- Bolışık, B. ve M., Karayağız, G., 2009, Çocuk ve gençlerde internet kullanımı, *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8(5), ss.445-450.
- Çaplı, Bülent (2002), *Medya ve Etik*, Ankara: İmge Kitabevi.
- Gentile, D.A. and Anderson, C. A., 2006, *Video games. In N.J. Salkind (Ed.), Encyclopedia of Human Development (Vol 3, pp. 1303–1307)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications
- Gentile D.A. (2003), *Media Violence and Children: A Complete Guide for Parents and Professionals*, United States of Amerika: Praeger Publishers
- Horzum, M.B., 2011, İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Eğitim ve Bilim*, 36(159), ss.56- 68.
- Karaca, M., 2007, *Sosyolojik Bir Olgu Olarak İnternet Gençliği: Elazığ Örneği*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ "bakıda".
- Kula, Nesrin (2002), "Gazetelerde Yeralan Polise Yönelik Haberlerdeki Söylemsel Boyutlar: Gaffar Okkan Suikastı Örnek olayı", *Polis Bilimleri Dergisi*, Cilt: 4(1-2), s. 188-204.
- Oskay, Ünsal. XIX.Yüzyıldan Günümüze Kitle "İletişimin Kültürel "İşlevleri: Kuramsal Bir Yaklaşım. İstanbul: Der Yayınları, 2000, s.370! ! 80
- Yee N (2006) *Motivations For Play İn Online Games*. Cyberpsychol Behav 9:772-775

## **İnternet Siteleri**

<https://www.kadioglublog.com/2017-yili-en-cok-oylanan-bilgisayar-oyunlari-turkiye-listesi>

(04.08.2017)

Hürriyet Gazetesi, Ölmeden önce mavi balina oynamış,

<http://www.hurriyet.com.tr/dunya/olmeden-once-mavi-balina-oynamis-40574905>

(11.09.2017).

Hürriyet Gazetesi, Aile suç duyurusunda bulundu: Mavi balina oğlumuzu aldı,

<http://www.hurriyet.com.tr/aile-suc-duyurusunda-bulundu-mavi-balina-oglumuzu-aldi-40578140>

(13.09.2017).

Posta Gazetesi, Mavi Balina oyunu yüzünden intihar ettiği iddia edilen Furkan'ın babası

konuştu, <http://www.posta-gazetesi.org/mavi-balina-oyunu-yuzunden-intihar-ettiği-iddia-edilen-furkan-in-babasi-konustu-haberi-1332605>

(14.09.2017).