



<http://kefad.ahievran.edu.tr>

## Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi

ISSN: 2147 – 1037

### Bir Oyundan Ötesi: ``Mavi Balina`` (The Blue Whale) Adlı Oyunun Shneidman'ın ``İntihar Küpü`` Modeli Bağlamında Analizi

Ertuğrul Talu

DOI:10.29299/kefad.2019.20.03.001

Makale Bilgileri

Yükleme:08/01/2019 Düzeltme:13/05/2019 Kabul: 12/07/2019

#### Özet

Bu çalışmanın amacı, son yıllarda tüm dünyada ve ülkemizde büyük yankı uyandıran ve yaklaşık 200'e yakın çocuk ve ergenin intiharından sorumlu tutulan ve otoritelerce şimdiye kadarki en tehlikeli ve en ölümcül bir meydan okuma oyunu olduğu iddia edilen ``Mavi Balina`` (The Blue Whale) adlı çevrim içi oyunun çocuk ve ergenler üzerindeki intihara sürükleyici etkisini, Edwin Shneidman'ın ``intihar küpü`` modeli bağlamında analiz edip, değerlendirmektir. Bu amaç doğrultusunda ``Mavi Balina`` oyununda yer alan ve oyuncularından elli gün boyunca sırasıyla yerine getirilmesi istenen elli görev, Shneidman'ın 'intihar küpü' modelinde yer alan acı (pain), baskı (press) ve huzursuzluk (perturbation) gibi üç temel psikolojik faktör bağlamında incelenmiş ve modelle ilişkisi saptanan görevler analiz edilerek değerlendirilmiştir. Çalışma nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmanın, bundan sonraki zamanlarda ortaya çıkabilecek benzer yapıdaki oyunların kullandığı psikolojik stratejileri çözümleme ve dolayısıyla da çocuk ve ergenleri bu tür zararlı içerikli oyunlardan koruma sürecindeki bireysel ve toplumsal bilinçlenmeye önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Mavi balina, Çevrim içi oyun, İntihar küpü modeli, Meydan okuma

**Sorumlu Yazar:** Ertuğrul Talu, Dr. Öğretim Üyesi, Ahi Evran Üniversitesi, Türkiye, etalu@ahievran.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-3062-6130.

**Atf için:** Talu, E. (2019). Bir oyundan ötesi: ``mavi balina`` (the blue whale) adlı oyunun shneidman'ın ``intihar küpü`` modeli bağlamında analizi. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 1044-1078.

## Giriş

Oyun oynama davranışının çocuk ve ergenlerin gelişiminde önemli bir rolü olduğu bilinmektedir. Geçmişte oyunlar genelde park, bahçe ve sokaklar gibi açık mekânlarda ve çocukların birbiriyle etkileşimi ile gerçekleşirken, günümüzde bilgisayar ve internet teknolojilerinin gelişimiyle birlikte daha çok kapalı mekânlarda ve sanal ortamlarda gerçekleşmeye başlanmıştır (Horzum, Ayas ve Çakır, 2016). Bilgi ve teknoloji sentezinin bir ürünü olarak ortaya çıkan ve çok boyutlu bir dijital medya formu olma özelliği taşıyan çevrim içi bilgisayar oyunları çoğunlukla ergenlik dönemindeki kullanıcıların daha aktif olarak katıldığı bir mecradır.

Bilgisayar oyunlarının yaygınlaşmasına paralel olarak bu durumun çocuklar ve gençler üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri de sorgulanmaya başlanmıştır (Ferguson, 2007). Bir taraftan çocuk ve gençlerin davranışlarına etki eden bu teknolojiler, diğer taraftan sanal ortamın dışındaki yaşamı da etkiler hale gelmiştir. Özellikle de bazı çevrim içi oyunlar takipçilerini, sanal dünyanın sınırlarının dışına çıkararak gerçek dünyayı bir oyun sahası olarak onlara sunmaya başlamıştır (Güneş, 2016).

Kişisel güvenlik ve gizlilikleri konusunda çok fazla bilgi sahibi olamayan çocuk ve ergenlerin, çevrim içi oynadıkları bu oyunların zararlı etkilerinden, kendilerini çok da fazla koruyamadıkları görülmektedir (Yılmaz ve Biricik, 2017). Bunun sonucunda da haliyle bu mecranın en savunmasız kullanıcıları da onlar olmaktadır. Bu bağlamda da internet üzerinden oynanan bazı çevrim içi oyunların ve sosyal medyada maruz kalınan bazı zararlı içeriklerin, çocuk ve ergenlerin ruhsal ve fiziksel sağlıklarını tehdit ettiği, hatta bazı vakalarda yaşamlarını sonlandırmaya varacak kadar ileri düzeyde zararlı etkilere yol açtığı bilinen bir gerçektir.

Hindistan polisinin 29 Ağustos 2017'de kayıtlara geçtiği 13 yaşındaki Parth Singh adlı çocuğun intiharı arkasında ``Mavi Balina`` (The Blue Whale) adlı bir çevrim içi oyununun olduğunun tespit edilmesi ile bir oyunun ne düzeyde doğrudan tahribat yaratabileceği üzerine tüm dünyada dramatik bir bakış yükselmeye başladı (Tribune India, 2017). Aslında Hindistan'daki bu intihar vakasının en önemli özelliği oyun ve intihar arasındaki bağın ilk defa çok açık bir biçimde kurulabilmiş olmasıydı. Hindistan'da dikkat çeken bu vakadan sonra geriye dönüp bakıldığında, oyunun çevrim içi dolaşıma girdiği tarih olan Kasım 2015 ile Nisan 2016 tarihleri arasında Rusya' da gerçekleşen 130 civarı çocuk intiharının önemli bir kısmının altında ``Mavi Balina`` oyununun olabileceğinden kuşkulandı ve uzmanlarca bu yönde başlatılan incelemeler sonrasında bu tarihler arasındaki bazı intihar vakalarının gerçekten de bu oyundan kaynaklandığı tespit edilmiş oldu (The Sun, 2018). Sonrasında ise hızla içlerinde Türkiye'nin de olduğu pek çok ülkeden ``Mavi Balina`` oyunundan kaynaklı benzeri intihar vakası haberleri peş peşe gelmeye başladı.

Orijinal adı "The Blue Whale Challenge" olan ve lideri 22 yaşındaki Philipp Budeikin başta olmak üzere Nikita Neoronov ve Iya Sidarov adlı kişiler tarafından Rusya'da kurulan bu çevrim içi oyun incelendiğinde, bilinen oyunlardan farklı bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Bir sosyal ağ üzerinden gönderilen mesajlarla yayılan "Mavi Balina" adlı bu oyun meydan okuma üzerine kurulu, oyunculara verdiği yerine getirilmesi gereken görev mesajlarıyla onları intiharın eşiğine sürükleyen bir oyun olma özelliği taşımaktadır (Mullin, 2017). Oyun daha çok intihara meyilli biraz depresif ve içe kapanık çocuk ve ergenleri kendisine potansiyel hedef olarak seçmektedir. Oyun ilk zamanlarda internette bu konuları işleyen bir Rus internet sitesi olan "vk" adlı bir forum sitesi üzerinden başlamış, sonrasında ise internet üzerinden gönderilen virüs uzantılı mailler yoluyla, farklı ülkelerden yeni kurbanları hedefine almayı başarmıştır (Adeane, 2019).

Her ne kadar ortaya çıkan intihar vakaları sonrası bir dijital oyun olarak gündeme taşınmış olsa da konuyla ilgili beyanlar değerlendirildiğinde "Mavi Balina" adlı oyunun hiç de basit bir dijital oyun olmadığı çevrim içi tabanlı diğer iletişim uygulamaları ile (Whatsapp, Instagram, Facebook vb.) sanal-gerçek duvarını yıkacak denli entegre biçimde "hedefi" (kurbanı) ile iletişim kuran "interaktif" bir çevrim içi meydan okuma platformu olarak tanımlamak daha doğru olacaktır. (Yılmaz ve Candan, 2018). Mavi Balina oyununun taşıdığı olduğu bu meydan okuma özelliğinde oyuncular kendilerinden istenilen görevleri çok da sorgulamaksızın yerine getirerek bir anlamda meydana okumaya karşılık vermiş olmakta ve böylelikle yönetici tarafından bu aşama için başarılı olarak atfedilerek bu motivasyon ile bir sonrası görevler için hazır ve uyumlu hale getirilmektedir. Walma Van der Molen ve Jong Bloed tarafından, Hollanda'da 9-13 yaş grubu çocuklarla çevrim içi oyun oynama nedenleri üzerine yapılan bir araştırma da bu yaş grubundaki çocuklarda "meydan okumanın" oyun oynamak için en popüler nedenlerin başında geldiği saptanmıştır (Jinghui, 2011).

Ergenlik dönemindeki çocuklarda daha sık rastlanılan bu meydan okuma ve korkusuz davranışların görülme nedeni olarak "ergen benmerkezciliği" adı verilen bir düşünce biçiminin rolünün bunda etkisi olduğu söylenebilir. Özellikle de ergen benmerkezciliği kavramının bir boyutunu oluşturan kişisel efsaneler kapsamında değerlendirilen ve "Omnipotent" düşünce olarak da ifade edilen "kudretlilik" "yıkılmazlık" ya da "bana bir şey olmaz" şeklindeki düşünme biçimi, ergenlerde bazı riskli meydan okuma davranışlarının görülme nedenini açıklamaktadır (Elkind,1980).

Çocuklar ve ergen oyuncu kitlesi bazen sanal ortamdan çıkıp gerçek hayata da sıçrayabilen bu meydan okuma davranışlarını ve oyunlardaki karakterleri kendileri ile özdeşleştirerek benimsediklerinde daha fazla uyma davranışını gerçekleştirdikleri görülmektedir (Yücel ve Şan, 2018). Çünkü meydan okumaya dayalı bazı etkileşimli oyunlarda, oyunun yöneticileri tarafından bazen gerçek hayatta yapılması istenen bir eylemin gerçekleştirilmesinin istenmesi sonucu bu durum

sanal ve gerçeklik içeren eylemler arası geçişleri karmaşık hale getirilebilmekte, bu da çocuklarda sanal ve gerçeklik algılarının bazen karıştırılmasına hatta algısal bozukluğa gidebilecek bir sürece bile neden olabilmektedir (Burrows, Nettleton, Pleace, Loader ve Muncer, 2000).

2016 yılında Rusya’ da önce oyunun kurucusu ve lideri olan Philipp Budeikin arkasından da diğer kurucular yakalanarak hapis cezasına çarptırılmışlardır. Mahkemede suçunu kabul eden Philipp Budeikin ifadesinde oyunu oynayan çocukları temizlenmesi gereken “biyolojik atıklar” olarak nitelendirmiş, diğer kuruculardan Nikita Neoronov ise ifadesinde intihar eden çocukların “zayıf” oldukları için “yaşamayı hak etmediklerini” söylemiştir (Süper Haber TV, 2018). Diğer yandan kurucuları hapisteyken de kullanıcılara giden tehlikeli talimatların önü arkasının kesilmemesi oyunla ilgili henüz deşifre olmamış olan başka yöneticilerin de olduğu şüphesini akla getirmektedir. Ayrıca oyunun kurucu liderinin eski bir psikoloji öğrencisi diğerlerinin ise finans yöneticisi ve bir kadın akademisyenden oluşması bu kişilerin oyunu planlarken intihara ilişkin sürece dair bir takım psikolojik faktörleri iyi bildiklerinin ve profesyonelce kullandıklarının bir göstergesi olarak değerlendirilebilir.

Hatta oyunun içindeki kullanılan tüm bilinçaltı ses ve görsel seçimlerin ve oyunun isminin “Mavi Balina” olması bile birer stratejinin ürünü olarak değerlendirilebilir. Çünkü balinaların bazen açıklanamaz şekilde sürüler halinde karaya vurarak intihar eden hayvanlar olarak bilinmesi bu ismin bu oyun için neden seçilmiş olduğu savını da bir bakıma doğrular niteliktedir.



*Resim 1. Yalnızlığın temsili olarak bir balina*

Yukarıda Resim 1’de yer verilen bu görüntü oyunla ilgili sitelerde en çok kullanılan görsellerden biridir. Resimde şehrin üstünde tek başına süzülen bir balina vardır. Çünkü balinalar için yapılan bazı “sembolik” tespitler, onların yalnızlığı seven, üzgün görümlü “melankolik” hayvanlar olarak bilinmeleri ve aynı zamanda yalnızlığı temsil etmeleridir (Adeane, 2019).

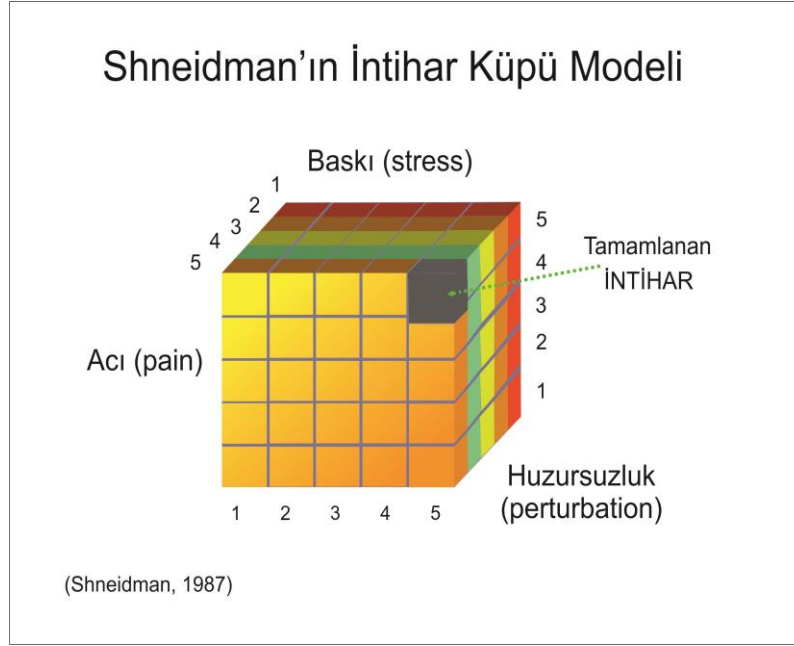
Sonuç olarak "Mavi Balina" adlı oyunda gerçeklik algısına ilişkin kontrolleri oyun boyunca verilen ağır görevler ile önemli ölçüde tahrip edilerek zayıflatılan çocuk ve ergenler, oyunun kurucuları tarafından yönlendirilmekte ve bir dizi görevleri yerine getirmeye zorlanmaktadır. Savunmasız ve gerçeği ayırt etme gücü yetişkinlere göre daha az gelişmiş bu çocuk ve ergenler, verilen görevleri yerine getirmediği takdirde ailesi ve sevdikleri ile tehdit edilmekte ve intihara zorlanmaktadır (Yılmaz ve Biricik, 2017). Ayrıca ana hedef kitlesi çocuk ve ergenler olan bu oyunun en can alıcı noktası ise kişiyi huzursuzluğa itmesidir. Özgüven sarsıcı, kişiliği zedeleyici telkinler vererek hedefindeki ergenlerin yaşama sevincini sistematik bir şekilde yok etmeyi hedefleyerek beraberinde kurbanlarının yoğun bir depresyon sarmalına girmesine ve hızla intihara doğru sürüklenmesine neden olmaktadır.

Bu bağlamda çevrim içi dünyanın taşıdığı potansiyel risklerin en büyüğü olarak görülen intihar davranışının etki sürecinin daha iyi anlaşılıp, çözümlenebilmesi için farklı bakış açılarıyla konuyu ele alıp incelemeye ihtiyaç vardır. Geçmişten günümüze intihar sürecini açıklayan ve bu konuda görüş ortaya koyan çeşitli yaklaşımlar vardır. Bu yaklaşımlar içinde intihar sürecini farklı bir bakış açısıyla ele alıp değerlendiren ve sürece ilişkin psikolojik temelli bir yaklaşım ortaya atanlardan biride hiç kuşkusuz ki intihar konusunda yaptığı çalışmalarla tanınan ünlü intihar bilimci Edwin Shneidman'ın ortaya attığı "intihar küpü" modeli yaklaşımıdır.

Bu modelin açıklamasına geçmeden Shneidman'ın intihar tanımına bir göz atmakta fayda vardır. Shneidman'a göre intihar, "dayanılmaz ruhsal acıları, ağır sorunları olan, şaşırılmış, bozulmuş ve gücü azalmış benliğin çözüm arayıcı bir eylemidir". O, intihar davranışını insanların dayanabileceklerinin üstündeki ruhsal acıya karşı göstermiş oldukları bir tepki olarak görmektedir (Shneidman, 1998).

Shneidman' (1987) de geliştirdiği "intihar küpü" modelinin temel eksenlerinden biri, intihar davranışını kavramsallaştırmak için üç boyutlu bir model önermesidir. Bu küp modelindeki üç kritik "P" faktörü ("3 P") İngilizce; pain, press ve perturbation olarak adlandırılan birbirine bağlı üç faktörden meydana gelmektedir (Aflague, 2004).

Aşağıda Shneidman'ın "intihar küpü" modeli Şekil 1' de verilmiştir.



*Şekil 1. Shneidman'ın "intihar küpü" modeli*

Bu küpün üç yüzeyinde sırasıyla; acı (pain), baskı (press) ve huzursuzluk (perturbation) gibi üç psikolojik faktör yer almaktadır. Shneidman, intihar davranışının, bu yüzeylerin üç ekseninde yer alan üç psikolojik kuvvetin birleşiminden oluşan bir küp görüntüsüne atıfta bulunarak anlaşılabilirliğini savunmaktadır. Modelin ilk eksenini, 1-5 arasında değerlendirilen dayanılmaz bir psikolojik acıyı (ruhsal ağrı) temsil eder. İkinci eksen 1-5 arasında değerlendirilen güçlü bir dış kaynaklı psikolojik baskıyı (stresi) temsil eder. Son olarak, üçüncü eksen ise 1-5 arasında değerlendirilen huzursuzluk (birinin duygusal olarak sarsıldığı, rahatsız edildiği) durumunu temsil eder (Shneidman, 1987).

#### **Acı (Pain)**

Shneidman, ilk olarak psikolojik acı olmadan intihar niyeti ve davranışının olmayacağını belirtmiş; psikolojik acıyı yalnızlık, korku, kaygı, çaresizlik, umutsuzluk, depresyon, keder, utanç, suçluluk, gibi olumsuz içsel deneyimlere eşdeğer, dayanılmaz eziyetli bir ruh hali olarak tanımlamıştır (Shneidman,1993). Bu tepkiler düşük (bir) ile yüksek (beş) arasında derecelendirilmiştir.

#### **Baskı (Press)**

Bireye yapılan ve bireyin duygu, düşünce ve davranışlarını etkileyen her türlü zorlamalar olarak tanımlanmıştır. Bütünsel bir bakış açısıyla da ele alındığında, bireyin üzerindeki kişiler arası ve sosyal etkiler baskı olarak değerlendirilebilir (Berman ve Jobes, 1997). Bu baskılar hem gerçek olabildiği gibi hem de bireyin algılarından kaynaklı da olabilir (Jones, 2011). Bu tepkiler düşük (bir) ile yüksek (beş) arasında derecelendirilmiştir.

### **Huzursuzluk (Perturbation)**

Bireyin genel duygusal üzüntü hali olarak tanımlanmakta ve bireyin psikolojik baskılara tepkisi veya üzülmeye deneyimi anlamına gelmektedir. Huzursuzluk, düşük içsel kontrol, tahrik ve riskli davranışlar için eğilimi yansıtmaktadır (Jones, 2011). Bu tepkiler düşük (bir) ile yüksek (beş) arasında derecelendirilmiştir.

Shneidman, intihar sürecinde anahtar kavramın psikolojik acı olduğuna inanır ve intiharı ``acılar katlanamayacak düzeye çıktığında ortaya çıkan bir eylem olarak tanımlar`` ve dolayısıyla da intiharı önleme girişimlerinin başarılı olabilmesinin de ancak bireyin psikolojik acılarının azaltılmasıyla mümkün olabileceğini söyler (Shneidman, 1993). Shneidman' a göre, psikolojik acılar, yani suçluluk, korku, panik, yalnızlık ve çaresizlik gibi olumsuz duygular bir süre sonra zihinsel acılara dönüşür (Shneidman, 1999). Beraberinde buna dıştan gelen ezici baskılar da eklendiğinden de bu durum akabinde içsel rahatsızlıklara, yoğun huzursuzluk ve tedirginliklere yol açar. Tüm bunların sonucunda ise bireyde bilişsel daralmalar başlar. Bireyde bu yoğun endişe ve psikolojik baskıdan yani, zihinsel acıya cevap verme zorunluluğundan kaçmak için intihar etme yolunu tercih eder (Shneidman, 1992). Fakat Shneidman bu durumdaki bütün insanların mutlaka intihar edeceği anlamının çıkarılmaması gerektiğini de ayrıca vurgular (Carlo, Corso, Sipio, Scarcella, ve Sorvillo, 2016).

İntihar davranışının ortaya çıkmasında üç bileşenin her birinin yüksek seviyeleri bulunduğu (5-5-5) yani maksimum acı, maksimum baskı ve huzursuzluk birleşimi intihar için en tehlikeli ve güçlü durumu simgelemektedir. Yani küpün (5-5-5) köşesinde intihar riski daha fazladır (Shneidman,1987). Shneidman'ın ``intihar küpü`` modelinde yer alan acı, baskı ve huzursuzluk gibi faktörler göz önüne alındığında ergenlik döneminin psikolojik acıların, çevresel baskıların ve bunlara bağlı olarak yaşanan huzursuzluk duygularının en yoğun olarak yaşandığı bir dönem olması nedeniyle bu dönemde intihar davranışının görülme riski de diğer gelişim dönemlerine göre daha fazla olmaktadır (Gençtanırım, 2004).

Bu araştırma özellikle intihar gibi ergenlik döneminde daha sık rastlanan riskli bir durumun etki nedenlerinden biri olan internetteki çevrim içi oyunlardan şimdiye kadarki en tehlikesi olarak literatüre geçen ve bir nevi ``meydan okuma`` ve ``ölüm oyunu`` olarak da adlandırılan ``Mavi Balina`` adlı bir çevrim içi oyunu Shneidman'ın ``intihar küpü`` modelindeki boyutlar üzerinden analiz edip, değerlendirmek ve oyunun arkasındaki psikolojik etki sürecini ortaya çıkarmak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Günümüzde bu tür oyunlara erişimi engellemeye ilişkin teknolojik mücadelelerin tek başına yeterli olmadığı görülmekte ve psikolojik bir mücadelenin de gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Bu çalışmanın çocuk ve ergen intiharları ile mücadele bağlamında bu ve bundan sonraki

zamanlarda ortaya çıkabilecek benzer yapıdaki oyunların temel stratejilerinin çözümlenmesi dolayısıyla da çocuk ve ergenlerin bu tür tehlikeli oyunlardan koruması sürecinde ebeveynleri, eğitimcileri ve psikolojik yardım alanında çalışan uzmanlar ile diğer ilgili devlet kurumlarını bilgilendirmeye yönelik önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

## Yöntem

### Araştırma Modeli

Bu çalışma "Mavi Balina" (The Blue Whale) adlı bir çevrim içi oyunun kurbanlarını intihara sürüklemekteki stratejilerinin, Shneidman'ın "intihar küpü" modeliyle ilişkilendirilerek analiz edildiği betimsel bir çalışmadır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman incelemesi kullanılmıştır. Doküman incelemesi, araştırılması amaçlanan olgular hakkında bilgi veren yazılı ve görsel materyallerin analizini içermektedir (Goodson ve Walker, 1988; Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu çalışmada analiz edilecek doküman "Mavi Balina" adlı çevrim içi bir oyundur. Oyunda yer alan elli görev Shneidman'ın "intihar küpü" modeline dayanarak incelenmiştir.

### Oyunun Künyesi

Orijinal adı "Mavi Balina" (The Blue Whale Challenge) olan, 23 yaşındaki Philipp Budeikin tarafından Rusya'da kurulmuş bir sosyal ağ üzerinden mesajlarla yayılan ve daha çok "meydan okuma" üzerine kurulu olan bu oyun, oyuculara verdiği yerine getirilmesi gereken görev mesajları ile onları aşama aşama intiharin eşiğine sürükleyen bir çevrim içi ölüm oyunudur. Oyunun ana teması katılımcı gruplardan ikna ettikleri çocuklara ve gençlere bir dizi sanal zorbalık olarak da nitelendirilebilecek elli adet görev ve eylemi elli gün boyunca sırası ile uygulatarak kurbanlarını intihara ikna etmek şeklinde kurgulanmış bir oyundur. Oyunun tarayıcı tabanlı olmadığı, internette standart bir ulaşım kaynağının bulunmadığı, indirilip kurma şeklinde çalışmadığı bilinmektedir. Kullanıcılar bu oyuna ancak çeşitli internet ortamlarında veya mesajlaşma uygulamaları üzerinden kendilerine internet korsanları tarafından gizli şekilde gönderilen linkler ile oyunun sözde yöneticisi ile özel bir kanaldan iletişim kurmak suretiyle dâhil olmaktadır (TBMM, 2017). Bu da oyunun internet üzerinden erişiminin engellenmesine yönelik müdahale çalışmalarında tam başarılı olunamaması önündeki teknik zorlukların bir göstergesi olarak değerlendirilmektedir.

### İşlem

Bu çalışmada "Mavi Balina" (The Blue Whale) adlı çevrim içi bir oyunun intihara sürüklemekteki stratejilerinin Shneidman'ın "intihar küpü" modeli ile analiz edilmesi amaçlanmıştır. Bu bağlamda oyunda yer alan ve kurbanlardan elli gün boyunca sırasıyla yerine getirilmesi yönünde telkinlerin verildiği elli görev, Shneidman'ın "intihar küpü" modelinde yer alan acı (pain), baskı



(press) ve huzursuzluk (perturbation) gibi üç temel psikolojik faktör bağlamında incelenmiş, modelle ilişkisi saptanan görevler araştırmacı tarafından gruplandırılmış ve analiz edilerek değerlendirilmiştir.

### Bulgular ve Tartışma

Oyunun yöneticileri tarafından oyunculara elli gün boyunca gönderilen ve sırasıyla yerine getirmeleri istenilen görevler Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. “Mavi Balina” oyununda yerine getirilmesi istenen görevler

Gün	Yerine Getirilmesi İstenilen Görevler
1.	Bir jilet aracılığı ile eline, “f57” çiz ve fotoğrafını çekip gönder.
2.	Sabah 4: 20’de uyan ve sana gönderilen ürkütücü ve korkunç videoları izle.
3.	Kolunu derin olmayacak şekilde 3 kez damarlarıyla birlikte kes ve fotoğrafını çekip gönder.
4.	Bir kağıt üzerine balina resmi çiz ve fotoğrafını çekip gönder.
5.	Eğer bir balina olmaya hazırsan, bacağını keserek evet çiz. Yoksa, kendini birçok kez cezalandırma amaçlı kes.
6.	Verilen şifreli görevi çöz.
7.	Eline keserek “f40” çiz ve fotoğrafını gönder.
8.	“VKontak” da durumuna, “#ben_balinayım” diye yaz.
9.	Korkularını aş.
10.	Sabah 4: 20’de uyan ve çatıya çık. Çıktığın çatı ne kadar yüksek olursa, o kadar iyi.
11.	Eline, keserek bir balina resmi çiz ve fotoğrafını çekip gönder.
12.	Gün boyu sana gönderilen ürkütücü ve korkunç videoları izle.
13.	Sana gönderilen müzikleri dinle.
14.	Dudağını kes.
15.	Eline defalarca iğne batır.
16.	Kendine acı verecek bir şey yap ve hasta ol.
17.	Bulabildiğin en yüksek çatıya çık ve çatının kenarına gidip bir süre bekle.
18.	Bir köprüye git ve köprünün kenarında bekle.
19.	Bir vinç bulup tepesine çık ya da en azından çıkmayı dene.
20.	Güvenilir olup olmadığını, yetkililer tarafından kontrol edilecek.
21.	Skype aracılığıyla bir balina, yani senin gibi bir oyuncu veya kurucu ile konuş.
22.	Bir çatıya çık ve bir süre boyunca, çatının köşesinde bacaklarını sallayarak otur.
23.	Başka bir şifreli görevi çöz.
24.	Gizli görev.
25.	Bir balina ile buluş (oyuncu olan başka bir balina).
26.	Kurucu sana ölüm tarihini söyleyecek ve bunu kabul etmek zorundasın.
27.	Sabah 4: 20’de uyan bir demir yolu bularak raylarda gezin/Yoksa da bir mezarlığa gidip dolaş ve fotoğrafını çekip gönder.
28.	Gün boyu hiç kimse ile konuşma.
29.	Balina olduğuna dair yemin et.
30.	Her sabah 4: 20’de uyan ve sana gönderilen müzik ve korkunç videoları izle.
31-49.	50. güne kadar her gün 30 uncu görevdeki gibi sabah 4: 20’de uyan ve sana gönderilen müzik ve korkunç videoları izle.
50.	“Oyunun sonu, zamanın doldu” “artık bir balinasın” yüksek bir çatıdan ya da yerden atlayarak intihar et.

Yukarıda tabloda verilen ``Mavi Balina`` adlı çevrim içi oyunun yöneticileri tarafından elli gün boyunca oyuncuların sırasıyla yerine getirilmeleri istenen elli görevin (Dubil, 2017), Shneidman'ın ``intihar küpü`` modeli ile analiz edilip değerlendirilmesi sonucunda elde edilen gruplamalara ilişkin bulgular Tablo 2' de verilmiştir.

Tablo 2. ``Mavi Balina`` oyunundaki görevlerin Shneidman'ın ``intihar küpü`` modeli ile ilişkisi

Shneidman'ın İntihar Küpü Modeli	``Mavi Balina`` Oyununda Oyunculardan Yerine Getirilmesi İstenilen Görevler
Acı	1, 2, 3, 5, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 27, 30-49 arası
Baskı	2, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30-49 arası
Huzursuzluk	2, 10, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 26, 27, 28, 30-49 arası

Tablo 2'ye baktığımızda Shneidman'ın ``intihar küpü`` modelini acı (pain), baskı (press) ve huzursuzluk (perturbation) gibi üç temel psikolojik faktörün birleşiminden oluşan bir yapıda olduğu görülmektedir. Tabloda üç faktöre göre elli görevin dağılımında bazı görevlerin iki ya da üç faktör içerisinde de yer aldığı görülmektedir. (örneğin 2, 10, 12, 17, 18) Bu durum Shneidman'ın ``küp modelindeki`` acı, baskı ve huzursuzluk faktörlerinin birbiriyle neden sonuç döngüsellğinde bir ilişki ile bağlantılı olmaları ile açıklanabilir. Çünkü bazı durumlarda psikolojik acılar, huzursuzluklara, huzursuzluklar ise kişide baskıya yol açabilmekte ya da baskılar kişide huzursuzluğa, huzursuzluklar ise psikolojik acılara yol açabilmektedir. Oyunda yer verilen elli görevin, bu üç faktörle ilişkisi incelendiğinde sırasıyla;

**Acı (Pain):** Shneidman, psikolojik acıyı; ``yalnızlık, korku, kaygı, çaresizlik, umutsuzluk, depresyon, keder, utanç, suçluluk, gibi olumsuz içsel deneyimlere eşdeğer, dayanılmaz eziyetli bir ruh hali olarak`` tanımlamaktadır (Shneidman, 1993). Bu bağlamda ``Mavi Balina`` oyunundaki oyuncuların yerine getirmeleri istenen görevler incelendiğinde özellikle ``1, 2, 3, 5, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 30-49`` arası görevlerin bir kısmının fiziksel acıyı diğerlerinin ise psikolojik bir acıyı kurbanlara sistematik olarak yüklemeyi amaçladığı görülmektedir. Özellikle oyunun yöneticileri ilk günlerdeki görevlerde oyuncuların derin olmayan çiziklerle başlayan el, kol, bacak ve dudaklara uygulanması istenilen bir dizi kesme eylemlerini yerine getirmelerini istemektedirler. Yöneticilerin buradaki amacının kurbanlarına fiziksel acılar yaşatarak hem kurbanlarını acıya karşı duyarsızlaştırmak hem de onlardan bu meydan okuma tarzı eylemleri yerine getirerek bir bakıma grubun tam bir üyesi olma yolunda somut adımlar atmalarını sağlamak olduğu düşünülebilir. Her ne kadar kuramında Shneidman, fiziksel acıdan ziyade psikolojik acıya yer vermiş olsa da oyun sürecinde verilen fiziksel acı içerikli görevlerin sadece fiziksel bir acı olarak kalmayıp çocuk ve ergenler üzerinde kolaylıkla psikolojik acıya dönüşebileceği de göz ardı edilmemelidir. Ayrıca oyunda fiziksel acının yanı sıra oyuncuların psikolojik acı oluşumuna yol açabilecek bir dizi

görevleri de yerine getirmelerinin istendiği görülmektedir. Aşağıda oyundaki psikolojik (ruhsal) acı yükleme amacına yönelik olduğu düşünülen görevlerden dikkat çeken örneklere yer verilmiştir;

``Sabah 4: 20'de uyan ve sana gönderilen müzik ve korkunç videoları izle (Görev 2, 12, 13,30 49 arası).''

``Sabah 4: 20'de uyan ve çatıya çık. Çıktığın çatı ne kadar yüksek olursa, o kadar iyi (Görev 10, 17,22).''

``Kendine acı verecek bir şey yap ve hasta ol (Görev 16).''

``Sabah 4: 20'de uyan bir demir yolu bularak raylarda gezin/Yoksa da bir mezarlığa gidip dolaş ve fotoğrafını çekip gönder (Görev 27).''

``Kurucu sana ölüm tarihini söyleyecek ve bunu kabul etmek zorundasın (Görev 26).''

``Gün boyu hiç kimse ile konuşma (Görev 28).''

Bu görevler incelendiğinde Shneidman'ın ``küp kuramının'' ilk boyutu olan ``acı'' faktörüyle oyunda verilen bazı görevlerin örtüştüğü söylenebilir. Bu görevlerin ortak özelliği çok erken saatlerde oyuncularını uyandırıp onlardan gönderilmiş olan müzik ve korkunç videoları izlemelerini ya da yüksek bir yere çıkma, tren raylarında dolaşma ya da mezarlıkta dolaşma gibi meydan okuma tarzı görevler istemeleridir. Çünkü tüm bu görevlerin sistematik olarak yerine getirilmesiyle birlikte çocuk ve ergenler üzerinde yalnızlık, korku, kaygı, çaresizlik, umutsuzluk, depresyon, keder, utanç ve suçluluk gibi dayanılmaz eziyetli bir ruh hali oluşturularak onların kolaylıkla psikolojik (ruhsal) bir acının içine sürüklenmeleri hedeflenmektedir. Literatürde öz saygı umutsuzluk, yalnızlık ve depresyonun intihar ile olan ilişkisini ortaya koyan pek çok çalışma mevcuttur. Haley (2004), intihar davranışına neden olan risk faktörlerinden depresyon ve umutsuzluğu, hazırlayıcı risk faktörleri olarak değerlendirmiştir. Eskin (2003) ise depresyonla intihar davranışı arasında güçlü bir ilişki olduğunu, insanları depresyona ve bunun sonucunda kendini öldürmeye iten tipik düşünce hatalarının, intihar için önemli birer risk etmeni olduğunu belirtmiştir. Yine Berman ve Jobes (1997) ise stres, duygu ve davranışlardaki düzensizlik, yalıtılmışlık, benlik değerinin düşük olması ve umutsuzluğu intihar sürecindeki öncelikli risk faktörleri olarak sıralamışlardır. Öte yandan Roberts ve Monroe (1992), tarafından yapılan bir çalışmada düşük özsaygıya sahip kimselerin olaylardan daha çabuk etkilendikleri ve daha kolay depresyona girdikleri tespit edilmiştir. Ayrıca Lewinsohn, Rohde ve Seeley (1994), tarafından ergenlerle gerçekleştirilen bir araştırmada ise intihar düşüncesi olan ergenlerin özsaygılarının, olmayanlarınkinden daha düşük olduğu tespit edilmiştir.

**Baskı (Press):** Shneidman'a göre bireye yapılan ve bireyin duygu, düşünce ve davranışlarını etkileyen her türlü zorlamalar ve etkiler baskı olarak değerlendirilmektedir (Berman ve Jobes, 1991). Bu bağlamda "Mavi Balina" oyunundaki oyuncuların yerine getirmeleri istenen özelliklerle de "2, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30-49" arası görevler incelendiğinde oyun yöneticilerinin oyuncular üzerinde yoğun bir baskı uyguladıkları görülmektedir. Özellikle de oyunda, bu baskı içeren görevlerin kurbanlarının duygu düşünce ve davranışlarını sistematik olarak etkilemesinin amaçlandığı görülmektedir. Aşağıda oyunda baskı kurmayı amaçladığı düşünülen görevlerden dikkat çeken örneklerle yer verilmiştir;

*"Eğer bir balina olmaya hazırsan, bacağını keserek evet çiz. Yoksa kendini birçok kez cezalandırma amaçlı kes (Görev 5)."*

*"Verilen şifreli görevi çöz (Görev 6)."*

*"VKontak'da durumuna, "#ben balınayım" diye yaz (Görev 8)."*

*"Eline defalarca iğne batır (Görev 15)."*

*"Kurucu sana ölüm tarihini söyleyecek ve bunu kabul etmek zorundasın (Görev 26)."*

*"Balina olduğuna dair yemin et (Görev 29)."*

Bu görevler incelendiğinde Shneidman'ın "küp kuramının" ikinci boyutu olan "baskı" faktörüyle oyunda verilen bazı görevlerin örtüştüğü söylenebilir. Bu görevlerin ortak özelliği oyuncular üzerinde baskı oluşturarak, onlarda duygu düşünce ve davranış anlamında bir zorlanmaya ve bunun sonucu da stresli bir ruh haline dönüşecek bir gidişatı hızlandırmayı amaçlayan görevlerden oluşmalarıdır. Bu konuda Noyan (2018), pek çok çocuk ve gencin ölümüne yol açan "Mavi Balina" oyununun en çok ergenleri tehdit ettiğini ve oyunu yönetenlerin ergenleri psikolojik olarak baskı altına alarak, onlara yoğun bir duygusal taciz uyguladıklarını belirtmektedir.

Psikolojik baskılar ve duygusal tacizler sonucu kişilerarası ilişkilerde çekilme, umutsuzluk, çaresizlik gibi duygular ise Ringel (1969) tarafından "Pre-Suisidal Sendrom" olarak adlandırılan bir sendromun ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu sendromun sonucunda da kişide ölüm düşünceleri giderek yoğunlaşmakta ve bir süre sonra intihar planları artık eyleme dönüşebilmektedir (Can ve Sayıl, 2004).

**Huzursuzluk (Perturbation):** Shneidman bu durumu bireyin psikolojik baskılara ve rahatsız edilmelere tepkisi sonucu ortaya çıkan genel duygusal sarsıntı ve üzüntü hali olarak tanımlamaktadır. Ona göre huzursuzluk, bir bakıma düşük içsel kontrol, tahrik ve riskli davranışlar için eğilimi yansıtmaktadır (Jones, 2011). Bu bağlamda "Mavi Balina" oyunundaki, oyuncuların yerine

getirmeleri istenen görevler incelendiğinde özellikle ``2, 10, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 26, 27, 28, 30-49'' arası görevlerde yöneticilerin, yoğun bir huzursuzluk ve tedirginliği kurbanlarına aşlamayı amaçladıklarını görülmektedir. Özellikle de huzursuzluk içeren bazı görevlerin kurbanlarda yoğun bir üzüntü hali, tedirginlik ve kaygıya yol açacağı ilerleyen süreçte de bir depresyonun kaçınılmaz bir sonuç olarak ortaya çıkacağı söylenebilir. Aşağıda oyunda huzursuzluk yaratmayı amaçladığı düşünülen görevlerden dikkat çeken örneklere yer verilmiştir;

*``Sabah 4: 20'de uyan ve sana gönderilen müzik ve korkunç videoları izle (2,12,13 ve son 20 gün her sabah istenilen 30-49 arası görev)''*

*``Kendine acı verecek bir şey yap ve hasta ol (Görev 16).''*

*``Bir köprüye git ve köprüünün kenarında bekle ( Görev 18).''*

*``Güvenilir olup olmadığın, yetkililer tarafından kontrol edilecek (Görev 20).''*

*``Bir çatıya çık ve bir süre boyunca, çatının köşesinde bacaklarını sallayarak otur (Görev 22).''*

*``Kurucu sana ölüm tarihini söyleyecek ve bunu kabul etmek zorundasın (Görev 26).''*

Bu görevler incelendiğinde Shneidman'ın ``küp kuramının'' üçüncü boyutu olan ``huzursuzluk'' faktörüyle oyunda verilen bazı görevlerin örtüştüğü söylenebilir. Bu görevlerin ortak özelliği oyuncular üzerinde bir dizi huzursuzluk yaratacak talimatlar verilerek onlarda yoğun bir üzüntülü ruh hali ve tedirginlik oluşması amaçlanmaktadır. Shneidman'a göre üzüntülü ruh hali süreciyle ortaya çıkan huzursuzluk ve tedirginlik durumu bir süre sonra bireylerde ``bilişsel daralmaya'' yol açmaktadır. Ona göre bilişsel daralma, sabit düşünme, dünyaya at gözlükleriyle bakma gibi işlevsel olmayan bilişsel özelliklerden kaynaklanabildiği gibi; kişinin depresyonda kendini aşağılaması, sadece kendi mutsuzluğu ve çektiği acılar üzerine yoğunlaşması gibi ruhsal süreçlerden de kaynaklanabileceğini belirtilmektedir (Jobs ve Nelson, 2006).

Shneidman, bilişsel daralmayı bir nevi ``Psikolojik Miyopi'' olarak da adlandırmakta ve huzursuzluğun bireyleri umutsuz bir psikolojik alana sürüklediğini bunun sunucunda da tehlikeli bir bilişsel daralmanın başladığını belirtmektedir (Shneidman, 1993). Yani suçluluk, acı, korku, panik, yalnızlık ve çaresizlik gibi olumsuz duyguların ``zihinsel ağrısı'', ``bilişsel daralma'' ile sonuçlanmaktadır (Shneidman, 1999). Ona göre ruhsal acıların neden olduğu yoğun endişe ve huzursuzluk halleri sonucunda kişi bu zihinsel ağrılara cevap vermede zorlanmakta ve oluşan psikolojik baskılar sonucunda ise daralan zihinsel bakış açısıyla intiharı tek çözüm yolu olarak görebilmektedir (Shneidman, 1992).

## Sonuç

İntihar davranışına bir insanın kendini öldürmesi eylemi olarak bakıldığı ve sadece davranışın sonunda ortaya çıkan duruma odaklanıldığında, insanı intihara götüren süreç ve bu süreci başlatan olay veya olayların göz ardı edildiği görülür. Oysa intihar bilimcileri arasında yaygın olan görüş intiharın sadece insanın kendisini öldürmesi olayı olmayıp öldürme olayından uzun zaman önce başlayan bir "süreç" olduğudur (Eskin, 2003). Bir davranış olgusunun taşıdığı anlamı çözebilmek için onun bir bütün olarak oluşum sürecini, amacını ve dışı vuruluş şeklini göz önünde bulundurmak gerekmektedir (Haley, 2004). Bu bilgiden hareketle son yıllarda ülkemizde ve tüm dünyada giderek yaygınlaşmaya başlayan internet ve sanal ortam kaynaklı intihar vakalarının önlenmesi için öncelikle bu tür sanal tehlike ve kötülüklerin ortaya çıkış ve etki süreçlerinin iyi analiz edilmesi gerekmektedir.

Bu çalışmada çocuk ve ergenlerin kendi bedenlerine zarar vermelerine hatta intihar etmelerine neden olan ve otoritelerce bir "meydan okuma" ve "ölüm oyunu" olarak da görülen "Mavi Balina" adlı çevrim içi bir oyun, Shneidman'ın "intihar küpü" modelindeki boyutlar üzerinden analiz edip değerlendirilmiştir. "Mavi Balina" oyununun, Shneidman'ın "intihar küpü" modeli bağlamında analiz edilmesinin nedeni Shneidman'ın yaklaşımının çağdaş psikolojik ve bilişsel anlayış perspektifinden intihar olgusunu ele alması ve intiharın ortaya çıkış sürecini üç temel psikolojik faktör (acı, baskı, huzursuzluk) bağlamında değerlendirmesidir. Bu değerlendirme sonucunda yöneticiler tarafından oyunda kullanılan elli görevin bir psikolojik stratejinin ürünü olarak bilinçli seçilmiş olduğu sonucu çıkarılabilir. Çünkü oyunda yerine getirilmesi istenilen görevlerin pek çoğu "intihar küpü modelindeki" psikolojik acı, baskı ve huzursuzluk boyutlarıyla örtüşmektedir. Bu da oyunun intihardaki sürükleyici etkisinin rolünü Shneidman'ın "küp modeli" bağlamında kanıtlar niteliktedir.

Modelde belirtildiği gibi bu üç psikolojik faktör (acı, baskı, huzursuzluk) birbiriyle neden sonuç ilişkisi ile bağlı olduğu için, bir boyuttaki artış diğer boyutlardaki artışı da tetikleyebilmekte ve üç boyuttaki bileşenler en üst etki seviyesine çıktığında ise kişi bozulmuş benlik algısı ve depresif ruh haliyle kolaylıkla intihar eylemini uygulamaya geçebilmektedir. Bu süreçteki asıl güçlük ise eyleme iten dinamik güçlerin birbirleri ile iç içe geçmiş olmasından kaynaklanmaktadır (Odağ, 2002).

Sonuç olarak kurbanlarını oyunda kullandığı bir dizi stratejilerle intihara sürüklediği öngörülen "Mavi Balina" oyununun tüm dünya da alınan tedbirlerle ve yöneticilerin tutuklanması ile son bulduğu ve etkisini yitirdiği düşünülebilir ama göz ardı edilmemesi gereken gerçek şu an "Mavi Balina" adlı oyun, yarın başka benzer oyunlara yerini bırakacak ve çevrim içi sanal dünya da bu tarz sanal kötülükler hayat bulmaya devam edecektir. Günümüzde bu tür oyunlara erişimi engellemeye ilişkin teknolojik müdahalelerin artık tek başına yeterli ve etkili olmadığı görülmekte ve mutlaka

psikolojik mücadele yöntemlerinin de kullanılmasının gerekliliđi ortaya çıkmaktadır. Çünkü önleyici tedbirlerin etkin olması için olayın temel kaynađı ve tetikleyici etkenlerinin bulunup çözümlenmesi de önemlidir. İşte bu çalışma çevrim içi bir oyunun kullandığı bir dizi stratejiyi psikolojik bir model bağlamında ele alıp inceleyerek ve deşifre ederek, bundan sonra da ortaya çıkabilecek bu tarz oyunlara karşı hazırlıklı olma ve ilgili kurumlarca gerekli önleyici tedbirlerin alınması sürecine önemli katkılar sağlayacaktır.

### Öneriler

Aileler bu tarz oyunların barındırdıkları riskleri erkenden anlayabilmeleri için çocuklarının davranışlarını yakından gözlemlemeli, onların ruh hallerindeki deđişiklikleri ve iletişimlerdeki azalmaları fark etmeleri ve bu yönde çocuklarına sevgi, saygı ve anlayışla yaklaşmaları önemlidir. Bu tür oyunların kendilerine hedef kitle olarak daha çok ruhsal ve duygusal sorunları olan, kişilerarası ilişkileri zayıf, içe dönük yapıdaki çocuk ve ergenleri kurban olarak seçmelerinin aileler ve eğitimciler tarafından iyi bilinip, deđerlendirilmesi ve bu yapıya sahip olduđu düşünölen çocuk ve ergenlere gerekli psikolojik ve sosyal desteklerin verilmesi gerekmektedir.

Konuyla ilgili kurumlarca hem çocuklara hem de ailelere zararlı ve tehlikeli içerikleri tanıyabilme ve sanal tuzaklara düşmeme konusunda "güvenli teknoloji kullanımı" eğitimleri verilmelidir. Ayrıca okullarda çocuk ve ergenlere problem çözme, duygularını ifade edebilme, neden-sonuç sorgulaması yapabilme ve hayır diyebilme stratejileri öğretilmelidir.

Bugün "Mavi Balina" yarın ise yeni başka oyunlarla sanal ortamda bu tarz risklerin devam edeceği açıktır. O yüzden de bu konuda ilgili kurumların iş birliği içinde çalışmaları ve konuyla ilgili farkındalık politikaları geliştirmeleri önem arz etmektedir.

Bu çalışmada "Mavi Balina" oyunu seçilmiş ve Shneidman'ın "intihar küpü" modeli kapsamında analiz edilmiştir. Bundan böyle yapılacak benzer çalışmalarda farklı oyunlar, farklı psikolojik yaklaşımlar perspektifinden ele alınıp analiz edilebilir.

### Kaynakça

- Adeane, A. (2019). Mavi Balina: 'İntihar oyununun' altında yatan gerçek ne? 16. 02. 2019, tarihinde <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-47039504>, adresinden erişilmiştir.
- Aflague, J. M. (2004). ``Suicide assessment by psychiatric mental health nurses: A phenomenographic study. DoctoraThesis, University of Rhode Island, United Kingston.
- Berman, A. L. ve Jobes, D. A. (1997). *Adolescent suicide: Assessment and intervention*. Washington: DC: American Psychological Association. Fifth printing.
- Burrows, R., Nettleton, S. , Pleace, N., Loader, B. ve Muncer, S. (2000). Virtual community care? Social policy and the emergence of computer mediated social support, *Information, Communication and Society*, 3(1),95-121.
- Can, S.S. ve Sayıl, I. (2004). Yineleyici intihar girişimleri. *Kriz Dergisi*, 3(12),53-62.
- Carlo, A., Corso, L. , Sipio, A., Scarcella, M. ve Sorvillo, D. (2016). Coping with the economic and labor crisis: Models and tools for the valuation of suicide risk. *Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology*, 3(23), 299-317.
- Dubill, C. (2017). Teen says she took part in online suicide game ``Blue Whale Challenge'', 17.02.2018, tarihinde <https://www.kshb.com/news/mississippi-teen-with-ties-to-florida-says-she-took-part-in-blue-whale-challenge>, adresinden erişilmiştir.
- Elkind, D. (1980). Hand book of adolescent psychology. İçinde Adelson, J. (Ed.), *Strategic interactions in early adolescence* (ss. 432-444). New York: Wiley.
- Eskin, M. (2003). *İntihar: Açıklama, değerlendirme, tedavi, önleme*. Ankara: Çizgi Tıp Yayınevi.
- Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatr Quarterly* 4(78),309-16.<https://doi.org/10.1007/s11126-007-9056-9>.
- Gençtanırım, D. (2004). *Ergenlerde intihar olasılığının yordanması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Goodson, I. ve Walker, R. (1988). Putting life into educational research. İçinde Sherman R. R. ve Webb R. B. Eds.), *Qualitative research in education: focus and methods* (ss. 108-122). London: Routledge.
- Güneş, V. (2016). Post modern pazarlama unsurlarının sanal oyunlar üzerinden tüketicide bıraktığı etki ``pokemongo örneği''. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (CİEP, özel sayısı), 347-360.
- Haley, M. (2004). Risk and protective factors. İçinde Capuzzi, D. (Ed.), *Suicide across the life span :Implications for counselors*, (ss. 95-138). Alexandria, VA: American Counseling Association.



- Horzum, M., Ayas, T. ve Çakır, Ö. (2016). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*,3(30), 76-88.
- Jinghui, H. (2011). Uses and gratifications of social games: Blending social networking and game play. *First Monday*,16(7), 1-17 doi: <https://doi.org/10.5210/fm.v16i7.3517>.
- Jobes, D. A. ve Nelson, K. N. (2006). Cognition and suicide: Theory, research, and therapy İçinde Ellis, T. (Ed.), *Shneidman's contributions to the understanding of suicidal thinking* (s.s. 29-49), Washington, DC: American Psychological Association
- Jones, K. (2011). The impact of assessment on repeat deliberate self-harm. Doctora Thesis, Faculty of, Health and Science, Edith Cowan University, Australia.
- Lewinsohn, P.M, Rohde, P. ve Seeley, J. R. (1994). Psychosocial risk factors for future adolescent suicide attempts. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 2(62),297-305.
- Mullin, G. (2017). Chilling challenge what is the blue whale suicide challenge, how many deaths has been linked to and is it in the UK. 15.02.2018 tarihinde [https:// www.thesun.co.uk/ news /worldnews/3003805/ blue-whale-suicide-game-deaths-uk. challenge](https://www.thesun.co.uk/news/worldnews/3003805/blue-whale-suicide-game-deaths-uk.challenge), adresinden erişilmiştir.
- Noyan, O. (2018). ``Mavi Balina'' ergenleri tehdit ediyor, 14.01.2019, tarihinde [https://npistanbul. com/ mavi-balina-ergenleri-tehdit-ediyor](https://npistanbul.com/mavi-balina-ergenleri-tehdit-ediyor) adresinden erişilmiştir.
- Odağ, C. (2002). *İntihar (özkıyım): Tanım-kuram-sağaltım*. (2. Baskı), İzmir: Halime Odağ Psikanaliz ve Psikoterapi Vakfı Yayınları.
- Roberts, J. E. ve Monroe, S. M. (1992). Vulnerable self-esteem and depressive symptoms: Prospective findings comparing three alternative conceptualizations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 5(62), 804-835.
- Shneidman, E. S. (1987). A psychological approach. İçinde Vanden Bos, G. ve Bryant, B. (Eds.), *Cataclysms, crises and catastrophes: Psychology in action. Master lecturesseries* (ss. 147-183), Washington, DC, US: American Psychological Association.
- Shneidman, E. S. (1992). What do suicides have in common? Summary of the psychological approach. İçinde Bongar, B. (Ed.), *Suicide: Guide lines for assessment, management, and treatment*. (ss. 3-15), New York, Oxford: Oxford University Press.
- Shneidman, E. S. (1993). Suicide as psychache. *The Journal of Nervous and Mental Disease*,3(181),145-149.
- Shneidman, E. S. (1998). Perspectives on suicidology. Further reflections on suicidend psychache. *Suicideand Life-Threatening Behaviour*, 3(28), 245-250.<https://doi.org/10.1111/j.1943-278X.1998.tb00854.x>.

- Shneidman, E. S. (1999). The psychological pain assessment scale. *Suicide and Life-Threatening Behavior*, 4(29), 287-294. <https://doi.org/10.1111/j.1943-278X.1999.tb00524.x>.
- Süper Haber TV. (2018). Mavi balina oyunu nedir? Oyun karşısında da aileler ne yapmalı? Oyun-nasıl oynanır? 07.03.2018, tarihinde <http://www.superhaber.tv/79578>. adresinden erişilmiştir.
- TBMM. (2017). 13.02.2018, tarihinde <http://www2.tbmm.gov.tr/d26/7/7-17428sgc.pdf>. adresinden erişilmiştir.
- The Sun. (2018). 29.03.2018, tarihinde <https://www.thesun.co.uk/news/worldnews/3003805/blue-whale-suicide-game-challenge-deaths-uk>. adresinden erişilmiştir.
- Tribune India. (2017). 13.02.2018, tarihinde <https://tribuneIndia.com/article/opinion/web-edits/blue-whale-suicide-challenge>. adresinden erişilmiştir.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (9. Genişletilmiş Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, A. ve Biricik, Z. (2017). Sağlık iletişiminde dijital medya kullanımının çocuk sağlığı üzerine etkileri: Sosyal medya ve çevrim içi oyunlar üzerine bir inceleme. *Erzurum Atatürk İletişim Dergisi*. 2(14),173-186.
- Yılmaz, M. ve Candan, F. (2018). Oyun sanal intihar gerçek: ``The blue whale challenge/mavi balina`` oyunu üzerinden kurulan iletişimin neden olduğu intiharlar üzerine kuramsal bir değerlendirme. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (29. Özel Sayısı), 270-283. doi: 10.31123/akil.459303.
- Yücel, G. ve Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: ``Blue Whale`` oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 9(32), 87-100.



<http://kefad.ahievran.edu.tr>

Ahi Evran University  
Journal of Kırşehir Education Faculty

ISSN: 2147 - 1037

**Beyond a Game: An Analysis of The Blue Whale Game in The Context of Shneidman's "Cubic Model of Suicide"**

Ertuğrul Talu

DOI:10.29299/kefad.2019.20.03.001

[Article Information](#)

Received:08/01/2019 Revised:13/05/2019 Accepted:12/07/2019

**Abstract**

The purpose of this study is to analyze and assess the suicide-driving impacts of the Blue Whale Challenge game which have repercussions in our country and around the world as it is held responsible from the suicide of approximately 200 children and adolescents and described as the most dangerous and deadly challenge game ever made- in the context of Edwin Shneidman's "cubic model of suicide". In line with this purpose, fifty tasks that players should fulfill within fifty days during the "Blue Whale Challenge" game were examined in the context of three main psychological factors of Edwin Shneidman's "cubic model of suicide", including "pain", "press" and "perturbation", and the tasks which were found associated with the model were analyzed. The document analysis method, which is a qualitative research method, was employed to carry out the study. The proposed study is expected to make important contributions to the analysis of psychological strategies of similar games that may emerge in the future and accordingly to the personal and social awareness processes which will have an important role to protect children and adolescents from such kind of harmful games.

**Keywords:** Blue whale, Online game, Cubic model of suicide, Challenge

## Introduction

The importance of play behavior in child and adolescent development is widely acknowledged. While previously games emerged as a result of interaction among children with each other in outdoor spaces such as parks, gardens, and streets, today they have started to take place in indoor spaces and virtual platforms with the rapid development of computer and internet technologies (Horzum, Ayas and Çakır, 2016). Online computer games that have appeared as a product of information and technology synthesis are a form of multidimensional digital media form and also a medium that adolescent-aged users actively participate.

Parallel to the prevalence of computer games, the questions have started to be raised about the impacts of this situation on children and adolescents (Ferguson, 2007). These technologies that have an impact on the behavior of children and adolescents have also started to affect the real-life activities besides the virtual environment. Particularly, certain online games take participants outside of the virtual world and present the real world as a game field (Güneş, 2016).

Children and adolescents who do not have comprehensive knowledge about personal safety and privacy are not able to protect themselves from the harmful effects of these online games (Yılmaz and Biricik, 2017). As a result, they become the most vulnerable users of this medium. Within this context, it is well known that certain online games and harmful content exposed on social media threaten mental and physical health of children and adolescents, and in some cases, they cause harmful effects which may even lead to suicide.

The suicide of a 13-year-old Parth Singh which was recorded by the Indian police on 29 August 2017 revealed that an online game called the Blue Whale Challenge game was the underlying reason, following the incident a dramatic view has started to emerge on the direct destruction of caused by the game (Tribune India, 2017). Indeed, the most important feature of this suicide case was the clear connection between the game and suicide that can be made for the first time. After this salient case occurred in India, it was suspected that the game could be responsible from the 130 children suicide incidents that occurred in Russia between the November 2015 when the game was released for the first time and April 2016. As a result of the investigations, it was determined that some of the suicide cases occurred because of that game (The Sun, 2018). Afterwards, new suicide cases caused by the Blue Whale game started to be heard in different countries including Turkey.

The online game which is originally called as “The Blue Whale Challenge” and created by 22 years old leader Philipp Budeikin, Nikita Neoronov and Iya Sidarov in Russia has a different structure in comparison to the foreknown games. The Blue Whale Challenge game spreads with messages shared on a social network, is based on challenging and it drives players to suicide with duty

messages that should be fulfilled (Mullin, 2017). The game chooses suicidal, depressive and introvert children and adolescents as the potential targets. The game has started on a Russian forum website called "vk" that address such kind of issues, and afterwards found new victims from different countries via virus-laden e-mail attachments (Adeane, 2019).

Although the game has become a current issue as a digital game after the suicide cases, the relevant statements show that the "Blue Whale Challenge" game is not a simple digital game yet an "interactive" and online challenging platform that establishes a communication with its "target" (victim) by eliminating the border between virtuality and reality via other online-based communication applications (WhatsApp, Instagram, Facebook etc.) (Yılmaz and Candan, 2018). The challenge factor in the Blue Whale game directs players respond a challenge in a sense by fulfilling the given tasks without questioning, and in this way they are considered as successful by the curator for the level and with this motivation they become ready and fit for the future tasks. A research study conducted by Walma Van der Molen and Jong Bloed on the reasons of playing online games found out that "challenging" is one of the most popular reasons among 9-13 years old children in Holland (Jinghui, 2011).

The underlying cause of this challenging and courageous behavior which is common in adolescents might be "adolescent egocentrism" which is also a way of thinking. Particularly, the way of thinking which is also described as "omnipotent" thinking implies "powerfulness", "indestructibility" and "nothing will happen to me" and it is considered in the scope of personal fables that form a dimension of adolescent egocentrism, explains the reason of certain risky challenging behavior (Elkind, 1980).

Children and adolescent players may display an adaptive behavior more easily if they identify these challenge-behaviors which take a place both in virtual and real-life and the game characters with themselves (Yücel and San, 2018). Some interactive games which based on challenging, the transition between actions that encompass virtuality and reality can be intermingled as a result of the administrator's order to deliver a task in real life, and this situation may give rise to a confusion in children's virtuality and reality perceptions and even to a process that may lead to perception disorder (Burrows, Nettleton, Pleace, Loader and Muncer, 2000).

In 2006, the curator and leader of the game, Philipp Budeikin, and afterwards other curators were arrested and given prison sentence. In his statement, Philipp Budeikin, pleaded guilty and defined the children who played the game as "biological waste" and the other curator, Nikita Neonov, said in his statement that the children who committed suicide were "weak" and "did not deserve to live" (Süper Haber TV, 2018).

On the other hand, the orders that players continuously received while the curator were in the prison have brought about the suspect that there might be other curators that have not been exposed yet. Furthermore, given that the curator-leader of the game is a former psychology student and the other curator include a finance manager and a woman academician, it can be assumed that these persons have a comprehensive knowledge on the psychological factors related to the process of suicide and use them professionally.

Moreover, all subliminal auditory and visual choices used in the game and even the name of the game the 'Blue Whale 'can be considered as an output of a strategy. The fact that whales are known as animals that kill themselves by being washed up onto a shore in an unexplainable way confirms that the name of the game was chosen for a certain reason.



*Picture 1. A Whale as a representation of loneliness*

As a result, children and adolescents' control on the perception of reality are substantially impaired with difficult tasks given during the Blue Whale game, and in this way, they are directed by the curators of the game and forced to fulfill a number of tasks. These vulnerable children and adolescents, who have a lower capacity to comprehend the reality in comparison to adults, are threatened with their families and loved ones when that they do not perform the given tasks, and they are forced to commit suicide (Yılmaz and Biricik, 2017).

Furthermore, the punch line of this game which targets children and adolescents is giving the sense of disturbance. The game aims to destroy targeted adolescents' joy of life by giving suggestions that damage their personality and it leads victims to be in a circle of depression and accordingly, drive them to commit suicide.

In this context, there is a need to address the suicidal behavior that is considered among the greatest risks carried by the world? From different perspectives to understand and analyze the impact process of suicidal behavior. There are various approaches that have explained the suicide process from past to present and expressed different opinions. One of these approaches that addressed the suicide process from a different perspective and suggested a psychological-based approach is the “cubic model of suicide” that was proposed by the famous suicidologist Edwin Shneidman.

Reviewing the definition of suicide made by Shneidman is important before explaining the model. According to Shneidman, suicide is a solution-seeking action of a distracted, damaged and weakened self which is suffering from intolerable “psychache”. He considers the suicidal behavior as individuals’ response that they show against intolerable psychache (Shneidman, 1998).

One of the main axes of the “cubic model of suicide” developed by Shneidman (1987) is the proposal of a three-dimensional model to conceptualize suicidal behavior. The three key “P” factors consist of three interdependent factors as “pain, press and perturbation” (Aflague, 2004).

Shneidman’s “cubic model of suicide” is presented below in Figure 1.

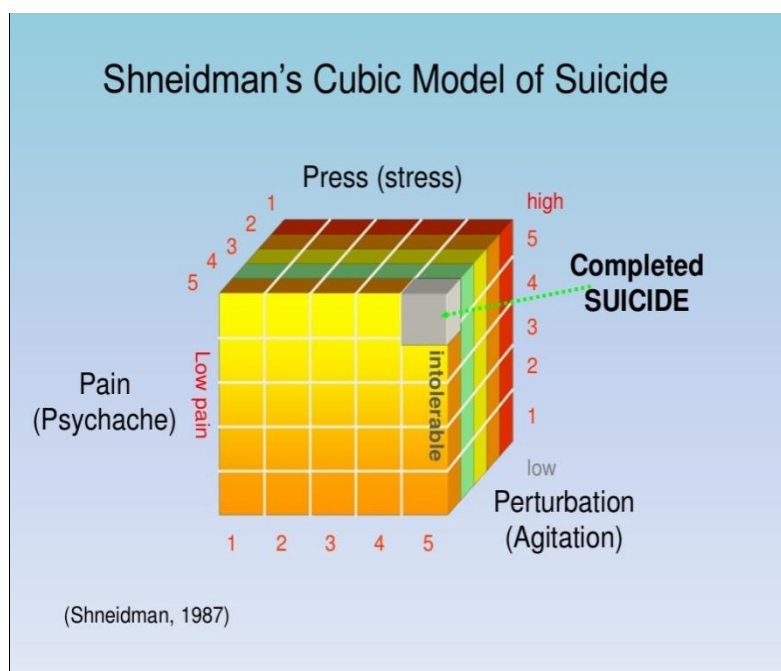


Figure 1. Shneidman’s “cubic model of suicide”

Three different psychological factors, pain, press and perturbation, form the three surfaces of the cube. Shneidman argues that suicidal behavior can be perceived by referring to the cubic image that is shaped by the combination of these three psychological forces that take place in three axes of these surfaces. The first axis of the model refers to an intolerable psychache (psychological pain) rated between 1-5. The second axis refers to external psychological pressure (stress) rated between 1-5.

Lastly, the third axis refers to a condition of perturbation (sense of disturbance and traumatization?) rated between 1-5 (Shneidman, 1987).

### **Pain**

First of all, Shneidman stated that suicide intention and behavior cannot emerge without psychache; and defined psychache as an unendurably painful condition which is equivalent to negative internal experiences such as “loneliness, fear, anxiety, self-despair, depression, sorrow, shame, guilt” (Shneidman, 1993). These responses are rated between the ‘one’ as the lowest score and ‘five’ as the highest score.

### **Press**

Press is defined as all kinds of coercion and influence on an individual which affect his or her emotions, thoughts and behaviors. From a holistic perspective, it can be considered as interpersonal and social pressures on an individual (Berman and Jobes, 1997). The press can be both real or stem from the perceptions of an individual (Jones, 2011). These responses are rated between the ‘one’ as the lowest score and ‘five’ as the highest score.

### **Perturbation**

Perturbation is defined as an emotionally distressing mood that emerges as a response of an individual to psychological pressure and experience of sadness. Perturbation reflects the tendency for low self-control, agitation and risky behavior. These responses are rated between the ‘one’ as the lowest score and ‘five’ as the highest score.

Shneidman believes that the key concept in the suicide process is psychache and defines suicide as an action which emerges when psychache reaches the intolerable level. Therefore, he argues that efforts to prevent suicide can be possible only by reducing the psychache experienced by an individual (Shneidman, 1993). According to Shneidman, psychache, in other words, negative emotions such as guilt, panics, loneliness and self-despair turn into mental pain in time (Shneidman, 1999). When the external overwhelming pressures are added on, the given situation gives rise to internal discomfort, intense perturbation and disturbance. As a result of these, an individual starts to have cognitive exhaustion. In the face of this intense anxiety and psychological pressure, the individual chooses to commit suicide to escape the necessity of responding to the mental pain (Shneidman, 1992). However, Shneidman highlights that the given assumption does not imply that all individuals who go through this process would commit suicide (Carlo, Corso, Sipio, Scarcella, and Sorvillo, 2016).



The combination of the highest levels of the three components, the (5-5-5) situation, which implies the combination of maximum pain, press and perturbation, is the most dangerous and powerful condition that play a role in the emergence of suicidal behavior. In other words, the risk of suicide is higher at the (5-5-5) edge of the cube (Shneidman, 1987). The factors such as pain, press and perturbation included in Shneidman's "cubic suicide model" show that the risk of suicidal behavior is higher in the adolescence period in comparison to other development periods given that individuals experience the most intense psychache, external pressure and accordingly sense of perturbation in this period (Gençtanırım, 2004).

The proposed study was carried out to analyze and assess the "Blue Whale Challenge" game – also called as a "challenge game" or "death game"- which take a place in the literature as the most dangerous online game and as a factor that affects a risky situation such as suicide that mostly occur in the adolescence period- in the scope of the dimensions of Shneidman's "cubic suicide model", and to reveal the psychological impact process behind the game. Today, technological efforts to block access to such kind of games are not sufficient, and this situation demonstrates the importance of a psychological struggle. The proposed study is expected to analyze main strategies of the Blue Whale Challenge game and similar games that may appear in the future in the context of the fight against child and adolescent suicides, and accordingly make important contributions to inform parents, educators, experts who work in the psychological services and other governmental institutions.

## **Method**

### **Research Model**

The study was carried out as a descriptive study which analyzes the strategies of the online game named "Blue Whale Challenge" to drive its victims to commit suicide associating them with Shneidman's "cubic suicide model". The document analysis method was used in the research study as a qualitative research method. Document analysis includes the analysis of written and visual materials that provide information about the phenomena that are aimed to be examined (Goodson and Walker, 1988; Yıldırım and Şimşek, 2013). In this study, the online game named the "Blue Whale Challenge" was the main document that was analyzed. The fifty tasks included in the game were analyzed based on Shneidman's "cubic suicide model".

### **Masthead of the Game**

The "Blue Whale Challenge" is a deadly online game which was created by 23 years old Philipp Budeikin in Russia. The game is based on "challenging" and spreads via messages on a social media platform, and drives players to the verge of suicide step by step with tasks to fulfill. The main theme of the game is to convince children and adolescents who can be persuaded to play the game to

commit suicide by following fifty tasks and actions, that can be considered as online bullying, for fifty days. It is known that the game is not browser-based, there is no standard source for access and it cannot be downloaded and installed on a computer. Users can reach this game on various internet platforms or texting applications via secret links sent by internet pirates that enables them to communicate with the curator of the game through a private channel (TBMM, 2017). The given situation is considered as an indicator of the technical difficulties that prevent the success of intervention efforts to block access to the game on the internet.

### Process

This study aimed to analyze the strategies of the online game named as the “Blue Whale Challenge” to drive its players to commit suicide with Shneidman’s “cubic model of suicide”. In this context, fifty tasks that were given to the victims to be fulfilled in fifty days were analyzed in the context of three psychological factors included in Shneidman’s “cubic model of suicide” which are “pain”, “press” and “perturbation” and the tasks which were found related to the model were grouped by the researchers and analyzed.

### Findings and Discussion

The fifty tasks of the game that were sent to players by the curators of the game for fifty days and asked to be fulfilled were presented in Table 1.

Table 1. The tasks of the “Blue Whale Challenge” game ‘

Day	Tasks
1.	Carve with a razor F57 on your hand send a photo.
2.	Wake up at 4:20 am and watch psychedelic and scary videos that were sent to you.
3.	Cut your arm with a razor along your veins 3 times but not too deep and send a photo.
4.	Draw a whale on a sheet of paper and send a photo.
5.	If you are ready to become a whale carve a yes on your leg, if not cut yourself many times to punish yourself.
6.	Solve the task in chipper.
7.	Carve “f40” on your hand and send a photo.
8.	Type “#iama_whale” in your “vkontakte” status
9.	Overcome your fears.
10.	Wake up at 4:20 am and go to a roof. A higher roof is better.
11.	Carve a whale on your hand with a razor and send a photo.
12.	Watch psychedelic and horror videos that were sent to you all day long.
13.	Listen to music that was sent to you.
14.	Cut your lip.
15.	Poke your hand with a needle many times.
16.	Do something painful to yourself and make yourself sick.
17.	Go to the highest roof you can find and stand on the edge for some time.
18.	Go to a bridge and stand on the edge.
19.	Find a crane, climb up, or at least try.
20.	The curator will check if you are trustworthy or not.

21. Have a talk with a whale, with another player like you, or with the curator on Skype.
22. Go to a roof and sit on the edge with your legs dangling.
23. Solve another task in chipper.
24. Secret task.
25. Have a meeting with a whale (player).
26. The curator will tell you the date of your death and you have to accept it.
27. Wake up at 4:20 am, find a railway and walk around it. If you can't find a railway go to a graveyard and send a photo.
28. Don't talk to anyone all day long.
29. Make a vow that you are a whale.
30. Wake up at 4:20 every day and watch horror videos and listen to music that were sent to you.
- 31-49. Repeat the 30th task until the 50th day and watch horror videos and listen to music that were sent to you.
50. 'End of the game, your time is up' "now you are a whale, jump off a high building and end your life".

The fifty tasks that were given to players by the curators of the "Blue Whale Challenge" game to be fulfilled in fifty days (Dubil, 2017) were analyzed with Shneidman's "cubic model of suicide" and the findings on the groups that were obtained as a result of the analysis were presented in Table 2.

Table 2. The relation between the tasks of the Blue Whale Challenge game and Shneidman's "cubic model of suicide"

Shneidman's Cubic Model of Suicide	Tasks of the Blue Whale Challenge Game
Pain	1, 2, 3, 5, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 27, 30-49
Press	2, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30-49
Perturbation	2, 10, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 26, 27, 28, 30-49

Table 2 shows that Shneidman's Cubic Model of Suicide has a structure which consists of three main psychological factors as pain, press, and perturbation. The Table demonstrates that in the distribution of fifty tasks according to three factors, some tasks were included in two or three factors (for example 2,10,12,17,18..). This situation can be explained with the fact that the factors of pain, press, and perturbation are related to each other through the circulation of the outcome. Because in some cases, psychache (mental pain) may lead to perturbation and perturbation may lead to press, or press may lead to perturbation of an individual, and perturbation may lead to psychache (mental pain). The relation of the fifty tasks of the game with these three factors was analyzed in this context as;

**Pain:** Shneidman defines psychache (mental pain) as "an unendurably painful condition which is equivalent to negative internal experiences such as loneliness, fear, anxiety, self-despair, depression, sorrow, shame, guilt" (Shneidman, 1993). In this context, the analysis of tasks that were given in the Blue Whale Challenge game showed that the tasks "1, 2, 3, 5, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 27, 30-49" aimed to load physical and/or psychological pain to the victims in a systematic

way. Particularly, the curators of the game ask players to fulfill tasks of carving that start with skin-deep scratches on hands, arms, legs, and lips. The main purpose of the curators can be considered as letting victims feel physical pain and making them desensitized to pain, and by performing such kind of challenging actions, victims can take concrete steps towards being a full member of the group. Although Shneidman emphasized psychological pain rather than physical pain, it is important to take into account that the physical pain-oriented tasks are can turn into psychological pain very easily for children and adolescents. Moreover, during the game players were asked to perform a number of tasks that might lead to psychache (mental pain). Striking examples of tasks which are assumed to be given to load psychache (mental pain) were presented below;

*“Wake up at 4: 20 every day and watch horror videos and listen to music that were sent to you (Tasks 2, 12, 13 ,30-49).”*

*“ Wake up at 4: 20 am and go to a roof. A higher roof is better” (Tasks 10, 17, 22).”*

*“ Do something painful to yourself and make yourself sick” (Task 16).”*

*“ Wake up at 4: 20 am, find a railway and walk around it. If you can't find a railway go to a graveyard and send a photo” (Task 27).”*

*“ The curator will tell you the date of your death and you have to accept it” (Task 26).*

*“ Don't talk to anyone all day long” (Task 28).*

The presented tasks showed that the “pain” factor which is the first dimension of Shneidman's “cubic model of suicide” corresponds to some of the tasks given in the game. The common characteristics of these tasks include waking up the players very early in the morning, asking them to watch horror videos and listen to music that were sent to them, go to high places, and walking around railways or graveyards. The main aim of these tasks is to drive children and adolescents into a psychache (mental pain) by creating an unendurably painful condition such as loneliness, fear, anxiety, self-despair, depression, sorrow, shame, guilt. There are a number of studies in the literature which demonstrate the relationship between self-respect, self-despair, loneliness, and depression with suicide. Haley (2004) considered depression and self-despair, which are among the risk factors that cause suicidal behavior, as preparatory risk factors. Eskin (2003) stated that there was a strong correlation between depression and suicidal behavior and thinking errors that drive individuals to depression and accordingly to commit suicide are important risk factors. Berman and Jobes (1997) listed stress, irregularity of emotions and behavior, isolation, low self-esteem, and self-despair as the primary risk factors. On the other hand, Roberts and Monroe (1992), found out that individuals with lower self-esteem were affected by negative events more easily and they were inclined to develop

depression. Furthermore, the study conducted by Lewinsohn, Rohde, and Seeley (1994) revealed that adolescents with suicidal thoughts had lower self-esteem in comparison to adolescents without suicidal thoughts.

**Press:** According to Shneidman, all kinds of coercion and influence on an individual which affect his or her emotions, thoughts and behaviors are considered as 'press' (Berman and Jobes, 1991). In this context, the tasks of the Blue Whale game challenge, particularly the tasks "2, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30-49" show that the curators put an intensive press on players. These press-oriented tasks reveal that the game aims to affect victims' emotions, thoughts and behaviors in a systematic way. Significant examples of tasks which are assumed to be given to put pressure on players were presented below;

*" If you are ready to become a whale carve a yes on your leg, if not cut yourself many times to punish yourself (Task 5)."*

*" Solve the task in chipper (Task 6)."*

*" Type"#iama\_whale" in your "okontakte" status (Task 8)."*

*" Poke your hand with a needle many times. (Task 15)."*

*" The curator will tell you the date of your death and you have to accept it. (Task 26)."*

*" Make a vow that you are a whale (Task 29)."*

The given tasks show that the "press" factor which is the second dimension of Shneidman's "cubic model of suicide" corresponds to some of the tasks given in the game. The common characteristic of these tasks is creating a press on players, put a press on their emotions, thoughts, and behaviors, and as a result, accelerate the process by causing a stressful mood. In this respect, Noyan highlighted that the Blue Whale Challenge game that caused the death of many children and young people threatens the adolescents at most, and the creators of the games intensively harassed adolescents by putting psychological pressure on them (Noyan, 2018).

The emotions that appear as a result of psychological pressures and emotional harassment such as withdrawal, hopelessness and self-despair cause to a syndrome called "Pre-Suicidal Sendrom" by Ringel (1969). As a result of this syndrome, suicidal thinking become more intensive and suicide plans can be put into the practice more easily (Can and Sayil, 2004).

**Perturbation:** Shneidman describes this situation as an emotionally distressing mood that emerges as an individual's response to psychological pressure and experience of sadness. According to him, perturbation reflects the tendency to low self-control, agitation and risky behavior (Jones,

2011). In this context, the analysis of the tasks given in the Blue Whale Challenge game showed that the curators aimed to infuse an intensive perturbation and disturbance to the victims particularly with the tasks "2, 10, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 26, 27, 28, 30-49". The tasks that include perturbation may also lead to sadness, disturbance and anxiety in victims and as a result, depression becomes unavoidable. Noteworthy examples of tasks which are assumed to be given create perturbation in players were presented below;

*" Wake up at 4:20 every day and watch horror videos and listen to music that were sent to you (Tasks 2,12,13 and tasks between 30-49 that were given every morning in the last 20 days of the game)."*

*" Do something painful to yourself and make yourself sick (Task 16)."*

*" Go to a bridge and stand on the edge (Task 18)."*

*" The curator will check if you are trustworthy or not (Task 20)."*

*" Go to a roof and sit on the edge with your legs dangling (Task 22)."*

*" The curator will tell you the date of your death and you have to accept it (Task 26)."*

These tasks showed that the "perturbation" factor which is the third dimension of Shneidman's "cubic model of suicide" corresponds to some of the tasks given in the game. The common characteristics of these tasks include creating intensive sadness and disturbance by giving several orders that cause perturbation. According to Shneidman, perturbation and disturbance that emerge as a result of sadness lead to "cognitive exhaustion" in time. Shneidman cognitive exhaustion may cause from cognitive characteristics such as looking at the world through blinders or single-mindedness; and also may cause from mental processes such as self-humiliation due to depression and focusing on self unhappiness and pain (Jobes and Nelson, 2006).

Shneidman refers to cognitive exhaustion as "psychological myopia" and indicates that perturbation drives individuals to a desperate psychological field and this situation leads to perilous cognitive exhaustion (Shneidman, 1993). In other words, psychache stems from negative feelings such as guilt, pain, fear, panic, loneliness, and despair cause cognitive exhaustion (Shneidman, 1999). According to him, due to the intensive anxiety and perturbation that arise from psychache, an individual has difficulties to respond this psychache, therefore he or she may consider suicide as the only solution in the face of psychological pressures and narrowing cognitive perspective (Shneidman, 1992).

## Conclusion

Addressing suicide behavior as an act of taking one's own life and focusing only on the situation that appears as a result of this behavior may lead to overlooking the process that leads an individual to commit suicide or incidents/incidents that initiate this process. However, the common opinion among suicidologists indicates that suicide is not only an incident of taking one's own life, yet a "process" that starts before the action (Eskin, 2003). Considering the formation process of a behavior phenomenon as a whole, its purpose and its way of reflection are necessary to analyze the meaning behind it (Haley, 2004). Given this information, the processes of emergence and affection of these virtual hazards and malignancies should be comprehensively analyzed to prevent internet and virtual platform based suicide incidents that have started to become widespread in our country and around the world in the recent years.

The proposed study analyzed the online game called "Blue Whale Challenge", which is also known as a "challenge" and "death game", that causes children and adolescents to harm themselves and commit suicide, through the dimensions of Shneidman's "cubic model of suicide". The main reason of analyzing the "Blue Whale Challenge" game in the context of Shneidman's "cubic model of suicide" is the model's approach to the phenomenon of suicide from a modern psychological and cognitive understanding that addresses the process of suicide through three main psychological factors (pain, press, perturbation). The results of the analysis pointed out that the fifty tasks given by the curator in the game might be consciously chosen as the products of a certain psychological strategy. Because, most of the tasks given during the game correspond to psychological pain, press and perturbation dimensions are included in the "cubic suicide model". This situation proves the impact of the game to drive players to commit suicide in the context of Shneidman's "cubic suicide model".

As the model indicates, these three psychological factors (pain, press, perturbation) are connected to each other within a cause and effect relationship, therefore, an increase in one dimension may trigger an increase in others and when the components of all three dimensions reach to the highest impact level, an individual may easily commit suicide due to a distorted self-perception and depressive mood. In this process, the main difficulty stems from the interwoven structure of the forces that lead to the action of suicide (Odağ, 2002).

In conclusion, the Blue Whale Challenge game, that drives players to suicide through several tasks, could be assumed to be disappeared and lost its impact after the arrest of the curators and precautions taken all over the world. However, it should be considered that the game Blue Whale Challenge will be replaced by new games in the future, and such kind of virtual malignancies will

arouse in the online virtual world. Today, technological interventions to prevent access to such kind of games are not sufficient and effective alone, and there is a growing necessity to use psychological methods. The given situation shows that identification and analysis of the main source of the incident and triggering factors are important to take effective preventive precautions. In light of this, the study is expected to make an important contribution to the process of preparing for such kind of games that may appear in the future and to assist relevant institutions to take necessary precautions by analyzing and uncovering the strategies of an online game in the context of a psychological model.

### **Suggestions**

Parents should observe children's behavior closely to understand the risks posed by such kind of games sooner, realize the differences that may occur in their mental state and decline in their communication and approach their children with love, respect, and understanding. Parents and educators should be aware of the fact that such kind of games choose children and adolescents who have mental and emotional problems, weak interpersonal relations and introvert as victims, and children and adolescents who are assumed to have such kind of personality should be given psychological and social support.

Relevant institutions should provide "safe use of digital technologies" training for both children and parents to recognize harmful and unsafe content and to prevent falling into such kind of traps. In addition to schools should teach children skills for problem-solving, expressing emotions and questioning cause and effect, and also teach them strategies to say "no" .

It is clear that such kind of risks that are posed by Blue Whale Challenge game will continue to appear in the virtual world with different games. Therefore, relevant institutions must collaborate and develop awareness policies on the issue.

In this study, the "Blue Whale" game was chosen and analyzed in the context of Shneidman's "cubic model of suicide". From now on, similar studies may address different games from the perspectives of different psychological approaches.



## References

- Adeane, A. (2019). Mavi Balina: "İntihar oyununun" altında yatan gerçek ne? 16. 02. 2019, tarihinde <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-47039504>, adresinden erişilmiştir.
- Aflague, J. M. (2004). *"Suicide assessment by psychiatric mental health nurses: A phenomenographic study"*. DoctoraThesis, University of Rhode Island, United Kingston.
- Berman, A. L. and Jobes, D. A. (1997). *Adolescent suicide: Assessment and intervention*. Washington: DC: American Psychological Association. Fifth printing.
- Burrows, R., Nettleton, S., Pleace, N., Loader, B. and Muncer, S. (2000). Virtual community care? Social policy and the emergence of computer mediated social support, *Information, Communication and Society*, 3(1),95-121.
- Can, S. S. and Sayıl, I. (2004). Yineleyici intihar girişimleri. *Kriz Dergisi*, 3(12),53-62.
- Carlo, A., Corso, L., Sipio, A., Scarcella, M. and Sorvillo, D. (2016). Coping with the economic and labor crisis: Models and tools for the valuation of suicide risk. *Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology*, 3(23), 299-317.
- Dubill, C. (2017). Teen says she took part in online suicide game "Blue Whale Challenge", 17.02.2018, tarihinde <https://www.kshb.com/news/mississippi-teen-with-ties-to-florida-says-she-took-part-in-blue-whale-challenge>, adresinden erişilmiştir.
- Elkind, D. (1980). Hand book of adolescent psychology. İçinde Adelson, J. (Ed.), *Strategic interactions in early adolescence* (ss. 432-444). New York: Wiley.
- Eskin, M. (2003). *İntihar: Açıklama, değerlendirme, tedavi, önleme*. Ankara: Çizgi Tıp Yayınevi.
- Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatr Quarterly* 4(78),309-16. <https://doi.org/10.1007/s11126-007-9056-9>.
- Gençtanırım, D. (2004). *Ergenlerde intihar olasılığının yordanması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Goodson, I. and Walker, R. (1988). Putting life into educational research. İçinde Sherman R. R. ve Webb R. B. (Eds.), *Qualitative research in education: focus and methods* (ss. 108-122). London: Routledge.
- Güneş, V. (2016). Post modern pazarlama unsurlarının sanal oyunlar üzerinden tüketicide bıraktığı etki "pokemongo örneği". *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (CİEP, özel sayısı), 347-360.
- Haley, M. (2004). Risk and protective factors. İçinde Capuzzi, D. (Ed.), *Suicide across the life span: Implications for counselors*, (ss. 95-138). Alexandria, VA: American Counseling Association.

- Horzum, M., Ayas, T. and Çakır, Ö. (2016). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*,3(30), 76-88.
- Jinghui, H. (2011). Uses and gratifications of social games: Blending social networking and game play. *First Monday*,16(7), 1-17doi: <https://doi.org/10.5210/fm.v16i7.3517>.
- Jobes, D. A. and Nelson, K. N. (2006). Cognition and suicide: Theory, research, and therapy İçinde Ellis, T. (Ed.), *Shneidman's ccontributions to the understanding of suicidal thinking* (s.s. 29-49), Washington, D.C: American Psychological Association
- Jones, K. (2011). The impact of assessment on repeat deliberate self-harm. Doctora Thesis, Faculty of Health and Science, Edith Cowan University, Australia.
- Lewinsohn, P. M, Rohde, P. and Seeley, J. R. (1994). Psychosocial risk factors for future adolescent suicide attempts. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 2(62),297-305.
- Mullin, G. (2017). Chilling challenge what is the blue whale suicide challenge, how many deaths has been linked to and is it in the UK. 15.02.2018, tarihinde [https:// www.thesun.co.uk/ news /worldnews/3003805/ blue-whale-suicide-game-deaths-uk. challenge](https://www.thesun.co.uk/news/worldnews/3003805/blue-whale-suicide-game-deaths-uk.challenge), adresinden erişilmiştir.
- Noyan, O. (2018). "Mavi Balina"ergenleri tehdit ediyor, 14.01.2019, tarihinde [https://npistanbul. com/ mavi-balina-ergenleri-tehdit-ediyor](https://npistanbul.com/mavi-balina-ergenleri-tehdit-ediyor) adresinden erişilmiştir.
- Odağ, C. (2002). *İntihar (özkiyim): Tanım-kuram-sağaltım*. (2. Baskı), İzmir: Halime Odağ Psikanaliz ve Psikoterapi Vakfı Yayınları.
- Roberts, J. E. and Monroe, S. M. (1992). Vulnerable self-esteem and depressive symptoms: Prospective findings comparing three alternative conceptualizations. *Journal of Personality and Social Psychology*, 5(62), 804-835.
- Shneidman, E. S. (1987). A psychological approach. İçinde Vanden Bos, G. ve Bryant, B. (Eds.), *Cataclysms, crises and catastrophes: Psychology in action. Master lecturesseries* (ss. 147-183), Washington, DC, US: American Psychological Association.
- Shneidman, E. S. (1992). What do suicides have in common? Summary of the psychological approach. İçinde Bongar, B. (Ed.), *Suicide: Guide lines for assessment, management, and treatment*. (ss. 3-15), New York, Oxford: Oxford University Press.
- Shneidman, E. S. (1993). Suicide as psychache. *The Journal of Nervous and Mental Disease*,3(181),145-149.
- Shneidman, E. S. (1998). Perspectives on suicidology. Further reflections on suicidend psychache. *Suicideand Life-Threatening Behaviour*, 3(28), 245-250.<https://doi.org/10.1111/j.1943-278X.1998.tb00854.x>.

- Shneidman, E. S. (1999). The psychological pain assessment scale. *Suicide and Life-Threatening Behavior*, 4(29), 287-294. <https://doi.org/10.1111/j.1943-278X.1999.tb00524.x>.
- Süper Haber TV. (2018). Mavi balina oyunu nedir? Oyun karşısında da aileler ne yapmalı? Oyun-nasıl oynanır? 07.03.2018, tarihinde <http://www.superhaber.tv/79578>. adresinden erişilmiştir.
- TBMM. (2017). 13.02.2018, tarihinde <http://www2.tbmm.gov.tr/d26/7/7-17428sgc.pdf>. adresinden erişilmiştir.
- The Sun. (2018). 29.03.2018, tarihinde <https://www.thesun.co.uk/news/worldnews/3003805/blue-whale-suicide-game-challenge-deaths-uk>. adresinden erişilmiştir.
- Tribune India. (2017). 13.02.2018, tarihinde <https://tribuneIndia.com/article/opinion/web-edits/blue-whale-suicide-challenge>. adresinden erişilmiştir.
- Yıldırım, A. and Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (9. Genişletilmiş Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, A. and Biricik, Z. (2017). Sağlık iletişiminde dijital medya kullanımının çocuk sağlığı üzerine etkileri: Sosyal medya ve çevrimiçi oyunlar üzerine bir inceleme. *Erzurum Atatürk İletişim Dergisi*. 2(14),173-186.
- Yılmaz, M. and Candan, F. (2018). Oyun sanal intihar gerçek: ``The blue whale challenge/mavi balina`` oyunu üzerinden kurulan iletişimin neden olduğu intiharlar üzerine kuramsal bir değerlendirme. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (29. Özel Sayısı), 270-283. doi: 10.31123/akil.459303.
- Yücel, G. and Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: ``Blue Whale`` oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 9(32), 87-100.