

Suçta Teşvik Eden Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Etkileri ve Bu Etkilerden Korunma Yöntemleri

Derya KANTAR ÖZKES¹, Büşra KANTAR², Fırat KOÇ³, Vahdet ÖZKOÇAK⁴

Özet

Teknolojiyle her açıdan iç içe yaşadığımız ve günden güne bizleri sarmalayan bağlantılı-çevrim içi (online) bilgi dünyasında faydalı bilgiler edinmenin yanı sıra kişisel bilgilerimizi ve gençleri tehlikeye atan ortamların ve bu durumun barındırdığı risklerin bilinmesi farkındalığımızın artmasına katkı sağlayacaktır. Dünya çapında bağlantılı-çevrim içi ortamları kullanma yaşının 4.5 yaşa kadar indiği belirtilmektedir. Henüz dış dünyadaki tehlikelerle yüzleşmemiş ve tam olarak bilinçlenmemiş çocukların, gençlerin bağlantılı-çevrim içi ortamlarda her türlü riskle karşı karşıya oldukları unutulmamalıdır. Bilinçli aile yapısının bilinçli nesillerin yetişmesini sağlayacağı düşüncesiyle gerçekleştirilen bu çalışmada, risk taşıyan sanal oyunlarla ilgili farkındalığın artırılması amaçlanmaktadır. Mavi Balina, Mariam, Momo gibi dijital meydan okuma oyunlarının psikolojik bozukluklara ve intiharlara yol açtığına dair bulgular mevcuttur. Bu tür oyunların sosyal ilişkileri zayıf, uyum problemi yaşayan, bağımlı kişilik özelliklerine sahip, psikolojik açıdan intihara meyilli bireyler başta olmak üzere çocukları hedef aldığı öne sürülmektedir. Çocukların ruh hallerindeki değişikliklerin ve kullandıkları cihazların incelenmesiyle bu tür oyunlar oynadıkları tespit edilebilmektedir. Bu noktada yapılması gerekenler çocukların bu oyunlardan uzak durmalarını, sosyal medyada ve tarayıcılarda karşılaştıkları şüpheli erişim adreslerine girmemelerini ve tanımadıkları insanlarla iletişime geçmemelerini sağlamaktır. Dünya genelinde birçok ülkede bu oyunlarla ilgili önlemler alındığı gözlemlenmiştir. Ülkemizde henüz bu konularla ilgili yapılmış yasal düzenlemeler bulunmamaktadır. Dünya genelinde meydan okuma oyunlarını oynayan toplamda 200'den fazla insanın intihar ettiği ve birçok insanın da kendine zarar vererek yaralandığı adli kayıtlara geçmiştir. Tüm bu dikkate değer veriler ışığında bu oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Mavi Balina, Momo, İntihar, Çocuk.

The Effects of Crime-Encouraging Digital Games on Children and Prevention of These Effects

Abstract

In addition to acquiring useful information in the connected-online world of information that we live in every aspect of technology and that surrounds us day by day, knowing our personal information and the environments that endanger young people and the risks involved in this

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Hitit Üniversitesi, info@derux.com.tr, ORCID: 0000-0002-5224-5603

² Psikolog, Bağımsız Araştırmacı, busra.kantar@outlook.com, ORCID: 0000-0002-3098-0850

³ Arş. Gör. Hitit Üniversitesi, kocfiratkoc@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8558-6308

⁴ Dr. Öğr. Üyesi, Hitit Üniversitesi, vahdetozkocak@gmail.com, ORCID: 0000 0002 4603 2548

situation shall contribute to our awareness raising. It is stated that the age of using connected-online environments around the world goes down to 4.5 years. It should not be forgotten that children who are not yet fully aware of the dangers in the outside world face all kinds of risks in the connected-online environments. This study aims to raise awareness through research on virtual games that carry risk, as the conscious family which raise the conscious generations. At the same time, this study clearly demonstrates the functioning of digital challenge games such as Blue Whale, Mariam, Momo, psychological disorders they cause and even leads to suicide. It is suggested that such games target children, especially those with poor social relations, adaptation problems, dependent personality traits, and psychological suicidal tendencies. As a result of examination of the changes in the mood of children and the devices they use, it can be determined that they play such games. What needs to be done at this point is to ensure that children stay away from these games, not to access the suspicious access addresses they encounter on social media or browsers and not to contact foreign people. It is observed that have been taken precautions about these malignant games in many countries around the world. There are no legal regulations on these issues in our country yet. It is recorded in the forensic record that more than 200 people committes suicide and many people are self-harm injured by themselves. In the light of all these remarkable data, these games and their effects on children examines in this article.

Keywords: Digital Game, Blue Whale Challenge, Momo, Suicide, Child.

GİRİŞ

Teknolojinin hayatımızın her noktasına girmesiyle çeşitli riskleri de beraberinde getirdiği kaçınılmaz bir gerçektir. Eğlenceden alışverişe, kişisel gelişimden eğitime kadar farklı alanlardaki internet kullanımı ve teknoloji, sağladığı faydaların yanında bilişim suçlarına da yol açmaktadır (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu [BTK], 2016). Bilişim suçlarını diğer suçlardan ayıran en önemli etken suçun işlenme şeklindeki farklılıktır ve fiziksel bir eylemin olmamasıdır (Dülger, 2014, s. 13). Son yıllarda bilişim suçları işleyen kişiler aracı olarak dijital oyunları da kullanmaktadırlar. Dijital oyunlar üzerinden çocukları suça ve kendine zarar verme davranışlarına teşvik etmektedirler. Çocukların dijital oyunları oynama sebepleri arasında eğitim, eğlence, oyalanma, boş zamanları değerlendirme, sosyal etkileşim, gerçek hayatta yapamayacağı şeyleri başarması, rekabet ve meydan okumanın getirdiği heyecan duygusu, akranların tercihleri, diğer faaliyetlerin eksikliği yer almaktadır (Aktaran Mitrofan, Paul, Weich, & Spencer, 2014, s. 9; Yıldız, 2018, s. 557). Dijital oyunların oynanmasının yol açabileceği bazı psikososyal sorunlar ve olumsuz durumlara bakıldığında, yapılan bazı çalışmalar bağımlılığa ve içeriğinde şiddet barındıran dijital oyunların yalnızlık, depresyon, saldırganlık, düşük yaşam doyumu, anksiyete, sosyal davranışlarda düşüş ve dikkat bozukluğuna neden olabildiğini göstermektedir. Aşırı derecede dijital oyun oynayan bireylerde akademik başarısızlık, uyku düzensizliği, sedanter yaşam kaynaklı obezite, yetersiz özbakım gibi problemlere rastlanmaktadır (Irmak ve Erdoğan, 2016, s.133). Çocuklar bağlantılı-çevrim içi risk barındıran ortamlarda hiçbir zaman güvende değildir. Çocuklara zarar verme potansiyeli taşıyan zorbalılar, cinsel istismarcılar, insan tacirleri gibi kişiler veya organizasyonlar en zor durumdaki çocuklara ulaşma imkanını günümüz şartlarında kolaylıkla elde edebilmektedirler. 1962'de MIT'de Steve Russell'ın çıkardığı "spacewar" oyunuyla başlayan bağlantılı-çevrim içi oyun süreci milyonlarca kullanıcının bulunduğu sanal bir dünyada halen sürmektedir. Bu tür oyunlar, bugün her yaşta milyonlarca kişinin yaşamının bir parçası haline gelmiştir (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2018). Çocukların

ilgilerini dışarıdan sanal ortama taşıyan dijital oyunlar, bağımlılık oluşturma yanısıra gerçeklik algılarını bozarak yaşamlarını tehlikeye atacak davranışlara sevk etmektedir. Rusya’da 2013’te yaşı 21 olan Philipp Budeikin’in ürettiği "mavi balina" oyunu dünya üzerinde yüzlerce çocuğun intihar etmesine sebep olarak dikkatleri bu tarz oyunların üzerine çekmiştir. Oyunun ticari satışı olmamasına rağmen sosyal medya ve sosyal iletişim uygulamalarıyla yöneticiler tarafından kişilere bağlantı adresi gönderilerek, bu bağlantı adreslerine girenlerin kişisel bilgilerine ulaşarak şantaj yöntemiyle oyuna devam etmeleri sağlanmaktadır. ‘Meydan okuma’ ya da ‘intihar oyunu’ ismiyle bilinen “mavi balina” bağlantılı-çevrim içi oyunu, 50 günlük 50 görevi içermektedir. Gün içerisinde belirlenen saatlerde korku filmi izleme, kendi vücuduna kesici aletlerle zarar verme, sivri bir aletle vücuduna balina resmi kazıma, gecenin ilerleyen saatlerinde çatıya çıkarak 20 dakika oturma gibi görevlerin bulunduğu oyunun sonunda “balina olmak” talimatıyla oyuncudan intihar etmesi istenmektedir. İncelenen haberlerde oyunun üreticisi Budeikin’ in oyuncuları ‘biyolojik atık’ olarak nitelendirdiği ve toplumda temizlik yaptığı şeklinde ifadelerine yer verilmiştir (Aktaran Yıldız, 2018, s.559-560). Gerçeklik algıları süreç içinde şiddetli talimatlar aracılığıyla bozulan ve savunmasız kalan oyuncular verilen talimatları gerçekleştirmediklerinde kendilerinin ya da ailelerinin zarara uğrayacağına dair tehdit edilmektedir (Yılmaz ve Biricik, 2017, s.181). Son zamanlarda Mavi Balina, Mariam, Momo gibi dijital meydan okuma oyunlarının çocuklarda psikolojik ve fiziksel zararlara yol açtığı görülmektedir. Bu çalışmada, bilişim suçlarının karşımıza çıktığı alanlardan biri olan suça teşvik eden dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri ve bunlardan korunma yöntemleri ele alınmaktadır.

1. Suça Teşvik Eden Dijital Oyunlar

Her geçen gün eğlenmek yeni bir dijital oyun piyasaya sürülmektedir. Sosyal platformlarda iletişimin güçlendiği günümüzde risklere karşı savunmasız kalan çocukların oynadığı oyunlar ve meydan okumalar, ciddi riskleri barındırmaktadır. Youtube, Instagram, Facebook, Snapchat, Yahoo, Google ve Whatsapp üzerinden erişilebilen meydan okumalar bulunmaktadır (“Blue Whale challenge”, 2017). Şiddet içeren bu meydan okumalar gençler ve çocuklar üzerinde olumsuz etkiler bırakmakta ve gerçek yaşamlarında da şiddet eğilimi göstermelerine sebep olmaktadır. Bu tür oyunlar zaman geçirme etkinliği olarak görülse de toplumdaki şiddete olan eğilimin artmasına neden olmakta, şiddeti normalleştirmektedir. Kişiler sosyal yaşamlarından uzaklaşarak yalnız kalma isteği gösterebilmektedirler. Dijital oyunlarla çok fazla zaman geçirmek kişide psikolojik bozukluklara yol açabilir. Kontrolsüz ve aşırı bilgisayar kullanımı ile depresyon, yalnızlık ve performans düşüşü arasında doğrusal bir ilişki bulunmaktadır. (Muslu ve Bolşık, 2009, s.445-450; Yılmaz ve Candan, 2018, s.274). Bilgisayar başında ve bağlantılı-çevrim içi oyunlarla çok fazla zaman geçiren gençler intihara meyilli hale gelebilmektedir. İntihara sürükleyen bu tür oyunlarla birlikte ülkelerin bu konuyla mücadele etmek amacıyla çeşitli çalışmalar yaptıkları görülmektedir. Avustralya’da internet ortamından intihara teşvik edici unsurların 2006 yılından bu yana suç kabul edildiği, İngiltere’de de bu tür içerik barındıran internet ortamlarının sürekli izlendiği, İsrail’de internet kullanıcılarını hedef alan geniş kapsamlı bir intiharı önleme programının uygulandığı ve Japonya’da ve Güney Kore’de ise sakıncalı içerik barındıran web sitelerine erişimin engellendiği bilinmektedir (Aktaran Yılmaz ve Candan, 2018, s.275).

2. Mavi Balina, Mariam, Momo Oyunu Nedir?

Mavi Balina oyunu ismini intihar ile bağlantılı olan karaya vurmuş balinaların yaşam döngüsünün bir parçasından alır (Mukhra, Baryah, Krishan & Kanchan, 2017). Oyunun orijinal adı Sinin Kit' dir. Bu ismin Rus rock grubu Lumen'in bir şarkısından aldığı düşünülmektedir. Şarkı sözlerinde "Neden çığlık atarsın / Kimse sesini duymazken / Konu ne, konu ne" demektedir. Şarkı "ağı delip geçemeyen devasa bir mavi balinanın öyküsü"nü anlatmaktadır (<https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-42012020>). Bilindik dijital oyunlardan farklı olarak sosyal medya üzerinden ulaşılan ve mesajlarla görevlerin verildiği meydan okuma mantığına dayalı olan The Blue Whale Challenge (Mavi Balina), 50 gün boyunca oyuncuya 50 görev vererek onları intiharın eşiğine getirmektedir. Bu meydan okuma oyunu nedeniyle dünyada 200' ün üzerinde kişinin intihara sürüklendiği bilinmektedir (Mullin, 2017). Bu tür oyunlarda kullanıcıların oyundan herhangi bir zamanda çıkmalarına izin verilmez ve verilen görevleri yönetici veya grubun lideri tarafından belirlenen süre içerisinde tamamlamaları istenir (Mukhra vd., 2017). Oyunun iOS/android platformlarda indirilebilir herhangi bir uygulaması mevcut değildir. Oyuna sosyal medya sitelerinde pop-up olarak yayınlanan ve paylaşılan gizli bağlantılardan erişilebilir. Giriş yapılan akıllı cihazın her bir dakikasını detayını okuyan ve saklayan virüs şeklindedir. Bu da bağlantıya tıklayan kişilerin tarama geçmişlerini, e-posta hesaplarını ve şifrelerini, kişilerini, fotoğraflarını ve videolarını vb. tüm kişisel verilerini tehlikeye sokmaktadır (Krishnan, 2017).

Aşağıda "Mavi Balina" oyunu yöneticisi tarafından oyuncuya verilen görevler sıralanmıştır:

1. Jilet ile eline "f57" yi kazı, sorumluya fotoğraf gönder.
- 2.Sabah saat 4.20' de uyanıp sorumlunun sana gönderdiği sanrı gördüren ve korkutucu videoları izle.
- 3.Damarların boyunca bir jiletle kolunu kes, ancak çok derin değil, sadece 3 kesik, sorumluya bir fotoğraf gönder.
- 4.Bir yaprak kağıda bir balina çiz, sorumluya bir fotoğraf gönder.
- 5.Eğer "balina olmaya" hazırsan bacağına "EVET" kazı. Eğer değilsen kendini defalarca kes (kendini cezalandır).
- 6.Şifreli görev.
- 7.Eline "f40"ı kazı, sorumluya bir fotoğraf gönder.
- 8.VKontakte durumuna "#i_am_whale" yaz.
- 9.Korkunun üstesinden gelmelisin.
- 10.Sabah 4:20' de uyanıp bir çatıya çık (yükseldikçe daha iyi).
- 11.Eline bir jiletle balina kazı, sorumluya bir fotoğraf gönder.
- 12.Tüm gün sanrı gördüren ve korku videoları izle.
- 13."Onlar"ın (sorumluların) sana gönderdiği müziği dinle.

- 14.Dudağını kes.
- 15.Elini iğne ile borçok kez dürt.
- 16.Kendine acı verici bir şey yap, kendini hasta et.
- 17.Bulabileceğin en yüksek çatıya git, bir süre için köşede dikil.
- 18.Bir köprüye git, köşede dikil.
- 19.Bir vinçe tırman ya da en azından yapmaya çalış.
- 20.Sorumlu sözünü tutan olup olmadığını kontrol eder.
- 21.Skype'ta "bir balinayla" konuş (senin gibi bir oyuncuyla veya bir sorumluyla)
- 22.Bir çatıya git ve bacaklarını sarkıtarak kenarında otur.
- 23.Şifreli bir başka görev.
- 24.Gizli görev.
- 25.Bir "balina"yla buluş.
- 26.Sorumlu ölüm tarihini sana söyler ve sen onu kabul etmek zorundasın.
- 27.Sabah 4:20' de uyan ve raylara git (bulabileceğin herhangi bir demiryolunu ziyaret et).
- 28.Tüm gün kimseyle konuşma.
- 29."Bir balina olduğuna" yemin et.
- 30-49.Her gün sabah 4:20' de uyan, korku videoları izle, "onlar"ın sana gönderdiği müzikleri dinle, her gün vücuduna 1 kesik at, "bir balina ile" konuş.
- 50.Yüksek bir binadan atla. Canını al.



Şekil 1. The Blue Whale Challenge' da mavi balina çizme görevi



Şekil 2. Kesici bir alet ile oyuncunun bedenine şekil çizme görevi

Suudi Arabistan vatandaşı Salman El Harbi tarafından geliştirilmiş olan ve Ortadoğu' da yaygınlaşan Mariam oyunu, 9 yaşında kaybolduğunu söyleyen bir kız çocuğunun eve dönmesi için yardım istemesiyle başlıyor. Oyuna giriş yapabilmeniz için başlangıçta facebook, whatsapp, mikrofon, kamera erişimi istiyor, erişim izni vermeden oyuna giriş yapılamıyor. Size sorduğu kişisel sorular ve verdiğiniz erişim izniyle bilgilerinize erişerek oyunun ilerleyen safhalarında bunları size karşı kullanması muhtemel hale geliyor. Oyun kapatıldığı takdirde tekrar oynamak için üzerinden 24 saat süre geçmesi gerekmektedir.



Şekil 3. Momo karakterinin internet üzerinde yayılan görseli

Korkunç ses efektleri ve görsellerle süslenen oyunun son evrelerine gelindiğinde bilinmeyen bir numaradan gece saat tam 03.00' te arama geliyor. Farklı dillerde konuşan bir robot tarafından aranarak "seninle tekrar görüşeceğiz" mesajı iletiliyor (<https://www.cnnturk.com/turkiye/mavi-balinadan-sonra-mariam-alarmi-gece-yarisi->

telefon-calıyor-ve?page=1). Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığının aldığı yasaklama kararına rağmen bu oyuna erişen bir kız çocuğunun, kollarına birçok kez kesikler attığı, kâğıtlara siyah gözlü küçük kız çocuğu resimleri ve kendisini asan insan figürleri çizdiği bildirilmiş ve zamanla içine kapanarak, geceleri karanlıkta oturduğu tespit edilmiştir (“Türkiye’de Mariam dehşetinde”, 2018).

Psikolojik olarak etki altında kaldığı ve kendine zarar verme eylemlerine girmesi Mariam oyununun çocuklar için risk taşıdığını göstermektedir. Bugün bile engelleme kararlarına rağmen oyuna android marketten ulaşmak mümkündür. Mavi Balina ve Mariam oyununun ardından aynı riskleri barındıran Momo oyunu ortaya çıkmıştır. Çıkış yeri Meksika olan ve internet üzerindeki sosyal medya ve akıllı cihazlar aracılığıyla ulaşılan bir Whatsapp numarasından kullanıcıya çeşitli talimatlar verilmektedir. Oyun Facebook sayfasındaki bir grup insanın bir numaraya mesaj atmalarıyla başlamaktadır. Sonrasında o numaradan gelen şiddet içerikli fotoğraflar, tehdit mesajları ve kişisel bilgilerinin usülsüz bir şekilde elde edilerek kötü amaçla kullanılması gibi çeşitli sorunlarla karşılaşmaktadır. Whatsapp uygulaması üzerinden küçük çocuklara kesici aletleri nerede bulacaklarını söylediği bildirilmektedir (Habertürk, 2019).

Bahsi geçen bazı uygulamaların ve oyunların içerisine sızılarak kullanıcıların dikkatleri çekilmekte ve amaçları doğrultusunda yönlendirmektedir. Fakat bütün bu sosyal medya yayılmasına rağmen Momo'nun intihara sürüklediğine dair bir kanıt ulaşılamamıştır (“Momo is not”, 2019). Mavi Balina oyununu oynayan 12 yaşındaki bir kız çocuğunun intiharıyla ortaya çıktığı ve Rusya’da 2016 yılında Nisan ve Kasım ayları arasında 130’den fazla çocuğun intihar ettiği bilinmektedir. Türkiye’de ilk olarak 14 yaşındaki Furkan Şen’ in intiharıyla gündeme geldi. Ardından Ağustos ayında 24 yaşındaki Evrim Mertin intiharı ve yine Van’da 8. Sınıf öğrencisi oyunun son aşamasına gelerek Akköprü tepesinden atlayarak yaşamına son verdiği bilinmektedir. Oyunla ilgili ciddi sıkıntılar yaşayan bir başka ülke Hindistan’da 28 intihar ya da intihar girişimi yaşandığı adli kayıtlara geçmiştir. İran’ da 2 genç kız köprüden atlayarak intihar etmeye çalışmış ve biri hayatını kaybetmiştir. Brezilya’ da kesikler yüzünden birçok çocuk hastaneye kaldırılmış ve iki intihar girişimi son anda engellenmiştir (BBC, 2019).

3. Çocuklar Üzerindeki Olumsuz Etkileri

Günümüzde internet ortamı sayesinde hemen hemen her konuda bilgiye kolaylıkla erişim sağlanabilmektedir. Kullanıcılar arama motorlarında merak ettikleri konuları araştırmaktadır. Bu çevrimiçi arama faaliyetleri kullanıcıların psikolojisini de yansıtmaktadır. Örneğin, depresif haldeki bir gencin aramaları olumsuz yönde olabilir; bu nedenle birey içinde bulunduğu durumdan kurtulma yollarını bulmaya yönelik araştırmalar yapabilmektedir. Sağlıksız bir zihinle yapılan bu tür aramalar intihar düşüncesini tetikleyebilmektedir. Çoğu zaman oynanan oyunlardaki meydan okumalar bireyin özsaygısını arttırır ve bireyin moral bozukluğunu destekler. Öte yandan, söz konusu kimselerin yönlendiriciler tarafından önerilen kendine zarar verme telkinlerine cevap vermemeleri durumlarında, oyun yöneticileri tarafından kendilerine ve ailelerine zarar verilme tehdidi ile karşı karşıya kaldıkları bildirilmiştir. Çoğu zaman kullanıcılar oynadıkları oyunlarla öylesine meşguldürler ki hayatlarının tehlike altında olduğunu bile fark etmeyebilirler. Oyunlar genellikle eğlence, stres azaltma ve ferahlık, zihin gelişimi,

konsantrasyon yeteneğini arttırmakla ilişkilendirilir ancak bu oyun mücadelesi sanal hedeflerden çok uzaktır ve kendine zarar verme cesaretini vererek bireye saldırır. Geliştiriciler, yarışmacıların adrenalin artışına yol açarak diğer rakiplerle rekabet etmeleri için psikolojilerini manipüle ederler ve sonunda onları hayatlarını sona erdirmeye zorlarlar (Mukhra vd., 2017).

Dijital oyunların oynanmasının yol açabileceği bir takım psikososyal sorunlar ve olumsuz durumlara bakacak olursak yapılan bazı çalışmalar bağımlılığa ve içeriğinde şiddet barındıran dijital oyunların yalnızlık, depresyon, saldırganlık, düşük yaşam doyumu, anksiyete, sosyal davranışlarda düşüş ve dikkat bozukluğuna neden olabildiğini göstermektedir. Uvais (2018) tarafından gerçekleştirilen bir çalışmada "Blue Whale Game (Mavi Balina Oyunu)" ile ilgili medyada çıkan haberlerle intihar obsesyonları tetiklenen 14 yaşında bir erkek çocuğun vakası sunulmuştur. İntihar saplantılarının, dış olaylar ile obsesif-kompulsif bozukluğun (OKB) başlangıcı arasındaki etkileşimi vurgulanarak bir dış olay tarafından tetiklendiğini göstermesi yönüyle eşsiz olduğu belirtilmiştir. Bu OKB hastasının, Mavi Balina oyununu indirerek intihar etmeye dair saplantılı bir korkuya sahip olduğu, oyunu oynamayı hiç istemediği ve hayatını sona erdirmeyi hiç düşünmediği, oyunu indirmek suretiyle yaşamını sona erdirebileceği düşüncelerinin bahsi geçen bireyde belirgin kaçınma ve fonksiyonel bozulmaya sebep olduğu bildirilmiştir. Hem travmatik hem de travmatik olmayan streslerin hem çocuklarda hem de yetişkinlerde OKB' yi potansiyel olarak tetiklediği gözlenmiştir (Uvais, 2018).

Tehlikeli diğer bir unsur ise bazı ergenlerin ve çocukların diğerlerine göre daha hassas olmalarıdır. "Mavi Balina Mücadelesi" vakalarına, epidemiyolojik, psikolojik, psikiyatrik, sosyal ve kültürel özellikleri nedeniyle intihar eğilimi olan bireylerde daha sık rastlanmaktadır (Lupariello, Curti, Coppo, Racialputo, & Di Vella, 2019). Brezilya nüfusunun% 5.8' inin intihar için güçlü bir risk faktörü olan depresyondan muzdarip olduğu göz önüne alındığında, Mavi Balina oyunu gibi bir olgu intihar oranlarının artması için önemli bir faktördür (Sousa, Filho, Bezerra Cavalcanti, Santos, & Rolim Neto, 2017).

4. Korunma Yöntemleri

Bu tarz suça teşvik eden dijital oyunlardan korunmak ailelerden, öğretmenlerden ve akran gruplarından başlar. En önemli nokta belirtilerin erken fark edilerek müdahale edilmesi için önlemlerin alınmasıdır. Çocuk üzerindeki erken belirtileri inceleyecek olursak;

1. Çocuğun düzensiz ve anormal davranışları, ruh halinde değişiklik
2. Okulda notlarında ve diğer etkinliklerde performansında düşüş
3. Çalışma isteğinde düşüş
4. Yalnız başına daha fazla zaman geçirme isteği, aile ve arkadaş çevresinden uzaklaşma

Bu belirtilerin görüldüğü çocuklarda ve gençlerde uygulanabilecek korunma yöntemleri;

1. Çocukların internet ortamında zaman geçirdikleri uygulamaları ve web sitelerini inceleyin.
2. Çocukların bağlantılı-çevrim içi ortamlarda yaşına uygun web sitelerine eriştiğinden ve etik dışı davranışları ya da şiddete yönlendiren sitelere girmediğinden emin olun.
3. Çocukların bağlantılı-çevrim içi ortamlara aileyle paylaşılan ortak alandaki bir cihaz üzerinden erişmesini sağlayın.
4. Çocuklarla açık konuşmalar yaparak onları sabırla dinleyin.
5. Çocukları bağlantılı-çevrim içi risklere karşı uyarın. Çocuğunuzun kullandığı bütün elektronik ortamlarda geçirdiği zamanı ve faaliyetlerini gözlemleyin.
6. Çocuğunuzla daha fazla iletişim kurun.
7. Bağlantılı-çevrim içi ortamlarda yayılan güncel uygulamalar hakkında bilgi sahibi olun.
8. Çocuğunuza örnek olun. Kendiniz de interneti bilinçli kullanın.
9. Diğer anne babalarla endişeleriniz hakkında konuşun, birlikte yeni yöntemler keşfedin.
10. Çocuklara hayattaki zorluklarla yüzleşmeyi ve küçük hareketleri takdir etmeyi öğretin ve destekleyin.
11. Kendine zarar verme, kesikler ve yaraları gözlemleyin.
12. Sabahın erken saatlerinde ya da gece yapılan aktiviteleri gözlemleyin.
13. Eğer çocuğunuzun Mavi Balina oyununu oynadığını fark ederseniz, hemen bütün elektronik aletlerden internete erişimini kesin.
14. Binalar, nehirler, göller, demiryolları gibi tehlikeli alanlara yalnız gitmelerini engelleyin.
15. Çocuklarınızın depresyon adı verilen sosyal stigmaya yem olmalarına izin vermeyin.
16. Yaşadığınız yerdeki polis yetkililerine haber verin ve bir sonraki önlemleri almak için onların tavsiyelerine başvurun (BBC, 2019; Mukhra vd., 2017).

Tartışma

Bağlantılı-çevrim içi ortamlar üzerinden kişilere ruhsal ya da teknolojik yönden zarara uğratmaya sebep olan faaliyetler siber zorbalık olarak kabul edilir. Kişisel verileri çalınarak siber tehdit ve tacizle karşı karşıya kalan Mavi Balina oyuncularını, siber zorbalığa maruz kalmaktadırlar. Bu zorbalık karşısında yaşadıkları ruhsal çöküntü ve psikolojik problemlerle intihar edebilmektedirler (Yılmaz ve Candan, 2018, s. 280). Mavi balina, Mariam, Momo gibi suça teşvik eden meydan okuma oyunlarında çocuklara verilen kendine zarar verme talimatları, tehditler onları çaresizlik hissi içinde bırakmaktadır (Yıldız, 2018). Bu tür oyunların verdiği zararlı görevlerin, oyunlardaki sorumluların tehditleri ve zorbalıklarının çocuklar ve gençler için stres kaynağı haline gelerek

depresyon, Obsesif Kompulsif Bozukluk, Travma Sonrası Stres Bozukluğu gibi psikolojik bozukluklara sebep olabileceği söylenebilir. OKB hastalarında intihar düşünceleri ve girişimleri özellikle depresyon ve travma sonrası stres bozukluğu gibi diğer psikiyatrik bozukluklarla birlikte olduğunda yüksektir (Aktaran Uvais, 2018). Bu açıdan eğer suça teşvik eden meydan okuma oyunları oynayan kişilerin mevcut bir OKB tanısı ve buna eşlik eden depresyon, travma sonrası stres bozukluğu gibi bir tanısı daha varsa intihar girişimlerinin artabileceği düşünülmektedir. Bu tür zorlu yaşantılara maruz kalan çocuklar için psikolojik destek alınmalıdır.

Dijital ortamın tüm bu olumsuz etkilerinden çocukları ve gençleri korumak adına sosyal aktivitelere ve aileyle geçirilen zamana ağırlık verilerek dijital ortamda geçirilen zaman azaltılmalıdır. Ebeveynler rahat kalmak için çocuklarını elektronik cihazlarla ve internetle oyalamamalı, onlarla kaliteli zaman geçirmeye önem vermelidirler. Günümüzde hayatımızın her alanına giren teknolojinin ve sanal ortamın beraberinde getirdiği tehditleri önlemek adına ebeveynlerin ve her yaşta bireylerin dijital okuryazarlık eğitimi almaları önemlidir. Dijital oyunların çocukların hayatına girişi okul öncesi eğitimin de öncesine dayanmaktadır. Bu nedenle kişilerin karşılaşılacağı risklere karşı bilinçli olması ve kendilerini koruyabilmesi gerekmektedir. Aileler dijital okuryazar olarak çocuklara örnek olmalı, yön göstermelidir. Örgün eğitim kurumları da bu noktada devreye girerek yetişkin bireylerin eğitilmesiyle yeni nesillerin de bu konuda bilinçli büyümesini sağlayacaktır (Yılmaz ve Candan, 2018, s. 280). Ülkemizde bilişim suçlarıyla ilgili yasal düzenlemeler yeterli boyutta olmadığı için bu çalışmada bahsettiğimiz risk taşıyan dijital oyunların denetimi ve bu konudaki yaptırımların düzenlenmesi gerekmektedir. Çocukların oynamasında sakınca görülen oyunların piyasaya sürülmesine ya da sosyal medya platformlarından erişimlerine gerekli düzenlemelerle engel getirilebilir ya da risk gruplarına göre kategorik olarak sınıflandırılabilir. Zararlı oyunlar ve zararlı bağlantılı-çevrim içi ortamlarla ilgili olarak kamuoyu kamu spotlarıyla bilgilendirilmelidir. Ebeveynler bu konuda çeşitli seminerlerle bilinçlendirilmelidir.

İntiharların önlenmesi ve intiharla ilgili haberlerin, bağlantılı-çevrim içi ortamlarda nasıl karşılaşıldığına dair kılavuzlar ve stratejiler geliştirilmelidir. Bu çalışma dijital oyunların çocuklar üzerindeki psikolojik etkilerini ölçmek kullanmadan değerlendirmesi açısından sınırlıdır. Literatürde yeterli akademik çalışma bulunmaması sebebiyle erişilen bilgiler kısıtlı kalmıştır.

Sonuç

Mavi Balina, Mariam ve Momo gibi intihara sürükleyen dijital oyunlarla ilgili olarak ailelerin ve eğitimcilerin yeterince bilgi sahibi olmadığı, eğitimin evde başladığı ve ailelerin teknoloji konusunda kendilerini geliştirmeleri gerektiği bilinmektedir. Çocukların internet ortamında geçirdikleri zamanın verimli ve güvenli bir hal almasının mecburi olduğu düşünülmektedir. Ülkemizde bilişim suçları alanına giren, aynı zamanda fiziksel ve ruhsal olarak da gençlerimizi intihara ve psikolojik sorunlara sürükleyebilen dijital ortamların kontrolü yapılmalı ve gerekirse erişimi engellenmelidir. Bu güvenli ortamın sağlanması ve korunması için dijital ortamlardaki kişisel veriler korunmalı, gerekli koruma programları kullanılmalıdır. Öncelikli hedef çocukların ve genç erişkinlerin güvenli bir ortamda yetiştirilmesine olanak sağlayan ve bağlantılı-çevrim içi

ortamdaki tehlikelere karşı bilinçli bireyler yetiştirmektir. Ebeveynler ve çocuklar arasındaki bağın kuvvetlendirilerek nesillerimizin sağlıklı bir biçimde yetiştirilmeleri en önemli hedefimiz olmalıdır.

KAYNAKÇA

- Benzer, R. (2014). Siber suçlar ve teorik yaklaşımlar, Güncel tehdit: Siber suçlar.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2016). Bilişim hukuku ve bilişim suçu. Erişim adresi: <https://internet.btk.gov.tr/bilisim-hukuku-ve-bilisim-sucu-detay-58.html>
- Biricik, Z., & Yılmaz, A. (2017). Sağlık iletişimde dijital medya kullanımının çocuk sağlığı üzerine etkileri: sosyal medya ve çevrimiçi oyunlar üzerine bir inceleme. *Atatürk İletişim Dergisi*, (14), 173-186.
- Blue Whale challenge suicide danger highest in India!. (2017, September 01). Retrieved from <https://www.rediff.com/getahead/report/blue-whale-challenge-blue-whale-game-google-trends-search-highest-in-india-rank-no1/20170901.htm>
- Dijital Oyun Sektörü Raporu
<http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>
- Dülger, M. V. (2014). Bilişim suçları ve internet iletişim hukuku. Seçkin Yayıncılık.
- Higgins, S. (2017). EXPOSED: The Blue Whale challenge. Higgypop. Available at: <https://www.higgypop.com/news/blue-whale-challenge/>
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37. doi: 10.5080/u13407
- Keeley, B., & Little, C. (2017). The State of the Worlds Children 2017: Children in a Digital World. Retrieved from United Nations Children's Fund website: https://www.unicef.org/publications/files/SOWC_2017_ENG_WEB.pdf
- Krishnan, A. (2017). Blue Whale Game rules & facts: How to identify the 50-day challenge that pushes kids to commit suicide. Retrieved from <https://www.india.com/buzz/blue-whale-game-rules-facts-how-to-identify-the-50-day-challenge-that-pushes-kids-to-commit-suicide-2442613/>
- Lupariello, F., Curti, S. M., Coppo, E., Racalbuto, S. S., & Di Vella, G. (2019). Self-harm Risk Among Adolescents and the Phenomenon of the "Blue Whale Challenge": Case Series and Review of the Literature. *Journal of forensic sciences*, 64(2), 638-642.
- Mavi Balina'dan sonra Mariam alarmı: Gece yarısı telefon çalıyor ve..., 2018. (2018, Mayıs). CNN Türk. Erişim adresi: <https://www.cnnturk.com/turkiye/mavi-balinadan-sonra-mariam-alarmi-gece-yarisi-telefon-caliyor-ve?page=1>
- Mavi Balina: 'İntihar oyunu' için hangi önlemler alınıyor?. (2019, Ocak). BBC. Erişim adresi: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-42012020>
- Mitrofan, O., Paul, M., Weich, S., & Spencer, N. (2014). Aggression in children with behavioural/emotional difficulties: seeing aggression on television and video games. *BMC psychiatry*, 14(1), 287.

- Momo is not trying to kill children. (2019). Erişim adresi: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2019/02/momo-challenge-hoax/583825/>
- Momo nedir? Neden intihara sürüklüyor? Momo oyunu videosu nasıl ortaya çıktı?. (2019, Mart). Haber Türk. Erişim adresi: <https://www.haberturk.com/momo-nedir-neden-intihara-surukluyor-momo-oyunu-nasil-ortaya-cikti-2397583>
- Mukhra, R., Baryah, N., Krishan, K., & Kanchan, T. (2017). 'Blue Whale Challenge': A game or crime?. *Science and engineering ethics*, 25(1), 285-291.
- Mullin, G. (2017). Chilling challenge what is the Blue Whale suicide challenge, how many deaths has the game been linked to and is it in the UK. Retrieved from <https://www.thesun.co.uk/news/worldnews/3003805/blue-whale-suicide-victims-russia-uk-deaths-latest/>.
- Muslu, G. K., & Bolşık, B. (2009). Çocuk ve Gençlerde İnternet Kullanımı. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8(5).
- Sousa, D. F. D., Filho, J. D. D. Q., Bezerra Cavalcanti, R. D. C. P., Santos, A. B. D., & Rolim Neto, M. L. (2017). The impact of the 'Blue Whale' game in the rates of suicide: Short psychological analysis of the phenomenon. *International journal of social psychiatry*, 63(8), 796-797.
- Türkiye'de Mariam dehşetinde neler yaşandı. (2018). Erişim adresi: <https://odativ.com/turkiyede-mariam-dehsetinde-neler-yasandi-04071838.html>
- Uvais, N. A. (2018). Obsessive-Compulsive Disorder with Suicide Obsessions Triggered by News Reports about the "Blue Whale Game". *Adolescent Psychiatry*, 8(3), 241-244.
- Yıldız, F. (2018). Ölümcül "Mavi Balina" Oyununun Basında Temsiline Dair Eleştirel Bir Değerlendirme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(4), 557-570.
- Yılmaz, M., & Candan, F. (2018). Oyun sanal intihargerçek:"The Blue Whale Challenge/Mavi Balina"oyunu üzerinden kurulan iletişimin neden olduğu intiharlar üzerine kuramsal bir değerlendirme. *Akdeniz İletişim Dergisi*, (30), 270-283
- Resim 1: (2017) <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/intihar-oyunu-mavi-balinadankurtulanlar-anlatiyor-40641323>
- Resim 2: (2017) <https://seyler.eksisozluk.com/onlarca-cocugun-intihar-etmesine-sebep-olan-korkunc-oyun-mavi-balina>
- Resim 3: (2018) <https://odativ.com/turkiyede-mariam-dehsetinde-neler-yasandi-04071838.html> Resim 4: Habertürk (2019) <https://www.haberturk.com/momo-nedir-neden-intihara-surukluyor-momo-oyunu-nasil-ortaya-cikti-2397583>