

Konferans Bildirisi

Ölümcül “Mavi Balina” Oyununun Basında Temsiline Dair Eleştirel Bir Değerlendirme*

Filiz Yıldız (Dr. Öğr. Üyesi)
Çukurova Üniversitesi İletişim Fakültesi
filizyildiz@cu.edu.tr

Başvuru Tarihi: 22.05.2018
Yayına Kabul Tarihi: 09.07.2018
Yayınlanma Tarihi: 30.07.2018

Öz

Günümüzde iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler, bireyleri dijital medya içeriklerine yoğun biçimde maruz bırakırken, farkında olmadan sanal dünyanın tehditlerine de açık hale getirmektedir. Eğitim, eğlence, oyalanma, boş zamanları değerlendirme ve iletişim kurma amaçlı olarak özellikle çocuklar ve gençler tarafından çokça kullanılan dijital iletişim teknolojileri, bir takım tehditler barındırmaktadır. İnternet ortamında siber suç, siber zorbalık, trolleme, hackleme, gibi olumsuz eylemler giderek artarken, sağlığa zarar verici meydan okuma videoları ve dijital oyunların çocuklar ve gençler üzerindeki etkisi endişe verici bir düzeye ulaşmıştır. Özellikle dijital oyunlar çocuklarda bağımlılık yaratmasının dışında gerçeklik algılarını bozmakta, yaşamlarını tehlikeye sokacak davranışlara yönlendirmektedir. Bu çalışmanın konusunu çocuk ve genç yaştaki bireylerin kendi bedenlerine zarar vermelerine hatta intihar etmelerine neden olan “mavi balina” adlı çevrimiçi oyun oluşturmaktadır. “Meydan okuma” ya da “intihar oyunu” olarak da bilinen bu oyunla ilgili içerikler, Rusya, Hindistan, Almanya gibi ülkelerin ardından Türkiye’de de art arda gelen intihar vakalarıyla medyada yer bulmuştur. Nicel içerik analizi yöntemiyle gerçekleştirilen çalışmada, mavi balina oyununa dair içeriklerin gazetelerde nasıl çerçevelendiği ve gerçekliğin inşa edilme biçiminin ortaya konulması amaçlanmıştır. Araştırma kapsamında, 1 Eylül 2017-31 Mart 2018 tarihleri arasında ulusal gazetelerde yayımlanan 82 adet haber ve 8 adet köşe yazısı, dilsel ve içerik çerçeveleri açısından analiz edilerek konunun basında nasıl temsil edildiği belirlenmeye çalışılmıştır. Konuyla ilgili içeriklerde %72.2 oranında ahlaki panik dilsel çerçeve kullanıldığı ve içeriklerin % 60 oranında epizodik (olaya dayalı) olarak kurulduğu saptanmıştır. Çalışmanın çocuk ve gençlerin dijital oyun pratiklerine ilişkin, alanda gerçekleştirilecek diğer çalışmalara önemli bir kaynak teşkil edeceği değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Mavi Balina, İçerik Çözümlemesi, Çerçeveleme Kuramı.

* Bu çalışma 25-29 Nisan 2018 tarihleri arasında, Kiev-Ukrayna’da düzenlenen 2.Uluslararası Avrupa Sosyal Bilimler Kongresi’nde sunulan bildirinin genişletilmiş halidir.

Conference Paper

A Critical Evaluation of the Fatal “Blue Whale” Game’s Representation in the News

Filiz Yıldız (Asst. Prof. Dr.)
Çukurova University Faculty of Communication
filizyildiz@cu.edu.tr

Date Received: 22.05.2018
Date Accepted: 09.07.2018
Date Published: 30.07.2018

Abstract

The developments of communicational technology, nowadays, subject individuals excessively to digital media content all the while unconsciously exposing them to the threats of the virtual world. Digital communication technologies, which are used especially by children and adolescents for education, fun, passing time, and communicating, contain a number of threats. While negative behavior on the Internet environment such cybercrime, cyber bullying, trolling, hacking are increasing, the effect of hazardous challenge videos and digital games on children and teenagers has reached a concerning degree. Especially digital games not only addict kids but also distort their perception of reality and even lead them to life-threatening behavior.

The subject of this study is an online game, called ‘blue whale’, which makes children and teenagers harm their bodies and even commit suicide. The content about this game, also known as challenge or death game, takes place in the Turkish media containing suicide news, after in the media of Russia, India, Germany etc. In this study, which is analyzed with quantitative content analyze, it is aimed to find out how the media frame the news about blue whale and how the media reconstruct the truth. In the scope of the study, while 82 news and 8 article of national newspapers published between 1st of September 2017 and 31st of March 2018 are analyzed with linguistic frame and content frame, it is set forth how the subject is the represented in the media. While the linguistic frame of 72,2% of the content used moral panic, it is found that the 60 % of the content is constructed by episodic frame This report is assessed to be an important source for research areas on children and teenagers’ actions with digital games

Keywords: Digital Games, Blue Whale, Content Analysis, Framing Theory.

Giriş

Günümüzde internet, çocuk yaşlardan itibaren kullanılan bir mecra durumundadır. Eğitim, eğlence, oyalanma, boş zamanları değerlendirme ve iletişim kurma amaçlı olarak özellikle çocuklar ve gençler tarafından çokça kullanılan internet, bireylere sunduğu kolaylıklar ve faydalı yönler kadar olumsuz etkilere de sahip bir alan olarak endişe yaratmaktadır. Son yıllarda iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler, bireyleri dijital medya içeriklerine yoğun biçimde maruz bırakırken, farkında olmadan sanal dünyanın tehditlerine de açık hale getirmiştir. İnternet ortamında siber suç, siber zorbalık, trolleme, hackleme gibi olumsuz eylemlerin giderek arttığı bilinmektedir. Ayrıca bireylerin sağlığını tehlikeye sokacak eylemlere teşvik eden, kendi kendilerine zarar vermeye yönlendiren meydan okuma videoları ve dijital oyunların çocuklar ve gençler üzerindeki etkisi kaygı yaratmaktadır. Dijital ortamın ürettiği tehditleri, haber medyası çoğunlukla olumsuz sonuçları olan olaylar üzerinden aktarmaktadır. Bu çalışmanın konusunu oluşturan ve doğurduğu sonuçlar nedeniyle dünya genelinde panik yaratan "mavi balina" oyunu da bu kapsamda yer almaktadır.

Oyunların ve oyuncakların eğlence aracı olmaları yanında çocuğun bedensel ve ruhsal gelişimine katkı sağladığı bilinmektedir. Mevcut tarihsel, toplumsal ve kültürel değişkenlere bağlı olarak şekillenen oyun oynama eylemi, çocukluk dönemine özgü bir etkinlik olarak değerlendirilmektedir (Heywood, 2003, 110). Oyun, kurmaca bir evren içinde çocuğu gerçek dünyaya hazırlayan, çeşitli rollerin ve toplumsal cinsiyetin farkına varmasını sağlayan bir öğrenme alanı olarak tanımlanmaktadır. Roger Caillois'e göre oyun, zaman ve mekânla sınırlandırılmış kapalı bir evrendir. Belli bir düzen içinde sürmesini sağlayacak kuralları vardır. Oynayıp oynamamak tümüyle bireyin isteğine bağlıdır. Bu yönüyle de özgür ve gönüllü bir etkinlik ve eğlence kaynağıdır (Aktaran: Akbulut, 2009, 45-46).

İlk olarak 1962 yılında MIT' de Steve Russell tarafından üretilen "spacewar" isimli oyun ile başlayan etkileşimli elektronik oyun serüveni günümüzde milyonlarca oyuncunun bulunduğu devasa bir sanal ortamda sürmektedir. Türkiye'de ise atari salonları ve 90'ların ikinci yarısından sonra açılan internet kafeler ile yaygınlaşan dijital oyun kültürü bugün gelinen noktada her yaşta bireyin gündelik yaşamının bir parçası olmuştur (Aktaran: Akbulut, 2009, 45-46). Çocukların boş zaman etkinliklerini sokaktan iç mekânlara kaydıran dijital oyunlar, bağımlılık yaratmakla kalmayıp gerçeklik algılarını bozmakta ve yaşamlarını tehlikeye sokacak davranışlara yönlendirmektedir. Bu çalışmanın konusunu oluşturan "mavi balina" adlı çevrimiçi oyunun yanı sıra Facebook'ta bir dönem popüler olan "game of 72" ile "48 hours challenge" oyunları oyuncuları tehlikeye atan diğer oyunlar olarak bilinmektedir. Örneğin, 2015 yılında İngiltere'de 14 ve 15 yaşlarında iki kız çocuğunun kaybolmasıyla gündeme gelen "game of 72" adlı oyunun, oyunculardan 3 gün boyunca ortadan kaybolmalarını istediği ortaya çıkmıştır. Benzer şekilde son günlerde popüler olan "48 hours challenge" da bir meydan okuma oyunu olup, oyuncuları 48 saat boyunca kimseye haber vermeden saklanmaya, zararlı davranışlarda bulunmaya, toplumsal ve ahlaki kuralları çiğnemeye yönlendirmektedir (Maclean, 2017).

Rusya'da 2013 yılında 21 yaşındaki Philipp Budeikin tarafından üretilen "mavi balina" oyununun ise dünya genelinde yüzlerce çocuğun intiharına neden olduğu belirtilmektedir. Oyunun yasal satışı bulunmamakla birlikte sosyal medya ve chat sayfaları üzerinden yöneticiler tarafından adres gönderilmekte, bu adrese girenlerin

kişisel hesaplarına ulaşarak şantaj yoluyla oyuna devam etmeleri sağlanmaya çalışılmaktadır. ‘Meydan okuma’ ya da ‘intihar oyunu’ olarak da bilinen “mavi balina” oyunu, 50 gün boyunca uyulması istenen 50 talimatı içermektedir. Günün belirli bir saatinde korku filmi izleme, kendi bedenine kesici aletlerle zarar verme, sivri bir aletle bedenine balina resmi kazıma, gecenin bir saatinde çatıya çıkarak 20 dakika oturma gibi görevler içeren oyunun finalinde “balina olmak” talimatıyla oyuncunun kendisini öldürmesi istenmektedir. İncelenen haberlerde oyunun yapımcısı Budeikin’in oyuncuları ‘biyolojik atık’ olarak nitelendirdiği ve toplumda temizlik yaptığı şeklinde ifadelere yer verilmiştir. Pradeep Nair, bu tür oyunların hedefinin sürekli değişen ve yenilenen pazar koşullarına uygun nesiller yaratmanın yanında dünya genelinde duygusal açıdan huzursuz bireyler üretmek olduğunu söylemektedir (2017, 4). Oyun sürecinde çeşitli talimat ve yönlendirmelerle kendine zarar vermek zorunda bırakılan çocuklar çaresizliğe itilmektedir. Sosyal diyalog bireyler arası açık olmayı, dönüştürmeyi, direnmeyi ve eleştirel düşünmeyi tanımlayan bir kavramdır. Oyunlarda da çocuklara sosyal diyalog kavramının özelliklerinin öğretilmesi eleştirel düşünmenin olanaklarını sağlayabilir. Gelişen dünyada pasif olarak bu tür oyunların dayatılması ve özgür bir alan olarak sunulması sosyal diyalog kavramının önemini göstermektedir (Örden, 2014, 256).

Literatürde dijital iletişim teknolojilerinin, çocuklar ve ergenlerin duygusal ve sosyal gelişimi üzerindeki etkilerine odaklanan çalışmaların son yıllarda arttığı görülmektedir. Sağlık bilimleri, eğitim bilimleri ve sosyal bilimlerin çeşitli alanlarında üretilen akademik çalışmalarda, dijital oyunların çocuk ve ergenlerde şiddet eğilimini arttırdığı, bağımlılık yarattığı, akademik başarının düşmesine ve mental problemlere neden olduğu vurgusu dikkat çekmektedir. Oyunların psikososyal ve davranışsal problemlerle ilişkisini kuran araştırmalarda, şiddet içerikli dijital oyunların; yalnızlık, depresyon, düşük yaşam doyumu, saldırganlık, anksiyete, dikkat bozukluğu gibi olumsuz sonuçlara yol açtığı bildirilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016,133).

Dünyada ve Türkiye’de “mavi balina” oyununu konu edinen akademik çalışmaların ise sınırlı sayıda olduğu söylenebilir. Oyunun sosyal medyada temsilini inceleyen bir çalışmada, meydan okuma olgusunun sosyal medyada nasıl yayıldığına anlaşılmaması, mavi balina oyunuyla ilgilenen insanların davranış şekillerinin belirlenmesi ve oyunda yer alan insanların demografik yapısının analizi hedeflenmiştir. Çalışma kapsamında Rus Sosyal Medya Platformu VK, Instagram ve Twitter da konu hakkında açılan başlıklar ve bu başlıklara yazılan mesajlar incelendiğinde, kullanılan dilin ağırlıklı biçimde İngilizce olduğu ve bireylerin şahsi bilgilerini paylaşmaktan çekinmediği sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmada üç tür grup tanımlamasına gidilmiş olup, bunlar: oyun oynamak isteyen ve genellikle depresyon eğiliminde olan kurbanlar, oyunun yönlendiricisi olmak için çaba gösterenler ve başlıklara yorum yaparak takipçi sayısını arttırmak isteyenler şeklinde tasnif edilmiştir. Çalışma, VK sosyal medya platformunda mavi balina oyununun daha etkili ve yaygın paylaşıldığını, Instagram’ın ise sorunlu içerikleri sildiğini ve kullanıcılara yardım teklif eden mesajlar gönderdiğini ortaya koymuştur (Khattar ve diğerleri, 2018, 14)

Bireylerin gündelik yaşamında önemli yer tutan dijital oyunların medyada da, bağımlılık vurgusu yapılarak, akıl ve ruh sağlığını bozan, okul başarısını düşüren gereksiz bir eylem olarak nitelendirildiği görülmektedir (Binark, 2009, 163). Türkiye’de mavi balina oyununun neden olduğu şiddet ve bağımlılığın medyada yer

alış biçimini inceleyen tek bir akademik makaleye ulaşılmıştır. Türkiye’de yaşanan ve oyunla ilişkili olduğu düşünülen iki intihar vakasıyla ilgili haberlerin söylemini Van Dijk yöntemiyle analiz eden çalışmada, konunun olaya dayalı olarak kurulduğu, kurbanların başına gelenlerin öyküleme tekniğiyle aktarıldığı ve medyanın tehdit barındıran bir konuda uyarıcı olmaktan uzak bir habercilik anlayışı benimsediği sonucuna ulaşılmıştır (Yücel ve Şan, 2018, 88, 99). Bununla birlikte söz konusu çalışmanın, internette en fazla tıklanan iki ulusal gazetede toplamda 3 haberin analiziyle sınırlı tutulması kapsam açısından eksik olduğunu düşündürmektedir.

Çevrimiçi ortamda karşılaşılan tehditler arasında yer alan siber zorbalık konusu iletişim alanındaki akademik çalışmalarda ilgi duyulan konular arasında yer almaktadır. Ağırlıklı olarak kullanıcı deneyimi ve pratiklerine odaklı olarak hazırlanan çalışmalardan farklı olarak "Siber Zorbalık İle İlgili Haberlerin Türkiye Yazılı Basınında Çerçevesi" başlıklı çalışmada medyanın bilgi sağlaması ve algının oluşturulmasındaki etkisinden yola çıkılarak siber zorbalık konusunun medyada nasıl inşa edildiği sorgulanmıştır. Narin ve Ünal (2016) tarafından yapılan çalışmada, medyanın siber zorbalık konusuna yaklaşımı ve haberler dolayısıyla konuyu çerçeveleme biçimi ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Toplumsal konularda güçlü bir algı üretme aracı olarak medyanın tutumunu "mavi balina" oyunu ile ilgili haberler üzerinden ortaya koymayı hedefleyen bu çalışma, amacı ve yöntemi açısından Narin ve Ünal'ın çalışmasına yakın durmaktadır.

Çalışmanın Amacı ve Yöntemi

Medya bireylerin çevrelerinde olup bitenleri algılaması, anlamlandırması, tutum ve davranışlarının şekillenmesinde belirleyici konumundadır. Yeni iletişim teknolojileriyle dolaşıma sokulan bazı içerikler, özellikle çocuk ve gençler açısından zararlı unsurlar barındırmakta olup, bireylerin bu durumla ilgili farkındalık kazanmaları, doğru tutum ve davranışlar geliştirmeleri için medyanın bilinç yükseltici bir rol oynaması beklenmektedir. Bu nedenle toplumsal açıdan ciddi tehditler de barındıran dijital oyunlar, videolar ve internetteki çeşitli içeriklerin medyada ele alınış biçimi önem taşımaktadır. Bununla birlikte, haber medyası şiddet, çatışma, gerilim ve tehlike barındıran konuları daha çok tek bir olay üzerinden, kamuoyunda endişe ve korku yaratacak biçimde ve kapsayıcı olmaktan uzak içeriklerle aktarmaktadır. Yarattığı olumsuz etkiler açısından kamuoyunda çokça tartışılan "mavi balina" adlı çevrimiçi oyuna dair haberlerin yazılı basında inşa edilme biçimi çalışmanın temel sorunsalını oluşturmakta olup, metinlerin dilsel ve içerik açısından nasıl çerçvelendiğinin ortaya çıkarılması amaçlanmıştır.

Haber kavramı, haber değeri, haberin üretim süreci; nasıl bir yapı içinde ve hangi tür belirleyenlerle üretildiği konusunda farklı görüşler bulunmaktadır. Bununla birlikte haberin gerçekle olan ilişkisini açıklayan iki temel yaklaşımdan söz edilebilir. Bunlar, liberal-çoğulcu paradigmadan beslenen yansıtmacı yaklaşım ile eleştirel paradigmanın haber-gerçek ilişkisine bakış açısını yansıtan kurmacı yaklaşımdır. Yansıtmacı yaklaşım, ayna metaforunu kullanarak haberi var olan gerçekliğin bir yansıması olarak görürken, kurmacı/inşacı yaklaşım haber dolayısıyla gerçekliğin yakalanamayacağını, haberin gerçekliğin yeniden inşası olduğunu savunmaktadır (Çebi, 2003, 113).

Haberi toplumsal gerçekliği yeniden inşa eden bir ürün olarak gören kurmacı anlayış kapsamında, bir anlamlandırma pratiği olarak haberi çerçevelemenin gerçekliğin

kurulmasında etkili unsurlardan biri olduğu savunulmaktadır (Küçük Durur, 2011, 22; Narin ve Ünal, 2016, 14). Çerçeveleme kavramı, ilk kez sosyolog Erving Goffman tarafından 1974 yılında dile getirilmiş olmakla birlikte medya alanındaki çerçeveleme araştırmalarına Gaye Tuchman (1978) ve Todd Gitlin (1980) öncülük etmiştir. 1980'li yıllardan itibaren ise çerçeveleme kuramı toplumsal inşacılık yaklaşımı kapsamında sosyal bilimlerin farklı disiplinlerinde yapılan çalışmalarda yaygın biçimde kullanılmaya başlanmıştır (Özarlan ve Güran, 2015, 33).

Goffman, *Frame Analysis* adlı kitabında çerçeve düşüncesini, "bireylerin olay ve durumları anlamlandırmasını sağlayan kültürel olarak belirlenmiş tanımlamalar" şeklinde tanımlamaktadır. Goffman'a göre çerçeveler, yoruma dair şemalar ya da bireylerin kendi düşüncelerini düzene sokan bilişsel haritalardır. Her çerçeve, sınırları içinde tanımlanan olayların belirlenmesine, kavranmasına ve anlamlandırılmasına olanak tanımaktadır (1974, 21-25). Tuchman ise, haber çerçevelerinin, haber üretim sürecinde benimsenmiş mesleki pratikler ve örgütsel rutinlerle belirlenmiş olduğuna dikkat çekmektedir. Haberi dünyaya açılan bir pencereye benzeten Tuchman, haber çerçevelerinin bu pencereden bakan okuyucuların; kendisi, diğerleri, yaşadığı ülkenin kurumları, liderleri ve farklı yaşam biçimleri ile ilgili algısını şekillendirdiğini söylemektedir (1978, 191-192). Haber çerçeveleri, bireylerin bizzat deneyimlemedikleri olay ve durumları yeniden üretmektedir. Neyin var olduğu, önem taşıdığı, gösterilmek istendiği ya da dışlandığıyla bağlantılı biçimde yapılan seçimler ve vurgular haberin çerçevesini kurarken örgütsel nedenler de bu süreçte belirleyici olmaktadır (Gitlin, 1980, 7).

Çerçeveleme çalışmaları, habere konu olan içeriklerin nasıl yapılandırıldığını ve haber söylemi dolayısıyla anlamın kuruluş biçimini ortaya çıkarmaya yöneliktir. Haber çerçevesi her hangi bir konuda haber yazarken, nelerin içerileceğini nelerin dışarıda bırakılacağını belirleyen bir kavramdır. İnşa edici bir pratik olarak haberde, aynı konu çok sayıda alternatif çerçeve içinde sunulabilir (Atabek ve Uztuğ, 1998, 100). Öncelikle belli çerçeveler içinde sorun tanımlanmakta, konuyla ilgili ahlaki değerlendirmeler yapılmakta, sorunun nedenleri olumsuzlanmakta ve çözüm önerileri sıralanmaktadır. Bu süreçte haber üreticileri konuya dair bazı yönler vurgu yaparken, bazı yönleri de görmezden gelmekte ya da geri planda bırakmaktadır. Haberin çerçevesini belirleyen eğilimler arasında 'öne çıkarma' yer almaktadır. Öne çıkarma, haberi oluşturacak unsurların bazılarını öncelikli biçimde aktararak, metin içinde tekrar ederek, sorunun nedeni ya da çözümü gibi göstererek izler kitlenin böyle algılamasını ve anlamlandırmasını sağlamaya yöneliktir. Entman, "Öne çıkarma bir parça bilginin daha dikkat çekici, daha anlamlı ve daha akılda kalıcı olmasını sağlar. Öne çıkarma arttıkça izler kitle bilgiyi daha kolay algılar, zihninde işler ve hafızasına kaydeder. Metin bir bilgiyi yerleştirerek, tekrarlayarak ya da anlamlı kültürel sembollerle eşleştirerek öne çıkarır" demektedir (1993, 53).

Haberin toplumsal gerçekliği inşa ettiği önermesinden yola çıkan bu çalışmada konuyla ilgili içerikler çerçeveleme kuramı bağlamında incelenmiştir. Çalışmanın evrenini haber, köşe yazısı/ makale, söyleşi vb. gazete içerikleri oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında çevrimiçi bir oyun olan "mavi balina" ile ilgili gazete ve dergi içeriklerinin nasıl çerçvelendiğini ortaya koymak üzere içerik analizi uygulanmıştır. Araştırma kapsamında incelenen içerikler ticari bir medya takip sitesinden elde edilmiştir. 1 Eylül 2017-31 Mart 2018 tarihlerini kapsayacak biçimde "mavi balina oyunu" şeklinde yapılan tarama sonucunda, Akşam, Cumhuriyet, Evrensel, Fanatik,

Güneş, Habertürk, Hürriyet, Karar, Milli Gazete, Milliyet, Posta, Sabah, Star, Sözcü, Takvim, Türkiye, Yeni Akit, Yeni Asya, Yeni Çağ, Yeni Şafak, Vatan ve Ortadoğu olmak üzere farklı yönelimlerden toplam 22 ulusal gazetede yayımlanan 90 içeriğe ulaşılmıştır. Bunların 82'si haber, 8'i köşe yazısı/makale formatında yayımlanmıştır. Araştırma kapsamında şu sorulara yanıt aranmıştır:

1. Mavi balina oyunu ile ilgili içeriklerin yayımlanma sıklığı nedir?
2. İçerikler dilsel ve içerik açısından hangi çerçeveler içinde sunulmaktadır?
3. Yazı türü haber çerçevelerini etkilemekte midir?
4. Oyunun sonuçlarından sorumlu olarak kimler görülmektedir?

Elde edilen içeriklerin dilsel çerçevesi, ahlaki panik ve teknik çerçeve şeklinde bir ayrımla incelenmiştir. Dilsel çerçeve, kamuoyunu tedirgin edecek, endişe yaratacak bir söyleme dayalı olarak kurulduğunda ahlaki panik çerçeve, mevcut sorunu çeşitli yönleriyle ele alan enformasyon açısından yoğun biçimde yapılandırıldığında ise teknik çerçeve şeklinde adlandırılmaktadır (Narin ve Ünal, 2016, 13). Ahlaki panik kavramını ilk kez Stanley Cohen 1972 yılında yazmış olduğu "Folk Devils and Moral Panics" adlı çalışmada kullanmıştır. Cohen, medyanın toplumsal düzeni bozma potansiyeli olan olay, kişi ve grupları basmakalıp ve yapay söylemlerle, kamuoyunu paniğe sevk edecek şekilde sunduğunu, yetkili makamların ve kanaat önderlerinin sorunu çözmeye yönelik tedbirlere başvurduklarını ve konunun zamanla toplumun ortak bilincinde unutulduğunu vurgulamaktadır (Aktaran: Yıldız ve Sümer, 2010, 36). Ahlaki panik analizi iletişim çalışmalarının dışında sosyoloji, psikoloji ve kriminolojinin de ilgi gösterdiği konular arasındadır. Salgın hastalıklar, cinsel istismar, pedofili ve daha pek çok sosyal olayın medya tarafından ahlaki panik çerçeveye dolaşıma sokularak toplumsal düzeyde korku ve endişe yaratıldığı ifade edilebilir (Yıldız ve Sümer, 2010, 36-37).

Bir başka analiz alanını ise haberlerin içerik çerçevesi oluşturmaktadır. Metnin içerik çerçevesinin saptanmasında, Iyengar (1991)'in tespitini izleyerek epizodik (olaya dayalı) ve tematik (konuya dayalı) çerçeve ayrımına sıklıkla başvurulmaktadır. Haberde içerik çerçevesi, tek bir olay üzerinden, olayın kurbanı ve faile odaklı olarak kurulan haber anlatısının oluşturulduğu epizodik çerçeve ile konuyu belli bir arka plan bilgisi içinde mevcut olaylardan ziyade sorun tespiti ve çözüme yönelik olarak kuran tematik çerçeve şeklinde ayrıştırılmaktadır (Narin ve Ünal, 2016,13). Haber içeriğinin epizodik çerçeveye oluşturulması izler kitlenin ilgisini çekmeye yönelik bir eylem olarak değerlendiren Iyengar (1991,13-14)'a göre, epizodik çerçeveler, "iyi ve dikkat çekici görseller" sunmaktadır. Haberlerde yaygın olarak kullanılan epizodik çerçevelerin politik güncel olaylar, doğal afetler, trafik kazaları, cinayetler vb. sıcak gelişmeler ve adli vakalar olduğu şeklinde bir sınırlama yapmak yanlış olmayacaktır (Tuchman, 1973, 114). Çalışmada haberlerin, yaralanma ve intihar gibi olayları öne çıkaran epizodik çerçeve mi, yoksa konuyu genel bağlamında sebep ve sonuçlarıyla ele alan, sorunu tespit ederek çözüm önerileri sunan, arka plan bilgisi veren tematik çerçeve mi yapılandırıldığı saptanmaya çalışılmıştır. Dilsel ve içerik çerçevelerinin ortaya çıkarılmasına, belli sözcük seçimleri, cümle yapıları, noktalama işaretleri ışık tutmuştur. Ahlaki panik çerçeveye yapılandırılan haberlerde başlıklarda ünlem işaretinin kullanıldığı, dehşet, korkunç, tehlike gibi sözcüklerin, oyunu ve sonuçlarını tanımlamak üzere seçildiği görülmektedir.

Çalışma kapsamında elde edilen haber ve köşe yazılarını değerlendirmek üzere kodlama cetveli hazırlanarak, veriler SPSS 25 programına girilmiş ve böylelikle araştırma bulgularına ulaşılmıştır.

Araştırmanın Bulguları

Çalışmada kullanılan nicel içerik analiz yöntemi sonucunda, örnekleme oluşturan yayınlarda konuyla ilgili içeriklerin yayınlanma yoğunluğu, fotoğraf ve metin kullanımı, yazı türü, sayfada ne kadar yer kapladığı, hangi sayfada yayımlandığı, haber olarak türü, haberin dilsel çerçevesinin nasıl kurulduğu, içerik çerçevesi, haberlerde konuyla ilgili kimlerin sorumlu tutulduğu, oyundan etkilenenlerin tanımlanma biçimi, oyunun işleyişiyle ilgili kullanılan kavramlar, oyunun sonuçlarıyla ilgili tanımlamalar ve oyunun nitelendirilme biçimi gibi bulgulara ulaşılmıştır.

Tablo 1: Konuyla ilgili haberlerin yayımlanma sıklığı

Gazete Adı	İçerik Sayısı	Yüzde
Akşam	4	4.4
Cumhuriyet	5	5.6
Evrensel	1	1.1
Fanatik	1	1.1
Güneş	1	1.1
Habertürk	6	6.7
Hürriyet	19	21.1
Karar	4	4.4
Milli Gazete	4	4.4
Milliyet	5	5.6
Posta	2	2.2
Sabah	10	11.1
Sözcü	6	6.7
Star	3	3.3
Takvim	7	7.8
Türkiye	2	2.2
Yeni Akit	1	1.1
Yeni Asya	1	1.1
Yeni Çağ	1	1.1
Yeni Şafak	5	5.6
Vatan	1	1.1
Ortadoğu	1	1.1
Toplam	90	100.0

Tablo-1’de görüldüğü gibi 01 Eylül 2017-31 Mart 2018 tarihleri arasında, Akşam, Cumhuriyet, Evrensel, Fanatik, Güneş, Habertürk, Hürriyet, Karar, Milli Gazete, Milliyet, Posta, Sabah, Sözcü, Star, Takvim, Türkiye, Yeni Akit, Yeni Asya, Yeni Çağ, Yeni Şafak, Vatan, Ortadoğu gazetelerinde yer alan konuyla ilgili toplam 90 adet içeriğe ulaşılmıştır. Tablo-1’de sunulan gazetelere göre haberlerin yayımlanma sıklığına bakıldığında incelenen tarihler arasında “mavi balina” oyunu hakkında Hürriyet gazetesinde 19, Sabah gazetesinde 10, Haber Türk’te 6, Milliyet’te ise 5 içeriğe rastlanmıştır. Evrensel, Fanatik, Güneş, Yeni Akit, Yeni Asya, Yeni Çağ, Vatan ve Ortadoğu gazetelerinde ise konuyla ilgili 1’er içeriğe ulaşılmıştır. Haber sayıları, Türkiye’de ve dünyada arka arkaya yaşanan intihar olaylarına karşın medyanın konuya yeterince önem vermediğini göstermektedir.

Tablo 2: İncelenen Gazetelerdeki İlgili Yazı Türü

	İçerik Sayısı	Yüzde
Haber	82	91.1
Köşe Yazısı/Makale	8	0.9
Söyleşi/Röportaj	0	0
Toplam	90	100.0

İçerikler yazı türü açısından tasnif edildiğinde 82 habere karşın sadece 8 köşe yazısı/makaleye ulaşılabilirken konuyla ilgili hiçbir söyleşi/röportaja ulaşılammıştır.

Tablo 3: İçeriklerde Fotoğraf Kullanımı

	Sadece Metin	Metin ve Fotoğraf	Fotoğraf Büyüklüğü	İçerik Sayısı	Yüzde
Haber	0	82	Küçük	42	48.3
Köşe Yazısı/Makale	3	5	Metin Kadar	31	35.7
Toplam	3	87	Metinden Büyük	14	16.0
			Toplam	87	100

Bu içerikler arasında 3 adet köşe yazısı/makalede sadece metin kullanılırken, 5'i köşe yazısı 82'si haber olan içeriklerin fotoğraf ve metinden oluştuğu görülmüştür. Bunların 42'si metne oranla küçük fotoğraf, 31'i metin kadar yer kaplayan fotoğraf, 14'ü ise metinden daha büyük fotoğrafa sahiptir.

Tablo 4: İçeriğin Yer Aldığı Sayfa

	İçerik Sayısı	Yüzde
Gündem/Güncel	41	45.6
Yaşam/Sağlık	18	20.0
Bilim Teknoloji	9	10.0
Eğitim	1	1.1
Diğer	21	23.3
Toplam	90	100

İçeriklerin yer aldığı sayfalara bakıldığında 41 haberin gündem/güncel, 18 haberin yaşam/sağlık, 9 haberin bilim/teknoloji, 1 haberin eğitim, geriye kalan 21 haberin ise diğer (Polis/Adliye, Politika, Dış Haberler, Ekonomi) şeklinde oluşturulan kategoride yer aldığı saptanmıştır. Tablo-4'den de anlaşılacağı gibi, intihar vakaları üzerinden yapılandırılan içeriklerin sayıca fazla olması nedeniyle gündem/güncel kategorisinin ağırlıklı olduğu görülmektedir.

Türkiye'de ölüm ve intihar vakalarının yaşanması üzerine konuyla ilgili haberler artmıştır. 2013 yılında dolaşıma giren ve 2015 yılından itibaren çeşitli ülkelerde yaşanan intiharlar üzerine adını duyuran oyun, Türkiye'de 5 Ağustos 2017 tarihinde 24 yaşında bir üniversite öğrencisinin intihar etmesinin ardından medyada daha sık görünür olmuştur. O tarihten bu yana 6 ölüm ve 1 yaralanmayla sonuçlanan toplam 7 intihar vakasının haberi yapılmıştır. Bununla birlikte, haberlerde Türkiye'de yaşanan 142 intihar vakasının bu oyunla ilişkili olduğu yönünde iddialar yer almaktadır¹.

Tablo 5: Haberlerin Dilsel Çerçevesi

	İçerik Sayısı	Yüzde
Ahlaki Panik	65	72.2
Teknik	2	2.2
Ahlaki Panik ve Teknik	23	25.6

Haberlerin dilsel çerçevesinin, medyanın sorunu tanımlama biçimini ve haberlerin kapsamını analiz etme açısından veriler barındırdığı düşünülmektedir. Tablo-5'ten anlaşılacağı üzere “mavi balina” oyunuyla ilgili haberlerin dili yüzde 72.2 oranında ahlaki panik çerçevede kurulmuştur. Oyuna dair nitelendirmeler dikkate alındığında korkulu rüya, sanal ölüm tuzağı, ölüm oyunu, katil oyun, psikopat oyun, Rus ruleti, salgın, şiddet sarmalı gibi ifadelerin tekrar eden biçimde kullanıldığı saptanmıştır. Haberlerde panik yaratmaya yönelik bir başka dilsel çerçevenin ise oyunun işleyişine dair olduğu görülmektedir. “Mavi balina” oyununun işleyişiyle ilgili olarak “50 gün 50 görev” vurgusu yapılırken, oyunun görev, talimat, telkin, tehdit, komut emir ve şantaj yoluyla oyuncu üzerinde baskı kurduğu ifade edilmektedir. 2 içerik ise teknik dilsel çerçevede kurulmuş olup bu içeriklerin köşe yazısı formatında olduğu saptanmıştır. 23 içerik ise hem ahlaki panik hem de teknik yapıdadır. Bu yapıdaki haberlerin konuyu önce intihar vakasına odaklı olarak trajik yönleriyle ele aldığı ve hikaye ettiği, haberin geri kalan bölümünde ise oyunla ve dijital teknolojilerin zararlı etkileriyle ilgili uyarılar ve öneriler barındırdığı görülmektedir.

Tablo 6: Oyuncuların Nitelendirilme Biçimi²

	İçerik Sayısı	Yüzde
Kurban	60	60.0
Mağdur	4	4.4
Esir	2	2.0
Bağımlı	30	30.0
Biyolojik Atık	1	1.0
Nitelendirme Yok	3	3.0
Toplam	100	100

Haberlerde ahlaki panik dilsel çerçevenin diğer bir göstergesi oyunun sonuçlarından etkilenenlerin nitelendirilme biçimiyle ilişkilidir. İçeriklerin yüzde 60'ında oyuncular, kurban, yüzde 30'unda bağımlı şeklinde tanımlanmaktadır. Yüzde 4 oranında ise oyunculardan mağdur şeklinde söz edildiği saptanmıştır.

İncelenen içerikler arasında yalnızca 2'sinin, oyuna dair enformasyon içeren, sorunu tanımlayarak çözüm öneren yönüyle teknik çerçeveye sahip olduğu anlaşılmıştır.

Medyanın pratikleri ve örgütsel rutinlerinden kaynaklı olarak haberlerin içerik çerçevesinin çoğunlukla epizodik (olaya dayalı) biçimde kurulduğu bilinmektedir. Bu durumun başlıca nedenleri arasında olaya dayalı olarak üretilen haberlerin ilgi çekici olduğunun düşünülmesi, sansasyonel olması, gerilim ve çatışma barındırması ve kısa bir zaman diliminde üretilme avantajı gösterilebilir. Tematik çerçeve ise konunun tarihsel, toplumsal, politik yönleriyle ve arka plan bilgisiyle sunulması anlamına gelmektedir. Epizodik çerçeve, daha çok güncel ve sansasyonel olaylara odaklanırken, tematik çerçevede bir haber tasarımı için genel arka plan bilgisi ve güncel etkileri, soruna dair tespitler ve çözüm önerileri gibi yapılarla ihtiyaç duyulmaktadır. Tematik çerçeve konuya dair büyük resmi ortaya koyabilmektedir. Belli bir anın ve olayın incelemesine odaklanan epizodik çerçeve ise sosyal bir problemin tüm yönleriyle aktarılmasında yetersiz kalmaktadır (Iyengar, 1991, 13).

Tablo 7: Haberlerin İçerik Çerçevesi

	İçerik Sayısı	Yüzde
Epizodik Çerçeve	54	60.0
Tematik Çerçeve	3	3.3
Epizodik ve Tematik Çerçeve	33	36.7

Tablo-7’te yer alan verilerden anlaşılacağı üzere haberler, büyük ölçüde epizodik çerçeveye sahiptir. Toplam sayının yüzde 60’ını oluşturan 54 içerik olaya dayalı olarak yapılandırılmıştır. Bu durumun başlıca nedeni, haberlerin intihar vakaları üzerinden üretilmiş olmasıdır. Olaya dayalı olarak yapılandırılan bu tür haberlerde, oyuncuların kim oldukları, nerede, ne zaman, ne şekilde bu eylemi gerçekleştirdikleri, ailelerinin yaşamış oldukları bu durum karşısında gösterdikleri tepkilere dair bilgiler göze çarpmaktadır. Bu durum Türkiye’de oyunla ilgili kamuoyu algısının, oyunun neden olduğu sonuçlar yani intihar eylemleriyle ilişkili olarak biçimlenmesine neden olmuştur. İntihar oyunu olarak tanımlanan oyunun bireylerin kendi bedenlerine zarar vermelerini teşvik eden, korkutan, çaresiz bırakan yönlerinin ise geri planda kaldığı anlaşılmaktadır.

Diğer yandan araştırma kapsamında hem epizodik hem de tematik çerçeveye sahip toplam 33 içerik saptanmıştır. Bunlar, konuyu dijital tehdit bağlamında ele alıp, çözüme yönelik mesajlar da barındırdığı için her iki kategoride birden değerlendirilmiştir. Köşe yazısı kategorisindeki üç içeriğin ise sadece tematik çerçevede yapılandırıldığı saptanmıştır.

Tablo 8: Oyunun Olumsuz Sonuçlarının Sorumlusu Olarak Gösterilenler³

	Kullanım Sıklığı	Yüzde
Sorumlu gösterilmemiş	8	7.2%
Aile	44	39.6%
Oyun Yapımcısı	30	27.0%
Okul	3	2.7%
Teknoloji	1	0.9%
Arkadaş Çevresi	14	12.6%
Kamu Otoritesi	4	3.6%
Kötü Niyetli Kişiler	7	6.3%
Toplam	111	100.0%

İncelenen içeriklerde, oyunun olumsuz sonuçlarından sorumlu tutulanlar da işaret edilmektedir. Tablo-8’de görüleceği üzere çoklu kodlama yöntemiyle yapılan incelemede, 8 haberde sorumlu gösterilmezken, aile ifadesinin 44 kez kullanıldığı görülmüştür. Bu rakam toplam kullanılma oranı açısından yüzde 39.6’ya karşılık gelmektedir. İncelenen içeriklerde oyunun yapımcısı 30, arkadaş çevresi 14, kötü niyetli kişiler 7, eğitim kurumları 3, kamu otoritesi 4 ve teknoloji 1 kez sorumlu olarak nitelendirilmiştir. Çocukların dijital oyun bağımlılığında ve sanal ortamdaki tehditlere açık hale gelmesinde ailenin payı olduğu haber kaynaklarının görüşlerine dayalı biçimde ileri sürülmüştür. Ebeveynlerin çocuklarıyla etkili iletişim kurmaları, arkadaş çevrelerini tanımaları, dijital oyun bağımlılığını önlemek adına çocuklarını spor, sanat gibi alanlara yönlendirmeleri gereği uzmanların ailelere yönelik uyarıları şeklinde çerçevelenmiştir.

Eğitim kurumlarının ve eğitimcilerin çocukların sanal ortamdaki tehlikelerden korunması ve bu amaçla bilinç yükseltici bir sorumluluk üstlenmeleriyle ilgili

sadece 3 içeriğe rastlanmıştır. Oysa günümüzde medya okuryazarı olmak, temel bir zorunluluk olarak vurgulanırken pek çok ülkede bu kapsamdaki eğitim politikaları yeni medya okuryazarlığına ağırlık verecek biçimde düzenlenmektedir. Diğer yandan haber içeriklerinde oyunun yapımcısı ve sanal ortamdaki kötü niyetli kişilerin doğrudan suçlanması konunun yüzeysel biçimde ele alındığını göstermektedir. Kamu otoritesine ise oyuna erişimi engellemek üzere yasal düzenlemeler yapılması ve suçluların cezalandırılması sorumluluğu yüklenmiştir.

Sonuç ve Öneriler

İletişim teknolojileri bireylere eşsiz fırsatlar sunmaktadır. Boş zaman etkinliklerinden eşzamanlı iletişim olanaklarına dek bireylerin gündelik yaşamında önemli bir yer tutan internet aynı zamanda bir takım riskler de taşımaktadır. Son aylarda çocuk ve gençlerin ölümüne neden olan çevrimiçi “mavi balina” oyunu da dijital ortamın üretmiş olduğu bir tehdit olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışmada medyanın, bireyin dış dünyaya dair algısını ve farkındalığını şekillendirme, çevresinde ve uzağında olup bitenlerden haberdar etme, körleştirme ya da farkındalık yaratma gibi etkileri göz önüne alınarak, dijital ortamdaki tehlikelere medyanın yaklaşımı örnek bir konu üzerinden incelenmiştir. Bu kapsamda, oyunun yazılı basında nasıl sunulduğunu belirlemek üzere yapılan içerik analizi, medyanın bu tür haberleri olaya dayalı biçimde inşa ettiğini, konunun bağlamını geniş bir çerçevede çeşitli yönleriyle ele almaktan uzak kaldığını göstermiştir. Haber dilinin toplumda korku ve endişe yaratacak biçimde ahlaki panik çerçevede yapılandırılırken olaya dayalı anlık ve sınırlı bilgiler içeren epizodik çerçevenin haberlerde sıklıkla kullanılması haberlerin bilgilendirici, bilinç yükseltici ve farkındalık geliştirici nitelikte olmadığını düşündürmektedir.

Araştırma kapsamında, içeriklerde metin ve fotoğraf kullanımını incelendiğinde elde edilen sonuç, haberlerin olaya dayalı yapılandırıldığı bulgusunu güçlendirmektedir. 90 içerikten 87'sinde fotoğraf kullanıldığı, 14 içeriğin ise metinden daha büyük oranda fotoğraf kullanılarak yapılandırıldığı görülmüştür. İçeriklerin yer aldığı sayfalara bakıldığında, 41 haberin gündem/güncel sayfasında sunulmuş olması olaya dayalı içeriğin ağırlıkta olduğu bulgusunu desteklemektedir. Bu kapsamda konuların daha çok tematik biçimde ele alındığı kategoriler olan, yaşam/sağlık kategorisinde 18, bilim/teknoloji kategorisinde 9, eğitim kategorisinde ise 1 içeriğin saptanması tematik içerik çerçevesinin zayıf oluşunun bir başka göstergesidir.

Oyunla ilgili haberlerde, olayın sorumlusu olarak gösterilenler arasında, aile ilk sırada yer almıştır. Ailenin sorumlu olduğuna dair ifadeler, toplamda 44 kez yinelenmiştir. Bu durum ebeveynlerin çocuklarının maruz kaldığı çevrimiçi içerikler konusunda ve bu mecradaki eylemleriyle ilgili yüksek bilinç düzeyinde olmaları gerektiğini göstermektedir. Ailenin koruyuculuk açısından önemi göz önüne alındığında ebeveynlerin ve diğer aile bireylerinin çocukların maruz kaldığı çevrimiçi içeriklerin farkında olmaları ve zararlı içeriklerden çocuklarını korumaları konusunda bilinçlenmeleri önemlidir. Diğer yandan haberlerde sorumlular gösterilirken okul ve eğitim sisteminden sadece 3 kez söz edildiği görülmüştür. Oysa aileden sonra okul, çocuklara yeni medya okuryazarlığı becerisi kazandırması beklenen en önemli kurum olarak görülmektedir. Eğitimcilerin dijital medya konusunda bilinçli olmalarının önemine vurgu yapan Renee Hobbs (2010, 87), günümüzde yeni iletişim araçları, yeni mesaj formları ile anonimlik, özdeşlik, mahremiyet ve gözetim gibi sosyal meselelere odaklanması gerektiğini belirtmektedir.

Sanal ortamda gerçekleşen "aracılanmış kişilerarası iletişim" bireylerin yaşamında önemli bir yer kaplamaktadır. Gençlerin kendi kimliklerini inşa etmeleri konusunda da yeni sanal ortamların etkisi, olumlu olduğu kadar kaygı verici yönler barındırmaktadır. Örneğin çevrimiçi sosyal ilişkilerin olumsuzlukları arasında, tahammül, katlanma, istenenden fazla kullanma, kullanımı engelleyememe ya da sınırlayamama, olumsuz etkileri bilinmesine rağmen kullanmayı sürdürme, bağımlı olma, yabancılardan gelebilecek tehditlere açık hale gelme sayılabilir. Ayrıca çevrimiçi sosyal ilişkilerde akran baskısı da önemli bir sorun alanıdır (Hobbs, 2010, 89). "Mavi balina" oyununun neden olduğu intiharlarla ilgili haberlerde özellikle aile bireyleri tarafından, yabancılarla kurulan çevrimiçi sosyal ilişkilerin ve arkadaş çevresinin üstü örtük biçimde suçlandığı görülmektedir.

Sanal dünyanın her yaşta bireyin yaşamını kuşatıcı yapısı çocukluk döneminden itibaren medya okuryazarı olmayı zorunlu kılmaktadır. Türkiye'de medya okuryazarlığı eğitiminin yeni medyayı da kapsayacak şekilde evrilmesi, yeni medyaya dair eleştirel okuryazarlık becerisinin evde, okulda ve medya dolayısıyla kazandırılması öncelikli hedef olmalıdır. Medya okuryazarlığı eğitiminin yeni medyayı da kapsayacak şekilde hem ortaöğretimde zorunlu ders olarak okutulması, hem de ilköğretimden başlayarak pek çok dersin içine entegre edilmesi önerilebilir.

Dijital teknolojiler kaynaklı tehditleri çeşitli açılardan ele alan akademik çalışmalar bulunmaktadır. Bu çalışmanın hem dijital teknoloji kaynaklı bir soruna haber medyasının yaklaşımını ortaya koyması hem de bu tehditlere karşı bilinçli olma konusunda yeni medya okuryazarlığı eğitiminin önemine dikkat çekmesi açısından alana katkı sağlayacağı değerlendirilmektedir.

Notlar

¹ İncelenen haberlerde Türkiye'de toplamda 142 çocuk ve gencin intihar etmesinde bu oyunun payı olduğu iddia edilmekle birlikte bu iddiayı doğrulayan resmi bir veri bulunmamaktadır. Ancak TBMM'nde bir siyasi parti tarafından oyunla ilgili olarak verilen araştırma önergesinde, 142 gencin intiharıyla bağlantılı olabilecek bu ve bunun gibi şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının araştırılması istenmiştir (<http://www2.tbmm.gov.tr/d26/10/10-201924gen.pdf> , Erişim tarihi: 20.01.2018). Önerge 15.12.2017 tarihli olup, o günden bu yana meydana gelen ve oyunla ilişkilendirilen intihar vakaları göz önüne alındığında bu sayının gerçeği tam olarak yansıtmadığı düşünülmektedir.

² Nitelendirme biçimi birden fazla ise çoklu kodlama yapılmıştır.

³ İçeriklerde birden fazla sorumlu gösterilmişse çoklu kodlama yapılmıştır.

Kaynakça

- Akbulut, H. (2009). Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü. M.Binark, G. Bayraktutan-Sütçü, I. B. Fidaner (Der.). *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu* (s. 25-81). İstanbul : Kalkedon Yayıncılık.
- Binark, M. (2009). Türkiye'de Yeni Bir Yaratıcı Endüstri: Oyun Stüdyoları ve Dijital Oyunlarda Değer Zincirinin Üretilmesi. M. Binark, G. Bayraktutan-Sütçü, I. B. Fidaner (Der.). *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu* (s.123-166). İstanbul : Kalkedon Yayıncılık.
- Çebi, M. S. (2003). Kitle İletişim Araçlarının Gerçekliğin Yansıtılması Ya Da Kurulması Süreçlerindeki Rolü. *İletişim*, 17, 111-141.
- Durur K. E (2011). İnşacı Yaklaşım İçinde Çerçeveleme Kuramı ve Haberin Çerçeveleşmesi. *Atatürk İletişim Dergisi*, 2, 22-31.
- Entman, R. M. (1993). Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm.

Journal of Communication, 43, 51-58.

Gitlin, T. (1980) *The Whole World Is Watching: Mass Media in The Making & Unmaking of The New Left*. USA: University of California Press.

Goffman, E. (1974). *Frame Analysis*. USA: Harvard University Press.

Hewwood, C. (2003). *Baba Bana Top At! Batıda Çocukluğun Tarihi* (E. Hoşsucu, Çev.). İstanbul: Kitap Yayınevi. (2001).

Hobbs, R. (2010). Dijital Çağda Medya Okuryazarlığını Yeniden Tanımlamak (F.Yıldız, Çev.). *Erciyes İletişim Dergisi*, 1(3), 87-95.

Irmak, A.Y. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.

Iyengar, S. (1991). *Is Anyone Responsible: How Television Frames Political Issues*. USA: The University of Chicago Press.

Narin, B. ve Ünal, S. (2016). Siber Zorbalık ile İlgili Haberlerin Türkiye Yazılı Basınında Çerçevesi. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 26, 9-23.

Nair, P. (2017). The Game of Death: Blue Whale Challenge in India. *Mainstream Weekly*, 55 (37) 1-5.

Ördem, Ö. (2014). Sosyolojik Açıdan Çocukta Sosyal Diyalog Ve İktidar. *Route Educational and Social Science Journal*, 1(3), 255-274.

Özarlan, H. ve Güran, S.M. (2015). İletişim Araştırmalarında Çerçeveleme Paradigması: Son Döneme Ait Bir İnceleme. *Selçuk İletişim*, 8 (4), 32-48.

Tuchman, G. (1973). Making News By Doing Work: Routinizing the Unexpected. *American Journal of Sociology*, 79, 1, 110- 131.

Tuchman, G. (1978). *Making News: The Study In The Construction of Reality*. USA: The Free Press

Yıldız, S. ve Sümer, H.H. (2010). Medya ve Ahlaki Panik, *Erciyes İletişim Dergisi*, 1(3), 35-46.

İnternet Kaynakları

Khattar, A., Dabas, K., Gupta, K., Chopra, S., Kumaraguru, P. (2018). White or Blue, the Whale gets its Vengeance: A Social Media Analysis of the Blue Whale Challenge, Erişim tarihi: 12 Mayıs 2018, *Cornell University Library*, arXiv: 1801.05588v1 (cs.SI), 1-20, <https://arxiv.org/pdf/1801.05588.pdf>

Maclean, D. (17 Ekim 2017). *48-Hour challenge game circulating on Facebook encourages children to go missing for days at a time*, Erişim tarihi: 22 Mayıs 2018, <https://www.independent.co.uk/life-style/health-and-families/48-hour-challenge-game-facebook-children-go-missing-for-days-hide-parents-warning-social-media-a8004851.html/>

TBMM Başkanlığı (2017). Erişim tarihi: 20.01.2018, <http://www2.tbmm.gov.tr/d26/10/10-201924gen.pdf>

Yücel, G. ve Şan, Ş. (2018). Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerine Bir İnceleme, Erişim tarihi: 29 Haziran 2018, *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 9 (32), 88-100, http://www.ajit-e.org/?menu=pages&p=details_of_article&id=315