

ZARARLI DİJİTAL OYUNLAR ve ÇOCUKLAR¹

Dr. Öğr. Üyesi Volkan YÜCEL²

ÖZET

Popüler medya ve dijital teknoloji, günümüz çocuklarını hayatları boyu etkileyecek. Bu açıdan çocukların cep telefonu ya da bilgisayar üzerinden eriştiği medya türleri konusunda bilinç kazanması gerekmektedir. 2000 sonrası kuşağın, aşırı dijital öğeye maruz kaldığı ilk kuşaklar olduğu belirtilebilir. Bazı arařtırmacılar ilk neslin medya kullanımının, kaygıyı tetiklediğini savunmaktadır. Ancak yeni dijital yerlilerde bunun tersi de geçerli olabilir. Çocuklar kendi kaygılarını dağıtmak, rahatlamak ve destek bulmak adına sosyal medyaya yönelebilirler. Sosyal karşılaşmalar ve alınan cevaplar, tıpkı reel sosyal karşılaşmalardaki gibi onay ya da dışlanmayla sonuçlanabilir. Dijital oyunlar ve çocuk etkileşiminden yola çıkan bu çalışma, çocuklar için hangi oyunlar ve sosyal medya platformlarının zararlı olabileceğini şiddet içerimi açısından inceleyecektir. Yöntem olarak *Momo* ve *Mavi Balina* gibi oyunların içerikleri tartışılacak, örneklendirilecek ve dijital oyunların zararlarına yönelik literatür taraması kullanılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Video Oyunları, Şiddet, Gençlik, Çocuk, İnternet

GİRİŞ

Teknoloji hızla evrilirken insan davranışları da bu değişimden etkilenir. Bu süreci en aktif yaşayanlar çocuklardır. Dijital medyanın doğuracağı ve çocuklarda belirebilecek kaygı bozuklukları önemlidir. Çocukların üretken ve sağlıklı olarak dijital dünyayı kullanması aksadığında kendine güveni de bozulur. Öte yandan onun dijital beceriler kazanması okulda ve evde desteklenmesi gereken bir faaliyettir. Evdeki elektronik aletler, çocuklara ve bireylere sınırsız medyatik içerik sunar. Bu içerikler yararlı olabileceği gibi zararlı da olabilir.

Sosyal medya riskleri; teknolojiyi sırf bir dijital refah olarak görmeyen arařtırmacıları etkilemiş ve onlar da sosyal medya, çocuk ve genç intihar oranları arasındaki potansiyel bağları ve teknolojik bağımlılık ve gerçek hayattaki sosyal beceri kayıpları gibi ilişkileri artan bir hevesle incelemeye çekilmişlerdir. Çocukların dijital arzuları onların genel endişelerini bastırmaları ve gizlemelerine neden olabilmektedir. Bir süre öncesine kadar çocuk eğitiminin en önemli parçalarından biri bilgisayararken artık internettir. Hemen her cihaz internete bağlı hale gelmiştir. İnternette karşılaşılan her karakter, çocuk için birer özdeşlik önerisidir.

Yeni iletişim ortamında bireyler aktif görünse de aslında dijital öğelerin büyüsüne kapılmış ve sonunun nereye varacağını bilemediği bir öğrenme serisinin içine düşmüştür. Kullanıcılar sanal dünyada karşılaştıkları karakterler ya da etkileşimlerle kendi dünyalarını ve kendi gerçeklerini yeniden üretmektedirler. Teknolojik yatkınlıkların özdeşlik ilkesi kullanması, çatışmacı ayrımların hayatta kalma hissini güçlendirmek için bireyselliği öne çıkarmasına paraleldir (Yücel ve Toprak, 2017: 504).

¹ Bu Makale 27-29 Nisan 2019 tarihleri arasında Antalya’da düzenlenen ASEAD 5. Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu’nda sunulan bildiriden geliştirilmiştir.

² İstanbul Kent Üniversitesi

80'ler sonunda atariler ya da oyun salonlarında bireysellikten beslenen ve sadece birer eğlence etkinliği olan oyunların yerini, günümüzde dijital platformlar almıştır. Milyonlarca üyesi olan bu dijital platformlar, artık medyanın önemli bir parçasıdır. Yeni iletişim ortamlarının bireyselliği öne çıkarması, kolay erişim sunması, üstün gelme ya da başarıya gibi unsurların simülasyonlarını içermesi materyal açlığı çeken kitleler için cazip olanaklardır. Bireyin her an yanında olan ve her yerde görüntülenebilen oyunlar, şiddet unsurlarını barındırdığında riskler içerirler (Yengin, 2012). Son zamanlarda popüler olan ve özellikle de küçük çocukları hedefleyen bazı oyunlar ebeveynlerin gözünden kaçabilmektedir.

Granny (2018 - PEGI 12) ve Momo (2019 - PEGI 16/18) tarzı oyun ya da videolar, tehlikeli yönlendirmeler ve korku figürleriyle zihinde işleyiş ve güvenlik sorunları doğurabilir. Bu tarz görüntüler birçok oyundaki video kutularından da çıkabilmektedir. Momo karakteri, bir hortlak ya da Türk sözlü halk kültüründeki 'dunganga'ya benzeyen bir kimlikle çocuklara seslenmekte ve 'komiklik kılıfı' altında çocukları keskin mutfak aletleri ve çıplak el bilekleri gibi amacı belirsiz görüntülere maruz bırakmaktadır.

1. DİJİTAL OYUNLAR VE ZARAR KATEGORİLERİ

Dijital oyun endüstrisi dünyada milyarlarca dolarlık gelire en güçlü ve aktif medya haline gelmiştir. Son zamanlarda Twitch.tv gibi kullanıcıların ödenek almasını da sağlayan oyun ağları, her an binlerce kullanıcı tarafından canlı takip edilmektedir.³ Twitch.TV'de para kazanmak için canlı yayın yapan yüzlerce kanal vardır. Dünya genelinde oyun medyası kullanıcı sayısı bir milyarı aşmıştır (Karahisar, 2013: 108).

Bu açıdan oyun bağımlılığı, zaman alan, eğitim süreçlerini aksatabilen ve uzun vadede de kişisel gelişimi etkileyebilen bir olgu haline gelmiştir. Yee ve Chen vd. oyun bağımlılığı faktörlerini (Yee, 2006; Chen vd., 2009: 544) kullanıcılardaki boş zaman motivasyonları ve tatminleri açısından üç türde gruplandırmıştır;

1. Başarı: Güç kazanma, seviye atlama ve rekabet.
2. Sosyalleşme: Sohbet, yardım ve grup çalışması.
3. Oyuna Katılım: Keşif, görev, rol oyunu, kontrol ve kaçış.

Bu gibi motivasyon kaynaklarıyla oyuncular bazen kendilerine verilen görevleri bir talime dönüştürerek bazen de bir seri içindeki tüm 'meydan okumaları' yerine getirerek ilerlerler. Oyun sonunda bir ödül olabileceği gibi, 'yapar mısın yapamaz mısın' gibi bir ajitasyon hamlesi de gelebilir. Günlük yaşamın gerçek sorunlarından, stresten ve korku gibi işlevsiz görünen duygulardan kaçmak için dijital eylemler konforlu ve eğlencelidir (Tran vd., 2013: 456). Oyunlarda kurallar belirlidir ve gerçek yaşamdaki olaylar gibi, sapmazlar.

Dijital oyun, dijital ve 'promosyonel' kapitalizmin en önemli kültür endüstrisi ürünlerinden biridir ve meta değeri için üretilmiştir (Binark ve Sütçü, 2008: 41). Ülkemizde dijital oyunlara çok büyük talep vardır ve son zamanlarda e-spor merkezlerinin sayısı çok artmıştır.

³ Örneğin 13.06.2019 tarihli Twitch.tv - JTG TV (22:00-24:00) yayını canlı olarak 8.000 kişi izlemiştir, <https://www.twitch.tv> [Erişim: 13.06.2019]

Türkiye’de en çok oynanan oyunlar, oyuncu sayılarına göre yaklaşık olarak; League of Legends - 2009 (3,5 milyon), Counter Strike - 1999 (2,7 milyon), GTA - 1997 (2,5 milyon), Wolf Team - 2007 (2 milyon), Minecraft - 2009 (1,7 milyon), Metin2 - 2005 (1,25 milyon), Zula 2016 (1 milyon), Euro Truck Simulator - 2008 (800 bin) ve Knight Online’dır - 2002 (500 bin kişi) (Yücel ve Şan, 2018: 94).

Dijital oyunlar riskleri açısından tıpkı TV içeriklerindeki düzenlemeler gibi tasniflere sahiptir. Resmi olarak PEGI sistemi, oyunları özellikle şiddet ve tehlike içeriklerine göre analiz etmiştir. PEGI, Pan European Game Information’ın (Avrupa Oyun Bilgi Sistemi) kısaltmasıdır. PEGI oyun derecelendirme sisteminin amacı, oyunları belli kriterlere göre sınıflayarak hem kullanıcılar hem de aileler için bir rehber oluşturmaktır ve 2003 yılından beri kullanılmaktadır. Toplam 5 PEGI kategorisi vardır: PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16 ve PEGI 18.⁴



Tablo 1: PEGI Kategorileri⁵

PEGI içinde, yaş kategorileri dışında 8 önemli oyun etkeni daha saptanmıştır: Şiddet (violence), kötü dil (bad language), korku ya da küçük çocuklar için endişe vericilik (fear), çıplaklık (sex), uyuşturucu (drugs), ayrımcılık (discrimination), kumar (gambling) ve çevrimiçi oyun imkânı (online game). Bu 8 etken ve 5 PEGI derece kategorisi birleştirildiğinde şu içerik tanımlamaları yapılmıştır:

PEGI 3: Tüm yaş gruplarına uygundur. İçerilen komik figürler hayal ürünü olup çocukların bu karakterleri gerçek hayatla karıştırmaması gerekir.

PEGI 7: İçeriği PEGI 3’le aynı olmakla birlikte, bazı çocukları korkutabilir.

PEGI 12: Oyun içeriği PEGI 7’ye benzemekle birlikte, bazı fantezi karakterler, argo kelimeler ve cinsel sahneler daha belirgindir.

PEGI 16: Oyunda daha belirgin biçimde cinsellik, tütün ve uyuşturucuya özendirme ve kötü bir dil/argo içerikleri vardır.

PEGI 18: Yeni bir sınıf içeriği oluşturacak kadar kötü dil, şiddet, ani tepki ve iğrenme gibi kurgular vardır (PEGI, 2017).

PEGI kategorizasyonu dikkate alındığında tüm oyun mağazalarında satışta olan oyunların oyun derecelendirme açısından dağılım oranları şu biçimdedir; PEGI 3 - %50, PEGI 7 - %10, PEGI 12 - %24, PEGI 16 - %12 ve PEGI 18 - %4 (Şeritoğlu, 2017). Görüldüğü üzere PEGI 3 kategorisindeki (tüm yaş grupları için uygun) oyunlar çoğunluğu oluşturmaktadır.

⁴ “PEGI Nedir?”, 2018, <https://www.mediatick.com.tr/blog/pegi-3-nedir-peg-i-siniflandirmasi-nasil-yapilir> [Erişim: 13.06.2019]

⁵ “PEGI”, 2017, <http://www.pegi.info/en/index> [Erişim: 13.06.2019]

Farklı kategorilere denk düşen bazı oyun örnekleri şu biçimdedir; PEGI 3 (Touch My Katamari - 2011, Everybody's Golf - 2017, FIFA Soccer - 1993, MotorStorm - 2006), PEGI 7 (ModNation Racers: Road Trip - 2010, Vipeout 2048 - 2012), PEGI 12 (Reality Fighters - 2012, Escape Plan - 2012, Dynasty Warriors - 1997), PEGI 16 (Uncharted - 2007, Golden Abyss - 2011), PEGI 18 (Ninja Gaiden Sigma Plus - 2007).⁶

PEGI dışında ABD üretimi oyunlar için ESRB (Entertainment Software Rating Board) sınıflandırması da mevcuttur. Bu yaş kategorileri de şu biçimdedir:

EC (early childhood): 3 yaş üzeridir ve uygunsuz içerik barındırmaz.

E (everyone): 6 yaş üzeridir. Çizgi film, fantastik karakterler, biraz argo ve hafif şiddet unsurları vardır.

E 10+ (everyone): 10 yaş üzeridir. Fantastik ve çizgi karakterler bulunur. Şiddet ve argo dil derecesi artar.

T (teen): 13 yaş üzeridir. Argo dil, şiddet, kan, kumar, küfür ve müstehcen sahneler içerir.

M (mature): 17 yaş üzeridir. Şiddetli argo, küfür, cinsel içerik, kumar ve kan içerir.

AO (adults only): 18 yaş üzeridir. Uzun süreli çıplaklık, cinsellik ya da sert şiddet barındırır.⁷

ESBR sistemine göre kategorilendirilmiş oyun örneklerinden bazıları şu biçimdedir: E (Super Stardust Delta - 2012, Lumines - 2004, Mod Nation Racers - 2010, F1 - 2011, NBA 2K11 - 2010), E 10+ (Tales from Space: Mutant Blobs Attack - 2012, Ridge Racer -1993, Rayman Origins - 2011, MJ: The Experience - 2012), T (Unit 13 - 2012, Gravity Rush - 2012, Age of Zombies - 2010) ve M (Silent Hill - 1999, Mortal Combat - 1992, The 3rd Birthday - 2010, Assassin's Creed - 2007).⁸

2. ŞİDDET VE RİSKLER

Online oyunların şiddet içeriği ve riskleri konusunda yeni oluşan bir literatür vardır. Bu literatür ve araştırmalar diğer kültürel yapıtlardan ayrılır, çünkü hem oyunsal hem de dijital bir yapıyla ilgilenen bir inceleme söz konusudur (Sezen, 2011: 119). Literatürü çerçeveselendirmek, zordur çünkü her gün binlerce yeni oyun mağazalarda satışa çıkmaktadır. Oyunların ürettiği içerikler çok farklı ve değişken olabilmektedir. Ayrıca dijital aygıtların biçimleri ve işlevleri de yeni oyun teknolojilerine uyum sağlayabilmek için değişmektedir.

Oyun kültürü içinde her gün oyun oynayacak kadar bağımlılık geliştirmiş kişilere, profesyonel oyuncu denir. Bu tanımın dışında kalanlar gündelik oyuncudur. Gündelik oyuncu, boş zamanını değerlendirmek için kolay ve basit oyunlar oynayan ve düzenli oyun oynamayan kullanıcılarıdır (Binark ve Bayraktutan, 2011: 14).

⁶ "PEGI ve ESRB Sınıflandırma Sistemi Nedir?", 2012, <http://www.psvitaturkiye.com/pegi-ve-esrb-siniflandirma-sistemi-nedir> [Erişim: 13.06.2019]

⁷ "Mortal Combat Dünya Video Oyun Onur Listesi'ne Girdi", 2019, <https://www.teknofenomen.com/mortal-kombatin-dogusu> [Erişim: 13.06.2019]

⁸ "Çizgi film", 2019, https://howlingpixel.com/i-tr/%C3%87izgi_film [Erişim: 11.05.2019]

Düzenli oyun oynayan ve artık bağımlı olarak adlandırılabilir oyunlucularda uzun vadede çok ciddi sağlık sorunları çıkabileceği kimi araştırmalarla doğrulanmıştır. Dijital oyunlar yalnızlık, kaygı, şiddet eğilimi, düşük yaşam doyumu, depresyon, duyarsızlaşma ve saldırganlık gibi sonuçlar (Anderson vd., 2004; Bartholow vd., 2005; Wang vd., 2009; Mentzoni vd., 2011 ve Wack vd., 2009) doğurabilmektedir.

Mustafaoğlu ve Yasacı (2018: 51) tarafından yapılan bir araştırmada, ülkemizde dijital oyunlara başlama yaşı ortalama 4,5 ve günlük oyun süresi ortalama 3 saat olarak tespit edilmiştir. Aynı araştırmada en çok erkek öğrencilerin oyun oynadığı ve ebeveynlere göre çocuklarda kaygı ve agresif tutum, depresyon, asosyalleşme, kas-iskelet sistemi, gözlerde kuruluk, ağrı, kızarıklık ve uyku kalitesinde bozulma gibi sağlık sorunları gözlenmiştir.

Dijital bağımlılığın bir sorun haline gelmeye başladığı ilk zaman diliminde yapılmış bir yurtdışı araştırmasına göre de sonuçlar benzer biçimde: Florida'daki 428 öğrencide (%40 erkek, %60 kadın) şiddet oyunu oynama ve saldırgan davranışlar sergileme arasında belirgin bir ilişki söz konusudur (Ferguson vd., 2008: 311).

Çocuklarda oyun bağımlılığı ya da benzer sorunlar karşısında veliler tarafından sık uygulanan cezalar, 2016 TÜİK verilerine göre interneti yasaklamak, oyun oynamayı yasaklamak ya da cep telefonunu yasaklamaktır.⁹ Bu tür cezalar çocuğun dijital oyun oynama isteğini kesmediği gibi oyun oynamaya devam etmediğini de garantilemez. Çocuklarda oyun bağımlılığının gelişmesinde, erken yaşta dijital ekran kullanımının başlaması önemli bir faktördür.

3. MOMO VE MAVİ BALINA

Son zamanlarda video oyunlarıyla ilgili yapılan analizler, oyunların %89'unun şiddet içerdiğini göstermektedir (Karaaslan, 2015: 807). Bu açıdan inceleme konusu olan Momo ve Mavi Balina oyunları da özellikle 16/18 yaş altı çocuklar için son derece zararlı içeriklere sahiptir.

Mavi Balina (Blue Whale) Mavi Balina Challenge olarak da bilinmektedir. Yasal olarak oynanamayan ve satışı olmayan oyun, e-postayla paylaşılan linkler ya da whatsapp gibi uygulamalardan gelen linklerle yüklenmeye açıktır. Yasal şiddet derecelendirmesi yapılmamış olsa da +18 türündedir ve yüksek derecede zararlıdır.

Momo'ysa Latin Amerika ve Japonya bağlantılı telefonlardan paylaşarak ortaya çıkan bir şiddet videosudur. Ancak zamanla oyunların da içinden çıkan bir reklam videosuna ve daha sonra bir oyun serisine dönüşmüştür. Araştırmamıza göre Android mağazasında: Momo Game: Kill The Momo (+16 2019), Momo Horror Game 2019 (+18 2019) ve Momo Hunters Survival Game (+18 2019) oyunlar mevcuttur.

Momo oyun ve videolar yanında, uygulamalar kanalıyla kullanıcılarla telefonda görüşebilmekte ya da mesajlaşabilmektedir. Bu bazen bir sahte telefon görüşmesi ya da algoritma olsa da karşıdaki video ve diyalog ciddi ve inandırıcı bir biçimde tasarlandığı için, kullanıcıyla etkileşim kuruyor gibi görünmektedir.

⁹ "Türk İnsanı Hakkında Merak Edilenlere Işık Tutacak, Oluşmasında Sizin de Katkınızın Olduğu 18 Data & İstatistik", 2019, <https://onedio.com/haber/turk-insani-hakkinda-merak-edilenlere-isik-tutacak-olusmasinda-sizin-de-katkinizin-oldugu-18-data-istatistik-866418> [Erişim: 11.05.2019]



Fotoğraf 1: Momo görüntülü arama yapıyor¹⁰

PEGI 16 ve sonraki kategoriler, hemen hemen tüm oyunlar içerisinde %10'luk seyrek bir kategoriye denk gelmektedir. Bu kategori belirgin cinsel içerik, şiddet ve kötü dil kategorisidir. Momo oyunu özelinde Google mağazasında yapılan incelemede pek çok görsel ve masaüstü malzemeleri set halinde yüklü bulunduğu gözlenmiştir. Bu tarz öykü sürdürücü öğeler oyuna ait bir ikonoloji oluşturmasını destekler. Aynı tutum Mavi Balina oyununda da vardır.¹¹ Youtube üzerindeki detaylı oyun videolarından elde edilen görsellerden yapılan incelememize göre Mavi Balina oyunundaki 50 aşamalı meydan okumaların ve kullanıcılardan yapmaları istenilen görevlerin bir kısmı şu biçimdedir;¹²

- Elinize/kolunuza belirli bir cümle kazın.
- Sabah 04:20'de uyanıp korkunç bir video izleyin ('Küratör' tarafından gönderildi).
- Kolunuzda uzunlamasına kesikler açın.
- Bir kâğıda balina çizin.
- Balina olmaya hazırsanız, bacağınıza "evet" yazın. Aksi takdirde, kendinizi birden çok kez kesin.
- Gizli görev (kodla yazılmış.)
- Kolda çizik (mesaj).
- Balina olma konusunda çevrimiçi durumunuzu yazın.
- Belirli bir korkuyu aşın.
- Saat 04:20'de kalk ve çatıya git.
- Elinize bir balina oyun.
- Bütün gün korkunç videolar izleyin.
- 'Küratör' ne gönderirse onu dinleyin.
- Dudağınızı kesin.
- Kolunuzu/elinizi bir iğneyle sıkıştırın.
- Kendinize zarar verin ya da hasta olun.

¹⁰ "Momo Calling", 2018, <https://www.apksum.com/app/momo-phone-call/us.micha.momo.calling2> [Erişim: 13.06.2019]

¹¹ "50 Tasks Of The Blue Whale Challenge", 2018, 50 Tasks Of The Blue Whale Challenge [Erişim: 13.06.2019]

¹² "Blue Whale", 2019, <https://play.google.com/store/search?q=blue%20whale&c=apps> [Erişim: 13.06.2019]

- Bir çatıya gidin ve kenarda durun.
- Köprüde durun.
- Bir vince tırmanın.
- Bu aşamada “balina” oyuncunun güvenilir olup olmadığını belirler.
- Skype’ta bir “balina” ile konuşun.
- Kenarları sarkan bacaklarla bir çatıya oturun.
- Kodda olan başka bir iş.
- Gizli görev.
- Bir balinayla tanışın.
- ‘Küratör’ ne zaman öleceğinizi belirler.
- Bir demiryolunu ziyaret edin.
- Bütün gün kimseyle konuşmayın.
- Balina olma konusunda yemin edin.

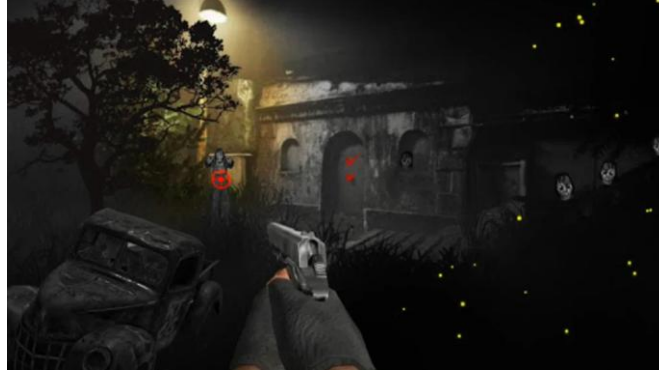
Listedeki görevler 50’ye tamamlanmasa da küratör (düzenleyici) denen oyun yöneticisinin aralarda gönderdiği korku filmlerini izlemek ya da müziklerini dinlemek öteki görevlerdir. Ayrıca yine balinalarla konuşma, kendini sakatlama ve en sonunda da kendini bir binadan atma ‘görevinin’ icra edilmesi istenmektedir.



Fotoğraf 2: Mavi Balina’daki görev gereği kolunu çizen bir kullanıcı¹³

Momo’nun en temel oyunu, Momo Game: Kill the Momo’dur. İncelememize göre kullanıcıdan hiç durmadan birtakım varlıkları öldürmeleri istenmektedir. Aynı durum Momo Horror Game ve Momo Hunters Survival Game için de geçerlidir. Oyunların farklı bölümlerinde farklı arazilerde mücadele verilmektedir. Etraftan yaklaşan ve adları Momo olan ilginç varlıklar bir var olup bir yok olmaktadır. Son derece ürkütücü sesler içinde ve karanlık bir ortamda ava çıkmış olan kullanıcı, sabit bir hedefe sahip değildir. Yaratıklara olan mesafe aşırı yakındır ve bir tür büyü gerçeğe dönüşmesine neden olmaktadır. Momo Horror Game’deki varlıklar, biraz daha fazla insan vücuduna benzemektedir.

¹³ “How to Identify the Blue Whale Game”, 2018, <https://www.india.com/buzz/blue-whale-game-rules-facts-how-to-identify-the-50-day-challenge-that-pushes-kids-to-commit-suicide-2442613/> [Erişim: 13.06.2019]



Fotoğraf 3: Kill The Momo oyununda kullanıcı ürkütücü varlıklarla karşılaşiyor¹⁴



Fotoğraf 4: Momo Horror Game’de kullanıcı melez varlıkların saldırısı altında¹⁵

Momolar, uzaktayken seçilememektedir ancak yakına geldiklerinde de nişan almak zorlaşmaktadır. Kullanıcı hayatta kalmak için sürekli yaratıkları öldürmek zorundadır. 20 ayrı düzeydeki arazi şartları, oyuna olan bağımlılığı da giderek arttırmaktadır. İnternetteki incelemede Momo oyunlarında hızla ilerlemek için kilitleri sahte biçimde açmak adına geliştirilmiş hileli oyun apk’larına rastlanmıştır.¹⁶

Momo karakterleri sadece belirsiz bedenler ya da insanvari gövdelerin avı olarak değil, şaka gibi görünen görüntülü videolar için de melez bir malzemedir. Korku yaratma konusunda ölümcül bir çevrimiçi tehlike olan Momo’nun videoları, çeşitli sitelerin yönetimlerince kaldırılrsa da yine de yayılmaktadır. Japon korku geleneğindeki ürkütücü imajlı, böcek gözlü ve sürüngen bir kadına ait görüntüsüyle ‘Momo’, kötü ve tekinsiz sesler ve tuhaf görevlerle, biraz daha eski bir oyun olan Mavi Balina’nın şiddet açısından rakibidir. Ancak ikisi de bir intihar oyunudur.

Mavi Balina ve Momo’da kullanıcılar açısından ölüme yönelik bir çekilme ve işlevsizleşme vardır. Çocukları ve henüz akli yetenekleri tam olarak dengelenmemiş zihinleri hedefleyen oyunlar, yalnızlık duygusundan hareket etmekte ve izolasyonun sonunda da şiddet içeren bir atılımla kullanıcıyı sanki hayatta kalmasını oyunun kendisi sağlıyormuş gibi hissettirmektedir. Bu açıdan her iki oyun da Yee ve Chen vd.’nin oyun özdeşliği açısından tarif ettiği güç kazanma aşamasını geçerler ancak iş birliği, grup çalışması ya da kaçış gibi yönlendirmelerden mahrum kalırlar.

¹⁴ “Momo Game : Kill The Momo”, 2019, <https://momo-game-kill-the-momo.tr.softonic.com/android> [Erişim: 13.06.2019]

¹⁵ “Momo Game : Kill The Momo”, 2019, <https://momo-game-kill-the-momo.tr.softonic.com/android> [Erişim: 13.06.2019]

¹⁶ “Momo Horror Game”, 2019, <https://momo-horror-game-2019.tr.softonic.com/android> [Erişim: 13.06.2019]

Siber zorbalık ve cinsel saldırı, çocukların karşılaştığı gerçek bir çevrimiçi tehlikedir. Gençlerin ve yetişkinlerin yabancılara bir şeyler yapmak zorunda kaldığı hem para hem de çıplak fotoğraf göndermek de dahil binlerce belgelenmiş vaka mevcuttur (Radford, 2019). Ebeveynler için, gençleri hedef alan ve bir komplocu tarafından yönetilen çevrimiçi intihar oyunları karşısında dikkatli olunmalıdır.

Bazen zararsız oyunların içerisinden çıkan reklam kutuları ya da videoları da zararlı oyunlara yönlendirmeler yapabilmektedir. Bu açıdan çocuğun oyun dünyasını ve hangi motivasyonla hangi oyunu oynadığını yakından takip etmek önemlidir. Ayrıca özendirme adına, eğer ileride tüm yaşamını oyun profesyonelliği üzerinden kazanmayı düşünüyorsa, e-spor lisansına ve yarışmalara yönlendirilebilir. Bu konuda okullara da sorumluluk düşmektedir. Mutlaka Dijital Oyun Etiği dersi ya da bilgileri verilmelidir.

Oyunların tasarımı konusunda ludolojik ve formalist iki ekolün çarpışması da zararlı oyunların oluşumunda rol sahibidir. Ludolojik yaklaşım tıpkı Momo ve Mavi Balina'da olduğu gibi genel öyküyü unutturarak anlık görevlerle basit bir hayatta kalma mantığı kurmaktadır. Oysa bu tutum formalist (Proppçu) perspektiften bakıldığında oyuncunun da oyun tarafından kurulduğunun göz ardı edildiğinin (Demirbaş, 2017: 368) bir örneğidir. Bir oyunun oyun olabilmesi için çıkarsız, dolaysız ve kaynaştırıcı olması beklenir. Oyun, kültür ve gerçeklikle bağlantılı ve etkileşim içinde olmalıdır (Oskay, 2000: 162). Momo ve Mavi Balina örneklerindeyse kullanıcı iş birliğine gitmez ve sürekli olarak yetersizlik hissine kapılması için anlık görevlere maruz kalır ve korkulu bir dünya içinde mücadele eder.

4. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İÇİN ÖNLEMLER

Yeni ve dijital bir nesil olan çocukların, ebeveynler dışında kurdukları bir dijital dünyaları olduğunu bilmek ve kabul etmek gerekir. Çocuklar bu dünyayla ilişkili olarak içsel bir süreç yaşarlar. Özellikle 10 yaş civarı ebeveynlerinden yavaş yavaş uzaklaşarak sosyalizasyon süreçleri hızlanır. Bu sürece dış dünyayı tarama merakı da eşlik eder.

Onların en hızlı biçimde hayatı anlayabilecekleri ortam oyunlardır. Oyunlar bir simülasyon olsa da içinde karanlık ya da büyümlü gerçekliğe dayalı öğeler varsa, onların gerçeklikten kopmasına neden olabilir. Momo her ne kadar bir şaka olarak lanse edilse de çocukların zihnine bir takım intihar imgeleri sokmaktadır. Birden ortaya çıkan ve ürkütücü konuşmalar yapan Momo, küçük çocukların biyolojik dürtüleri hareketlendirir ve kaygılarını besler. Momo ve Mavi Balina oyunlarının ortak noktası çocuklara ölümle ilişkili çağrışımlar vermeleridir. Onlar da kendilerinin artık küçük bir çocuk olmadığını kanıtlamak isterler ve oyundaki bu meydan okumalara (kendilerine zarar vermek pahasına) uyarlar.

Özellikle Mavi Balina, aşama aşama oyuncuyu ele geçirmektedir. 50. meydan okuma görevinde amaç; tıpkı bir Mavi Balina gibi karaya vurma ve kendini öldürme emridir. Genellikle 14-18 yaşlarında, ailesiyle ya da çevresiyle sorun yaşayan gençlerin oynadığı saptanan Mavi Balina oyununa katılanların yaş aralığı değişmiş ve dünya üzerinde birçok ülkede oynandığı saptanan bu oyunun, 130'dan fazla gencin hayatını kaybetmesine neden olduğu (Yücel ve Şan, 2018: 96) saptanmıştır.

Çocukların oyunlardan kaynaklanan ve sıradan gibi görünen endişeleri ya da profesyonel temas gerektiren kaygıları erkenden görülmelidir. Çocuk kontrol edilemez ve ortadan kalkmayan bir kaygı yaşadığında yardım istemek gerekir. Sosyal medya ve çevrimiçi oyunlar bu noktada etkinin de ötesinde tetikleyici konuma geçmiştir. Çocuk, reel dünyadaki yüz yüze karşılaşmalar yerine sadece internet ve oyun etkileşimlerini tercih etmeye yönelmiş olabilir. Hatta bu etkiyi saklanmış da olabilir. Fiziksel etkiler ortaya çıkana kadar bazen bu durumu fark etmesi zordur.

Bu noktada interneti, ekranları ve oyunları sonlandırmak ya da erişimi güçleştirmek kalıcı bir çözüm gibi görünmemektedir. Çocukların cep telefonuna, tablet ya da bilgisayara ulaşamamaları onların oyun oynamadığı anlamına gelmez. Bir arkadaşının cihazıyla da oynuyor olabilirler. Hatta sosyal platformlar kanalıyla gerçekte var olan arkadaşlara bağlı kalmak bazı olumsuzlukları dengeleye de bilir. Çocuğun ne uğraşlara sahip olduğunu takip etme yolu ailelerin olsa da onun internet yaşamını anlamak geçerli bir eylemdir. Onlardan, kendi dünyalarını gezdirmelerini istemek iyi bir başlangıçtır.

Çocuklar özellikle de şiddet oyunlarını, oyun grupları içinde öğrenirler. Bu yüzden çocukların hem iç dünyasını hem de çevresindeki oyun gruplarını tanımak önemlidir. Mavi Balina ve benzeri oyunlar mesaj uygulamaları kanalından bir linkle gelebilir. Bu açıdan çocuğu bilinçlendirmeli ve nedensiz yere gelen mesajların ona hiçbir yararı olamayacağı anlatılabilir. Zararlı hislere kapıldığında ya da kendisini izole ettiğini anlaşıldığında onunla diyalog kurulabilir. Özellikle Mavi Balina oyununun motivasyonu; kendine ne yaparsan yap tekrar dünyaya gelecek olmandır. Bu görüş henüz yeni yeni kimliğini oturtan, biyolojisini yeni tanıyan ve cinsiyet gelişimini henüz tamamlamamış her ergen için çok tehlikeli bir fikirdir. Ona vücuduyla sınırsız deney yapma fikri aşılacaktır.

Çocukluk ölüm temasına en uzak olması gereken çağdayken, ondan bu tarz kaygılar duyulduğunda harekete geçilmelidir. Öncelikle tekrar tekrar dünyaya gelmek motivasyonuna müdahale edilmeli ve kendisine verilen zararların son derece hayati ve kalıcı sonuçlar doğuracağı anlatılmalıdır. Ayrıca çocuk tamamen aileden izole olmuş ve yaşamsal görevlerini yapmıyor ya da yapamıyorsa mutlaka psikolojik yardıma yönlendirilmelidir. Bu okul kanalıyla da olabilir, doğrudan bir merkezle de olabilir. Çocuğun oyun ya da sosyal medya benzeri bağımlılıklarıyla başa çıkmak için aşağıdaki yöntemler denenebilir:

Paralel Soru: O gün neler yaptığını sorarken, sosyal medya hakkında ne düşündüğü sorulabilir. Ya da uyku düzenini sorarken, yine sosyal medyadaki arkadaşlarından destek görüp görmediğini de sorulabilir.

Bilinçlendirme: Bazı kişiler ve çocuklar, kendini ve çevresini mükemmel göstermek ve kusursuz fotoğraflar çekmek için saatler ve günler harcar. Çocuğu, bu tür kişilerin dışarda bırakarak gizlediği sorunlar ve bin bir türlü meseleler konusunda bilgilendirmek ona yeni bir bakış kazandırabilir.

Geri Çekilme: Arkadaşlarının tatil ya da macera fotoğraflarını gördüğünde ve kendisi fotoğraf paylaşmadığında bir süre medya paylaşımına ara verebileceğini söylenebilir. Bu tutum arkadaşlarını da etkileyebilir.

Cesaretlendirmek: Çocuk ekran başında olduğu kadar, dışarda da zaman geçirir. Ona sosyal aktiviteleri çerçeveleyen dinamik paylaşımların daha dikkat çekici olduğunu söylenebilir.

Yetenek: Benzer biçimde müzik aleti çalmak, şarkı söylemek, dans etmek, resim yapmak, yüzmek, güzel giyinmek gibi yeteneğe ve fiziğe yönelik özellikler sergilemenin yaratacağı fark ve kazandıracağı nitelik vurgulanabilir.

Dijital oyunlar aracılığıyla, çocukların birer tüketici olarak konumlandırıldığı ve tüketime yönelik çeşitli tutum ve davranışların oluşmasına etki edilmek istendiği söylenebilir (Kuşay ve Akbayır, 2015: 136). Toplumsal değişimi etkileyen bu süreç, kullanıcıları tüketimin nesnesi kılmakta ve çocukluk gibi aslında fiziksel dünyada tezahür etmesi gereken bir olguya zarar verebilmektedir. Şiddet oyunları da çocuklarda uyum sürecine zarar veren bir davranış kalıbı gelişmesine neden olmaktadır.

SONUÇ

Çocukların dijital oyunlara günde ortalama 3 saat ayırdıkları düşünülürse, sanal alanın ciddi bir paralel gerçeklik üreticisi olduğu belirtilebilir. Kaygıyı arttıran, derslerde başarıyı etkileyen, zaman kaybı yaratan ya da kıskançlık doğuran her tür sonuç, çocukların durumu hakkında önemli ipuçları vermektedir. Yeni kuşakların aşırı dijitalizme maruz kalması, bu konuda zaten deneyimsiz olan ebeveynler için kuşak çatışmasını arttıran bir unsurdur.

Türkiye’de konuyla ilişkili akademik çalışmalar yapılmasının önündeki büyük engellerden birisi, oyunların kopya ya da crack versiyonlarının oynanmasıdır. Bu durum Türkiye’de oyunculara ilişkin veri tabanı oluşturmaya (Karahisar, 2013: 114) ve kullanıcıların performans ve profillerini incelemeye imkân vermemektedir.

Momo ve Mavi Balina oyunlarındaki ludolojik yaklaşım, aslında kullanıcıyı oyunun yarattığı gerçeğini gizleyerek, sistemli şekilde çocukları şiddete ve cesaret kışkırtması yoluyla kendine zarar vermeye yöneltmektedir. Çocuklar bu yolla ciddi şeyler yapabileceklerini göstermek istemektedir. Vücutla deney yapma komutları ya da arazideki hayal ürünü ve ürpertici yaratıkları öldürmek için istenen motivasyon, sıradan talim olup oyun genelini aşan bir öyküye ve hedefe sahip değildir. Bu açıdan her iki oyun da bir tür cesaret ve meydan okuma denemesi içermektedir. Kişiyi umutsuzluğa sürüklemekte ve işlevsel bir ödülün yoksun bırakmaktadır. Giderek yalnızlaşan oyuncu, bedeniyle baş başa kalmakta ve oyundaki görevlerin yarattığı paralel gerçekliğe uyum sağlama çabasına girmektedir.

Kural ve özgürlük arasında müphem bir ilişki kuran Momo ve Mavi Balina, oyun grupları içerisinde de yayılabilmekte ve kendilerine has ikonolojileriyle (karanlık, peri, yaratık, deniz, balina vb.) henüz soyutlama yeteneği yeni gelişen çocuklar için büyük riskler içerebilmektedir.

Artık çocukların ebeveynler dışında kurdukları çok detaylı bir dijital iç dünyaları var. G jenerasyonu (oyun jenerasyonu) olarak da adlandırılan bu yeni kuşaklar için sanal var oluş, kimliklerinin narsisist bir parçasıdır. Bu açıdan akranların paylaşımları ve çocuğun paylaşımları arasında nasıl bir bağ kurulduğu, rekabet hissini hedefi ve kullanıcının iç yaşantısı bir biçimde öğrenilebilir ve zararlı hislerin önüne geçilmesi denenebilir.

Çocuklar 10 yaş civarında anne ve babaya olan ilgilerini yitirerek, kendi dünyası için bir ayna kuracağı dış dünyaya ve oradaki kişilere yönelirler. Bu kopuşta kötü hisler yaşarlarsa, onlara durmayı öğretmek gerekebilir. Profesyonel yardım son seçenek değil, her zaman bekleyen ana seçeneklerden biridir. Çocukla iletişim kuramamanın dijital dünya ve oyunlar dışında da nedenleri olabilir. Yeteri kadar sosyalleşemeyen çocuklara, intihar oyunları tehlikeli bir kişisellik sunmaktadır. Çocuklar yaptıkları şiddet davranışının ciddiyetiyle, kendi bireysellikleri arasında bir bağ kurmak için oyunlardaki görevleri yerine getirmeyi tercih edebilir. Şiddet, onlara ciddiye alınma seçeneği sunuyor görünmektedir.

KAYNAKLAR

- Anderson, C. A., Funk, J. B., ve Griffiths, M. D. (2004). “Contemporary Issues in Adolescent Game Playing: Brief Overview and Introduction to the Special Issue”, *Journal of Adolescence*, 27 (1), s. 1-3.
- Apk Dayı (2018). “Momo Game: Kill The Momo 1.1 Kilitler Açık Hileli Mod Apk”, <https://www.apkdayi.com/2171-momo-game-kill-the-momo-kilitler-acik-hileli-mod-apk-indir.html> [Erişim: 13.06.2019]
- Apksum (2018). “Momo Calling”, <https://www.apksum.com/app/momo-phone-call/us.micha.momo.calling2> [Erişim: 13.06.2019]
- Bartholow, B. D., Sestir, M. A., ve Davis, E. B. (2005). “Correlates and Consequences of Exposure to Video Game Violence: Hostile Personality, Empathy, and Aggressive Behavior”, *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31 (11), s. 1573-1586.
- Binark, M. ve Bayraktutan, G. (2011). *Katılımın “e-Hali”: Gençlerin Sanal Alemi*. İstanbul: Bilişim.
- Binark, S. ve Sütçü, G. (2008). *Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Chen, L S., Wang, M. C., Lee, Y. (2009). “Relationship between Motivation and Satisfaction of Online Computer Games: Evidence from Adolescent Players Using Wireless Service in Taiwan”, *ISA 2009: International Conference on Information Security and Assurance*, s. 543-552.
- Demirbaş, Y. (2017). “Oyun Çalışmalarında Dijital Anlatı ile Oyun Biçimi Karşıtlığı Ekseninde Süren Tartışmalara Farklı Bir Bakış”, *Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 4 (2), s. 352-373.
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz A. M., Ferguson D. E. vd. (2008). “Violent Video Games And Aggression: Causal Relationship Or Byproduct Of Family Violence And Intrinsic Violence Motivation?”, *Criminal Justice And Behavior*, 35, s. 311-332.
- Google (2019). “Blue Whale”, <https://play.google.com/store/search?q=blue%20whale&c=apps> [Erişim: 13.06.2019]
- Howlingpixel (2019). “Çizgi film”, 2019, https://howlingpixel.com/i-tr/%C3%87izgi_film [Erişim: 11.05.2019]
- India (2018). “How to Identify the Blue Whale Game”, <https://www.india.com/buzz/blue-whale-game-rules-facts-how-to-identify-the-50-day-challenge-that-pushes-kids-to-commit-suicide-2442613> [Erişim: 13.06.2019]

- Karaaslan, İ. A. (2015). “Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8 (36), s. 806-818.
- Karahisar, T. (2013). “Türkiye’de Dijital Oyun Sektörünün Durumu”, *1. Uluslararası Sanat Sempozyumu Bildiri Kitabı*, s. 107-115.
- Kuşay, Y. ve Akbayır, Z. (2015). “Dijital Oyunlar ile Tüketime Yolculuk: Öğrenme Yaklaşımı Açısından Çocuk Kullanıcılara Yönelik Bir Araştırma”, *Akdeniz İletişim Dergisi*, 23, s. 135-154.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). “Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri”, *Bağımlılık Dergisi*, 19, (3), s. 51-58.
- Mediaclick (2018). “PEGI 3 Nedir? PEGI Sınıflandırması Nasıl Yapılır?”, <https://www.mediaclick.com.tr/blog/pegi-3-nedir-peg-i-siniflandirmasi-nasil-yapilir> [Erişim Tarihi: 14.05.2019]
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H. vd. (2011). “Problematic Video Game Use: Estimated Prevalence and Associations with Mental and Physical Health”, *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 14, s. 591-596.
- Onedio (2019). “Türk İnsanı Hakkında Merak Edilenlere Işık Tutacak, Oluşmasında Sizin de Katkınızın Olduğu 18 Data & İstatistik”, <https://onedio.com/haber/turk-insani-hakkinda-merak-edilenlere-isik-tutacak-olusmasinda-sizin-de-katkinizin-oldugu-18-data-istatistik-866418> [Erişim: 11.05.2019]
- Oskay, Ü. (2000). *Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri*. İstanbul: Der Yayınları.
- PEGI (2017). PEGI. <http://www.pegi.info/en/index> [Erişim Tarihi: 14.05.2019]
- PS Vita Türkiye (2012). “PEGI ve ESRB Sınıflandırma Sistemi Nedir?”, <http://www.psvitaturkiye.com/pegi-ve-esrb-siniflandirma-sistemi-nedir> [Erişim: 13.06.2019]
- Radford, B. (2019). “The ‘Momo Challenge’ and The ‘Blue Whale Game’: Online Suicide Game Conspiracies”, *Skeptical Inquirer*, 27.02.2019, https://skepticalinquirer.org/exclusive/the_momo_challenge_and_the_blue_whale_game_online_suicide_game_conspiracies/?/specialarticles/show/the_momo_challenge_and_the_blue_whale_game_online_suicide_game_conspiracies [Erişim: 24.05.2019]
- Sezen, İ. T. (2011). “Dijital Oyunları Anlamak: Oyun, Anlatı, Yazılım ve Platform Perspektiflerinden Dijital Oyunlar”, *Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna*, İstanbul: Derin, s. 119-148.
- Softonic (2019a). “Momo Game : Kill The Momo”, <https://momo-game-kill-the-momo.tr.softonic.com/android> [Erişim: 13.06.2019]
- Softonic (2019b). “Momo Horror Game”, <https://momo-horror-game-2019.tr.softonic.com/android> [Erişim: 13.06.2019]
- Şeritoğlu, H. (2017). “Nedir bu PEGI (Pan European Game Information) ?”, *Teknolugat* (13.02.2017), <https://www.teknolugat.com/nedir-bu-peg-i-pan-european-game-information> [Erişim Tarihi: 14.05.2019]
- Teknofenomen (2019). “Mortal Kombat Dünya Video Oyun Onur Listesi’ne Girdi”, <https://www.teknofenomen.com/mortal-kombatin-dogusu> [Erişim: 13.06.2019]
- Tran, G. A. ve Strutton, D. (2013). “What Factors Affect Consumer Acceptance of In-Game Advertisements?”, *Journal Of Advertising Research*, 01.12.2013, s. 455-469.

- Twitch (2019). *JTG TV*, 13.06.2019, <https://www.twitch.tv> [Erişim Tarihi: 13.06.2019].
- Wack, E., Tantleff-Dunn, S. (2009). “Relationships Between Electronic Game Play, Obesity, and Psychosocial Functioning in Young Men”, *Cyberpsychol Behav*, 12 (2), s. 241-244.
- Wang, Y., Mathews, V. P., Kalnin, A. J., Mosier, K. M., Dunn, D. W., Saykin, A. J., & Kronenberger, W. G. (2009). “Short Term Exposure to a Violent Video Game Induces Changes in Frontolimbic Circuitry in Adolescents”, *Brain Imaging and Behavior*, 3 (1), s. 38-50.
- Yee, N. (2006). “Motivations for Play in Online Games”, *CyberPsychology & Behavior*, 9, s. 772-775.
- Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta.
- Yücel, G. ve Şan, Ş. (2018). “Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerinde Bir İnceleme”, *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 9 (32), s. 88-100.
- Yücel, V. ve Toprak Z. (2017). “Apokaliptik Şiddet Ritüeli Olarak Video Oyunları”, 3. *Uluslararası Farklı Şiddet Boyutları ve Toplumsal Algı Kongresi Bildiri Kitapçığı* (21-22 Nisan), Kocaeli, Turkey.