



## Milli Kültür Araştırmaları Dergisi (MİKAD) / Cilt 6 - Sayı 1

**Sorumlu Yazar:** Semire ÇETİN / Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyoloji, Yüksek Lisans, [smrctnn@gmail.com](mailto:smrctnn@gmail.com)

**ORCID ID:** 0000-0003-0351-6590

**Atf:** ÇETİN, S., (2022), Çevrimiçi Oyunlar ve İntihar: Mavi Balina Örneği, Milli Kültür Araştırmaları Dergisi. Cilt 6, Sayı 1, s. 61-73.

Gönderim Tarihi: 11 Nisan 2022 / Kabul Tarihi: 15 Haziran 2022

Araştırma Makalesi

ISSN: 2587-1331

DOI: 10.55774/mikad.1101587

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/mikad>

## ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR VE İNTİHAR: MAVİ BALİNA ÖRNEĞİ

### Öz

Teknolojinin gelişimiyle birlikte hayatımıza giren çevrimiçi oyunlar özellikle ergenlik dönemindeki bireylerin dikkatini çekmektedir. Bu oyunların birçoğunun savaş olgusunu, silahları ve şiddeti içerdiği açık olarak görülmektedir. Çalışmamızın çıkış noktası olan Mavi Balina oyunu direkt olarak bireye yönelik bir oyundur. Bireyin, oyun kurucuları tarafından verilen görevleri yerine getirilmesi zorunlu kılınmakta eğer yerine getirmezse aile bireylerinden birinin öldürülmesiyle tehdit edildiği bilinmektedir. Oyuncuya aile bireylerinden birinin öldürülmesi görevi verildikten sonra oyuncu görevi reddedince intihara sürüklendiği ortaya çıkarılmıştır. Bu çalışma kapsamında bireylerin oyunlar yüzünden hayatlarına son verdikleri ve ailelerin, çocukların internet kullanımı açısından bilinçlendirilmesi gerektiği ortaya çıkarılmıştır. Çalışmamızın literatüre katkı sağlaması amaçlanmaktadır. Çalışmanın yöntemi olarak örnek olay seçilmiştir. Örnek olay, Adana'da 2020 yılında gerçekleşmiştir.

Alınabilecek önlemlerin önemi çok büyüktür. Sonuç olarak intihara sürüklenmekte olan bireyin davranış değişikliklerinin fark edilmesi ve bunu önlemeye yönelik çözümler getirilmelidir.

**Anahtar kelimeler:** İntihar, Mavi Balina, Çevrimiçi Oyun.

**Jel kod:** I120

## ONLINE GAMES AND SUICIDE: BLUE WHALE EXAMPLE

### Abstract

With the development of technology, online games that come into our lives attract the attention of individuals especially in adolescence. It is clearly seen that many of these games involve war maturity, weapons, violence. Blue Whale game, which is the starting point of our study, is a game aimed directly at the individual. It is known that the individual is threatened with the murder of a family member if he or she does not perform the duties assigned by his quarterbacks. After the player was given the task of killing a family member, it was revealed that he was driven to suicide when the player refused the task.

Within the scope of this study, it was revealed that individuals end their lives due to games and parents should be made aware of children's internet use. Our study is intended to contribute to the literature. A case study has been selected as the method of the study. The case study took place in Adana in 2020.

The measures that can be taken are of great importance. As a result, the behavioral changes of the individual who is being driven to suicide should be noticed and solutions should be introduced to prevent it.

**Keywords:** Suicide, Blue Whale, Online Games.

## GİRİŞ

Yeni medyanın yaygınlaşmasıyla beraber, insanlara geniş bir özgürlük alanı tanınmış, bireyler istedikleri anda ve yerde, internet bağlantılığı ile istediği bilgiye erişme gücü elde etmişlerdir. Ayrıca insanlar, internet üzerinden kendi sanal yaşam alanlarını oluşturmaya da başlamışlardır. Öncesinde geleneksel medya ile insanlar birtakım ihtiyaçlarını giderirken, şimdilerde bireyler ihtiyaçlarını medya aracılığıyla gidermektedir. Yaşanan değişiklik sadece medya türünden olmuş ve bireyler artık, geleneksel medyadan daha çok dijital medyadan ihtiyaçlarını sağlamaya çalışmaktadırlar (Yılmaz & Biricik, 2017: 175).

Bireyler ihtiyaçlarının yanı sıra eğlencelerini de dijital medyaya taşımaktadırlar. Çalışmamızın çıkış noktası olan çevrimiçi oyunlarda bu eğlencelerin içerisinde bulunmaktadır. Ancak bazı oyunlar bireyin fiziksel ve psikolojik zarar görmesine neden olmaktadır. Örneğin Mavi Balina oyunu bireyi intihara kadar sürüklemektedir. Bu oyunun genel olarak çocukluk ve ergenlik çağındaki bireyleri hedef alması ailelerin çocuklarının dijital medyada yaptıklarını incelemeleri gerektiğinin önemini ortaya çıkarmıştır.

Çalışmanın amacı çevrimiçi oyunların ne kadar tehlikeli olabileceğini gözler önüne sermek ve geleceğimizin yetişkinleri olacak çocuklarımızla iletişim kurabilmemizin önemini anlatmaktır. Çalışmanın yöntemi olarak, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan örnek olay seçilmiştir. Örnek olayımız 2020 yılının Mart ayında gerçekleşmiştir.

### 1. OYUN NEDİR?

Oyun, genellikle eğlenceli vakit geçirmek için yapılan etkinliklerdir. Birey sosyalleşmeye başladığında yanında olan ailesiyle, eğitim görmeye başladığında sınıf arkadaşlarıyla ve öğretmeniyle oyunlar oynar. Bu oyunlar birey için hem eğlendirici hem de öğretici olabilir.

Oyun kavramının TDK (2022)' ya göre on tanımı bulunmaktadır. Bunlar;

1. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence.
2. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi.
3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü: *Zeybek oyunu*.
4. Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes.
5. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma: *Olimpiyat oyunları. Akdeniz oyunları*.

6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner: *Hokkabazın oyunu. Cambazın oyunu.*
7. Kumar: "*Bazıları oyun başından kalkar kalkmaz her şeyi unuturlar.*" - Peyami Safa
8. Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket.
9. Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç.
10. Hile, düzen, desise, entrika: "*Atatürk hiçbir zaman onların oyununa kanmış değildir.*" - Haldun Taner

Oyun, çocuğu hayata hazırlayan, çocuk için en doğal ve aktif öğrenme ortamıdır. Oyun oynayan çocuk kimi zaman bilinçli, kimi zaman bilinçsiz olarak öğrenir. Özellikle erken çocukluk eğitimi veren kurumlarda çocuğu eğitmede, tanımada, onunla iletişim kurmada, beceri ve bilgi düzeyini artırmada oyun önemli bir role sahiptir (Ayan & Memiş, 2012: 144).

Johan Huizinga'ya göre "Oyun, insanın yaşamı ve doğayı öğrenmekte kullandığı ilk etkinliktir. İnsanoğlu doğuştan "homo ludens", yani oynayan insandır. Oyun, Lazarov'un tanımlamasıyla, kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan ve mutluluk getiren bir aktivite'dir. Montaigne ise oyunu, "çocukların en gerçek uğraşları" olarak tanımlamıştır. Huizinga, Erikson, Freud, Piaget, Schiller gibi kuramcılar oyun kavramına dair değişik tezler ortaya koymuşlardır. Örneğin Freud, oyunun işlevsel yönüne vurgu yapmış, kişinin oyun sayesinde korkularından, sosyal çatışma ve engellerinin üstesinden gelebileceğini iddia etmiştir.

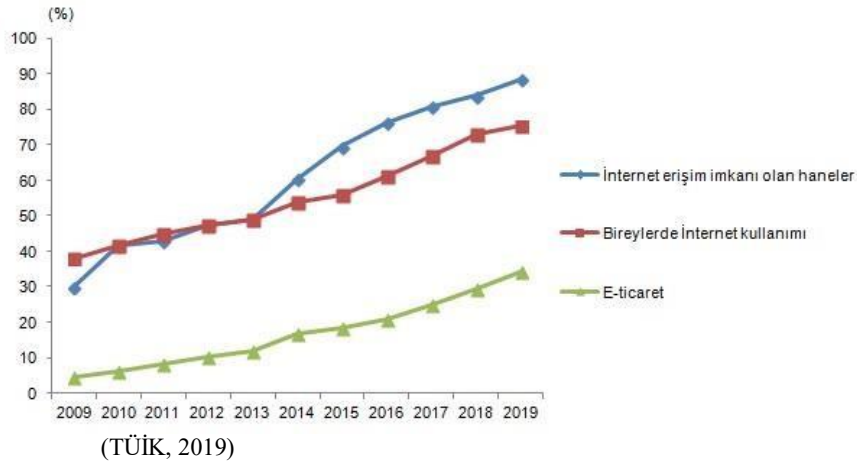
Sosyolog Richard Sennett ise "**Kamusal İnsanın Çöküşü**" adlı kitabında, oyunu 'kamusal ifadeyi sağlayan enerji' olarak ifade etmektedir. Sennett' a göre oyun 'gönüllü, çıkar gözetilmeyen, yalıtılmış ve sınırlı bir etkinliktir'. Bu noktada, Sennett anlık isteklerden ya da doyumlardan uzak durmak olarak tanımladığı oyun kavramını, bir toplumsal sözleşme biçimi olarak adlandırır (AÇEV, 2020).

Oyun sektörünün, neredeyse popüler sinema kültürünün merkezi sayılan Hollywood sinemasını geride bırakacak boyuta ulaşması, -ekonomik veriler bir yana- oyunun toplum hayatındaki rolünü her geçen gün arttırmaktadır. Sinemadan daha fazla etkileşim sunan bilgisayar oyunları, kullanıcılar üzerinde ilgi düzeylerine göre ekonomik, sosyal ve psikolojik etki alanları yaratmaktadır (Çavuş, Ayhan, & Tuncer, 2016: 266).

### 1.1. Çevrimiçi Oyun

Teknoloji ve bilimdeki hızlı gelişmelerle beraber, insan hayatında birçok değişim ve dönüşüm yaşanmıştır. Bu hızlı gelişmelerin insan yaşamına getirdiği en önemli yenilik de internet kullanımının artmasıdır (Tekindal & Çalışkan, 2016:5).

Türkiye İstatistik Kurumu'nun Hane halkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması'na göre İnternet kullanımı 2019 yılında 16-74 yaş grubundaki bireylerde %75,3 oldu. Bu oran bir önceki yıl %72,9'du. İnternet kullanım oranları 16-74 yaş grubundaki erkeklerde %81,8 iken kadınlarda %68,9 oldu. Hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması sonuçlarına göre hanelerin %88,3'ünün evden İnternete erişim imkânına sahip olduğu gözlemlendi. Bu oran bir önceki yılda %83,8 idi.



Oyun endüstrisinin özellikle 90'lı yıllardan itibaren artan büyüme hızı beraberinde hızla tüketilen ve yeni sürümleri piyasaya çıkan farklı türlerde dijital oyunları ortaya çıkarmıştır. Bugün oyuncu tercihleri doğrultusunda şekillenmiş çok sayıda ve farklı türde oyun bulunmaktadır (Irmak & Erdoğan, 2016: 2).

Tanım olarak bakılacak olursa dijital oyun (video game) kısaca; bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımıdır (GİM, 2019).

Bağımlılık üzerine yapılan araştırmaların temelinde, madde bağımlılığı olarak adlandırılan sigara, alkol ve uyuşturucu gibi zararlı maddelerin etkilerini anlama ve ortadan kaldırma çabası vardır. Ancak gelişen teknolojiyle birlikte madde bağımlılığının yanında yeni bağımlılık türleri ortaya çıkmaktadır. Görsel iletişim araçlarına ilaveten bilgisayarın yaygınlaşmasıyla, sanal bağımlılık ve ona bağlı olarak gelişen bağımlılık türleri literatüre girmiştir. Örneğin internet bağımlılığı, bilgisayar-video oyunu bağımlılığı, cep telefonu ve sosyal medya bağımlılığı son yıllarda araştırmacıların yoğunlaştığı konular arasındadır (Çavuş, Ayhan, & Tuncer, 2016: 271).

## 2. MAVİ BALİNA OYUNU

Orijinal adı "The Blue Whale Challenge" olan çevrimiçi "sosyal" oyun incelendiğinde, bilinen oyunlardan farklı bir yapıya sahip olduğu anlaşılmaktadır. Aslında her ne kadar intihar vakaları sonrası uluslararası medya "The Blue Whale Challenge" ı bir oyun olarak gündeme taşısa da programın yaratıcısının beyanları da değerlendirildiğinde "The Blue Whale Challenge" ı çevrimiçi tabanlı diğer iletişim uygulamaları ile (Whatsapp, instagram, facebook vb.) sanal-gerçek duvarını yıkacak denli entegre biçimde "hedefi" (kurbanı) ile iletişim kuran bir "interaktif" platform olarak tanımlamak olanaklıdır (Yılmaz & Candan, 2018: 273).

İlk kez Rusya'daki sosyal paylaşım sitesi olan WK isimli web sitesi ile oynanmaya başlanmıştır. WK, Sovyetlerin en büyük sosyal paylaşım sitesinin kısa adıdır. Facebook ile benzer konseptte sahip olan WK, günümüzde hala aktif olarak kullanılmaktadır. Blue Whale (Mavi Balina) oyunu ilk olarak bu platform üzerinden ortaya çıkmıştır. Oyuna dahil olunması için yapılması gereken tek şey WK üzerinden #BlueWhale etiketinin paylaşılmasıdır. Daha sonra WK platformu üzerinden bir yönetici ekibi sizinle iletişime geçmektedir. "Oyunu gerçekten oynamak istiyor

musun?” sorusunu bir anlaşma olarak kabul eden ekip, sizden bir takım belge niteliğinde veriler istemektedir. Bunun sebebi ise oyun esnasında verilen talimatlardan sıyrılmak ya da ayrılmak isterseniz tehdit amaçlı kullanılabilmesidir. Oyuna başladığımız da tüm sorulara cevap verip kişisel bilgilerinizi de paylaşmanız gerekiyor. Yöneticiler tarafından yönlendirildiğiniz bu oyunda sizden 50 görev yapmanız beklenmektedir. Görevlerin yapılıp yapılmadığının kontrolünün sağlanması için ise kanıt istenmektedir. Görevler genellikle oyunu oynayan bireyin kendine, fiziksel ve psikolojik zararlar vermesinden oluşmaktadır.

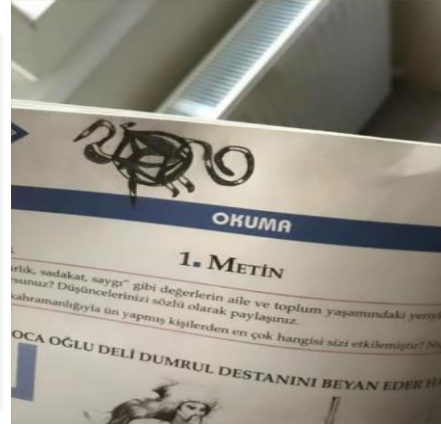
1.	Bir jilet aracılığı ile eline, ``f57`` çiz ve fotoğrafını çekip gönder.
2.	Sabah 4: 20'de uyan ve sana gönderilen ürkütücü ve korkunç videoları izle.
3.	Kolunu derin olmayacak şekilde 3 kez damarlarıyla birlikte kes ve fotoğrafını çekip gönder.
4.	Bir kağıt üzerine balina resmi çiz ve fotoğrafını çekip gönder.
5.	Eğer bir balina olmaya hazırsan, bacağına keserek evet çiz. Yoksa, kendini birçok kez cezalandırma amaçlı kes.
6.	Verilen şifreli görevi çöz.
7.	Eline keserek ``f40`` çiz ve fotoğrafını gönder.
8.	``VKontak ``da durumuna, ``#ben_balınayım`` diye yaz.
9.	Korkularını aş.
10.	Sabah 4: 20'de uyan ve çatıya çık. Çıktığın çatı ne kadar yüksek olursa, o kadar iyi.
11.	Eline, keserek bir balina resmi çiz ve fotoğrafını çekip gönder.
12.	Gün boyu sana gönderilen ürkütücü ve korkunç videoları izle.
13.	Sana gönderilen müzikleri dinle.
14.	Dudağını kes.
15.	Eline defalarca iğne batır.
16.	Kendine acı verecek bir şey yap ve hasta ol.
17.	Bulabildiğin en yüksek çatıya çık ve çatının kenarına gidip bir süre bekle.
18.	Bir köprüye git ve köprünün kenarında bekle.
19.	Bir vinç bulup tepesine çık ya da en azından çıkmayı dene.
20.	Güvenilir olup olmadığın, yetkililer tarafından kontrol edilecek.
21.	Skype aracılığıyla bir balina, yani senin gibi bir oyuncu veya kurucu ile konuş.

22.	Bir çatıya çık ve bir süre boyunca, çatının köşesinde bacaklarını sallayarak otur.
23.	Başka bir şifreli görevi çöz.
24.	Gizli görev.
25.	Bir balina ile buluş (oyuncu olan başka bir balina).
26.	Kurucu sana ölüm tarihini söyleyecek ve bunu kabul etmek zorundasın.
27.	Sabah 4: 20'de uyan bir demir yolu bularak raylarda gezin/Yoksa da bir mezarlığa gidip dolaş ve fotoğrafını çekip gönder.
28.	Gün boyu hiç kimse ile konuşma.
29.	Balina olduğuna dair yemin et.
30.	Her sabah 4: 20'de uyan ve sana gönderilen müzik ve korkunç videoları izle.
31-49.	50. güne kadar her gün 30 uncu görevdeki gibi sabah 4: 20'de uyan ve sana gönderilen müzik ve korkunç videoları izle.
50.	"Oyunun sonu, zamanın doldu" artık bir balinasın" yüksek bir çatıdan ya da yerden atlayarak intihar et.

Oyun kurallarında görüldüğü gibi, oyuncuların 29. ve 49. görevler arasında her gün sabah 04:20' de uyanıp oyunun kurucusunun gönderdiği müzik ve korkunç videoların izlenmesi veya dinlenmesi istenmektedir. En son verilen görev ise oyuncunun intihar etmesini gerektirmektedir. Genellikle 14 ila 18 yaşlarında, ailesiyle ya da çevresiyle sorun yaşayan gençlerin oynadığı saptanan Mavi Balina oyununa katılanların yaş aralığı da değişmeye başlamaktadır. Dünya üzerinde birçok ülkede oynadığı saptanan bu oyun, 130 gencin hayatını kaybetmesine neden olmuştur (Yücel & Şan, 2018: 94).

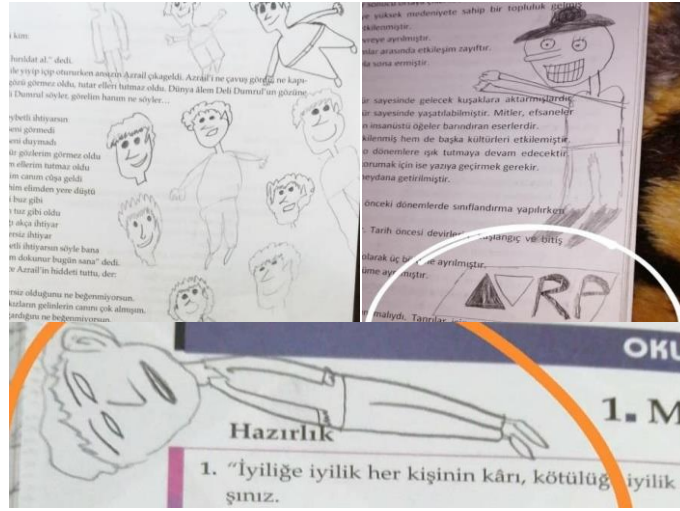
Son yıllarda hakkında çok fazla haber yapılmamasına karşın küçük yaşta çocukların, gençlerin intiharlarının şüphelisi olarak bu oyun görülmektedir. Milliyet'in 2020 yılında yaptığı habere göre dört genç Hazar Denizi'ne atlayarak intihar girişiminde bulunmuş ve bu girişim için hayatını kaybetmesi, birinin de kurtarılmasıyla sonuçlanmıştır (Milliyet, 2020). Yukarıda oyunculara verilen yönlendirmelerin tamamı bireyi fiziksel zararlarla birlikte psikolojik bunalıma sürüklemektedir.

Araştırmamızın çıkış noktalarından biri olan A.K., 5 Mart 2020 tarihinde Mavi Balina oyunu ile yaşamına son vermiştir.. A.K.'nin intihar öncesi çizdiği resimler ve intihar mektubuna eklediği sözlerin fotoğraflarına yer vereceğiz.



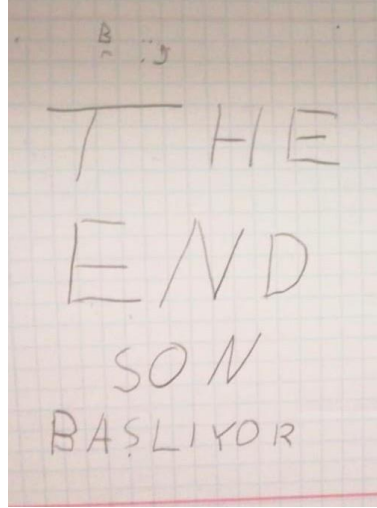
(Fotoğraf 1,2.)

Arama motorunda bir koordinata bağlı olarak sağdaki fotoğrafı bulan kullanıcıdan oyun kurucuları eski bir kitap veya defterine çizmesini istiyor.



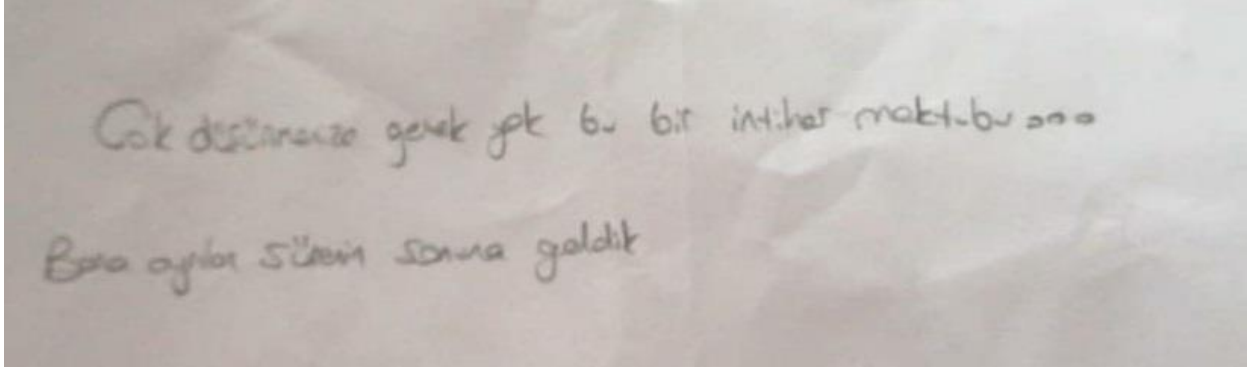
(Fotoğraf 3,4,5.)

Oyun kurucuları oyuncunun aile üyelerinden birini öldürmesini istiyor. Ancak birçok oyuncu gibi A.K. da bunu kabul etmiyor. Daha sonra A.K.'ya ölüm tarihi ve şekli söyleniyor. Ölüm tarihi 5 Mart 2020 ve ölüm şekli yüksekten atlama. Bu tarihe kadar A.K. sürekli olarak yukarıdaki yüksekten atlayan bir erkeği resmediyor.



(Fotoğraf 6.)

Oyun kurucu A.K.' dan bu yazıyı yazıp göndermesini istiyor. Daha sonra bu yazının A.K.' nin aile bireylerinden birinin ölümünü kabul etmediği gün yazılmış olduğu anlaşılıyor.



(Fotoğraf 7.)

A.K.' dan taslak olarak intihar mektubu yazılıp gönderilmesi bekleniyor. 5 Mart 2020, saat 10.51'de A.K. annesini arıyor ve daha sonra evlerinin olduğu binanın çatısından kendisini boşluğa bırakıyor.

Dijital medya üzerinden psikolojik ya da teknolojik olarak zarar vermeye dönük davranışlar siber zorbalık kabul edilmektedir. Kişisel bilgileri ele geçirilerek siber tehdide ve tacize maruz kalan Mavi Balina oyunu mağdurları bir bakıma siber zorbalıkla karşı karşıya kalmaktadır. Bu siber zorbalık karşısında ağır duygusal ve psikolojik sorunlar yaşayan Mavi Balina oyunu mağdurları intihar edebilmektedir. Ayrıca oyunun yöneticileri, kullanıcıları sistematik olarak kendine zarar vermeye teşvik etmektedir. Kendi beyanlarından da anlaşıldığı üzere oyun yöneticilerinin nihai amacı "toplumu biyolojik atıklardan temizlemek" şeklinde ifade ettikleri gibi kullanıcılarını intihara sürüklemektir. Bu yüzden Mavi Balina oyununun siber zorbalığına maruz kalan bireylerde, intihar olasılığı çok daha yüksektir (Yılmaz & Candan, 2018: 280).

Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu (UNICEF), ebeveynlerin çocuklarını Mavi Balina'dan nasıl koruyabileceğine ilişkin 11 tavsiye yayımladı.



Bunlar şöyle sıralanıyor:

1. Bir konu hakkında doğru bilgi sahibi olmak çok önemli. Basında çıkan haberlerde bu oyunun son zamanlardaki intihar vakalarıyla ilişkili olup olmadığı kanıtlarıyla açıkça belirtilmiyor. Çocuğunuz muhtemelen Mavi Balina oyununu basının bu konuyu yoğun bir şekilde işlemesi nedeniyle biliyordur. Yine de, bu konu hakkındaki belirsizlik nedeniyle, çocukları bilgilendirmek ve herhangi bir talihsiz olaydan kaçınmak için onlarla etkileşimde kalmak gerek.
2. Çocuğunuzun internet yaşına uygun sitelere girdiğinden ve etik olmayan davranışları ya da şiddeti özendirilen sitelere erişmediğinden emin olun.
3. Çocuğunuzun internete erişiminin aileyle paylaşılan ortak alandaki bir bilgisayar üzerinden olmasını sağlayın.
4. Çocuğunuzla daha sık konuşun. İnternet dünyasını birlikte keşfedin ve internet üzerinden uygun davranışların sergilendiği aktivitelerde birlikte yer alın.
5. Çocuğunuzun kullandığı bütün elektronik aletlerde ebeveyn koruma sisteminin açık olduğundan emin olun. Ekranı bakarak geçirdiği zamanı ve faaliyetlerini gözlemleyin.
6. Çocuğunuza rol modeli olun. Kendiniz de internet aracılığıyla yaptığınız aktivitelerin farkında olun.
7. Diğer ebeveynlerle konuşun, endişeleriniz varsa paylaşın ve çocuklarınıza yardımcı olabilmek için en iyi yöntemi birlikte bulmaya çalışın.
8. İnternette yayılan yeni akımlar hakkında bilgi sahibi olun.
9. Çocuğunuzun davranışlarını yakından gözlemleyin. Ruh halinde değişiklik, iletişimde azalma, çalışma isteksizliği ve notlarda düşüş gibi beklenmedik değişimler konusunda tetikte olun. Eğer bu tür değişimler fark ederseniz, internet üzerindeki faaliyetlerini yakından izleyin, okul yetkilileriyle konuşun ya da bir psikologa danışın.
10. Eğer çocuğunuzun Mavi Balina oyununu oynadığını fark ederseniz, hemen bütün elektronik aletlerden internete erişimini kesin.
11. Yaşadığınız yerdeki polis yetkililerine haber verin ve bir sonraki önlemleri almak için onların tavsiyelerine başvurun (BBC, 2019).

### 3. İNTİHAR NEDİR?

Toplumsal değer sistemlerinde farklı algılanan ve insanlık tarihi kadar eski olan intihar olgusu, genel olarak kabul görmeyen ve negatif etki yüklü bir olgudur (Oktik, Top, Sezer, & Bozver, 2003: 3). Dünya Sağlık Örgütü'nün tanımına göre intihar girişimi ölümle sonuçlanmayan, bireyin alışkanlık olmaksızın kendisinin başlattığı ve başkaları tarafından engellenmeyen kendine zarar verme davranışı veya tedavi dozundan daha fazla ilaç kullanma durumudur. İntihar girişiminde bulunan kişi gerçekten ölmek arzusunda olabileceği gibi, bu davranışında ruhsal acısını, çaresizliğini ve umutsuzluğunu dile getirmek amacını da gütmüş olabilir (Şevik, Özcan, & Uysal, 2012: 219). Eylem ölümle sonuçlansın ya da sonuçlanmasın, kullanılan yöntem ölümcül olsun ya da olmasın, istemli olarak yaşamına son vermeyi hedefleyen her türlü davranış intihar olarak nitelendirilmektedir (Harmancı, 2015: 2).

TDK ise intiharı, iki şekilde açıklamaktadır.

1. Bir kimsenin toplumsal ve ruhsal nedenlerin etkisi ile kendi hayatına son vermesi: "*Cinayetlerin ve intiharların sebebi kudret ve imkân arasındaki dengesizliktir.*" - Refik Halit Karay

2. Hayatını tehlikeye düşürecek aşırı davranış veya iş.

Hangi tür eylemlerin intihar olarak ele alınabileceği konusunda bazı kriterleri şöylece sıralayabiliriz:

1) Kişinin akli dengesinin yerinde olması gereklidir. Böylece kaza, bunama ve akli dengesizlik sonucu kişilerin kendilerini öldürmelerini intihar olarak değerlendiremeyiz.

2) Kişi doğrudan veya dolaylı olarak ölümü istemelidir. Bu istek kişisel menfaatler sonucu olabileceği gibi, ahlaki değer yargıları sonucu da olabilir. Burada, toplumun kuralları dikkate alınmalıdır. Örneğin; bir Japon kamikazesini ölmeyi kişisel olarak düşünmediği halde, kendi ölümü ile ülkesinin savaşı kazanacağına inandığı için düşmanın üzerine uçağı ile pike yaparak ölmektedir. Burada birey yüce bir amaç için kendi ölümünü isteyerek kabullenmiştir.

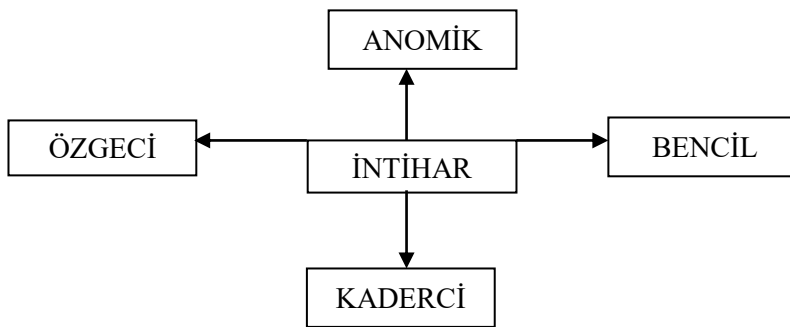
3) İntihar için seçilen yöntem doğrudan ve ani olabileceği gibi, dolaylı ve uzun zaman sonucunda da gerçekleşebilir.

Bu noktaları dikkate alarak diyebiliriz ki, intihar, akli başında bir bireyin, toplumsal değerlerin desteklediği veya karşısında olduğu bir eylemle doğrudan veya dolaylı olarak kendi yaşamına isteyerek son vermesidir (www.intihar.de).

### 3.1. Durkheim'ın İntihar Kavramı

Durkheim'ın intihar çalışmasını, kendi kitabında da ayırdığı gibi iki kısım şeklinde ele alabiliriz. Birincisi toplumsal nedenler ve toplumsal tiplerin açıklanması, ikincisi ise intiharın bir toplumsal olgu niteliğiyle ele alınmasıdır (Sağlık, 2019: 459).

Durkheim'ın intihar kuramı, intihar tipleri ile onun altını çizdiği iki toplumsal olgu-bütünleşme ve düzenleme-arasındaki ilişkiyi incelersek daha açık görülebilir. Bütünleşme, topluma bağlılığımızın gücüne işaret eder. Düzenleme, insanlar üzerindeki dışsal kısıtlamanın derecesine işaret eder. Durkheim'a göre, bu iki toplumsal akım, sürekli değişkenlerdir ve bu akımlardan herhangi biri, çok düşük veya çok yüksek derecede olduğunda intihar oranları yükselir. Bu nedenle dört çeşit intiharla karşılaşırız. Yüksek derecede bütünleşmede ortaya çıkan intihar tipini Durkheim özgeci intihar olarak adlandırır. Düşük derecede bütünleşme, bencil intiharlarda artışa neden olur. Kadercı intihar, düzenlemeyle bağlantılıdır ve anomik intihar düşük derecede düzenlemeyle bağlantılıdır (Ritzer, 2014: 204).



Bencil intihar, toplumsal bütünleşmenin azlığı ile açıklanırken özgeci intihar, bu bütünleşmenin aşırılışması sonucu kendini uğruna feda etme şeklinde belirmektedir (Sağlık, 2019: 460).

Durkheim'ın tartıştığı üçüncü temel intihar biçimi, toplumun düzenleyici güçlerinin aksadığı zaman ortaya çıkma olasılığı daha fazla olan *anomik intihardır*. Bu tür aksamaların bireyleri doyumsuz bırakmaları olasıdır çünkü doymak bilmez haz yarışında serbestçe taşkınlaşan duyguları üzerinde çok az denetim vardır. Anomik intihar oranlarının, aksamının doğasının pozitif (örneğin ekonomik bir patlama) veya negatif (ekonomik bir bunalım) olmasına göre yükselmesi olasıdır.

Anomik intiharın, düzenlemenin çok zayıf olduğu durumlarda meydana gelmesi olasıyken *kaderci intiharın*, düzenlemenin haddinden fazla olduğu zaman meydana gelmesi olasıdır (Ritzer, 2014: 206).

Durkheim intiharı bir toplumsal olgu olarak gördüğü gibi, toplumda değişimlerin olmadığı dönemlerde intihar sayılarının da değişmediğini sayısal olarak açıklar. Durkheim, bireylerin bir topluma ait olduklarını ve güçsüz olduklarında da içinde yaşadıkları toplumca destekleneceklerine dair inançlarının bireyleri yalnızlıktan ve çaresizlikten kurtarıcı bir özellik olduğunu belirtir (Oktik, Top, Sezer, & Bozver, 2003: 4).

Durkheim, toplumsal akımların, intihar oranlarında değişimlere neden olduğunu ileri sürdü. Bireysel intiharlar, altta yatan bencillik, özgecilik, anomi ve kadercilik akımları tarafından etkilenir. Durkheim' a göre bu durum, bireylerin kararları üzerinde egemen oldukları için bu akımların, bireylerin tam bir toplamından daha fazlası olduklarını ve kendine özgü [*sui generis*] güçler olduklarını kanıtlar. Bu varsayım olmasaydı herhangi bir toplumda intihar oranının istikrar açıklanamazdı (Ritzer, 2014: 207).

## GENEL DEĞERLENDİRME, SONUÇ VE ÖNERİLER

Rusya'da ortaya çıkmış olan Mavi Balina oyunu birçok insanın intiharına neden olmuştur. Oyuna açık kaynaklardan ulaşamaması, kimler tarafından paylaşıldığının bilinmemesi oyunun yayılmasının önüne geçilememesine neden olmuştur. Bu yüzden ailelerin çocuklarını denetlemesine ihtiyaç vardır. Bireylerin intihar öncesinde davranışlarının intihara dair belirtiler verdiği gözlenmektedir. Bu davranış değişikliğinin farkına varılması durumunda aileler, öğretmenler ve bireyin arkadaş çevresi derhal iletişime geçmeli ve psikolojik tedavi almasına yardımcı olmalıdırlar. Bunlara ek olarak bireyin farklı alanlara yönelmesine yardımcı olunabilir.

Birçok ülke ve sosyal medya platformları Mavi Balina ile ilgili önlemler almaya başlamıştır. Bu önlemler şu şekilde sıralanabilir:

- Birçok sosyal medya platformu, Mavi Balina ile ilgili İngilizce arama terimlerine filtre ve uyarı mesajı özellikleri getirmiştir.
- Sosyal medyada intihara teşvik eden gruplar kurulması suç kapsamına alınmış ve hapis cezası uygulaması başlamıştır.
- Televizyon kanallarında, en çok televizyon izlenen saatlerde oyunla ilgili farkındalık yaratacak videolar yayınlanmıştır.

- Mavi Balina oyunu için telefon yardım hatları kurulmuştur.
- Oyunla ilgili olarak öğrencilere, öğretmenler ve ebeveynler için danışmanlık hizmeti verilmiştir.
- Oyunla ilgili ciddi problem yaşayan bazı bölgelerde okullarda akıllı telefon kullanımı yasaklanmıştır.
- Öğretmenlerden öğrencilerin ellerinde Mavi Balina oyun işaretlerine dair kontrol yapılması istenmiştir.
- Siber suçlar kapsamında, özel inceleme birimleri kurulmuştur.
- Okullarda bilgisayarların yazılımlarının, filtreleme, izleme ve engelleme prosedürlerinin düzenli olarak gözden geçirilmesi ve etkin bir güvenlik duvarı kurulması istenmiştir.
- Farkındalık yaratmak amacıyla kısa film ve uyarı videoları çekilmiştir.
- Okullar, velilere mektup göndererek oyunla ilgili bilgi vermiş ve oyunun çocuklar için tehlike yarattığını bildirmiştir (Ardıç, 2019: 70).

Bunlara ek olarak Türk toplumunda yetişen çocukların birçoğunun sokaklarda arkadaş edinerek, parklarda oyunlar oynayarak büyüdüğünü hatırlatmak isteriz. Ancak gelişen teknolojiyle karşı koyulamaz bir biçimde çocuklar her türlü etkinliklerini online ortama taşımış bulunmaktadır; dersler, oyunlar, arkadaşlıklar... Bu konuyla ilgili hem ailelere hem çocuklara interneti doğru kullanma eğitimleri verilmelidir. Çocuklar internette tehlikeli ve tehdit oluşturabilecek içeriklerle karşılaştıklarında, kendilerine ve çevrelerine zarar verilmesi istendiğinde veya zarar gördüklerinde bunu aileleriyle rahatça paylaşabilecek şekilde yetiştirilmelidir.

Bu tip bir durumla karşılaşıldığında ilgili makamlara bildirme konusunda toplumda bilinç oluşturulmalıdır. Bu bilinç öğrencilere okullarda seminerlerle, ailelere ise televizyon programları aracılığıyla verilebilir.

## **KAYNAKÇA**

AÇEV. (2020). Anne Çocuk Eğitim Vakfı. Nisan 1, 2020 tarihinde AÇEV Okul Öncesi: <https://www.acevokuloncesi.org/> adresinden alındı.

Ardıç, E. (2019). Çevrim İçi Oyun Tehditlerine Karşı Çözüm Önerileri: Mavi Balina Oyunu. Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi.

Ayan, S., & Memiş, U. (2012). Erken Çocukluk Döneminde Oyun. Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi.

BBC. (2019, Ocak 29). Mavi Balina: 'İntihar oyunu' için hangi önlemler alınıyor? Nisan 13, 2020 tarihinde News Türkçe: <https://www.bbc.com/> adresinden alındı.

Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi.

GİM. (2019). Güvenli İnternet Merkezi. Nisan 13, 2020 tarihinde Dijital Oyunlar Raporu: <https://www.guvenliweb.org.tr/> adresinden alındı.

Harmancı, P. (2015). Dünya'daki ve Türkiye'deki İntihar Vakalarının Sosyodemografik Özellikler Açısından İncelenmesi. Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal , vol-1.

Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. Türk Psikiyatri Dergisi.

Oktik, N., Top, A., Sezer, S., & Bozver, Ü. (2003). Muğla İli İntihar ve İntihar Girişimlerinin Sosyolojik Olarak İncelenmesi, Kriz Dergisi.

Ritzer, G. (2014). Klasik Sosyoloji Kuramları. Ankara: De Ki Basım.

Sağlık, C. (2019). Emile Durkheim' ın Metodolojisi ve Sosyolojisi. Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi.

Şevik, A. E., Özcan, H., & Uysal, E. (2012). İntihar Girişimlerinin İncelenmesi: Risk Faktörleri ve Takip. Klinik Psikiyatri.

TDK. Genel Türkçe Sözlük. Nisan 1, 2022 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden alındı.

Tekinal, M., & Çalışkan, B. (2016). Üniversite 1. Sınıf Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Oynama ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi: Hacettepe Üniversitesi İİBF Örneği. Ufkun Ötesi Bilim Dergisi.

TÜİK. (2019, Ağustos 27). Türkiye İstatistik Kurumu. Nisan 10, 2020 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr> adresinden alındı.

[www.intihar.de](http://www.intihar.de). (tarih yok). İntiharın Tanımı. Nisan 5, 2020 tarihinde İlk Türkçe İntihARBilim Sitesi: <http://www.intihar.de/> adresinden alındı.

Yılmaz, A., & Biricik, Z. (2017). Sağlık İletişiminde Sosyal Medya Kullanımının Çocuk Sağlığı Üzerine Etkileri: Sosyal Medya ve Çevrimiçi Oyunlar Üzerine Bir İnceleme. III. Uluslararası Sağlık İletişimi Sempozyumu, Erzurum: Atatürk Üniversitesi ve Anadolu Üniversitesi III. Uluslararası Sağlık İletişimi Sempozyumu.

Yılmaz, M., & Candan, F. (2018). Oyun Sanal İntihar Gerçek:“The Blue Whale Challenge/Mavi Balina” Oyunu Üzerinden Kurulan İletişimin Neden Olduğu İntiharlar Üzerine Kuramsal Bir Değerlendirme. Akdeniz İletişim Dergisi.

Yücel, G., & Şan, Ş. (2018). Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerinde Bir İnceleme. Online Academic Journal of Information Technology.