

ALANYA
REHBERLİK VE ARAŞTIRMA MERKEZİ

İNTİHAR OYUNLARI

SONU ÖLÜMLE BİTEN BİR SANAL ZORBALIK!

**En Acımasız Siber Zorbalık
Ölüm Oyunları Gençlerin Hayatına Nasıl Giriyor?
Neden En Çok Ergenler Tehdit Altında?
Belirtilere Dikkat!**



OCAK 2019 e- bülten Sayı-2-
Rehberlik ve Psikolojik Danışma Bölümü

BÜLTEN'İN
HAZIRLANMASINDA
EMEĞİ GEÇENLER

Deniz BÜLBÜL
Kurum Müdürü

Gökhan POLATEL
PDR Bölüm Başkanı
Tasarım

Yazılar
NURİYE KÜTÜK
Psikolojik danışman

Bültenimiz ilçemizde ortak bir rehberlik ve özel eğitim kültürü oluşturulmasına katkıda bulunmak amacıyla hazırlanmıştır. Yayınlanmasını istediğiniz yazı ve çalışmalar için bizimle iletişime geçiniz.

Kadıpaşa Mah. Bostancı Pınarı Cad.
No: 39 07400 Alanya/ANTALYA
0242 511 50 30
alanyaram.meb.k12.tr

OCAK 2019



ALANYA REHBERLİK VE ARAŞTIRMA MERKEZİ

Değerli Okurlar;

Yeni öğretim yılında hazırlamış olduğumuz ikinci e-bülten çalışmamızı sizlere sunmaktan gurur duymaktayız.

Başlatmış olduğumuz e- bülten çalışmalarımızı istikrarlı bir şekilde sürdürmenin mutluluğu içerisindeyiz.

Daha önceki e-bülten çalışmalarımızda belirttiğim gibi e- bültenlerimizi gündemli olarak hazırlıyoruz.

Bu ay Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Bölümümüz 'İntihar Oyunları' konusunda e-bülten çalışması yaptı.

Siz değerli okurlara iyi okumalar diliyor, bu çalışmada emeği geçen arkadaşlarıma teşekkür ediyorum.

Hepinize sağlıklı huzurlu günler dilerim...

DENİZ BÜLBÜL
ALANYA RAM MÜDÜRÜ

EN ACIMASIZ SİBER ZORBALIK

İntihar Oyunları

İnsan, doğası gereği korku ve heyecana da ihtiyaç duyar. Korku/şiddet/ölüm temalı kitaplar, filmler ve sanal oyunlar, belki de bu ihtiyacı güvenli bir biçimde karşıladığı için tercih edilirler.

Korku temalı bu ürünlere erkeklerin kadınlara, gençlerin yetişkinlere göre daha fazla ilgi gösterdiğini söyleyebiliriz. Erkekler toplumsal cinsiyet rollerine yüklenen anlam nedeniyle, tehlikeli/korkunç durumlardan kaçmayan, üstelik de bunlardan keyif alan son derece cesur kişilikler olduğu ön kabulüyle yetiştirilirler. Bu ön kabul, kişilik olarak yatkın olmasalar da onların bu tarz oyunlara daha fazla yönelmelerinin psikolojik alt yapısını oluşturur.

Ergenler de hormonal ve psikolojik özellikleri nedeniyle heyecanlı ve meraklı olduklarından sanal oyun dünyasının en büyük müşteri kitlesini oluştururlar. Ergenler aynı zamanda hem kendine hem hemcinslerine, hem de karşı cinse kendini ispatlama ve kabul ettirmeye odaklandıklarından risk altındadırlar.

1

Korku temalı bu ürünlere erkeklerin kadınlara, gençlerin yetişkinlere göre daha fazla ilgi gösterdiğini söyleyebiliriz.

2

Ergenler kendilerine, hemcinslerine ve karşı cinse kendini ispatlama ve kabul ettirmeye odaklandıklarından risk altındadırlar.

3

Sanal oyun dünyasının en büyük müşterisi ergenlik dönemindeki çocuklardır.

TEHLİKE YANI BAŞINIZDA

Dünya'da ortalama 2 Milyar, Türkiye'de yaklaşık 30 milyon kişi aktif olarak bilgisayarda, cep telefonunda veya oyun konsolunda dijital oyun oynuyor.

İnternet alt yapısının güçlenmesi, genç nüfusun artmasıyla birlikte bu rakamların daha da artacağı öngörülmektedir. Bu faktörlere aile yapısındaki sosyal değişimlerin olumsuz sonuçları, ergenlerin yaşadıkları sorunlar ve korkunun çekiciliği de eklendiğinde tehlikenin büyüklüğü daha iyi anlaşılacaktır.

ÖLÜM OYUNLARI GENÇLERİN HAYATINA NASIL GIRIYOR?

İnternette ilgi çekip tıklanması için hazırlanmış linklere, konu başlıklarına CLİCKBAİT deniyor. Türkçesi tık yemi, tık tuzağı... Örneğin, Ürkütücü oyunlar oynamaya cesaretiniz var mı? Gençler bu oyunu oynamadan duramıyor! İzlenme rekorları kıran oyun! Vb. merak uyandırarak ilk adımı atmalarını sağlıyorlar.

Oyunu oynamak isteyen kişilere, oyunun yöneticisi tarafından virüs içerikli bir link gönderiliyor. Gönderilen bu linkle kişisel bilgileri oltalama (Phishing) yoluyla çalınan gençler, yakın çevrelerindeki kişilerle ilgili tehdit, şantaj ve siber zorbalığa maruz kalıyorlar.

Oyuna katılan kişilerin, oyun üreticisinin bilinçli tercihiyle gece saatlerinde yapılması istenen çeşitli ve ürkütücü görevlerle ruh sağlıkları bozuluyor. 50 gün boyunca devam eden bu sürecin sonunda, oyunu oynayan kişiler üzerinde yanlış değer yargıları ve değersizlik hissi uyandırılıyor son görev olarak intihara yönlendirme sağlanıyor.

İNTİHAR OYUNLARININ ÖZELLİKLERİ NELER?

- Oyunla tanışma genellikle WhatsApp mesajlaşma programı üzerinden kişiye yollanan bir link aracılığı ile gerçekleşir
- Korkutucu ses efektleri ve görsellerle kişiyi kolayca etkisi altına almaktadır.
- Bilinmeyen bir numaradan çok geç bir saatte aranmaktadır.
- Kullanıcıların uyku kalitesi bozulur ve anksiyete, depresyon gibi çeşitli ruhsal bozukluklar görülebilir.
- Oyunculara komut ve emirler mesajlarla gelmektedir
- Gece yarısı mezarlığa gitme, her gün tek başına korku filmleri izleme vb. ruh sağlığını bozucu görevler verilir

- Oyuncu kameralarla kontrol edilir
- Kişinin korkusu, cesareti sorgulanır ve en sonunda da kişiden tehdit yoluyla bazı şeyler istenir.
- Şiddet ve korku teması ile ölüm ve öldürme olağan hale gelir
- Psikolojik baskı ve çaresizlik duyguları yaşanır
- Kişiden kolaydan zora giden ve şiddet / korku içeren komutları yapması istenir
- Oyundan çıkış yok. Çıkış yapmak isteyenlere yöneticiler aldıkları bilgiler ile şantaj yapar ve çoğu zaman öldürmekle tehdit eder
- Oyunun son gününde intihar etmesi emredilir



SONU ÖLÜMLE BİTEN BİR SANAL ZORBALIK!

Dünyanın birçok ülkesinde çocuk ve ergenlerin ruh / beden sağlıklarını tehdit eden korku/şantaj dayalı online internet oyunları ciddi boyutlara ulaşmış durumda.

Tehlikeli boyuta ulaşmış online oyunların ortak noktaları kişisel bilgilerin ve görüntülerin ele geçirilerek şantaj yapılmasıdır.

Çocuk ve genç intiharlarının izi sürüldüğünde arkasında bir kısmı tam olarak kanıtlanamasa da bu oyunların olduğu düşünülüyor. Çünkü aynı oyun sitesine girdikleri ve aynı arkadaş grubuna dahil oldukları görülmüş. Yani aslında sonu ölümlerle biten bir sanal zorbalık.. Gençlerin nasıl olup da psikolojik ve fiziksel olarak bu kadar acı verici oyunların tuzağına düşebildiklerini anlamlandırmak birçok ebeveyn için oldukça zor. Oysa kişiliği oturmuş bir yetişkinin bakış açısıyla değil de, kendini arama-bulma yolculuğunun henüz başında türlü türlü sorunlarla boğuşan, üstelik de sorunlarını dalgalı ve büyük büyük yaşayan, hormonlarının etkisiyle kendini frenleme/erteleme becerisi henüz pek gelişmemiş genç bir bireyin gözüyle görebilmek lazım.



NEDEN EN ÇOK ERGENLER TEHDİT ALTINDA?

“Ben herkes gibi değilim”, “benim başıma gelmez”, “bana sökmez” vb. riskleri küçümseyip kendini abartma eğilimi ergenin zayıf noktasını oluşturur.

Çünkü ergenlik, bireyin hem kendine hem de sosyal çevresine kendini kanıtama çabasının en yoğun yaşandığı dönem. Kimi ebeveyn, korkuyu – ki son derece doğal insani bir duygudur- büyük bir zayıflık olarak görüp, çocuğa yanlış cesaret yükleme yapılarak (benim aslan oğlum hiçbir şeyden korkmaz, erkek adam birşeyden korkmaz vb), veya tam tersi yüreklendirilmesi gereken durumlarda korkak olduğunu söyleyip aşağılayarak iki yanlış tutumun altına imza atarlar. Oysa çocuklarla iletişimde korkaklık-cesaret- erkek adam olma vb. konular üzerinde gereğinden fazla durulmamalıdır. Çünkü ergen bunu takıntı haline getirip, korkak olmadığını göstermek isteyebilir

Gençler bu tür oyunlar aracılığıyla kandan, şiddetten, ölümden korkmadığını hem kendine hem de çevresine ispatlamaya çalışabilir. Onların bu özellikleri bilindiğinden tuzak sorular ve mesajlarla gençlerin dikkati çekilir.

The DARK SIDE of GAMING

Genelde gençler arkadaş gruplarında veya sosyal paylaşım sitelerinde izlediği/oynadığı korku film/video/oyunları anlatarak ne kadar cesur olduklarını gösterme eğilimindedirler. Grubun popüler kişisi olmanın yollarından biridir bu.

Çocuk ve ergenler içerisinde de duygusal ve fiziksel ihmal / istismara maruz kalmış olanlar en büyük risk grubunu oluştururlar.

NEDEN EN ÇOK ERGENLER TEHDİT ALTINDA?

Ailede her yönüyle kabul görüp değerli olduğu hissettirilmeyen, varlığı bir takım söz ve davranışlarla aşağılanarak duygusal istismara uğrayan çocuk/ergen, yaşama hissini bu tür oyunlar aracılığıyla fiziksel acı çekerek hissetmeye çalışır. Zaten fiziksel istismar nedeniyle yabancıları olmadıkları, vücudun değişik yerlerini kesme, çizme, yakma vb. bir takım talimatları yerine getirirler. Bu tarz oyunları aşırı otoriter ve baskıcı ebeveynine duyduğu kızgınlığı boşaltım aracı olarak görebilir. Ayrıca kimseyle paylaşmadığı ve çözölemeyen sorunlardan bir nebze uzaklaşıp rahatlama isteği de bu oyunlara yöneltebilir.

Okul-ev-okul kısır döngüsünde ihtiyaç hissettiği heyecanı/adrenalinini bulamayan ergen bu heyecanı, farklı mecralarda arayabilir. Hele bir de aile, eğitim ve sosyal hayatında yoğun başarısızlık yaşıyorsa, duygularını bu tehlikeli oyunlar aracılığıyla ödünleme yoluna gidebilir. Kaybolan bir çocuğu ailesine kavuşturarak(Mariam'da olduğu gibi), kendisine verilen emirleri başarıyla yerine getirip daha zor emirlere ulaşarak(Mavi Balina'da olduğu gibi) veya hiç tanımadıkları yabancı bir numarayı aramak konusunda birbirlerine meydan okuyarak (Momo'da olduğu gibi)



EBEVEYNLERE ÖNERİLER...

Siber zorbalık hakkında ebeveynlerin güncel bilgilere sahip olması çok önemlidir.

Çocuklar ve ergenler somut tehlikelerle ilgili korunma ve baş etme becerisi kazandırmak, nereden /nasıl geleceği belli olmayan ve etkisi hemen ortaya çıkmayan soyut/sanal tehlikelere kıyasla daha kolaydır. Örneğin; özel bölgelerine dokunulmasına izin vermeyen bir çocuk/ergen, cezbedici görsel efektler ve merak uyandırıcı davet cümlelerine kayıtsız kalmayı başaramayabilir. Yapılan bir araştırmaya göre gençlerin büyük bir çoğunluğu siber zorbalığa maruz kaldıklarında genellikle yardım istemiyorlar. Bunun nedenleri telefon ya da bilgisayara ebeveyn tarafından el konulup teknolojik özgürlüklerinin ellerinden alınacağı düşüncesi ve paylaşımları halinde olayların daha da büyüyerek başlarına kötü şeyler geleceğinden korkmaları.

Telefonu/bilgisayarı elinden alıp tamamen yasaklamak çözüm değil kesinlikle. Bu yaptırım korkusu, çocuğun gizli bir dünya yaratmasına zemin oluşturur.

Gençlerin takip ettiği bazı sosyal paylaşım sitelerinde, bu oyunları oynadıklarını, hiç de korkutucu olmadığını övünerek; korkanlarla da dalga geçerek 'birbirini gaza getiren' ergenler mevcut. Bu teşvik/tahrik edici dilin tuzağına düşmemeleri konusunda, gençlere zaman zaman hatırlatma yapılması yerinde olacaktır.

1

Telefon ya da bilgisayara ebeveyn tarafından el konulup teknolojik özgürlüklerinin ellerinden alınacağı düşüncesi

2

Olayların daha da büyüyerek başlarına kötü şeyler geleceğinden korkmaları.

3

Cezbedici görsel efektler ve merak uyandırıcı davet cümlelerine

EBEVEYNLERE ÖNERİLER...

Aslolan aileler tarafından çocukla sağlıklı iletişim kurulmasıdır. Onlara saygı duyulduğu aile içinde hissettirilmeli, duygu ifadesine izin verilerek ergenin paylaşımlarda bulunması sağlanmalı.

İnteraktif yapıları korku içerikli oyunlarda, heyecan, korku gibi adrenalini yükselten duygular açığa çıkar. Çocuk/ergen aynı zamanda hoşuna giden bu duygularla tek başına baş edemeyebilir. Bu nedenle heyecan ve merak duygusunu tatmin edebileceği güvenli fırsatlar yaratılmalı. Ebeveyn kontrolünde yaşına ve ilgisine göre cesaretini sınavabileceği at binme, rafting, yamaç paraşütü, tüplü dalış, dağ bisikleti ve doğada kamp gibi sportif ve sosyal aktiviteler yapmaları sağlanabilir.

İnternet ve telefon kullanımı konusunda ergenlere model olunmalı, çocukların sakinleştirilmesi için kullanılmamalı, şiddet/korku içeren film ya da oyunlar oynamasına izin verilmemeli.

Girilen internet siteleri takip edilmeli, bilgisayar tüm aile bireylerinin görebileceği bir ortamda bulunmalı.

Küçük yaşta çocuklar diğer çocuklarla, ebeveynleriyle ve yeterli miktarda oyuncakla oynamaya alıştırmalıdır. Cep telefonları, tablet vb. teknolojik aletlerle değil...

SOSYAL MEDYA ZORBALARI

Siber zorbalığın gösterdiği artış alarm veriyor. Türkiye’de her 5 ebeveynden 1’inin çocuğu siber zorbalık kurbanı. Bu konuda mağdur olanların yaşadıkları ruhsal sorunlar geleneksel zorbalığa oranla çok daha ciddi.

%75

28 ülkeden 20.793 kişinin katıldığı araştırmaya göre araştırmaya katılanların %75’i siber zorbalık görmüş.

%20

Güncel raporlarda siber zorbalığa maruz kalma Dünya’da %17 Türkiye’de %20

SIBER ZORBA MAĞDURLARI

Mağdurlarda en sık gözlenen duygular; kaygı, öfke, kızgınlık ve üzüntü olarak sıralanıyor. Kişiyi sarsan ve itibarını aşırı derecede zedeleyen durumlarda depresyon ve intihara teşebbüsle de karşılaşılıyor.

Siber zorbalık mağdurlarıyla yapılan araştırmalar ailelerle ilgili çarpıcı bir gerçeğe işaret ediyor. Aileler zorbalığa maruz kalan çocuklarına karşı çoğunlukla suçlayıcı ve yasaklayıcı bir tutum içine giriyor. Uzmanlar ise “Mağdur çocukların en fazla ihtiyaç duydukları şey güven ve destektir” diyor. Bu noktada ailelerin eğitimi çok önemli görülüyor.

5'TE 1

Türkiye’de her 5 ebeveynden 1’inin çocuğu siber zorbalık mağduru

%70

Siber zorbalığa maruz kalma oranı %20 iken saldırıya şahit olma oranı %70’in üzerinde.

BELİRTİLERE DİKKAT!!

Çocuğuyula yeterli vakit geçiren ebeveyn ondaki deęişimi zamanında fark edebilir. Uyku düzeninin bozulması, telefon/ bilgisayarın özellikle gece geç saatlerde kullanılması, vücudunda oluşan kesik, çizik, yanık vb. izler ve bunları gizleyecek şekilde giyinme, endişeli bir ruh hali, severek yaptığı faaliyetlerden kopma, içe kapanma ve yalnız kalma isteğinde artış, vb... Çocukta bu belirtiler varsa geç kalmadan mutlaka bir uzmandan yardım alınmalıdır.

1

Uyku düzeninin bozulması, telefon/ bilgisayarın özellikle gece geç saatlerde kullanılması

2

Endişeli bir ruh hali, severek yaptığı faaliyetlerden kopma, içe kapanma ve yalnız kalma isteğinde artış

SON SÖZ

Ne yaşarsa yaşasın, nasıl bir hata yaparsa yapsın onun varlığından daha önemli olmadığı duygusu ve güveni verildiğinde, hissettiği çıkmazdan bir çıkış yolu mutlaka bulacaktır. Aileden veya yakın sosyal çevreden biriyle paylaşıp, onlardan yardım isteyebilecektir.



ALANYA REHBERLİK VE ARAŐTIRMA MERKEZİ

2019

MUTLU OCUKLAR İİN...

ADRES: KadıpaŐa Mah.BostancıPınarı Cad. no:39/1
Tel: 0(242) 511 50 30 / Faks: 0(242) 511 50 30
e-mail : al353097@gmail.com