



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel M¼d¼rl¼ ü

D J TAL OYUNLAR ve ÇOCUKLAR ÜZER NDEK ETK LER

Doç. Dr. Ay en G¼RCAN
Uzm. Yrd. Serdar ÖZHAN
Uzm. Yrd. Rahmet USLU

ANKARA, KASIM-2008



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

G R

Bilgi ça ında ve bilgi toplumunun olu masında üphesiz en önemli rol bilgisayar teknolojisine ve bunun türevi olan internete aittir. Bilgisayar, özellikle internet teknolojisi son on yılda günlük hayatımızı etkileyen en önemli icatlardan birisidir. Bu etkileme, teknoloji, bilim, ticaret, devlet hizmetlerinin sunumu alanında oldu u kadar aile ili kilerimizi de kapsamaktadır. Özellikle sanal uzamda konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) ekindeki alt türler olarak yer alan dijital oyunların kullanımı ve her geçen gün geometrik bir hızla artı göstermesi ve sunulan e lence unsurlarının televizyonun aksine etkile im ve ileti im boyutu ta ıması aile içi ili kileri derinden etkilemeye aday görünmektedir

Aileyi temel alan ara tırma ve çalı malarıyla bu alanda tek kamu kurumu olma özelli ine sahip Ba bakanlık Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü, bu bilinçten hareketle Telekomünikasyon Kurumu Telekomünikasyon leti im Ba kanlı ı ile i birli i içerisinde 11/06/2008 ve 25/06/2008 tarihlerinde Türkiye'deki bilgisayar oyunlarının denetlenmesi, sınıflandırılması, çocuklar ve aileleri açısından güvenli hale getirilmesi konularının tartı ıldı ı ve çe itli sektör temsilcilerinin katıldı ı isti are toplantılarını koordine ederek düzenlemi tir.

25/06/2008 tarihinde yapılan son toplantıda katılımcı kurum ve kurulu lar ile konuyla ilgilenen di er ki i ve kurumların bilgisayar oyunlarına ili kin bilgi, görü ve önerilerinin yer aldı ı bir rapor hazırlanmasına ve bu raporun nternet Üst Kuruluna sunulmasına karar verilmi tir.

Ki i ve kurumların bilgisayar oyunlarına ili kin bilgi, görü ve önerilerinin yer aldı ı raporlardan derlenerek hazırlanmı olan bu raporda dijital oyun ve türleri ve içeriklerine ili kin bilgiler, Türkiye'de ve dünyada bilgisayar oyunları sektörü, dijital oyunların farklı alanlarda kullanımının sa ladı ı faydalara ve çocuk ve gençler üzerindeki olası olumsuz psikolojik, fizyolojik ve sosyolojik etkilere vurgu yapan dijital oyunların kullanım ve yaygınlı ına ili kin



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

farklı yaklaşımlar, genel olarak internet kullanımına ilişkin yapılmış olan ara tırmaların sonuçları, ülke içerisinde yapılmakta olan internetin güvenli kullanımına ilişkin farklı kurumlar tarafından yürütülmekte olan proje ve uygulamalar, 5651 sayılı Kanun ve çevre mevzuat çerçevesinde internet ve bilgisayar oyunlarının denetimi, güvenli web ve benzeri uygulamalar, dijital oyunların denetlenmesine ve yerel oyun yazılım sektörünün geliştirilmesine yönelik farklı çözüm önerileri, Amerika, Kanada ve Avrupa Birliğinde gerçekleştirilen yazılımlarının denetimine ilişkin yürütülmekte olan kurumsal süreç ve bu süreçteki aktörlere ilişkin bilgiler yer almaktadır.

Bu rapor kapsamında Milli Eğitim Bakanlığı Eğitim Teknolojileri Kurumu (TEK), TTNET A.Ş., Kültür ve Turizm Bakanlığı Telif Hakları ve Sinema Genel Müdürlüğü, ARGE Genel Müdürlüğü, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü, Kütüphaneler ve Yayınlar Genel Müdürlüğü, İçişleri Bakanlığı Emniyet Genel Müdürlüğü, İller Dairesi Genel Müdürlüğü, AMATEM, Telekomünikasyon Kurumu (TBB), TBD, Doç. Dr. Mutlu B. NARK ve Günseli BAYRAKTUTAN SÜTÇÜ, Ezgi BAYIRTEPE, Hakan TÜZÜN, Yusuf ANDIÇ, Tülay ACAR ve Kurumumuz Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlüğüne ait bilgi, görüş ve önerilerinin yer aldığı çalışmaları derlenen bilgi, bulgu ve öneriler yer almaktadır.

Bu alanla ilgili çalışmalara ve politikalara kaynaklık etme hedefiyle yola çıkan ve bu alana önemli katkılar sağlayacak ünlü üncesiyle gerçekleştirilen bu çalışmaları kamuoyunun dikkatine sunulmuştur.

Doç. Dr. Ayten GÜRCAN
Genel Müdür



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlü ü

1- DİJİTAL OYUN NEDİR VE TÜRLER NELERDİR?

Oyun oynama edimi sanal uzamda konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) ekrandaki alt türler olarak gerçekleştirilmektedir. Bilgisayar oyunları alanında günümüzde takip edilen Level bilgisayar oyunu dergisinde ise bu dijital oyunlar hem tematik hem de teknolojik özelliklerine göre A , Aksiyon, Macera, Motorsporları ve yarış , Rol Yapma / Canlandırma Oyunları, Simülasyon, Spor ve Strateji Oyunları olarak sınıflandırılmaktadır. Son dönemlerde senaryosu reklam veren şirketin isteklerine göre belirlenmekte olan, reklam ve oyunun birleştirilmesi, farklı markaların pazarlama ve tanıtım stratejisi olarak kullanılan *advergaming* yaygınlaşmaktadır. Ayrıca oyuncu katılım sayısı temelinde de sınıflandırılan dijital oyunlar tek kişilik ya da çoklu oyuncular olmak üzere iki alt başlıkta yer almaktadır. Tek kişilik olanlarına kıyasla yeni medyanın getirdiği iletişim olanaklarından daha fazla yararlanmayı kullanıcıya sağlamakta olan çoklu oyunculu dijital oyunlar, etkili etkileşime olanak tanınması ve deneyimin paylaşılmasını sağlamak amacıyla yakın zamanlarda daha çok tercih edilmektedir. Bu süreçte günümüzde gelinen noktada internet üzerinden oynanan ve gitgide çoklu oyuncular ile oynanan yeni dijital oyunların üretilmesidir. **(Binark M. Ve Sütcü Bayraktutan G.(2008))**

Çok tercih edilen devasa çok oyunculu online oyunlar (MMOG) ise aynı anda yüzlerce veya binlerce oyuncunun desteklediği, oyuncuların büyük çaplı olarak birbirleriyle işbirliği yapmalarına ve yarışmalarına ve bazen dünyanın her yerindeki insanlarla anlamlı olarak karışıklı iletişim kurmalarına imkan sağlayan bilgisayar oyunlarıdır. **(Andiç Y., 2008)** Dünya çapında sosyal iletişim araçları olan ve uluslararası bir kültür yaratan bu oyunların konsol oyunları ve PC oyunlarından farklı sanal karakterin görevlerini yerine getirmesinin, klan tarzı örgütlenmelere dâhil olmasının, oyunun uzamında ve zamanında daha fazla zaman geçirmesinin oyunda başarılı olması için gerekli olmasıdır. Ayrıca bu sürecin oyuncunun gerçek dünyasına bir yansısının olması ve gerçek dünyadaki sosyal ilişkiler ile kimlik tasarımlarının bu dünyaya aktarılmasının da olması bu oyunları farklı kılmaktadır. Oyun



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

endüstrisinin ekonomisi yönünden bakılması durumunda bu oyunların üretim maliyetinin fazla ve üretim sürecinin uzun olması, oyuncu ve/veya oyuncuların e anlı olarak oyuna yaptıkları zaman yatırımlarının toplumsal, kültürel ve siyasal maliyetinin görece yüksek olması dikkate alınması gereken di er bir önemli farklıla madır. **(Binark M. Ve Sütçü Bayraktutan G.,2008)** Bu kapsamda son dönemde giderek kullanımı yaygınla an cep telefonları ile oynanan çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlar da cep telefonlarını dijital oyunların oynanma araçları haline getirmi tir.

2- E LENCE YAZILIMLARI SEKTÖRÜ

i.Dünyada E lence Yazılımları Sektörü

Dünyadaki e lence yazılımları sektörünün parasal büyüklü üne baktı ımızda; Avrupa Birli i ülkelerinde 2007 yılında €7.3 milyar Avro, ABD’de €6.9 milyar Avro ve Asya Pasifik ülkelerinde €7.4 milyar Avro düzeyindedir. (<http://www.pegi.info/en/index/>)

Bu ba lamda genel olarak bakıldı ında 2011 yılı itibariyle müzik endüstrisinin kazancının iki katından fazla bir getiriye sahip olaca ı tahmin edilmekte olan bilgisayar oyunu endüstrisi, uluslararası olarak ciddi gelir sa lamakta ve bu oyunlar arasında yer alan online oyunların da endüstrinin yaklaşık %20’sini temsil eden 25 milyar dolarlık bütçesiyle gelecekteki en hakim ve en kârlı e lence türü olması beklenmektedir. Bu endüstrinin ekonomik olarak ta dı ı önemi vurgulamak amacıyla bakıldı ında ABD’deki oyun endüstrisi 2006 yılında gayrisafi milli hasılaya (GSMH) toplam 3.8 milyar dolar katkıda bulunmu ve do rudan veya dolaylı olarak 31 eyalette 80.000 ki inin istihdam edilmesini sa lamı tır. **(Andiç Y., 2008)**

ii.Türkiye’de E lence Yazılımları Sektörü

Türkiye’de dijital oyun sektörünün genel olarak öncelikle yurtdı ında yazılan ve piyasada satılan bilgisayar ve konsol oyunlarının, nternet Cafeler’de ücretli ya da ücretsiz oynanan çevrimiçi oyunların pazarlamasıyla; ikinci olarak da, çe itli yerli üretimlerin piyasaya sürülmesiyle i ledi i gözlemlenmektedir. Bu kapsamda üretimleri sınırlı sayıdaki yerli yazılım



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlüğü

sektörü İstanbul, Ankara ve İzmir gibi büyük kentlerde yoğunlaşmaktadır. Bu sektördeki ilk yerli oyun *Yorum Firması* tarafından yapımcılığı gerçekleştirilen Mart 2005 yapımı tamamlanmış olan *Pusu* adlı oyundur. **(Binark M. Ve Sütcü Bayraktutan G.,2008)**

Küresel ölçekte geniş band genişliğinin artmasıyla birlikte kısa bir süre içerisinde Avrupa özellikle de Türkiye'de devasa çok oyunculu online oyun (MMOG)'de daha fazla ürün, daha fazla oyuncu ve daha fazla kazançla birlikte online toplam oyuncu sayısında gelişim olması ve bütün konsol oyunlarının da internete geçmesi beklenmektedir. Bu sürecin içerisinde yer alan oyun örnekleri arasında Türkiye'de *Yöntem Araştırma Firması* tarafından yapılan bir incelemeye göre, yalnız Türkiye'nin değil, aynı zamanda dünyanın en popüler bilgisayar oyunu olan Kore MMOG'sinin uluslararası sürümü olan *Knight Online World* iddetin hâkim olduğu hızlı, fanteziye dayalı bir ortaçağ mücadelesi üzerine kurgulanmıştır. Bu oyuna ilişkin istatistiklere baktığımızda bu oyunun ülkemizde 5 milyon kayıtlı hesap üzerinden %53'ü 13-17 yaş grubu arasında yer alan 400.000 aktif oyuncu ile en çok büyük illerde oynandığı görülmektedir. **(Andiç Y., 2008)** *Knight Online World* gibi oyunların, oyunu güvenli şekilde oynayacak olgunluğa ulaşmaları için taraflardan oynanmasını sağlayacak güvenlik önlemleri alınmıştır. Bu güvenlik önlemleri Türkiye'de henüz mevcut değildir.

Koruma önlemlerini daha da artırmak için aileler ve internet kafe sahipleri gibi içerik dağıtıcılar da çocukların yaşlarına uygun olmayan içeriğe maruz kalmamalarının izlenmesi ve engellenmesi bakımından yetkili ve sorumlu davranmalıdır.

3- OYUNLARIN OLUMLU VE OLUMSUZ YÖNLER

Oynayanı eğlendirirken, beğenmesini ödüllendirmesi, gelişim hissi vermesi ve sosyalleşme ihtiyacını karşılaması, her şeyden önce pasif ve sadece zaman geçiren değil, aktif olarak katılan, beğeni tatmini veren bir süreç olması, kadınlara, aileye ve çocuklara yönelik olarak farklılaşmış oyunların giderek daha fazla insana hitap etmesini sağlamaktadır. **(TTNET,2008)** Bu kapsamda Facebook, MSN gibi sosyal iletişim araçlarından sosyal anlamda daha gelişim imkanları sağlayan, iletişim ihtiyacını gideren internet üzerinden oynanan "online" oyunlar daha çok tercih edilmektedir.



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

Oyunların belli bir yere kadar, çocu un geli im a amasında içgüdüsel ba arma ve ilerleme, geli me ihtiyacını giderdi i, sayısal oyunların el-göz koordinasyonunu, problem çözüme ve çoklu görev yetisini kuvvetlendirdi i bulunmu tur. (TÜZÜN H., 2006)

Ayrıca, oyun-tabanlı öğrenme ortamının öğrencilerin bireysel olarak öğrenmelerine yardımcı oldu u, öğrencilerin kaygı ve endişe düzeylerini azalttı 1, öğrenmeyi çocuklar için daha elenceli hale getirdi i, öğrenciye hoşça vakit geçirten, ama gerçekle en etkinlik içerisinde bilgiler de öğrenen veya önceki bilgileri peki tiren, ders konularının öğrenilmesini sağlayan, problem çözme yeteneklerini geli tiren yazılımlar olan e itsel bilgisayar oyunlarının fen, matematik, tıp, mühendislik, dil öğrenme, problem çözme ve stratejik düşünme becerisini geliştirme gibi alanlarda sıklıkla kullanılmaktadır. Ayrıca oyunların işbirliğini destekleyen ortamlar sundu u öğrencinin güdülenmişlik düzeyini artırırken, içeri ile ilgi duymasını, öğrenebilece ine ilişkin özgüvenini ve etkinliği sürdürmesini sağladı 1, öğrencide rahatlama ve motivasyon yarattı 1 ve böylece öğrencinin o dersteki başarısını ve öz-yeterlik algısını arttırdı 1 yapılmış olan ara tırma sonuçları arasında yer almaktadır. (Tüzün H. Ve Bayırtepe E., 2007)

Bu oyunların kazandırdı 1 bir diler bili sel özellik de öğrenilmiş ilkeleri çe itli durumlara uygulamayı, genellemeyi ya da yeni durumlar için yeni ilkeler üretmeyi gerektiren stratejik bilginin oynanan tarafından kullanılmasıdır. (MEB, E TEK, 2008)

Bilgisayar oyunlarının kullanımına ilişkin yapılmış olan ara tırma ve uygulamalar sonucu belirtilmiş olan olumsuzlukların yanı sıra kullanıma ilişkin meydana gelebilecek olan bamlıklık sorunu ve bununla ilişkilendirilen psikolojik ve fizyolojik sorunlara ilişkin olumsuzlamayı destekleyen güncel gelişmeler ve teorik gelişmeler de bilgisayar oyunlarının kullanımına ilişkin var olan literatürde yer almaktadır.

Özellikle okul ça ındaki gençlerin a ır ve uygunsuz bilgisayar ve internet kullanımı psikolojik ve bedensel gelişimleri, sosyal ilişkileri üzerinde olumsuz yönde etki yaratabilmekte ve hem akademik hem de kişisel gelişimlerinde negatif sonuçlara neden olabilmektedir. Bu noktada



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlü ü

önemli olan kullanıcıların bireyin özerkliğinin zaman içinde ortadan kalkması, normalde yapması gereken işleri internette geçirdiği vakit nedeniyle yapamamaya başlaması anlamına gelen bağımlılık, uygunsuz ve aşırı kullanım sonucu ortaya çıkan sağlık problemleri, aile ilişkilerinde aksama, verim azlığı ve bağırsızlık (el bileği sendromu, boyun kaslarında tutulma, uyku saatlerinin azalması, gözlerde yorulma) ön plana çıkmaktadır. (AMATEM,2008) Buna ilişkin var olan güncel gelişmeleri görebilmek için internet bağımlıları olarak tedavi gereksinimi duyan kişilerin genel olarak saatlerce internette kalan ya da iddet içerikli oyunlar oynayanlar olduğu, online oyun oynayanlar ve bu oyunu oynadığı için derslerinde başarısız olan 12-18 yaş grubu çocukların yoğunlukta olduğu görülmektedir. Stratejik oyunları küçük yaşta oynayan çocuklarda 'iddet' eğilimi daha fazla olmaktadır. Özellikle stratejik oyunların, çocuklarda muhakeme gücünü sorgulamaya başladığı dönemde iç dünyasında karmaşa yaratıp, vicdan duygusunu köreltebileceği ve kazanma duygusunun onu sosyal hayattan koparabileceği bu noktada ödülün çocuklarda bağımlılığı tetikleyen bir unsur olabileceği belirtilmektedir. Ayrıca yapılan araştırmalar sonucunda bu bağımlılık türünün çocuklarda hiperaktivite ve dikkat bozukluğunun, fazla internet karşısında vakit geçirmek depresyonu, yalnızlık hissini, sosyal ilişkilerde kaybını artırdığı, obezitenin internet kullanan çocuklar ve gençlerde yaygın olduğu da yer almaktadır. (http://www.habercocuk.com/haber_detay.asp?id=253)

Bu bağlamda son dönemde "Knight Online" adlı bir bilgisayar oyunu olumsuz etkileri ile ön plana çıkmaktadır. Uzmanlara göre birden fazla kişiyle online olarak oynanabilen sanal evrende bir karakter oluşturup, çeşitli yetenekler ve güçlerle en üst seviyeye ulaşmak hedeflendiği bu oyunda çocuklara para kazanma ve sürekli başarı elde etme hırsı kazandırılmakta ve çocukların psikolojisini bozduğunu ilişkin şikayetler yer almaktadır. (ACAR T.,2008)

Pedagoglar, iddet içeren bilgisayar oyunlarını özümseyen çocuğun gerçek hayatta da bunu devam ettirdiğini, sanal dünyada sorunlarını tek tuşla çözen çocuk, gerçek hayatta sorunlarını çözememekte, bu da çocuğu saldırganlaştırıp, iddete yönlendirmekte olduğunu belirtmektedir. Diğer yandan, sınırlı zengin iletişim olanaklarıyla bu sanal ortam, zaman ve mekân sınırlamasını ortadan kaldırarak birbirinden uzak kişileri elektronik yolla birbirine



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

ba lamaktadır. Bir araya gelme, yüz yüze konu ma hatta tanıma zahmetine bile katlanmadan birbiriyle ileti ime geçenlere internet, bu yolla bir ekilde istedikleri ki ili i, rolü, karakteri oynama ansını sa lamaktadır. Küreselle en ve gittikçe küçülen dünyayı bir tu la önümüze getiren internet, aynı yerde bulunanların bile ileti im için seçtikleri bir yol olarak aslında insanı içe dönüklü e, yalnızlı a ve izolasyona zorlamaktadır. (**ASAGEM, 2008**)

Bilgisayar oyunlarının etkilerine ili kin var olan bu olumsuzlamalara kar ın Türkiye’de medyada sunulan oyun ve oyuncu görünümünün tek tiple tirilmekte oldu u, sınırlı türdeki dijital oyunlara ve bunların oynanma pratiklerine bakılarak, tüm oyunculara ve onların oynama pratiklerine yönelik geli tirilen olumsuz ve ön yargılı yakla ımın ortaya çıkt ı ve Türkiye’de, sanal uzamda oynanan çe itli oyunlar ve oyun oynama pratiklerinin indirgemeci bir bakı açısıyla sadece etki paradigması içerisinde ele alınmakta oldu u belirtilmektedir. (**Binark M. Ve Sütcü Bayraktutan G., 2008**)

4- NTERNET KULLANIMI LE LG L YAPILMI OLAN ARA TIRMALAR

nternet kullanımının incelendi i Türkiye’den ve yurt d ından derlenmi çalı malar ve ara tırmalar ileti im, sa lık, güvenlik ve etik, mekan alt ba lıkları altında a a ıda özetlenmi tir.

i. LET M

Öncelikle Türkiye statistik Kurumu tarafından 2006 yılında yayınlanan Türkiye statistik Yıllı ı’nda hanelerde bili im ekipman durumu incelendi inde Türk ailelerinin %11.62’sinin ki isel bilgisayara sahip oldu u, bu ailelerin yarısının internete ba lı araçlara sahip oldu u görülecektir (%5.86).Ta nabilir bilgisayar sahibi olma durumunun ise %1.13 ile sınırlı kald ı ve ta nabilir bilgisayara sahip ailelerinde ancak yarısının internete ba lı oldu u görülecektir (%5.86). Hanehalkının internet kullanım amaçlarına bakıldı ında, hanehalkının internet teknolojilerini %90.16 oranında bilgi arama ve çevirimiçi hizmetlerden yararlanma amacıyla, %78.23 oranında ileti im kurma amacıyla, %30.71 oranında da e itim amacıyla kullandı ı görülmektedir. Hanehalkının internet kullanım düzeyleri incelendi inde sadece %15.95’inin



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

mal veya hizmet sipari i vermek ve satı i lemleri ile bankacılık i lemleri için kullandı ı görölmektedir. (TÜ K 2006)

Türkiye’de internetin aile üzerine etkilerini ara tıran çalı malar oldukça sınırlıdır. Türkiye’de, Eski ehir Bursa ve Kütahya’da 94 aile üzerinde yapılan bir ara tırmaya göre aileler, interneti ça da ya amın bir gere i olarak görmekte ve internetin aile ili kilerini olumsuz etkilemedi ini belirtmektedirler. (Odaba 1, 2005) 2005 yılında Adana’da yapılan bir ara tırmada, Milli E itim Bakanlı ı’na ba lı be ba ımsız anaokulunun velilerinden, iki ilkö retim okulu ile iki liseye devam eden çocuk ve gençlerden anket yoluyla veri toplanmı tır. Toplamda 933 ki inin katıldı ı bu ara tırmada, ailelerin ve çocukların interaktif ileti im araçlarını kullanma alı kanlıklarının belirlenmesi amaçlanmı tır. Ara tırma bulgularına göre, ailelerin %37’ sinde bilgisayar, %22’ sinde internet ba lantısı, %55’ inde VCD veya DVD, % 31’ inde video, %46’ sında kablolu TV,% 86.3’ ünde kasetçalar, %85’ inde radyo ve %32’ sinde video oyun aleti vardır. Kullanım alı kanlıkları ile ilgili en dikkat çekici sonuç; çocukların ya ı arttıkça bilgisayar ve internet kullanmaya ayırdıkları sürenin de artıyor oldu udur. Ayrıca bilgisayar ve internetin çocuklar ve gençler tarafından kullanımında amaç dı ı bir kullanım saptanmı tır. Ara tırmada Bilgisayarın daha çok çocukların okul ödevlerini yapması (ders çalı mak) amacı ile alındı ı bulunmu tur. Çocukların bilgisayarı sadece %19.7’ sinin okul ödevleri için bilgi toplamak ve ödev yapmak için kullandıkları saptanmı tır. (Arnas, 2005)

Aksüt ve Batur (2007) lise ve yüksek okula giden 2000 ö rencinin olu turdu u evrende, 150 erkek, 150 kız ö renciden olu an örneklem grubuyla bir ara tırma yapmı lardır. Gruplara anket yoluyla 25 tane açık uçlu soru sorulup alınan cevaplar betimsel analiz yöntemiyle incelenerek yorumlanmı tır. Aksüt ve Batur (2007)’ a göre internet ile ergenlerin ileti imi arasında a a ıdaki ili kiler saptanmı tır. Erkeklerin kızlara oranla daha fazla internet kullandıkları belirlenmi tir. Ergenlerin iddet olaylarına karı masının ya da iddete e ilimli olmasının internet ya da televizyon ile ilgili de il, e itim sistemiyle ilgili oldu u görölmü tür. Sürekli sınavlara hazırlanarak zaman harcayan çocukların daha fazla internet kullandıkları ve iddete e ilimli oldukları görölmü tür. Erkekler daha çok hareket içerikli oyunlar oynarken kızların “Chat” yaptıkları tespit edilmi tir. Ergenler arasında internetin zarar de il yarar getirdi i



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlüğü

görüünün daha etkin olduğu belirlenmiştir. Ergenlere göre internetin en etkileyici yönü, istendiği an, istenen bilgiye ulaşabilmeye olanak tanınmasıdır. Bilgisayar, televizyon ve internet gibi iletişim araçlarının aile ile iletişimi olumlu ya da olumsuz etkileyip etkilemediği sorusuna öncelikle anne ve babaların, kendilerinden çok bu teknolojilere zaman ayırdıkları bu nedenle iletişim çatışmalarının yanı sıra görüşü egemen olmuştur. Ailenin, ergenden uzaklaşması ergenin de aileden uzaklaşmasına neden olmaktadır. Ayrıca, internetin aile içi çatışmaları getirirken, ergenin sosyalleşmesini olumlu yönde etkilediği sonucu ortaya çıkmıştır.

Giacquinta ve diğerleri (1993) tarafından çocukların evde bilgisayar kullanımına yönelik 70 aile ile üç yıllık bir süreçte gerçekleştirilen bir araştırmaya göre; çocukların evde bilgisayarı akademik amaç için çok az kullandıkları, çocukların büyük bir kısmının bilgisayarı oyun amaçlı kullandıkları belirlenmiştir. Ayrıca, ailelerin bilgisayar kullanmaya isteksiz olmaları nedeniyle, çocukların bilgisayar kullanımlarında onlara yardımcı olmada ailelerin yetersiz kaldığı sonucuna ulaşılmıştır. (Burnam, 2005). 2000 yılında yapılan ve Fransa'nın bütün bölgelerini kapsayan bir araştırmada, 1000'den fazla aileden görüşme yoluyla veri toplanmıştır. Bu araştırmanın sonuçlarına göre, ergenlerin internet kullanımına ayırdıkları zaman arttıkça ebeveynlerine olan yakınlıkları azalmaktadır. Ancak internetin ödev yapma ve bilgi edinme aracı olarak kullanılması durumunda, harcanan zamandan bağımsız olarak, ebeveynler çocuklarını onaylamakta ve aralarındaki yakınlık artmaktadır. İnternet ödev dışı amaçlarla kullanıldığında kuşaklar arası çatışmalar artmaktadır. (Mesch, 2003)

Evde ailelerin internete girişlerinde çocukların etkisini belirlemek amacıyla gerçekleştirilen bir araştırmada, 38 aile ve 31 çocuk ile nitel ve nicel araştırma yöntemleri aracılığıyla veri toplanmıştır. Araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda eve internet bağlantısında ve evde internet kullanımında çocukların çok önemli bir etkisinin olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, internete giriş ve internet kullanımının aile içi tartışmaların ve uyumsuzlukların yaşanmasında önemli bir etken olmaya başladığı sonucuna ulaşılmıştır. (Van Rompaey, Roe ve Struys, 2002)

İnternet kullanımının etkilerini belirlemek üzere üç yıllık izleme çalışması kapsamında evinde internet bağlantısı bulunan 73 hanedeki 169 bireyle bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Bu hanelerdeki internet bağlantısı olmadan önce ve internet bağlantısı olduktan sonraki dönem içerisindeki iki yıllık süre boyunca elde edilen bulgulardan, internet kullanımının artmasının,



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

aile içi ileti imin azalması, katımcıların uzak ve yakın sosyal çevrelerinin daralması, depresyon ve yalnızlık duygularının artması ile ili kili oldu u belirlenmi tir. Ayrıca, ço u internet kullanımının sosyal ileti imi artırmaya yönelik olmasına ra men, internet kullanımının genellikle yüzyüze ileti imi azaltabilece i, güçlü sosyal ili kilerin yerini zayıf ili kilerin alabilece i sonuçlarına ula ılmı tir. Ancak üç yılın sonunda internet kullanımının olumsuz etkilerinin ortadan kalkmaya ba ladı ı belirlenmi tir. Bu süre içerisinde internet ba lantısı sayısı dört katına çıkmı , internetin yeni ileti im hizmetlerinin (msn gibi sohbet ortamları) aile ve arkadaş lar arasındaki güçlü sosyal ba ların geli mesini ve devam ettirilmesini daha kolayla tırdı ı belirlenmi tir. **(Kraut ve di erleri, 2002)**

Pakistan'da 2004 yılında, internetin toplum üzerindeki etkilerinin belirlenmesi amacıyla yapılan bir ara tırmada toplumun her kesiminden ve her ya grubundan internet kullanan ki ilerle anket yapılmı tir. Ara tırma sonucunda, Pakistan'da internetin toplumun geneli üzerinde etkide bulunarak, artan internet kullanımının, artan yalnızlık ve depresyon, azalan sosyal ba lar ve zayıf aile ileti imini getirmekte oldu u sonuçları bulunmu tur. **(Rajani ve Chandio, 2004)**

2003 yılında bu alanda yapılan 16 ayrı ara tırmanın sonuçlarını derleyen bir meta-analiz çalı masının sonuçlarına göre, internet kullanımının, ki ilerinin aile üyeleriyle etkile imleri ile ilgili olmadı ı bulunmu tur. Di er bir önemli bulgu ise bu alanda yapılan çalı maların birbiriyle çeli kili sonuçlara ula mı olmasıdır. Bazı çalı malarda internet kullanımındaki artı mın, bireyler arası ileti imi olumsuz yönde etkiledi i bulunurken, bazı çalı malarda ise tam tersine olumlu yönde etkiledi i bulunmu tur. **(Shklovski, Kiesler ve Kraut 2006)**

KKTC'de 12-17 ya ları arasındaki 686 ilkö retim ve ortaö retim ö rencisi ile gerçekleştirilen bir ara tırmada, internetin öncelikle erkek ö renciler tarafından daha çok kullanıldı ı sonucuna ula ılmı tir. Ara tırmada ayrıca, bu ö rencilerin interneti genellikle e lence ve ileti im amaçlı kullandıkları, internette sohbet odalarını kullanırken genellikle kendilerini farklı bir ekilde tanıttıkları belirlenmi tir. Bununla birlikte, internet üzerinden oynanan oyunların büyük bir bölümünün iddet içerikli oyunlar oldu u ve bu oyunları oynama ile anti-sosyal saldırı ve



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

kendine yönelik saldırı arasında ili ki oldu u belirlenmi tir. Ayrıca, ö rencilerin problemlili internet kullanımları arttı nda akademik ba arılarının dü tü ü sonucuna ula ılmı tir. **(Bayraktar ve Gün, 2007)** Kore’de 4, 5 ve 6. sınıftaki 222 çocuk ile gerçekte tirilen çalı mada çocukların internet kullanımının, aile ile geçirilen zamanla ve aile içi ileti im ile ili kisi ara tırlı mı tir. Ara tırmada elde edilen bulgulara göre, çocukların toplam internet kullanım sürelerinin aile ile geçirilen zamanı azalttı ı, ancak aile içi ileti imle ili kili olmadı ı belirlenmi tir. Ayrıca, ara tırmada ailelerin çocukları faydalı web sitelerine yönlendirmelerinin ve internet kullanımında çocuklara e lik etmelerinin çocukların interneti e itsel amaçla kullanım sıklı nı olumlu yönde etkiledi i belirlenmi tir. Ancak, ailelerin çocukların internet kullanımına ili kin belirledi i kuralların ve zaman sınırlamasının, çocukların internet kullanım alı kanlıklarını de i tirmede i de belirlenmi tir **(Sook-Jung ve Young-Gil, 2007)**

Alan yazındaki ara tırma sonuçları incelendi inde internetin aile içi ileti ime etkisinin ülkelere göre farklılaşmasına kar ın, özellikle 2000 yılı öncesi yapılan çalı maların internetin aile içi ileti imi daha olumsuz yönde etkilerken, 2000 yılı sonrası yapılan çalı malarda internetin aile ileti imini olumsuz yönde etkileme e iliminin azaldı ı söylenebilir. Bununla birlikte, gerek Türkiye, gerekse di er ülkelerde yürütülen çalı malar sonucunda internetin aile ileti imi üzerine etkileri hakkında net bir görü birli ine varılamamı tir. Bunun en önemli nedenleri arasında; toplumların, internet teknolojilerinin ve internetin kullanım amaç ve yöntemlerinin zamanla de i ti i, bu davranı ların kültür ve sosyo-ekonomik düzey gibi bir takım de i kenlerle birlikte de farklılıklar göstermesi olasıdır. Türkiye’de internetin aile ileti imi üzerine etkileri ile ilgili ara tırmaların çok az sayıda oldu u dikkat çekmektedir. Buna ba lı olarak, sa lıklı verilere ula mak için, bu konuda Türkiye’de güncel ve geni kapsamlı ara tırmalara gereksinim vardır.

ii. SA LIK

nternet teknolojilerin hayatımıza girmesiyle toplumun her kesimindeki genç ya lı bireyler bu teknolojileri yo un bir ekilde kullanır hale gelmi tir. Yapılan ara tırmalara göre çocukların da bu teknolojileri en az yeti kin bireyler kadar kullandıkları sonucuna ula ılmı tir. Örne in, Hong



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlüğü

Kong’da, Ho ve Lee (2001) yaptıkları bir ara tırmada 12-14 ya ı arası çocukların günde ortalama 137 dakikalarını bilgisayar kullanarak geçirdikleri vurgulamaktadır. Amerika Birle ik Devletleri’nde, Turow ve Nir (2000) tarafından yapılan ba ka bir ara tırma ise 12-17 ya ı arası çocukların evde ortalama 97 dakika bilgisayar kullandıklarını vurgulanmaktadır. Ailelerle çocukların bilgisayar ve internet kullanımına ili kin gerçekleştirilen ara tırmalar ise, çocuklarının e itim olanaklarını geli tirmek ve onları “bilgi ça ı”na hazırlamak için bilgisayar ve internet kullanımını desteklemekte olduklarını ortaya koymaktadır. **(Turow, 1999)** Aileler, web’in çocuklar üzerindeki etkisiyle ilgili endi elerine ve çocukların bilgisayarda oyun oynamak, internette resim, arkı ya da film indirmek gibi etkinliklere ili kin olumsuz dü ünelere sahip olmalarına ra men, onların bilgisayarda gerçekleştirildikleri etkinlikler ile bo vakit geçirmelerini televizyon izleyerek bo vakit geçirmelerine tercih etmektedirler. Çocuklarının bilgisayarlarının olmaması aileler için bir dezavantaj olarak görülmektedir. **(Kraut, Scherlis, Mukhopadhyay, Manning, & Kiesler, 1996)** Bilgi ve ileti im teknolojilerinin toplumdaki bireyler tarafından uzun süreli kullanımı birtakım fizyolojik ve psiko-sosyal sorunlara da sebep olabilmektedir. Bilgisayar ergonomisine ili kin ara tırmaların büyük bir kısmı, uygun olmayan bilgisayar çalı ma ortamlarının kas-iskelet sistemi rahatsızlıklarının olu masına yol açan bir etken oldu unu ortaya koymaktadır. **(Sheedy, 1992)** Zandvliet ve Straker tarafından (2001) bilgisayar çalı ma ortamının düzenlenmesine ili kin Kanada ve Avustralya’da 1404 ortaö retim ö rencisiyle gerçekleştirilen bir ara tırma ö rencilerin bilgisayar çalı ma ortamını düzenleme konusunda yetersiz bilgiye sahip olduklarını ortaya koymu tur. 95 ilkö retim okulu ö rencisi ile masaüstü bilgisayarların kullanımına ili kin olarak gerçekleştirilen bir di er bir ara tırmada okullardaki çalı ma ortamlarının ö rencilerin kullanımına uygun olmadığı sonucunu ortaya konulmu tur. Ara tırmada bilgisayar çalı ma ortamlarına ili kin sa lık risklerinin çocukları yeti kinlerden daha fazla etkilemekte oldu u da vurgulanmı tır. Bunun nedeninin bilgisayar ve çevre birimlerinin genelde çok daha büyük oranlarda yeti kinler için tasarlanmasıyla ili kili oldu u **(Oates, Evans, Hedge, 1998)** dü ünülmektedir. Bilgisayar kullanımı ile birlikte görülen ba lıca fizyolojik sorunları; görme sorunları, kas-iskelet sistemine ili kin sorunlar ve strese ba lı sorunlar olarak belirtilmektedir. **(Sullivan, 1989; Saito vd. 2000)** Özellikle ekran ve klavye; kalem ka ıt gibi araçlardan biraz farklı olarak, göz yorgunlu u, gözde a rı ya da acıma,



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlüğü

kuruluk, omuz tutulması, sırt ağrısı gibi optik ve fiziksel bir çok rahatsızlıklara neden olabilmektedir.

Ayrıca birçok deneysel çalışmaya göre, bilgisayarda çalışırken, vücutta gerginlikler ve tutulmalar olmaktadır. 11 okuldaki 3, 4 ve 5. sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilen bir ara tırma bilgisayar çalışma ortamlarının çocukların kullanımına uygun olmadığını ortaya koymuştur. Ara tırmada monitörlerin ve klavyelerin genelde çok yüksek olarak yerleştirildiği ve çocukların monitörü izlerken boyunlarında fazla gerilme olduğu, bilek ve bacaklarının da yine yanlış açıyla durması nedeniyle kas ve tendonlarda gerilmeler olduğu ortaya konulmuştur. Aynı sorun bilgisayar ve bilgisayar çalışma ortamının okuldaki ile benzer ölçülerde olmasından dolayı evlerde de yaşanmaktadır. (Hickey, 1999)

Harris ve Straker (2000) tarafından 10-17 yaş arası 314 öğrenci ile gerçekleştirilen bir ara tırma ise öğrencilerin bilgisayar kullandıkları zaman artan ve en yoğun hissedilen rahatsızlıkları boyun, sırt, bilekler ve dizlerde ortaya çıkmıştır. Göz hareketlerinde ise daha yoğun bir odaklanma söz konusu olduğu için acı ya da yanma söz konusu olmaktadır (Saito vd., 2000). Jacobs (2002), Harris (2000) ve Williams (2002), öğrencilerin sürekli bilgisayar kullanımı ve bilgisayar kullanım alanlarının öğrencilerin duyu ve görsel ihtiyaçlarına uygun olmaması ile ilişkili olduğunu vurgulamaktadırlar. Bu konular aynı zamanda yetkinler için de geçerli olan, kas iskelet sistemi ve görme ile ilgili rahatsızlıklara ilişkin saptanmış temel olumsuzluklardır. (National Research and Council, 2001; Dainoff, 2000; Grandjean 1987). Bilgi ve iletişim teknolojileri fizyolojik sorunlara neden olabilirken psikososyal sorunlara da neden olabilmektedir. Özellikle yapılan ara tırmalar bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımına bağlı olarak çocukların yetkinlere göre daha fazla psikososyal sorunlarla karşılaşmaya başladıklarını göstermektedir. Karşılaşılan bu sorunlardan bazıları internet bağımlılığı, kişilik gelişim problemleri, ahlaki gelişim problemleri vb. dir. Erikson'un psikososyal gelişim kuramına göre 12-18 yaşları arası çocuğun kimlik kazanmaya karşı rol karmaşası ya da kritik bir dönemdir. Bu dönemde çocuk kendi kimliğini sorgulamaya başlar. Çok önemli değişimler yaşadığı bu dönem de çocuk ailesinden çok akran gruplarından etkilenmektedir. Bu nedenle bu dönemde çocuklar akran gruplarından kaynaklanan antisosyal davranışlar



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlü ü

gösterebilirler. Bu dönemde ergen, kendine onun ki ili ini etkileyecek çok önemli sorular sormaktadır. Sağlıklı bir şekilde kimli in kazanılması için ergenin çevresinde model alabilece i yeti kinlerin bulunması önem ta ımaktadır. Anne ve babalar çocuklarına dostluk, saygı ve sevgi temeline dayalı ili kiler kurmalıdırlar. E er çocuk bu dönemde kimlik kazanma sorununu çözerse, kendine güvenen kendinden emin bir ki i olarak ya amını sürdürebilir ve ba arılı olur. Aksi takdirde ergen henüz ki ilik geli imini tamamlayamamı çocuk gibi davranan yeti kinlerden biri olarak kar ımıza çıkacaktır (Senemo lu, 1998). Böylesine kritik bir dönemde çocu un kontrolsüz bir şekilde ba ımlılı a do ru gidecek bir internet kullanımı, onun çevresiyle yeterince etkile im kurmadan kendine kar ı güven ve ki ilik kazanma yolunda ba arısız olmasına neden olabilecektir. Çocukların ya ıtları ile etkile imlerinin toplumsal geli imleri, ki isel dengeleri ve sosyal yeterlikleri üzerinde büyük etkisi vardır (**Dworetzky, 1996**). Çocu un çevresiyle do rudan etkile im içinde olması, onun sosyalle meyi ö renme sürecini etkilemektedir. Bireyde toplumsal uyumun ölçüsü, bireyin çevresindeki ki ilerle ili kileri, grup çalı malarına katılabilmesi, yapıcı olması sorumluluk yüklenmesi, birlikte ya amanın getirdi i kurallara uyabilmesidir (**Yavuzer, 2000**). Bu anlamda internet ba ımlılı ı çocu un sosyalle mesinde olumsuz bir etmen olarak kar ımıza çıkabilmektedir. 12-18 ya , çocu un ki ilik olu umu açısından çok kritik bir dönem olması açısından, aray ı içerisinde olan ve özellikle de çe itli sorunlardan dolayı içine kapanan çocuklarda bu dönemde internet ba ımlılı ı riski oldukça yüksektir. Bu konuda yapımı pek çok ara tırma bulunmaktadır.

Neilsen (2000)'e göre internet, çocuklarda sosyal izolasyon ve yalnızlı a neden olabilmektedir. Young ve Rogers (1997)'a göre bunun nedeni internetin a ır ı kullanımının, bireylerin di er insanlarla görü üp konularını engellemesidir. Birçok bilgisayar etkinli inin bireysel olması, çocukları ya ıtları ile arkada olmak yerine toplumsal geli ime engel olan “elektronik arkada lı a” yöneltmektedir. 8- 18 ya arası ö renciler ile gerçeikle tirilen bir ara tırma, evlerinde bilgisayarı olan ö rencilerin önemli bir bölümünün yalnızlı ı tercih ettiklerini vurgulamaktadır. Bunun yanı sıra ö rencileri % 60'ı okuldaki bilgisayar etkinliklerini yalnız gerçeikle tirmektedirler. Ancak elbette ki bu zamanın bir kısmını e-posta aracılı ı ile elektronik arkadaşlıklar olu turmak için de kullanmaktadırlar. (**Roberts vd. 1999**)



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlüğü

İnternet kullanımının çocukların pek çok yönden sosyal yaşantılarını olumsuz etkiledikleri söylenebilir. Bunun yanı sıra iyi tasarlanmış bir bilgisayar çalışma ortamının sosyal etkileşimi engellemediği de söylenebilir. Örneğin öğrencilerin bilgisayar çalışma ortamında yalnız çalışmak yerine işli gruplar halinde çalışmaları tavsiye edilmektedir. Araştırmaların birçok öğrenci için bilgi paylaşımı, dil gelişimi ve karar verme konularında bilgisayarların katkısını vurgulamakta olduğu da bir gerçektir. (Wright 1994; Haugland & Wright 1997)

Sunny ve Tsai (1999), 10. ve 12. sınıf öğrencileri üzerinde yürüttükleri araştırma sonuçlarına göre internetin aile kullanımının çocuğun sosyal yaşantısına etkisini sekiz başlıkta toplamışlardır. Bunlar: Günlük rutin yapılması gereken işler, sağlık, ailevi ilişkiler, arkadaşlık ilişkileri, anne baba ile ilişkiler, okul öğrenimleri ve öğretmenleri ile ilişkiler. İnternet gün geçtikçe çocukların sosyal, kişisel ve ahlaki gelişimlerini daha çok etkilemektedir. İnternetin çocukların günlük yaşantılarını nasıl etkilediğine dair çok ilginç bir sonuç dikkat çekmektedir.

Bir yurttaki yapılan araştırmaya göre, aynı odayı paylaşan arkadaşlar, aynı ortamda bilgisayarda çalışırken birbirleriyle yüz yüze konuşmak yerine internet üzerinden sohbet yaparak anlaşmaya çalışıyorlardı. (Chou C., Chou J., Nay-Ching, N., 1998) Araştırmalar ev halkı arasında interneti diğerleri ile iletişim kurmak (e-posta, sohbet odaları vb.) için kullanmanın özellikle gençler için yaygın bir etkinlik haline geldiğini vurgulamaktadır. Gençler, ödevlerini yaptıktan sonra gerçekleştirdikleri en yoğun internet etkinliğinin e-posta kullanmak ve sohbet odalarına katılmak olduğunu vurgulamışlardır. (Turow, 1999) Parks ve Roberts tarafından gerçekleştirilen bir araştırma katılımcıların sanal ortamda edindikleri arkadaşlıklara gerçek dünyada edindikleri arkadaşlıklardan daha kısa zaman ayırdıklarını vurgulamışlardır ve internet üzerinden gerçekleştirilen arkadaşlıkları daha kısa bir süre için varolan arkadaşlıklar olarak tanımlamışlardır.

iii. Güvenlik ve Etik

Günümüzde ucuz ve etkin haberleşme olanaklarının sunmasıyla başlı başına bir kitle iletişim aracı haline gelen internet, birçok genç için televizyonun ya da diğer arada gerçekleştirilebilecek



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

birçok sosyal etkinli in yerini almı tır. Ancak ileti imde bilgi ve ileti im teknolojilerinin kullanımı ile artan haberle me hızı, internet üzerinde gerçekte tirilen eylemlerin etik boyutunun iyice dü ünülmesi için kullanıcılara yeterince zaman bırakmamaktadır. (Kalman ve Grillo, 1996) Dahası elektronik bilgi çok daha kolay de i tirilebildi i ve yetkisiz giri ler için tehdede açık oldu u için ka ıt üstünde olan bilgiden daha kırılıgandır. Bilgisayar eti i; sürekli geli en bilgisayar ve internet teknolojileri ile ili kili olarak gerçeker, kavramsalla tırmalar, politikalar ve de erler arasındaki ili kileri ele alan dinamik ve karma ık bir çalı ma alanıdır. Bu ba lamda duvara asılı sabit bir takım kurallar toplulu u olarak de il, bilgisayar teknolojisinin do al ve sosyal do urgularının bir analizi ve bu tür teknolojilerin etik kullanım politikalarını formüle etme ve etik kullanım yapısının açıklanması olarak ele alınması gereken bir çalı ma alanıdır. (enda ve Odaba ı, 2006) Kar ıla ılabilecek zor ve karma ık sorunlardan dolayı insanların bilgisayar eti i ve güvenlik hakkında bilgi sahibi olması büyük önem ta ımaktadır. Aksi takdirde bu sorunlar toplumda büyük yaralar açabilecektir. Örne in, 26 Nisan 1999'da ortaya çıkan CIH (Chernobly) virüsü Türkiye dâhil birçok ülkede resmi kurulu larda, finans kurumlarında, hava limanların da, radyo-televizyon istasyonlarında ve bankalarda bilgilerin silinmesine neden olmu milyonlarca dolarlık zarara yol açmı tır (BBC News, 1999; Vibert, 1999).

Kidder'in (1999) ahlaki gelece imiz için önerdi i altı yeni trendin ilki bilgisayar teknolojilerini de içine alan teknoloji eti idir. Teknoloji eti i konusunda atılacak do ru adımlar ve geli tirilecek e itsel ve altyapısal politikalar, internetin güvenlik ve etik ba lamında aileler üzerinde olumsuz etkiler yaratmasına engel olabilecektir. nternetin etkin rol aldı ı etik dı ı davranı ların bazıları unlardır:

- Lisanssız yazılım edinme ve kullanma
- Bilgisayar ortamındaki özel verilere izinsiz eri me
- Ba kalarının çalı malarını kaynak göstermeden kullanma
- Sanal ortamın sa ladı ı olanakları kullanarak ba kalarını rahatsız etme
- Sanal ortamda ba kalarının özel verilerine ula arak yarar elde etme
- nternet kafelerde uygunsuz sanal ortamlara girebilme
- Müzik, resim ve film gibi görsel-i itsel materyalleri sahibinin izni olmaksızın kullanma
- nternet üzerinde yapılan görü melerde yanlış bilgi verme



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlüğü

- İnternet üzerinde yapılan görüşmelerde uygunsuz konular yapılmamalıdır.

Bunların yanı sıra internet kullanımı sırasında tehdit yaratabilecek birçok unsur bulunmaktadır. Virüs taşıyan e-postalar, reklam amaçlı mesajlar ve istem dışı açılan reklam siteleri (pop-up), zararlı yazılımlar, aileleri üzerinden ya da bireysel olarak oynanan şiddet içerikli oyunlar, içeriği ahlaka uygun olmayan siteler, yasadışı örgüt materyalleri ya da yanlış bilgiler internetin bilinçli kullanılmasını ve ailelerin bu konuda bilinçlenmesini oldukça önemli kılmaktadır.

iv. MEKAN

İnternet, içinde barındırdığı bilgi ve iletişim olanakları sayesinde bulaşıcı bir şekilde hayatın her alanında yerini almıştır. Bireylerin yaşamında önemli bir yer tutan internet kullanımı ile ilgili herhangi bir çalışmada öncelikli olarak bakılması gereken değişkenlerden biri de kuşkusuz mekân olgusudur. Günümüzde her ne kadar kablosuz internet bulaşıcılığı ile sınırlandırılmı alanların dışına çıkılmı olsa da, herhangi bir mekân olmaksızın kullanılan internet bulaşıcısından söz etmek çok anlamlı değildir. Yapılan çalışmalar günümüzde çocuk ve gençlerin televizyon, video, bilgisayar, internet, sinema, radyo, teyp, video oyunları gibi kitle iletişim araçlarının karışığında günde ortalama 4-5 saatten daha fazla zaman geçirdiklerini göstermektedir. Bu süre uyku haricinde diğer etkinliklere ayrılan süreden daha fazladır ve bu araçlar etkileşimli olarak kullanıldığında, 8 saate kadar çıkabilmektedir. **(Bar-on ve Broughton, 2001)**

Bu durumda, günde ortalama 4-5 saat süre harcanan bu yerin neresi olduğu, ne tür fiziksel özelliklere sahip olduğu ve bu yerin kullanma amacına uygunluğu sorularının cevaplanması önem kazanmaktadır. Bu bağlamda mekân boyutu aile bireylerinin internet kullanımında iletişim, sağlık, güvenlik gibi boyutları da doğrudan etkilemektedir. Bu bakımdan internet kullanımında mekân seçimi özenle üzerinde durulması gereken konulardan birisidir. Bireylerin internet bulaşıcısını gerçekleştirdikleri mekânlar arasında ev, internet kafe, okul, işyeri ve arkadaş evleri bulunmaktadır. Evlerinden internet bulaşıcısını gerçekleştiren bireyler için evde



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

bilgisayarın ve internet ba lantısının bulundu u yer, aile bireyleri arasında sa lıklı ileti imin gerçekleşme mesinde, güvenlik ve sa lık konularında önem kazanmaktadır.

Arnas'ın (2005) yaptığı ara tırmada, evlerinde bilgisayar bulunan ailelerin %21,3'ünde bilgisayarın çocu un odasında, % 7,4'ünde salonda ve % 5,6'sında da çalı ma odasında bulundu unu belirlemi tir. Ayrıca evlerinde bilgisayar bulunan ailelerin %59'unda internet ba lantısının da bulundu u belirlenmi tir. Woodard ve Gridina'nın (2000) yaptıkları çalı mada 8–16 ya grubundaki çocukların %20'sinin kendi odasında bilgisayar oldu u ve bilgisayarı bulunan çocukların %54'ünün internet ba lantısına sahip oldu u sonucuna ula ılmı tir. NetRatings'in (2005) Avustralya'da internet ba lantısı olan evlerde ya ayan 8-13 ya arası çocuklar üzerinde yaptığı ara tırmaya göre, evlerinde internet ba lantısı olan ailelerin %48'inin internet ba lantısını çalı ma odasına, %25'inin de salon veya oturma odasına koydukları sunucu ortaya çıkmı tir. Az bir oranda da olsa %5'lik bir kesimin, internet ba lantısını çocuk odasında ya da ebeveyn yatak odasında bulundurdu unu göstermektedir. Aynı ara tırmada gerçekleştirilen tartı ma gruplarında ebeveynler, evlerinde internet ba lantısını nereye koyacaklarına nasıl karar verdiklerini belirtmi lerdir. Bazı aileler için, internet ba lantısını evde nereye koyacaklarına karar vermede, kolay takip edebilme olana ı birincil sebep olmu tur. Aile üyelerinin sıklıkla bir araya geldi i ya da vakit geçirdi i oturma odası ya da salon gibi yerlerin, bazı aileler tarafından, çocuklarının internette neler yaptıklarını takip edebilme adına daha uygun yerler oldukları belirtilmi tir. Ancak bu gerekçe, herkes için geçerli olmamı tir. Bazıları ise, telefon hatlarına uygun olan yerleri tercih ettiklerini, bu durumda da internet ba lantısı daha çok çalı ma odası gibi yerlerden sa ladıklarını belirtmi lerdir.

Bireylerin internet ba lantısını gerçekle tirdi i bir di er mekân da, iktisadi ve sosyal yapımıza yeni bir sektör olarak giren, sayıları her geçen gün artan neredeyse her sokak ba nda hizmete giren internet kafelerdir. Yaklaşık 24.000 internet kafenin (**Güçlü, 2006**) bulundu u ülkemizde ilk olarak üniversitelerde kullanılan, daha sonra i yerlerine ve evlere girerek yaygınla an internetin kullanıcı kitlesinin genişlemesi internet kafeler aracılı ıyla gerçekleşmi tir. Arnas (2005), çocukların %45,4'ünün zaman zaman internet kafelere gittiklerini ve %3'ünün her gün, %22,5'inin haftada 1–2 kez, %5,6'sının haftada 3–4 kez internet kafeye gittiklerini saptamı tir.



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlüğü

İnternet kafeye giden kızların oranı %33,7 iken erkek çocukların oranının %57,2 olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca 7-10 yaş grubundaki çocukların %10,7'sinin, 11-13 yaş grubundaki çocukların %16,1'inin ve 14-18 yaş grubundaki çocukların %18,5'inin internet kafeye gittikleri belirlenmiştir. İnternet kafeye giden çocukların ortalama olarak burada 40-50 dakika zaman harcadıkları belirlenmiştir. Taşkın ve Güneş (2003), "İnternet kafelerin (Dijital Kütüphaneler) Eğitim Amaçlı Kullanımının Tevki" isimli çalışmalarında internet kafe kullanıcılarının, %73,9 oranında kendilerine ait bir bilgisayar ve yüzde 81,9 oranında kendilerine ait bir internet bağlantısı bulunmadığını ortaya koymaktadırlar. Bu nedenle internet kafe kullanıcılarının ağırlıklı olarak %74,0 oranında internet kafelerden faydalandıkları belirtilmektedir. Gölge ve Arlı (2002), "Üniversite Öğrencilerinin Üniversite Dışında Bilgisayar ve İnternet Kullanma Durumları" isimli araştırmaları kapsamında, üniversite öğrencilerinin %66,4'ünün üniversite dışında bilgisayar ve/veya internet kullandığını belirlemiştir. Cinsiyete göre bu oranların erkek öğrenciler için %73,6, kız öğrenciler için %64,7 olduğu görülmektedir. Üniversite dışında bilgisayar ve/veya internet kullandığını bildiren öğrencilerin %53'ü ayda en az bir kez internet kafelere gittiklerini belirtmektedirler. Ayrıca kendisine ait bilgisayar olanların %45,5'i, evde ailenin ortak kullanımı için bilgisayar olanların ise %58,3'ü ayda en az bir defa internet kafelere gittikleri araştırma verilerinden elde edilmiştir. Businessdynamics (2001) tarafından hazırlanan ve öğrencilerin internete yönelik tutumlarının ele alındığı bir araştırma raporu ile öğrenciler okul ve evde internet kullanımı arasında anlamlı bir farkı ortaya çıkarmaktadır. Daha serbest/özgür ev ortamlarında öğrencilerin internete daha fazla değer verdikleri raporda ortaya konulmaktadır. Araştırmada ev ortamında bilgisayar ve internet kullanımının aile bireyleri arasında bazı sıkıntılara neden olduğu belirtilmektedir. Elde edilen verilere göre aile bireyleri bilgisayar ve interneti farklı amaçlarla kullanabilmekte (ödev, e-posta yollama vb.), bu durum zamanla ailelerin birden fazla bilgisayar edinmelerine neden olabilmektedir. Güler ve Eroğlu (2003) tarafından Eskişehir'deki internet kafelerin kullanıcı profilini incelemek amacıyla gerçekleştirilen araştırmada internet kafe kullanıcılarının büyük çoğunluğunun evinde bilgisayar bulunduğunu ancak internete bağlanmak için internet kafelere gittikleri ortaya çıkmıştır.

Poyraz, Taşkın ve Kara (2005) Kütahya ilinde 41 internet kafede 341 internet kullanıcısı ile benzer bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Araştırmada internet kafe kullanıcı profilinin %61'ini



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlüğü

Öğrencilerin oluşturdugu ve kafeleri çoğunlukla (%90) erkeklerin tercih ettiği belirlenmiş, bayan kullanıcıların fiziksel olanakların uygun olmaması nedeniyle kafelerden uzaklaştığı çıkarımı yapılmıştır. Dursun ve diğerleri (2001) tarafından yapılan “Eski şehirlerdeki internet Kafeler ve internet Kafe Kullanıcılarına İlişkin Yönetici Görüşleri” isimli çalışmada yöneticilerin görüşlerine göre internet kafe kullanıcılarının %53.8’i 16-18 yaş grubundadır. İnternet kafe kullanıcılarının interneti birincil kullanım amaçlarının oyun olduğu, bunu sırasıyla, e-posta ve sohbet amaçlı kullanımlar izlemektedir. Baran ve Kuloğlu (2001) tarafından gerçekleştirilen “İnternet Kafelerdeki İnternet Kullanımı ve Sanal-Sosyal İlişkiler: Ankara Örneği” isimli araştırmada gençlerin internet kafelere gelmek, arkadaşlarıyla birlikte olmak amacıyla gelmekte oldukları ve kullanımlarının bilimsel olmaktan daha çok eğlence amaçlı olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Deryakulu ve Ege (2000) tarafından Ankara’da 60 internet kafe ve 80 internet kullanıcısı ile yapılan araştırmada internet kafe kullanıcılarının %87.5’ini erkeklerin oluşturduğu ve kullanıcıların %92.5’inin orta sosyoekonomik düzeyde olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırmada ayrıca üniversite öğrencilerinin %66.1’inin internet kafe kullanıcısı olduğu, %25’inin bilgisayar kullanmayı internet kafede öğrendikleri, internet kafeleri en çok e-posta amacıyla kullandıkları bunu sırasıyla sohbet, oyun, eğlence ve bilgi aramanın izlediği bulgularına ulaşılmıştır. Araştırmada ortaya çıkan dikkat çekici bir bulgu da araştırmaya katılan internet kafe kullanıcılarının %82.5’inin internetteki içeriğin edinim için kullanılabilir güçlü ve zengin bir bilgi kaynağı olduğu görüşüne katılmalarıdır.

Son olarak diğer bir çalışmada **İnternet Kullanımı ve Aile** adlı araştırma olarak ASAGEM tarafından yapılmıştır. Bu araştırma kapsamındakilerin yüzde 36’sının 2 yıllık üniversite ve üstü eğitim aldığı, yalnızca binde 25’inin okuryazar olmadığı, yüzde 77’sinin internet kullandığı, internet kullanmayanların yüzde 76,7’sini anneler, yüzde 22,8’ini babalar, yüzde 0,6’sını çocukların oluşturduğu bulunmuştur. Araştırma kapsamında, 2 bini anne, 2 bini baba, 819’u çocuk olmak üzere toplam 4 bin 819 kişiyle görüşülmüştür. Sonuçlar kapsamında araştırmaya katılanların yüzde 67,7’sinin interneti bilgi edinme, yüzde 42,12’sinin haber okuma, yüzde 40,42’sinin eğitim, ders, araştırma, yüzde 38,18’inin haberleşme, yüzde 2,12’sinin bahis oynama, yüzde 2,39’unun işi amaçlı kullanmaktadır. Ayrıca araştırma sonuçlarına göre, ebeveynlerin internet kullanım süreleri ve internet kullanım sıklıkları arttıkça, internetin,



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

aileleriyle geçirdikleri zamanı azalttı 1, aile çevresinden uzakla mayı arttırdı 1 ortaya çıkmı tır. Ayrıca interneti ders, e itim, ara tırma, alı veri yapma, bahis oynama, bankacılık i lemleri, oyun oynama ve yeni insanlarla tanı ma amacıyla kullanan ebeveynler, di er farklı amaçlar için kullananlara göre, internetin daha fazla sorunlara neden oldu unu belirtirken, interneti haberle me amacıyla kullananlar, internetin daha az sorunlara neden oldu unu belirtmi lerdir. Ayrıca aile bireylerinin internette güvenlik ve etik açısından kar ıla ılan en önemli sorunun, virüs yazılımları ve iddet, terör ve pornografi gibi içeriklerle istek dı nda kar ıla ılması, en az görülen sorunun ise ki isel bilgilerin, bireylerin izni olmadan internette yayımlanması ve bunların payla ılması nedeniyle maddi ve manevi zarara u ranması oldu u da sonuçlar arasında yer almaktadır.

INTERNET KULLANIMI VE B LG SAYAR OYUNLARI KONUSUNDA
ÜLKEM ZDE NELER YAPILMAKTADIR?

nternet, toplumun ve onun en temel birimi olan ailenin bir bilgi ve ileti im kayna ı olarak birçok potansiyeli yapısında barındırmaktadır. Do ru ve yerinde kullanımıyla neredeyse sayısız bilgi kayna ını, mekân ve zaman sınırlamasından kurtararak kar ımıza getiren internet, di er yandan da birçok yanlı ve tehlikeyi beraberinde getirmektedir. Yazılı kültürün ürünü olan basılı yayınlar (kitap, dergi vb.) kar ısında kolay ve hızlı ula ılır olmasıyla öne çıkan internet, do rulu u ve gerçekli i bilinmeyen birçok bilginin yer aldı ı içeri iyle, bilgi edinme alanında, bir hazırcılı a yol açmakta, ara tırarak kendi olu turma yönteminin de yerine geçmektedir.

Çocukluk ve gençlik döneminde, daha çok ö renme ve bilgi edinme gerekçeleriyle olmaz olmaz haline getirilen bilgisayar ve internet kullanımı, bilgi edinme alanındaki bu olumlu ve masum görünen gerekçeleri de a arak ço unlukla olumsuz bir i lev de görebilmektedir.

Özellikle yanlı ve tehlikeli içerikle doldurulmu bilgilerin ve görüntülerin, henüz cinsiyet rolünün farkına varamayan çocuklar için yanlı tutum ve davranı ların olu masına zemin hazırlayaca ı dü ünüldü ünde, bu alandaki denetim bo lu nunun tehlikesi daha da önem kazanmaktadır. Bu süreçte ülkemizde internetin güvenli kullanımına ili kin yapılan çalı malara



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlüğü

bakıldığında öncelikle DPT'nin 2006–2010 bilgi toplumu stratejisi eylem planının sosyal dönüşüm bölümününün 10. maddesinde geçen internet güvenliği eylemi hedefi kapsamında çalışmalar başlatılmıştır.

Öncelikle 10. maddenin eylem planında yer almasından sonraki süreçte Mart 2007'de Sabah gazetesinin **Temiz İnternet Kampanyası** ve bu kampanyaya Bakanın destek vermesi ile internetteki özellikle çocuk istismarı ile mücadele edilmesine yönelik çalışmalar yürütülmüştür. Daha sonra E-imza icra kurulu toplantılarında da aynı konudaki söylemler artırılmış ve bu konuda bir kanun çalışması yapılmasının ihtiyacı tekrar gündeme getirilmiş, takip eden süreçte 23.05.2007'de 5651 sayılı “İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun” Resmi Gazete’de yayımlanarak yürürlüğe girmiş ve bu konudaki boşluğu önemli ölçüde doldurmuştur. 5651 Sayılı Kanununun 8. maddesinde geçen 9 katalog suçla ilgili olarak telefon, e-mail ve www.ihbarweb.org.tr web adresinden ihbarların yapılabilmesine olanak sağlanmıştır. Söz konusu Kanunda geçen suçlarla ilgili olarak, özellikle çocuklar olmak üzere toplumdaki internet kullanımı kullanımının artırılması ve güvenli internet kullanımının sağlanması amacıyla da www.guvenliweb.org.tr adlı site faaliyete geçmiştir. 01.11.2007 tarih ve 26687 sayılı Resmi Gazetede yayımlanan *İnternet Toplu Kullanım Sa layıcıları Hakkında Yönetmelik*'in 9. maddesinin (g) bendinde “yerlerindeki bilgisayarlarda uyu turucu veya uyarıcı madde alı kanlı ı, intihara yönlendirme, cinsel istismar, müstehcenlik, fuhuş, iddet, kumar ve benzeri kötü alışkanlıkları teşvik eden ve 18 yaşından küçüklerin psikolojik ve fizyolojik gelişimine olumsuz etkisi olabilecek oyunlar oynatılamaz” hükmü bulunmaktadır.

letişim Bakanlık na ait gerek ihbar hattı gerekse de soru@tib.gov.tr adresine iddet içeren ve ba zımlılık yaratan oyunlarla ilgili ihbar ve şikâyetler gelmiştir. (T B,2008)

Bilgisayar oyunları alanında denetleme standardının olmaması, sorunun boyutlarının büyüklüğünü göstermektedir. Ayrıca, ülkeye giren oyunların içeriklerinin ülkemiz değerlerine ve toplumsal ahlak kurallarına göre incelenmemesi, çocuk ve gençlerin bu oyunlara rahatlıkla ulaşması, sorunu daha da derinleştirmektedir. Bu sektörün son üç yılda, sinema ve müzik sektörünü geçerek yaklaşık 40 milyar dolarlık bir hacme ulaşması ve krizlerden çok az



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

etkilenen bir sektör olması da dü ündürücüdür. Bu oyunların, çocuk ve gençleri duygusal ve dü ünsel deformasyona u ratma potansiyeli ta ıyanlarına kar ı önlem alınması toplumsal bir sorumluluktur. (TÜZÜN H., 2006)

Bu kapsamda son olarak Kültür ve Turizm Bakanlı ı Telif Hakları ve Sinema Genel Müdürlü ü tarafından 28 Ekim 2008 tarihinde ıkartılmı 27038 sayılı Resmi gazetede yayınlanmı olan yönetmeli in 4. madde a ve b fıkrasında

“Bilgisayar oyunlarının kayıt ve tescil edilmesi talepli ba vurulara; lim ve edebiyat eserleri alanında, bilgisayar programları üzerindeki telif haklarının takibi ve idaresi amacıyla 5846 sayılı Kanunla kurulmu olan bir meslek birli i tarafından, Sinema Filmlerinin De erlendirilmesi ve Sınıflandırılmasına li kin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelikte yer alan de erlendirme ve sınıflandırma esasları do rultusunda de erlendirilerek ve ta ıyııcı materyaller üzerinde aynı yönetmelikte yer alan i aret ve ibarelerin kullanılmasını sa layacak ekinde düzenlenmi bir referans yazısının,

b) Sinema Filmlerinin De erlendirilmesi ve Sınıflandırılmasına li kin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeli in 11 inci maddesinde düzenlenmi olan; kamu düzeni, genel ahlak, küçüklerin ve gençlerin ruh ve beden sa lı ının korunması, insan onuruna uygunluk ve Anayasada öngörülen di er ilkelere aykırı unsurlar ihtiva etmedi ini, i aret ve ibarelere uygun olarak ticari dola ıma arz edilece ini ve aksinin ispatı halinde her türlü hukuki ve cezai sorumlulu u üstlendi ini gösterir bir taahhütname ile oyuna ait tüm bilgileri özetleyen bir beyannamenin eklenmesi zorunludur.”

Bilgisayar oyunlarının kayıt ve tescil a amasında denetlenmesine ili kin yayımcılara ve da ıtımcılara sorumluluklar yükleyen bir denetleme sürecini ortaya koyan de i iklik gerekle mi tir.

Projeler Kapsamındaki Uygulamalar:

E itimde bili im teknolojilerinin kullanımına yönelik alı malar arasında okul ve kurumların hızlı, güvenilir ve ucuz ekinde internete eri imini sa lamak üzere, 5 Aralık 2003 tarihinde Türk Telekom A. . ile protokol imzalanmı , ilkö retim ö rencilerinin %93’ü, ortaö retim



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

ö rencilerinin %99'u olmak üzere 12 milyon ö rencinin ve 400.000 bilgisayarın internet eri imi sa lanmı tır. Ayrıca, Ula tırma Bakanlı ı ve Millî E itim Bakanlı ı arasında 17 bin 500 köy okulunun bilgisayarlarının yenilenmesine ili kin protokol imzalanmı tır. Di er **BT Destekli Sınıf Projesi** adlı proje kapsamında 2010 yılına kadar, ilkö retim kademesi okullarındaki sınıfların bili im teknoloji sınıflarına dönü türülmesi ve bili im teknolojisi araçlarının (bilgisayar, akıllı tahta, projeksiyon vb.) derslerin i lenmesi esnasında etkin kullanımını sa lamak amacıyla ilkö retim kademesine ba lı okulların pilot uygulama olarak 2435 sınıfı projeksiyon, akıllı tahta ve bilgisayar ile donatılacaktır.

Intel Ö renci (Intel Learn) Programında uluslararası bir yöntemle, bilgisayar okur-yazarı olan ö rencilerin bilgisayar okur-yazarlık seviyelerini artırmaya, olmayanlara bilgisayar okur-yazarlı ı kazandırmaya yönelik proje tabanlı ve ekip çalı masıyla yürütö len bir programdır. Program ö retmen merkezli geleneksel e itim yerine güncellenmi yöntemle proje tabanlı ve i birli ine dönük ö renci merkezli, e itimi desteklemektedir. Di er bir çalı ma olan **Think.com Portalı projesi** Oracle E itim Vakfı tarafından ücretsiz bir hizmet niteli inde e itimde kaliteyi artırmayı, ö retmenlerin ve ö rencilerin bili im teknolojisi araçlarını sınıf içinde ve dı nda kullanmalarına yardımcı olmayı, sınıflarda i lenen derslerde ö rencilerin bili im teknolojilerinden bir araç olarak yararlanılmasını sa lamayı amaçlamaktadır. Son olarak, **Bilinçli ve Güvenli nternet Kullanımı Projesi** ile MEB bilinçsiz kullanımı özellikle çocuklar ve gençler üzerinde olumsuz etkiler yaratan ve sosyal ve psikolojik sorunlara yol açmakta olan internet hakkında bilgilendirmek için geli tirmi oldu u leti im Stratejisi kapsamında ülke çapında ilkö retim okulları arasında afi ve slogan yarışması düzenlenmi , spot ve e itim filmi çalı maları yapılmı , “ nternet hbar Hattı” kurmu , programın yaygınla tırılması amacıyla medya kurulu larıyla i birli i yapmı ve hizmet içi e itim programı ve içerik hazırlanması ve web sayfası çalı maları devam etmi tir. Ayrıca bu proje kapsamında çalı malar yapmak amacıyla; **www.egitim.gov.tr** portalını e itimcilerin, ö rencilerin ve velilerin hizmetine sunmu , portalın içeri ini zenginle tirmek için de birçok projeyi ba latmı tır. (**MEB, E TEK, 2008**)



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

İNTERNET VE B LG SAYAR OYUNLARINA İL K İN NELER YAPILAB İLİR?

Sonuç olarak, bu konuda yapılabilecek olanları öneriler olarak de erlendirirsek:

1) İlgili mevzuat gere i Mülki dare Amirlerinin i lem tesis edebilmesi bakımından vatandaşlarımızın ve internet kafe i letmecilerinin temsilcilerinin talepleri de dikkate alınarak oyunların gruplandırılması, hangi oyunların gençler, çocuklar ve aileler üzerinde anılan yönetmelik kapsamında olumsuz etkilerinin olup olmadığı hususunun Telekomünikasyon Kurumu Başkanlığında konunun uzmanlarından oluşturulacak bir komisyon tarafından belirlenmesi gerekti i dü ünülmektedir. (**ç i leri Bakanlı ı İler daresi Genel Müdürlü ü,2008**)

2) Daha önceden temiz ve güvenli internet teması ile Aile Koruma ifresi ile ebeveynlerin çocuklarının internet kullanımını temiz ve güvenli bir biçimde yönlendirmeleri için adım atmı bulunmakta olan TTNET'in çıkarmı oldu u Türkiye'de Temiz ve güvenilir internet servislerine en güzel örnekleri te kil etmekte olan TTNET MÜZ K ve TTNET V DEO örneklerinin ço altılması, ayrıca her zaman oldu u gibi okul aile i birli i ile ailelerin ve çocukların bilinçlendirilmesi, okulda bu konuda aile ve ö renciler için seminerler ve toplantıların yapılması, bilgisayar ve internet'ten yararlanma yollarının ö retilmesi uygun olacaktır. (**TTNET,(2008), AMATEM,(2008)**)

3) Bilgisayar oyunlarının ba ımlılık düzeyinde uygunsuz kullanımından kurtulması için ki ilere internet kullanım saatlerini de i tirmek, örne in bir mutfak saati yardımıyla bilgisayarı kapatmasını hatırlatmak, haftalık nternet kullanımı hedefi çizelgeleri yapıp bunları kaydetmek, nternet orucuna girmek, küçük hafıza kartlarına nternet'in faydaları ve zararlarını yazmak, destek grupları ya da aile terapisi gibi yöntemler önerilebilir. (**AMATEM,2008**)

4) Yeni geli en bu e lence yazılımları sektörünün ekonomik anlamda ta ıdı ı önem göz önüne alınırsa Türkiye'de bili im yazılımları sektörünün geli tirilerek, bir rekabet ortamının oluşturulması ve ucuz lisanslı yazılım kullanımının yaygınlaştırılması gerekmektedir ve yerel yazılımcı sektörün desteklenmesi sa lanmalıdır. Özetle, Dijital oyun yazılımı hali hazırda ve



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

gelecekte en önemli kültür endüstrisi olarak gerek dijital oyun oynama ediminin tüm dünyadaki yaygınlı ı gerekse oyunların metinlerarasılı ı ile buna ba lı yan popüler kültür metinlerinin/ürünlerinin yo un tüketimlerinin gerçekleştirilmesi göz önüne alınca kültür endüstrisi ve hükümetler bu alana giderek daha fazla yatırım yapacaktır. Hatta dijital oyun dünyasında yaratılan sanal ekonomi ile kaynaklar birçok ülkenin reel ekonomisinden fazla olma potansiyeline sahiptir. **(Binark M. Ve Sütcü Bayraktutan G.,2008)**

5) Henüz emekleme a masında olan ve üretim biçimleri açısından da da ınık bir görünüm göstermekte olan yerli oyun sektörü; tasarımı ve geli tiriminin yüksek maliyetli olması, bu konuda deneyimli i gücünü gerektirmesi, oyun yazılımı konusunda kamusal te vik politikalarının olmaması, oyun geli tirildikten sonra yayın, da ıtım ve pazarlama etkinliklerinin yetersizli i, oyun sınıflandırma ve dijital oyuna özgü lisanslama sisteminin olmayı ı nedenlerinden dolayı geli me gösterememekte ve rekabet gücünü kaybetmektedir. **(Binark M. Ve Sütcü Bayraktutan G.,2008)**

5) Yurtdı nda oyun ile ilgili satın anne-babanın çocu una oyun satın alırken kontrolüne kadar geni bir alanda kontrol varken, Türkiye’de inisiyatif çocu a bırakılmı durumdadır. Çocuk arkada larında gördü ü oyunları alıp oynamakta serbesttir. Ayrıca yurtdı nda oyun CD’si, kutusu üzerine konulan hangi kategori, hangi ya grubuna ait oldu u gibi bilgileri Türkiye’de orijinalinden çok kopya satın alma tercih edildi i için bilgi edinilmesi de mümkün olamamaktadır.

6) Kültür Bakanlı ı’nın DVD’ler ile ilgili kısıtlı bir denetlemesi olması nedeniyle Türkiye’de oyunlara yönelik ciddi bir denetlemenin olmadı ı asıl i in anne-babalara dü mekte oldu u, ebeveynlerin oyunlar ile ilgili bilgiler edinmesi gerekti i ve çocukların yönlendirilmesi gerekti i ve bu konuda oyun dergilerinden faydalanılabilece i belirtilmektedir.

7) Medya okuryazarlı ı dersinin seçmeli olmaktan çıkarılmalı, zorunlu hale getirilmeli, dersin içeri i ve kapsamı arttırılmalıdır. **(http://www.habercocuk.com/haber_detay.asp?id=253)**



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

8) Millî E itim Bakanlığı E itimi Ara tırma ve Geli tirme Dairesi Ba kanlı ınca yapılmı olan “ nternet Kafelerin Ö renciler Üzerindeki Etkisi” konulu ara tırmadan elde edilmi olan sonuç ve öneriler u ekkilde ifade edilmektedir:

- Ö rencilere yeterli bilgisayar ve bilinçli internet kullanmaları sa lanarak bir internet eti i, do ru internet kullanım kültürü olu turulmalıdır.
- Penetrasyon oranı da denilen nüfusun internete ula ma oranında dünya ortalamasının üstündeyiz. Ancak ölkemizde internet kullanım oranı Avrupa’dan, Avrupa’da internet kullanım oranı da Amerika’dan daha dü ük orandadır.
- B T’in kullanımının yaygınla tırılmasında ve dolayısıyla sayısal e itsizli i ortadan kaldırma çalı malarında kamuya açık alanlardan, ücretsiz veya dü ük ücretle eri im ve e itim imkânı sa layan mekânlar olarak Türk Telekom’un, dünya’da ön plana çıkan “Kamusal Teknoloji Merkezleri” örne i olan 2007 yılında her ilçeye bir “ nternet Evi” açma projesi belde ve hatta köylere kadar yaygınla tırılmalıdır.
- nternet kafelerde aile, çocuk ve yeti kinler için ayrı bölümler olu turulmalıdır.
- E itim siteleri listelenerek ö rencilerin hizmetine sunulmalı ve internet kafelerde yardımcı teknik eleman çalı tırılmalıdır.
- nternet Üst Kurulu ve nternet Güvenli i Ba kanlı ı, internet kafelerde intihara yönlendirme, çocukların cinsel istismarı, uyu turucu veya uyu turucu madde kullanılmasını kolayla tırma, sa lık için tehlikeli madde temini, müstehcenlik, fuhu , kumar oynanması için yer ve imkân sa lanması ve Atatürk’e hakaret gibi 8 temel stratejik ba lıktaki suçların takibini çok sıkı olarak yapmalıdır.
- 5651 sayılı yasa ve 26687 sayılı “ nternet Toplu Kullanım Sa layıcılar Hakkında Yönetmelik” madde 8’e göre nternet kafe i letenlere ve sorumlu müdürlere mülki idare amirliklerince yılda bir kez bilgilendirme ve pedagoji e itimi, e itimin içeri ini hazırlayacak MEB, çileri Bakanlığı ı, Ba bakanlık Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü ve Telekomünikasyon leti im Ba kanlı ı tarafından titizlikle hazırlanarak, mülkî idare amirliklerince muhakkak uygulanmalıdır.
- Denetim yapan kolluk güçlerinin 5651 sayılı “ nternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla lenen Suçlarla Mücadele



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

Yoluyla lenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun” ve ilgili yönetmeliklere ili kin iyi bir e itimden geçirilmeleri sa lanmalıdır.

- nternet kafelerde denetimler yeterli olmalı, hatta “hem gündüz, hem ak am iki defa” bu mekânlar denetlenmelidir.
- Gümü ’ün (2003:291) ara tırmasında da belirtti i gibi bu mekânlar “dijital kütüphane” olarak algılanmalı ve bu fonksiyonda çalı maları sa lanmalıdır.
- Bu ara tırmadan çıkan sonuca göre, ö renciler internet kafelerden en çok ara tırma, proje ve ödev olmak üzere bilgiye ula ım için yararlandı ından, Sevindik (2003:113)’ün ara tırmasında da belirtti i gibi bu mekânlar Avrupa’daki e itimde yeniden yapılanma modelinde oldu u gibi e itim kurumları içerisinde de erlendirilmelidir. (MEB, E TEK, 2008)

Ülkemizde gerek satı a sunularak piyasada satılan bilgisayar ve konsol oyunları gerekse de internet ortamında oynanan online oyunlara ili kin yeterli bir denetleme ve derecelendirme sisteminin bulunmamasından kaynaklanan ve ileride kaynaklanabilecek olumsuzlukların en aza indirgenebilmesi ve ebeveynlerle çocukların bu konuda bilgilendirilmesini ve bilinçlendirmesini sa lamak amacıyla Avrupa Birli i ülkelerinde ve ABD’de uygulanan sistemlere benzer bir kurumsal yapılanmaya ihtiyaç oldu u a ikârdır. ASAGEM olarak, bu konuda yapılacak çalı maları bilimsel verilere dayalı olarak yürütecek enstitü veya alan konusunda uzman ki ilerin ba ımsız olarak istihdam edilebilece i bir merkez olu turulması gerekti i dü ünülmektedir. Olu turulacak olan enstitü veya merkezde konunun uzmanlarının yanı sıra sektör temsilcilerinin de temsil imkânının sa lanması, yapılacak olan sektörel ve yasal düzenlemelerle düzenleyici ve önleyici faaliyetlerin daha kolay ve yaygın bir uygulama imkânı bulmasını sa layacaktır.



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

**DÜNYADA E LENCE YAZILIMLARININ DENETLENMES VE
DERECELEND RMES**

AMER KA B RLE K DEVLETLER E LENCE YAZILIMI KURULU U ve ESRB
*(Entertainment Software Association -ESA) ve (ESRB - E lence Yazılımları
Derecelendirme Kurulu)*

ESA oyun konsolları, ki isel bilgisayarlar ve internet için bilgisayar ve video oyunu yayımlayan firmaların halkla ili kiler ve i dünyasına ili kin ihtiyaçlarını kar ılamak amacıyla kurulmu bir ABD kurulu udur.

ESA interaktif e lence yazılımı yayımcılarına küresel anti korsan yazılımlar programı, pazar ve tüketici ara tırmaları, hükümet ili kileri ve fikri mülkiyet haklarının korunması konusunda yardımcı olmaktadır.

E lence Yazılımları Derecelendirme Kurulu (ESRB)

ESRB, ESA tarafından kar amacı gütmeyen, kendi kendini düzenleyici – oto kontrollu bir örgüt olarak 1994 yılında kurulmu tur. ESRB interaktif e lence yazılımı endüstrisi için bilgisayar ve video oyunları derecelendirmeleri yapar, reklam kılavuz ilkeleri ve online gizlilik ilkeleri olu turur. Kurulu un amacı; mü terileri, özellikle evbevyenleri, ya derecelendirmeleri ve içerik tanımlayıcıları sayesinde aileleri için alacakları interaktif oyun ürünleri konusunda bilgilendirmek ve bilinçlendirmek, bilgisayar ve video oyunu sektörünü sorumlu pazarlama uygulamaları açısından hesap verebilir hale getirmektir.

ESRB, 1999 yılında, katılımcı firmaların ki isel bilgileri online ortamda toplama ve kullanma konusundaki çalı malarına ve uygulamalarına destek olmak amacıyla “online gizlilik sertifikası” programını ba latmı tır. ABD Federal Ticaret Komisyonu “online gizlilik” programını “Çocukların Online Gizlili ini Koruma Kanunu” çerçevesinde “güvenli liman” olarak kabul etmi tir.

ESRB tarafından gerçekleştirilen ya derecelendirme i lemi üreticilerin ve yayımcıların iste ine ba lıdır, zorunlu de ildir. Bununla birlikte neredeyse bütün oyunlar ESRB tarafından



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlü ü

derecelendirmiş ve bazı oyun satıcı zincirleri ve marketleri yalnızca ESRB logolu ürünleri satmaya sunmaktadırlar.

ESRB her yıl ortalama 1000 oyunu derecelendirmektedir. 2007 yılında ESRB 1563 derecelendirme başvurusunu sonuçlandırmıştır.

ESRB Sisteminin Oluşturulması

ESRB çocuk gelişimi uzmanlarına, konuyla ilgili akademisyenlere danışarak, diğer ülkelerde kullanılan derecelendirme sistemlerini analiz ederek, ulusal çapta ebeveynlerle mülakatlar yaparak ailelerin bilgisayar oyunları ve video oyunları için başvuruya temelli bir derecelendirme sistemi istediklerini aynı zamanda oyunun içeriği hakkında da çok kısa bilgi istediklerini ortaya çıkarmıştır. Ebeveynlere göre bir derecelendirme sistemi, yasaklamadan ziyade bilgilendirmeli ve öneri getirmelidir, hoş olmayan durumları tek tek ölçmemeli, oyunun içeriğinin genelini yansıtmalıdır. ESRB bu faktörleri göz önüne alarak bir içerik derecelendirme sistemi oluşturmuştur. Yıllar geçtikçe sistemin daha yararlı, etkili ve kullanılabilir olması için güncellemeler yapılmıştır.

ESRB Sisteminin Etkinliği:

ABD Federal Ticaret Komisyonunun son raporuna göre ailelerin %80'i ESRB sistemi hakkında bilgi sahibidir ve %70'i satın alma kararlarında bu sistemden faydalanmaktadırlar.

ESA'nın 2008 yılında gerçekleştirdiği bir araştırmaya göre (Essential Facts, 2008), ebeveynlerin büyük çoğunluğu (%88) ya oyunların içeriğini kontrol etmektedir ya da satın alma sürecinde bulunmaktadırlar (%94).

Ayrıca, 2006 yılında Peter D. Hart tarafından ABD'de yapılan araştırmada, araştırmaya katılan bütün ailelerin (oyun oynayan ve oynamayanlar dahil) %85'i, devletin değil fakat oyun satanların ve oyun yayımlayanların, gençler ve çocuklar için uygun olmayan oyun içeriğinin denetlenmesi konusunda en büyük sorumluluk sahibi olması gerektiğini belirtmişlerdir. Araştırmaya katılan ailelerin %60'ı gençleri ve çocukları uygun olmayan içerikten korumak amacıyla devletin oyun satıcılarını düzenlemesi gibi bir görevinin olmadığını, %36'sı ise böyle bir görevinin olması gerektiğini belirtmişlerdir.



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlüğü

ESRB Notlayıcıları:

Her ESRB derecelendirmesi, oyunların içeriğini çeşitli kriterlere göre gözlemleyen, bu konuda özel olarak eğitilmiş en az üç **notlandırıcının** (rater) oybirliği ile yapılmaktadır. Notlandırıcılar yetkin, genellikle önceki iş tecrübesi olarak, eğitim konuları itibarıyla veya ebeveyn olarak veya bakıcı olarak çocuklarla tecrübesi bulunan kişiler olmalıdırlar. Bunlar tam zamanlı olarak çalışmakla birlikte gerektiğinde yarı zamanlı notlandırıcılar tarafından desteklenmektedirler. Bu kişilerden bilgisayar veya video oyunu oynama konusunda ileri beceriler talep edilmemekle birlikte, çalışma süreci boyunca bu kişilerin imkânlar elverdiği seviyede, bu becerileri de elde etmeleri sağlanmaktadır. Dünyanın ve sektörün etkisini engellemek amacıyla ESRB notlayıcılarının kimlikleri gizli tutulmaktadır ve bu kişilerin bilgisayar ve video oyunları endüstrisinden kişileri ve kuruluşlarla bağlantı ve ilişkilerinin kurulmasına izin verilmemektedir.

ESRB Derecelendirme Süreci:

Bir bilgisayar oyunu piyasaya sunulmadan önce yayımcısı tarafından, ESRB'nin hazırladığı ve ilgili oyunun ESRB tarafından belirlenmiş sınıflardaki tanımlara ilişkin durumunu belirlemeye yönelik detaylı bir anket formu doldurulur. ESRB'ye sunulan yazılı materyallerin yanında yayımcı CD veya DVD ekinde en uygun örneklerini de içeren görsel içerik örneklerini de sunmak zorundadır.

Yayımcı tarafından ibraz edilen bilgi ve belgelerin eksik olup olmadığını kontrol edildikten ve ESRB çalışanları tarafından oyunun beta veya alfa versiyonu oynandıktan sonra oyunun video görüntüleri en az üç uzman notlandırıcı tarafından değerlendirilir.

Bir oyunda yer alan ve yayımcı tarafından sunulan içeriğin görsel örnekleri her notlandırıcı tarafından değerlendirildikten sonra oyuna uygun derecelendirme kategorisi ve içerik tanımlayıcı her notlandırıcı tarafından önerilir. Notlandırıcıların önerileri oybirliği sağlanana kadar değerlendirilir ve bütün notlandırıcıların üzerinde anlaşmaları bir derecelendirme kategorisine ve içerik tanımlayıcıya ulaşır. Yayımcı, ESRB tarafından belirlenen derecelendirmeyi kabul edebilir veya oyunun içeriğini revize edip yeniden değerlendirmeye sunabilir. Yayımcılar, ESRB derecelendirmesini yayımcı, satıcı ve diğer profesyonellerden oluşan Temyiz Kuruluna da sunma hakkına sahiptir.



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

Oyun satı a sunulmaya hazır hale geldi inde yayımcılar oyunun nihai bir kopyasını ESRB'ye ula tırırlar. Oyun, paketlenme ve ESRB derecelendirme bilgilerini do ru bir ekilde bulundurma yönünden incelenir. Ayrıca, ESRB çalı anları ve zamanları mümkün oldu u sürece notlandırmacılar, oyunun son halinin içinden rastgele seçtikleri birkaç oyunu oynarlar ve belirlenen artları ta ıyıp ta ımadı ını son kez denetlerler.

ESRB Sembolleri:

Sınıflandırmanın iki yolu vardır: sınıflandırma sembolleri ve içerik açıklayıcılar. Sınıflandırma sembolleri kutuların ön yüzlerinde altta sa da veya solda olacak ekilde bulunmakta ve hangi ya a uygun oldu unu göstermektedir. çerik açıklayıcılar kutunun arkasında sa veya sol alt kö ede bulunmakta ve içeri in ilgilenilen unsurlarını göstermektedirler.

ESRB'nin kullandı ı semboller, ilk bakı ta oyunun uygunlu unu anlamayı sa layan, alfabedeki harflerin stilize edilmi halidir.



EC — Early Childhood(Erken Çocukluk):3 ya ve üzerindeki için. Ebeveynlerin uygun görmeyece i hiçbir materyal içermemektedir. Bu sınıflandırmaya giren oyunlar küçük çocuklar için talep edilmekte ve e itimle ilgilidir.



E — Everyone(Herkes): 6 ya ve üzeri için uygundur. Bu kategorideki ba lıklar küçük çizgi filmler, fantezi veya hafif iddet ve seyrek olarak hafif argo içerebilir.



E10+ — Everyone 10 and older(10 Ya ve Üzeri Herkes): çeri i 10 ya ve üzerindeki için uygun olanlar. Bu kategorideki ba lıklar daha çok çizgi film, fantezi veya hafif iddet, argo, az seviyede kan ve/veya seyrek ekilde müstehcen temalar içerebilir.



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü



T — Teen: (Ergen)13 ya ve üzerindeki için. Bu kategorideki ba lıklar makul a ırı arasındaki herhangi bir ölçüde iddet, müstehcen temalar, kaba mizah, yumu ak ve makul arası cinsel içerik,kan ve/veya küfürlü konu malar için.



M — Mature(Ergin) 17 ya ve üzerindeki için. Bu kategorideki ba lıklar, yo un iddet, kan,yo un cinsel içerik,çocuklara uygun olmayan a ır küfürlü konu malar için. Pek çok perakendeci ebeveynlerinin izni olmadan küçüklere bu oyunları satmamaktadır.



AO — Adults Only(Sadece Yeti kinler): Sadece yeti kinlere uygun olan oyunlardır. Bu kategorideki ba lıklar, uzun süren yo un grafik iddet veya açık grafik cinsel içerik ve çıplaklık için.



RP — Rating Pending (Askıdaki sınıflandırma):Ürün ESRB'ye sunulmu ve sınıflandırılması beklenmektedir demektir.

çerik Tanımlayıcılar:

Alkol Atfı: Alkollü içecekleri belirten imgeler

Kan: Kan tasviri

Kan ve Sakatlama: Kan ve vücudun parçalarının sakatlanması tasvirleri

Çizgi Film iddeti: iddet hareketleri içeren çizgi filmler veya canlandırma karakterler.

Karakterin darbeden sonra zarar görmemesi durumlarını da içerebilir.

Zararlı eyler içeren dergiler: Gülünç ve müstehcen mizah içeren diyaloglar ve tasvirler

Kaba Mizah: Terbiyesiz , kaba maskaralıklar içeren diyaloglar ve tasvirler

ilaç Atfı: Yasal olmayan ilaç imgeleri atıfları



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlüğü

E lendirerek E itme: E lendirici setlerle ö retici uygulamalar ve belirli yetenekleri geli tirmeyi sa layan ürünler.

Fantezi iddet: Gerçek dünyadan kolayca ayırt edilebilen insan veya insan olmayan karakterleri içeren fantezi dünyasının iddet içeren hareketleri

Bilgilendirici: Data , olgular, kaynak bilgiler, materyaller veya e itici metinler içeren ürünler

Yo un iddet: Fiziksel çatı manın grafik veya gerçek görünümlü tasvirleri.A ırı ve gerçekçi kan görüntüleri, yaralanmalar, iddet, alkol veya ilaç kullanımını içerebilir.

Dil: Hafiften makul ölçüye kadar ki küfür kullanımı

arkı Sözleri: Müzikte, küfüre, cinselli e, iddete,alkol ve ilaç kullanımına yapılan hafif göndermeler

Yeti kin Mizahı: Cinsellik bulunan yeti kin mizahı içerendiyaloglar ve tasvirler

Hafif iddet : karakterleri güvenli olmayan ve iddet içeren durumlarda betimleyen hafif sahneler

Çıplaklık: uzun süren grafik çıplaklık betimlemeleri

Kısmi Çıplaklık: Kısa veya hafif çıplaklık betimlemesi

Gerçek Kumar: Oyuncu para bahisleri içeren kumar oynayabilir(Bu ibare sadece yeti kinler için sınıflandırılmı oyunlar üzerinde bulunur.)

Cinsellik Temaları:Hafiften makule kadar olan cinsellik atıfları ve betimlemelerini içerir

Cinsel iddet:Tecavüz ve di er cinsel hareketleri içerir.

Sahte Kumar : Oyuncu, bahis veya nakit para olmadan kumar oynayabilir.

Yeti kin Yardımı Gerekir: Çok küçük ya lar için istenir, erken çocukluk dönemi oyunlarında kullanılır

Kaba Dil: Açık ve/veya kaba sık küfür kullanımı

Kaba arkı Sözleri:Açık ve/veya sık, küfür, cinsellik, iddet, alkol, uyu turucuya atıfta bulunan arkı sözleri

Kaba Cinsellik çeri i: Cinsel davranı lar ve çıplaklık içeren grafiklere atıfta bulunma

Müstehcen Temalar : Hafif provakatif göndermeler ve materyaller

Uyu turucu Kullanımı: Yasal olmayan uyu turucuların kullanımını ve tüketimi



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

Alkol Kullanımı: Alkollü içeceklerin tüketimi

Tütün Kullanımı: Tütün mamüllerinin kullanımı

iddet: Agresif çatı malar içeren sahneler

PEGI (Pan-European Game Information)

PAN AVRUPA OYUN B LG S STEM

E lence yazılımları sektörü AB ülkelerinde 2007 yılında 2006 yılına göre ortalama %25 oranında büyüme göstermiştir. Bu kadar büyük bir sektörün ürün içeri i açısından denetlenmesi, sektörün kontrol mekanizmalarının olu turulması ve nihai tüketicilerin satın aldıkları interaktif ürün hakkında bilgilendirilmesi ihtiyacını hisseden AB üyesi devletlerin interaktif oyun üreticileri, gönüllü bir ekilde bir araya gelerek kendi ülkelerinde kullandıkları oyun derecelendirme ve sınıflandırma sistemlerini PEGI sistemi altında tek bir çatıda toplamı lardır.

PEGI Sistemi ve Çalı ma Yöntemi:

PEGI (Pan-European Game Information - Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemi) video oyunlarının güvenli kullanımını desteklemek için gönüllü ve kendini düzenleyici olarak çalı an bir sistemdir. PEGI gönüllü bir sistem olmakla birlikte, sisteme üye olan bazı devletlerde yasal olarak hüküm altına alınmıştır. Bu sistem Avrupa genelini kapsayan ilk ya derecelendirme projesidir. Bu sistem Avrupa'da Nisan 2003'ten beri uygulanmaktadır ve özellikle ailelere interaktif yazılımların uygun oldukları ya dereceleri konusunda yol göstermektedir. Sistemin etkinli i, kullanıcılara satın alma esnasında oyun hakkında uzmanlar tarafından geli tirilmi ve belirlenmi uygun bilgilerin sa lanmasına dayanır.

PEGI sistemi, formatı veya oyun platformu ne olursa olsun Avrupa Ekonomik Alanı içinde sistemin standartlarını imza eden bütün irketlerce satılan veya da ıtımı yapılan bütün interaktif yazılımlara, video oyunlarına ve bilgisayar oyunlarına uygulanır. Avrupa Birli i kurumları, 27 üye ülke hükümetleri ve Avrupa Ekonomik Alanı (EEA) PEGI projesini desteklemektedir. Sistem Sony, Mikrosoft ve Nintendo gibi oyun konsolu üreticileri ile bütün Avrupa'daki yayımcılar ve interaktif oyun geli tirmecilerince de desteklenmektedir.



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

PEGI sistemi, sisteme dâhil olan her interaktif yazılım yayımcısının imzaladığı bir tüzüğe dayanır. Tüzük ya sınırlaması, promosyon ve interaktif yazılımların reklamlarıyla ilgili konuları içermektedir. Bu tüzük, interaktif yazılım endüstrisinin topluma karşı sorumluluğunu yansıtır. Eylül 2007 sonuna kadar yaklaşık 7500 oyun PEGI tarafından sınıflandırılmıştır.

PEGI sistemi Belçika merkezli ISFE (The Interactive Software Federation of Europe) Avrupa nteraktif Yazılım Federasyonuna bağlıdır. ISFE, 1998 yılında AB ve uluslararası kuruluşlar nezdinde interaktif yazılım sektörünün çıkarlarını temsil etmek amacıyla kurulmuştur. ISFE, İngiltere, Fransa, Almanya ve Hollanda'daki interaktif yazılım ticaret örgütleri tarafından kurulmuştur ve bugün 27 üye ülkenin dışında Norveç, İspanya, İsviçre ve Litken tayn'daki interaktif yazılım endüstrisini temsil etmektedir. ISFE, 13 büyük interaktif yazılım yayımcısını ve 13 interaktif yazılım ticaret örgütünü içine almaktadır.

ISFE, PEGI sisteminin yönetimini Hollanda Görsel İttsel Medya Sınıflandırma Enstitüsü (NICAM) eliyle yürütmektedir. NICAM, Hollanda'da bulunan bütün kamu ve özel televizyon yayımcı örgütlerini, bilgisayar oyunu distribütörlerini, film yapımcılarını ve bunları satan ve dağıtanları bir araya getirmektedir. NICAM'ın kuruluşu esnasında kamu kesiminden üç birimin desteği olmuştur. Bunun yanında, çok sayıda akademisyenin ve diğer örgütlerin gerek danışma kurulunda yer alarak gerekse de ikâyet veya başvuru yoluyla NICAM ile bağlantısı bulunmaktadır. NICAM, 2000 yılında bütün görsel - ittsel medyada etkili ve tek tip bir sınıflandırma sağlamak amacıyla kurulmuştur. NICAM, tüketicilerin bir ürünün gençler veya belli bir yaş grubu için uygun olup olmadığını anlamalarına yardımcı olmak için sınıflandırma rehberleri yayınlar, ikâyetlerle ilgilenir, filmler, TV programları, bilgisayar oyunları ve video yayınları için açıklayıcı bilgiler hazırlar.

NICAM, Avrupa Komisyonunun üye devletlerde gençlerin ve çocukların zararlı ittsel-görsel içerikten korunmalarına yönelik tedbirler almaları yönündeki direktifine atfen kurulmuştur.

Bilgisayar oyunu yayımcılarının büyük bölümü İngiltere'de bulunmaktadır, bu yüzden, İngiltere Video standartları Konseyi (VSC), NICAM'ın İngiltere'deki temsilcisi olarak bu ülkede faaliyet göstermektedir.

2007 Haziran ayı itibarıyla 230 yayımcı PEGI sistemine katılmıştır. Ülkemizden de **Momentum Bilgisayar Yazılım A.Ş.** PEGI sistemine üyedir.



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

A a ıda PEGI'nin temel faaliyet alanlarına de inilmi tir.

Pan-Avrupa Ya Derecelendirme Kriteri:

Avrupa ya derecelendirme kriterlerini ve standartlarını belirlemek amacıyla farklı ülkelerden farklı uzmanlık alanlarından ki iler Mayıs 2001 ve Mayıs 2002 tarihleri arasında bir araya gelmi lerdir. Çalı ma esnasında seçilen 100 oyun daha önce ülkelerce kullanılan sınıflandırma sistemleri de dikkate alınarak yeniden de erlendirilmi ve yeni bir Pan-Avrupa Ya Sınıflandırma Modeli olu turulmu tur. Çalı mada a a ıdaki kriterler olu turulmu tur:

- iddet
- Cinsellik/Çıplaklık
- Ayrımcılık
- Uyu turucu Madde
- Korku/deh et
- Kötü ve Cinsel çerikli Dil
- Kumar

Her kriter için buna uygun ya aralı mını belirleyebilmek için kriterlerin ciddiyyet dereceleri belirlenmi tir. Kriterler a a ıdaki faktörler dikkate alınarak kendisi için uygun ya kategorisine yerle tirilmi tir,

- çeri in oyuncu için uygunlu u,
- Avrupa'da var olan sistemler içindeki yeri,
- Avrupa'da kabul edilebilirli i.

Ya Kategorileri:

PEGI i aretleri olarak bilinen ya derecelendirme simgeleri, oyunun uygun oldu u ya derecesini belirtirler. Uzun çalı malar sonucunda, Avrupa'daki ülkelerin kendi uyguladıkları farklı ulusal derecelendirme emaları da dikkate alınarak, simgelerde kullanılacak en yüksek



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

ya sınırı belirlenmiştir. PEGI sistemi altında be adet ya derecelendirme seviyesi kullanılmaktadır. Bunlar: 3+ , 7+ , 12+ , 16+ , 18+ 'dir.









3+ 7+ 12+ 16+ 18+

Portekiz, PEGI tarafından belirlenen bu ya gruplarını ulusal kanunlarıyla uyumlu olması amacıyla farklı eilde uygulamaktadır. Bu amaçla Portekiz, 3+ yerine 4+ ve 7+ yerine 6+ simgelerini kullanmaktadır.

çerik Tanımlayıcılar:

çerik tanımlayıcılar ya derecelendirme simgeleriyle birlikte belirli bir ya derecesine dikkati çekmek amacıyla kullanılırlar. Bunlar tüketicilere, özellikle ebeveynlere, ek bilgi sa lamada yardımcı olurlar. çerik tanımlayıcılar, Avrupa genelinde ya derecelendirmesi konusunda ya anabilecek olası dü ünçe farklılıklarında özellikle kötü dil kullanımı, cinsel içerik ve çıplaklık konularında tüketicilere yardımcı olmaktadır. çerik tanımlayıcılar oyun paketlerinin üzerinde ya derecelendirme simgeleriyle birlikte (3+ simgesi hariç) kullanılmaktadırlar.

çerik tanımlayıcı simgeler a a ıdadır:

| | | | |
|---|--|--|---|
|  Kötü Dil |  Ayrımcılık |  Uyu turucu |  Korku |
|  Cinsellik |  iddet |  Online Oyun |  Kumar |



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

Derecelendirme Süreci A amaları:

Derecelendirme yöntemi u adımlardan oluşmaktadır;

1. Bir ürün veya daha önce piyasaya sürülmü bir ürünün yeni versiyonu pazara sunulmadan önce yayımcısı PEGI anketi olarak bilinen ürün de erlendirme formunu online ortamda doldurur.

Formun ilk bölümü yayımcıyı ürününün belli bazı Avrupa ülkeleri tarafından konulmu yasal yükümlülüklere (yasal sınıflandırma, sınırlı dağıtım veya yasaklama) tabi olup olmadığını kontrol etmesine yardımcı olur. Eğer bir yükümlülük söz konusu ise yerel kanunlarla birlikte ISFE etiketleme sistemi uygulanmalıdır.

2. Diğer bütün durumlarda, yayımcı ürünün içinde iddet, cinsellik, ayrımcılık ve diğer hassas görsel öğeler ve ses içeriğinin bulunup bulunmadığını de erlendiren formun ikinci bölümünü de doldurur.

3. Online sistem, verilen cevaplara göre, yaş derecelendirmesini ve içerik tanımlayıcıyı otomatik olarak belirler.

4. 12+ ve üstündeki derecelendirmelerde NICAM (ISFE'nin yöneticisi) e lence yazılımını sistematik olarak inceler.

5. 3+ ve 7+ dereceli oyunlar için düzensiz denetimler yapılabilir veya NICAM tarafından ürün de erlendirme formunun doldurulmasında yanlışlık olduğu tespit edilirse ürün denetlenebilir.

6. NICAM yayımcıya ilgili içerik tanımlayıcı ve yaş derecelendirme simgelerini kullanması için bir lisans gönderir.

7. Lisans yayımcı tarafından bir kez alındığında, uygun yaş derecelendirme simgesi ve içerik tanımlayıcı ürünün paketlenmesinde PEGI kuralları ve ilgili tüzük çerçevesinde yeniden ço altılabilir.



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

PEGI lisans verdi i her ürünün bir kopyasını piyasaya sürüldükten sonra 10 gün içinde yayımcıdan istemekte ve ar ivlemektedir. Bu sayede PEGI lisansı almı oyunlar kolaylıkla denetlenmektedir.

PEGI Kodlayıcıları:

PEGI anla masında imzası bulunan yayımcı kurulu lar oyunları derecelendirmekle sorumlu bütün personelini NICAM'a "kayıtlı kodlayıcı" olarak kaydettirmek zorundadır. Bütün kayıtlı kodlayıcılara online kayıt sitesine girebilmeleri için bir ifre verilir. Bu ki iler, bilgisayar oyunlarının ve di er ilgili görsellerin sınıflandırılmasından ve yayımcı kurulu ile NICAM yönetimi arasında ileti imin kurulmasından do rudan sorumludurlar. Bu ki iler in e itimleri düzenli olarak de i ik Avrupa ülkelerinde NICAM tarafından sa lanmakta ve bu sayede kodlayıcıların idari, teknik ve hukuki konulardaki yeni geli melerden haberdar olmaları sa lanmaktadır.

PEGI Kurulları ve Komisyonları:

PEGI tüzü ünün amacı küçükleri ve gençleri uygun olmayan yazılım ürünlerinden korumak ve bu yazılımların onlar için sorumluluk duygusuyla üretildi ini belgelemektir. İlgili tüzükte, amaçları yerine getirmek amacıyla çe itli kurulların ve komisyonların olu umu belirtilmi tir.

Bu kurul ve komisyonlar unlardır:

• ***Danı ma Kurulu:***

Üyeleri iki yıllık ına atanır. Üyeler, yeteneklerine, deneyimlerine ve uzmanlık alanlarına göre çalı tırılırlar. Üyelerin içinde ebeveyn-tüketiciler, çocuk psikologları, medya uzmanları, kamu görevlileri, akademisyenler ve hukuk mü avirleri bulunmaktadır. Yılda en az bir kere tüzükte revizyon gerekip gerekmedi ini tartı mak üzere toplanırlar. Danı ma kurulunun önerileri dikkate alınır.

• ***ikayet Kurulu:***



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlüğü

Kurul, ISFE kurulu tarafından farklı ülkelerden 2 yıllık olarak seçilen bağımsız uzmanlar topluluğundan oluşur. Üyeler, yeteneklerine, deneyimlerine ve uzmanlık alanlarına göre çalıştırılırlar. Üyelerin içinde ebeveyn-tüketiciler, çocuk psikologları, medya uzmanları, kamu görevlileri, akademisyenler ve hukuk müavirleri bulunmaktadır. İkiyönlü bir yayıncıdan veya tüketiciden gelebilir. Konu genellikle bir ürüne ilişkin derecelendirme olmaktadır. PEGI sistemine üye olan yayıncılar kurul tarafından alınacak kararlara uymak ve yaptırımlara katlanmakla yükümlüdürler.

- **Ölçüt Komisyonu:**

Bu komisyon ISFE, NICAM, VSC ve yazılım endüstrisinin temsilcilerinden oluşur. Ürün derecelendirme formunun (PEGI Anketi) ve bu formu belirleyen ölçütlerin tanımlanması kurulunca veya şikayetler yoluyla gelen önerilere ve teknolojik gelişmelere adapte edilmesi için çalışır.

- **Hukuk Komisyonu:**

PEGI, bazı içerikleri yasaklasalar veya yasal olarak zorunlu derecelendirme sistemleri getirtilerse de, yürürlükteki ulusal kanunlarla birlikte işlemektedir. Hukuk komisyonunun rolü, gönüllü ya da derecelendirme sistemi üzerinde etkisi olabilecek üye ülkelerin mevzuatlarında meydana gelebilecek değişiklikler konusunda ISFE'yi uyardır. Bu değişiklikler belki doğrudan sistemi etkileyecek nitelikte olmayabilir fakat belli içeriklere sahip ürünlerin dağıtımında etkili olabilirler.

- **Denetim Komisyonu:**

Denetim komisyonu, tanımlanmış kurulundan gelecek önerileri yerine getirmekle ve daha genel olarak şikayet kurulundan gelen kararları ve PEGI tüzümünde yer alan hükümleri uygulamakla görevlidir. Denetim komisyonu on üyeden oluşmaktadır, bunların beşi yayıncılardan ve diğer beşisi de tanımlanmış kurulundan seçilir. Üyeler dört yıllık olarak seçilirler.

Online Oyunların Sınıflandırılması ve Derecelendirmesi:



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

POSC (PEGI Online Safety Code) – PEGI Online Güvenlik Yönetmeli i:

POSC, PEGI tarafından gençleri online oyun ortamında korumayı sa lamak amacıyla geli tirilen kurallardır. Bu kurallara uymayı taahhüt eden online yayımcılar, internet sitelerinde uygunsuz içerik bulundurmamakla ve kullanıcılar arasında uygun davranı ortamını sa lamakla yükümlüdürler. POSC kurallarına uygun bir eilde site içeriklerini hazırlayan ve PEGI sistemine onaylatan yayımcılar internet sitelerinde “PEGI Online” simgesini kullanabilmektedirler. “PEGI Online” projesi AB tarafından finanse edilmektedir.

Yayımcıların yükümlülükleri ana ba lıklarla unlardır:

- Ya derecelendirmeli içerik
- Uygun raporlama mekanizması
- Uygun olmayan içeri in kaldırılması
- Kolay anla ılabilir gizlilik politikası
- Online aboneler için toplum standartları
- Sorumlu bir reklam politikası

PEGI Sisteminin Etkinli ine li kin Ara tırmalar:

2007 yılında Nielsen ara tırma kurulu u tarafından Avrupa genelinde yapılan bir ara tırmaya göre,

- Avrupadaki bilgisayar oyuncularının %60'ı Avrupa ya derecelendirme sisteminden haberdardır.
- Ara tırmaya katılanların %30'dan fazlası bilgisayar oyunu satın alırken PEGI sembollerinin karar vermede yardımcı oldu unu belirtmi tir.
- Özellikle ebevyenler bu sisteme daha fazla önem vermektedirler; ebevyenlerin yarısı PEGI sistemini faydalı bulmaktadır.
- Ya derecelendirme sembolleri iyi bilinmekle birlikte Avrupalı oyuncular kötü dil, iddet ve korku içerikli tanımlayıcı sembollere daha az a ina olduklarını belirtmi lerdir.
- Ailelerin yalnızca %40'ı tanımlayıcı sembollere a inadır.



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

- Tanımlayıcı semboller görece anlaşılması güç bulunmaktadır; ara tırmaya katılanların yarısı sembolleri belirsiz bulmaktayken sadece %20'si anlamlarını bilmektedir.
- Ara tırmaya katılanların yalnızca %30'u tanımlayıcı sembollerin çocuklar için bir bilgisayar oyunu satın alma esnasında faydalı olduğunu düşünmektedir.
- PEGI web sitesinin farkındalığı oldukça sınırlı bulunmaktadır. (%10)
- Avrupalı oyuncuların yalnızca %10'u derecelendirme sistemine ilişkin ikâyetlerini bildirme süreci hakkında bilgi sahibidirler.

ISFE Avrupalı Bilgisayar Oyuncuları Ara tırması:

ISFE tarafından 2008 yılında Nielsen ara tırma şirketine yaptırılan “Avrupadaki Bilgisayar Oyuncuları” ara tırmasına göre,

Avrupalı bilgisayar oyuncularının;

- %74'ü yılda 1-6 arası oyun satın almaktadır.
- %15'i kendilerini aktif oyuncu olarak tanımlamaktadır. (haftada 10 saatten fazla oyun oynamaktadırlar)
- %56'sı haftada 1-5 saat arası oyun oynadıklarını belirtmişlerdir.
- %47'si eğlenme amacıyla oyun oynadıklarını belirtirken, %23'ü rahatlamak ve stres atmak için oynamaktadırlar.

Oyun oynayan ebeveynlerin,

- %81'i çocuklarıyla oyun oynadıklarını belirtmektedirler. Bunların %40'ı çocukları istedikleri için, %29'u aile ilişkilerini kuvvetlendirici bir etkinlik olarak gördükleri için ve %22'si çocuklarıyla zaman geçirmeye yardımcı olduğu için çocuklarıyla oyun oynadıklarını belirtmişlerdir.

Avrupalı ebeveynlerin,

- %46'sı çocukları için bilgisayar oyunu aldıklarını belirtirken %13'ü şimdiye kadar hiç oyun almadıklarını belirtmişlerdir.



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlü ü

- %52'si çocuklarının oynadıkları oyunu her zaman kontrol ettiklerini belirtirken, %26'sı bunu ço unlukla kontrol ettiklerini belirtmi tir.

- %59'u çocuklarının hangi oyunu satın aldıklarını her zaman kontrol ettiklerini belirtirken, %20'si ço u zaman kontrol ettiklerini belirtmi tir.

Aynı ara tırmanın online oyun oynama bölümü sonuçlarına göre,

- Avrupalı oyuncuların %62'si online oyunlar oynadıklarını belirtmi lerdir.

- Bilgisayar oyunu oynayanların %13'ü oyunu sosyal boyutlarından dolayı oynadıklarını belirtirken, online oyun oynayanların ise %27'si bu oyunları sosyalle mek için oynadıklarını belirtmi tir. Bu sonuç online oyunları di er oyunlardan ayırt etmektedir.

- Oyun oynayanların %20'si “PEGI Online” logosuna a ina olduklarını ve %18'i “PEGI Online” tanımlayıcısının anlaşılabilir oldu unu belirtmi lerdir.



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

RAPORA KATKI SA LAYAN KURUM, K LER ve FAYDALANILAN KAYNAKLAR:

- 1) MEB, E TEK (2008), E itim Sisteminde nternet ve Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Çalı malar, Konuyla lgili Görü ve Öneriler, Ankara
- 2) TTNET, (2008), Dünyada ve Türkiye’de Oyunların Çocuklar ve Gençler üzerindeki Etkilerinin Analizi, stanbul
- 3) Kültür ve Turizm Bakanlı ı, (2008), Kültür ve Turizm Bakanlı ının Bilgisayar Oyunları ile lgili Görü ve Önerileri, Ankara
- 4) İçi leri Bakanlı ı Emniyet Genel Müdürlü ü, (2008)
- 5) AMATEM,(2008), Bilgisayar ve nternet, Ankara
- 6) İçi leri Bakanlı ı İller daresi Genel Müdürlü ü, (2008)
- 7) T B, (2008), Oyun Toplantısı Bilgi Notu, Ankara
- 8) B NARK M. ve SÜTCÜ BAYRAKTUTAN G. (2008), Dijital Oyun-Oyun Türleri Ve Oyun-Oyuncu li kisi: Nasıl Dijital Oyun Oynamalı? Ele tirel Pedagoji ve Yeni Medya Okuryazarlı ının Gereklili i, Ba kent Üniversitesi İleti im Fakültesi
- 9) B NARK M. ve SÜTCÜ BAYRAKTUTAN G. (2008), Türkiye’de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geli tiricileri Çalı tayı ve Paneli, Genel De erlendirme, stanbul
- 10) ACAR T., (2008), Bilgisayar Oyunlarına li kin Rapor, www.habercocuk.com
- 11) http://www.habercocuk.com/haber_detay.asp?id=253
- 12) TÜZÜN H. ve BAYIRTEPE E., (2007), Oyun Tabanlı Ö renme Ortamlarının Ö rencilerin Bilgisayar Dersindeki Ba arıları ve Öz yeterlik Algıları Üzerine Etkileri, Hacettepe Üniversitesi E itim Fakültesi Dergisi, 2007
- 13) AND Ç Y., (2008) Türkiye Online Oyun Pazar Ara tırması Çalı ması
- 14) www.zaman.com.tr,12.11.2007
- 15) TÜZÜN H., (2008), E itsel Bilgisayar oyunları ve bir Örnek: Quest Atlantis
- 16) TÜZÜN H., (2006), Türkiye’de nternet Konferansı, TOBB, ETÜ
- 17) MEB E itimi Ara tırma ve Geli tirme Dairesi Ba kanlı ı, (2008) “ nternet Kafelerin Ö renciler Üzerindeki Etkisi Ara tırması



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Hizmetler Genel Müdürlüğü

- 18) ASAGEM, (2008), İnternet Kullanımı ve Aile Araştırması
- 19) <http://www.esrb.org>
- 20) <http://www.pegi.info/en/index/>
- 21) Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) (2006). Aile Yapısı Araştırması, Ankara: TÜİK Matbaası.
- 22) Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) (2006). Türkiye İstatistik Yıllığı 1, Türkiye İstatistik Kurumu Matbaası, Ankara
- 23) ODABA I, F. (2005). Parent's Views on Internet Use. *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 3(1)
- 24) ARNAS, A. Y. (2005). 3-18 Yaş Grubu Çocuk ve Gençlerin İnteraktif Öğretimi Araçlarını Kullanma Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, Volume 4, Issue 4, 59-66 URL: <http://www.tojet.net/volumes/v4i4.pdf>
- 25) AKSÜT, M., ve BATUR, Z. (2007). İnternet Perspektifinde Ergenlerin Sosyalleşme ve Öğretimi Kurma Süreci, Erişim Adresi: <http://ab.org.tr/ab07/bildiri/134.doc>,
- 26) BURNAM, B. C. (2005). Children's reasoning about moral dilemmas involving computers and Internet use in school and at home. Yayınlanmamış Doktora Tezi. University of California, Los Angeles.
- 27) MESCH, G. S. (2003). The family and the internet: The Israeli case. *Social Science Quarterly*, 84(4).
- 28) VAN ROMPAEY, V., ROE, K. ve STRUYS, K. (2002). Children's influence on Internet access at home, information. *Communication and Society*, 5(2), 189-206.
- 29) KRAUT, R., KESLER, S., BONEVA, B., CUMMINGS, J., HELGESON, V., ve CRAWFORD, A. (2002). Internet paradox revisited. *Journal of Social Issues*, 58, 49-74.
- 30) RAJAN M. K. ve CHAND O M. S. (2004). Use of Internet and its effects on our Society, *National Conference on Emerging Technologies*. Erişim Adresi: [www.szabist.edu.pk/NCET2004/Docs/Session%20VIII%20Paper%20No%20\(P%20157-161\).pdf](http://www.szabist.edu.pk/NCET2004/Docs/Session%20VIII%20Paper%20No%20(P%20157-161).pdf)



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tirmalar Genel Müdürlü ü

- 31) SHKLOVSK , I., K ESLER, S. ve KRAUT, R. E. (2006). The Internet and Social Interaction: A Meta-analysis and Critique of Studies, 1995-2003. In R. Kraut, M. Brynin, and S. Kiesler (Eds). *Computers, Phones, and the Internet: The Social Impact of Information Technology*.Oxford University Press.
- 32) BAYRAKTAR, F. ve GÜN, Z. (2007). Incidence and correlates of internet usage among adolescents in North Cyprus. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), 191-197.
- 33) SOOK-JUNG, L.. ve YOUNG-G L,C. (2007). Children's internet use in a family context: influence on family relationships and parental mediation. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), 640-644.
- 34) KRAUT, R., SCHERL S, W., MUKHOPADHYAY, T., MANN NG, J., ve K ESLER, S. (1996). The HomeNet Field Trial of Residential Internet Services. *Communications of the ACM*, 39, 55-63.
- 35) SHEDDY J.E. (1992). VDTs and vision complaints: a survey. *Information, Display*, 4(5),
- 36) OATES, S., EVANS, G. W., ve HEDGE, A. (1998). An anthropometric and postural risk assessment of children's school computer work environments. *Computers in the Schools*, 14(3/4), 55-63.
- 37) SULL VAN M. (1989). Video display terminal health concerns. *AAOHN J*;37: 254-257
- 38) H CKEY, M. (1999). "Mom, My Back Really Hurts: Computer Use and Heavy Backpacks are Taking a Toll on Kids," *Business Week*,16(8), 3642, 115.
- 39) SA TO S, P CCOL B, SM TH MJ, vd.. (2000). Ergonomic guidelines for using notebook personal computers. Technical Committee on Human-Computer Interaction, International Ergonomics Association. *Ind Health*; 38: 421-434.
- 40) National, Research, and Council.(2001). *Musculoskeletal disorders and the workplace: Low back and upper extremities*, ed. National Research Council Washington, D.C.: National Academy Press.
- 41) DWORETZKY, J. (1996). *Child development. (6th ed.)*. Saint Paul, MN: West Publishing Company.
- 42) YAVUZER, H. (2000). *Çocuk Psikolojisi*. stanbul: Remzi Kitapevi.



T.C.
BA BAKANLIK
Aile ve Sosyal Ara tırmalar Genel Müdürlü ü

- 43) ROBERTS, D. F., FOEHR, U. G., R DEOUT, V. J., ve BROD E, M. (1999). Kids and media at the new millenium: A comprehensive national analysis of children's media use. A Kaiser Family Foundation Report, Menlo Park, CA.
- 44) WR GHT, J.L. (1994). Listen to the children: Observing young children's discoveries with the microcomputer. In *Young children: Active learners in a technological age*, eds. J.L. Wright & D. Shade. Washington, DC: NAEYC.
- 45) CHOU C., ve CHOU, J. & NAY-CH NG, N. (1998). An exploratory study of internet addiction usage, an communication pleasure, Paper presented at 1998 AECT National Convention
- 46) TUROW, J. (1999). The Internet and the family: The view from the parents, the view from the press (Report No. 27). Philadelphia, PA: Annenberg Public Policy Center of the University of Pennsylvania. Eri im Adresi: <http://www.appcpenn.org/internet/>
- 47) KALMAN, E. A., ve GR LLO, J. P. (1996). *Ethical decision making and information technology*. New York: McGraw-Hill
- 48) Sendag, S. ve Odabasi, H. F. (2006). nternet ve çocuk: Etik bunun neresinde? 6.Uluslararası E itim Teknolojileri Konferansı Bildiri Kitapçısı (1508-1515). Gazima usa, KKTC, 19-21 Nisan.
- 49) BBC News, (2006). *British Broadcasting Corporation*. Eri im Adresi: <http://news.bbc.co.uk/1/hi/sci/tech/329688.stm>,
- 50) BARAN, A.G. ve KULO LU, C.(2001). nternet Kafelerdeki nternet Kullanımı ve Sanal-Sosyal li kiler: Ankara Örne i. Bili im Toplumuna Giderken Psikoloji, Sosyoloji ve Hukukta Etkiler Sempozyumu, Ankara.
- 51) GÜÇLÜ, A. (2006). “ nternet melek mi, eytan mı? Milliyet <http://www.milliyet.com.tr/2006/03/18/yazar/guclu.html>