

Araştırma Makalesi

İnternet Üzerindeki Oyun Sitelerinin Çocuklara Yönelik Riskler Açısından İncelenmesi

Mehmet Sağlam (Dr. Öğr. Üyesi)
İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi
pdgsaglam@gmail.com

Halil Kayaduman (Dr. Öğr. Üyesi)
İğdır Üniversitesi Mühendislik Fakültesi
halilkayaduman@gmail.com

Başvuru Tarihi: 01.05.2018
Yayına Kabul Tarihi: 06.06.2018
Yayınlanma Tarihi: 30.07.2018

Öz

Çocukların ayrılmaz bir parçası olarak algılanan oyun oynamak, çocukların öğrenmelerini, kendilerini ifade etmelerini, keşfetmelerini ve eğlenmelerini sağlamaktadır. Çocuklar oyunlara gönüllü olarak katılırlar ve oyun oynama sırasında etkinliklerini oluşturma fırsatına sahip olurlar, bu da onların gelişimleri üzerinde etkili ve önemli bir rol oynar. Teknolojide meydana gelen hızlı değişimlerle oyun oynama kavramı da değişime uğramıştır. Oyun oynama çocukların fiziksel, sosyal ve duygusal gelişimlerine önemli katkılar sağlamasına rağmen, bu katkılar teknolojinin muhtemel etkileri nedeniyle azalabilmektedir. Hatta, çocuklar için riskli durumlar bile ortaya çıkarabilmektedir. Teknolojinin oluşturabileceği riskleri ve çocukların oyun oynama konusundaki algılarının değişimi göz önünde bulundurularak, bu çalışma çocukların çevrimiçi oyun oynama sırasında karşılaşılabilecekleri riskleri araştırmıştır. Bu bağlamda; “Oyun” ve “Oyun Oyna” olan iki anahtar kelime, iki çocuğun arama davranışları göz önüne alınarak seçilmiştir ve arama motoru sonuçlarına göre ilk on çevrimiçi oyun sitesi değerlendirilmiştir. Sonuç olarak, çevrimiçi oyun sitelerinin, cinsel içerik barındırdıklarından ve olumsuz davranışları teşvik ettiklerinden dolayı, çocuklar için riskli durumlar oluşturdukları görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: İnternet, Oyun, Risk, Çocuk, Dijital oyun.

Research Article

Investigating the Risks That Online Game Web Sites Have With Regard to Children

Mehmet Sağlam (Asst. Prof. Dr.)
İnönü University Faculty of Health Sciences
pdgsaglam@gmail.com

Halil Kayaduman (Asst. Prof. Dr.)
İğdır University Faculty of Engineering
halilkayaduman@gmail.com

Date Received: 01.05.2018

Date Accepted: 06.06.2018

Date Published: 30.07.2018

Abstract

Playing game, which is perceived as an inseparable part of the children, provides activities for children to learn, express themselves, explore and have fun. The children voluntarily participate in the games and have an opportunity to form their activities during playing, which make the game effective and important on the development of them. The concept of playing a game has changed over time with the recent advancements in technology. Although the playing game has positive effects on the physical, social and emotional developments of children, these positive effects might diminish due to the possible effects of technological developments on the playing game. Even more, it can cause some risky situations for children as well. Considering the risks that the technology can make and the changing game perceptions of children, this study investigates on the risks that children can come across during online game playing. In that regard; two keywords, which are 'game' and 'play game', were selected by observing the search behaviors of two children and the first ten online game sites were evaluated accordingly. As a result, it was found that the online game sites pose risky situations for children since they contain sexual contents and promote the negative behavior.

Keywords: Internet, Game, Risk, Child, Digital game.

Giriş

Çocuğun ayrılmaz bir parçası olarak algılanan oyun, çocuklar için öğrenme, kendini ifade etme, tanıma, keşfetme ve eğlenceli vakit geçirebilmesi için en uygun zemini sağlayan etkinliktir. Oyunu pek çok alanda etkili ve önemli yapan ise, çocuğun gönüllü olarak katılması ve yaptığı şeyi biçimlendirme imkânı bulduğu bir doğası olmasıdır. Oyun, çocuğa duygu ve düşüncelerini ifade etme olanağı sunmaktadır (Yavuzer, 2003: 176-177). Oyunun, genelde gerçek dünya dışında, kesin olmayan, kendine özgü kuralları ve kültürü olan, eğlenceli ve isteğe bağlı bir etkinlik olduğu ve geçmişten günümüze çevrede görülenlerin öykünme yöntemleri geliştirilerek oyun kavramının doğmasına yol açtığı ifade edilmiştir (Çankaya ve Karamete, 2008, 115-117). Çocuğu hayata hazırlayan, toplumsal kuralları ve insan ilişkilerini daha iyi algılamasına yardımcı olan oyun, fiziksel enerjinin uygun bir şekilde harcanmasını sağlayarak aynı zamanda bir rahatlama sağlamaktadır. Ancak zaman içerisinde oyun anlayışında değişimler meydana gelmiştir. Bu gelişimler toplumsal değişimlere paralel olmakla birlikte teknolojinin insan hayatına olan etkisinden de doğrudan etkilenmiştir.

Teknolojideki gelişmelere paralel olarak çocukların bilgisayarlar ile geçirdikleri sürede son otuz yılda artışlar olduğu belirtilmektedir (Uluyol ve diğerleri, 2014,1). Kullanıcının aktif bir rol ortamı içerisinde yer aldığı dijital oyunlarda, kullanıcının doğrudan bir kontrolü söz konusudur. Özellikle Huizinga'nın 'sihirli çember' kuramına atıfta bulunularak oyunun kuralları doğrultusunda sınırları belirlenen sanal ortamların dijital oyunlarda belirgin bir şekilde kendini gösterdiği ifade edilmektedir. Bunun yanında birbirinden farklı iletiler içeren dijital oyunlar içerisinde şiddet unsurlarının fazlası ile bulunduğu da bildirilmektedir (Yengin, 2012,190-195). İnternet teknolojilerinin sağladığı imkanlarla birlikte aynı anda birçok kullanıcının aktif olarak yer aldığı sistemler bilgisayar oyunlarına olan ilginin de artmasına neden olmuştur (Erboy ve Akar Vural, 2010, 40-42). Cinsiyet ve yaşa bağlı olarak sürelerde değişim olmakla birlikte çocuk, genç ve yetişkinlerin sürekli artan bir şekilde bilgisayar oyunları oynadıkları ve doğal olarak bu durumdan farklı şekillerde etkilendikleri bilinmektedir (Durdu ve diğerleri, 2005, 74-76). Dijital oyun sektöründeki hızlı gelişme ve toplumda giderek daha fazla karşılık bulması ile oyun bağımlılığının arttığı ve bu durumun özellikle çocuklar üzerinde etkili olarak onların gün içerisinde uzun bir süre bilgisayarda kalmalarına ve sanal bir ortamda vakit geçirmesine neden olduğu belirtilmektedir (Erboy ve Akar Vural, 2010,40-42). Gelişimin en hızlı ve en kritik olduğu dönem olan okulöncesi dönemde bilgisayarın, çocuklarda özellikle el-göz koordinasyonuna, dikkati yoğunlaştırmaya ve problem çözme becerisine destek olduğu bildirilmektedir. Aynı zamanda çocuğun öğrendiği pek çok kavramı bilgisayar oyunları ile pekiştirebildiği de bildirilmektedir. Diğer taraftan şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırgan davranışlara neden olduğu, uzun süre bilgisayar başında kalmaya bağlı olarak obezite, görme ve kas-iskelet sistemine ilişkin fizyolojik sorunların yanında sosyal gelişimde olumsuzluklar ve bağımlılık gibi psiko-sosyal sorunlara da neden olabildiği yapılan çeşitli araştırmalarda ifade edilmektedir (Gee, 2003; Chiu, Lee ve Huang, 2004; Wan ve Chiou, 2006).

Yeni bir iletişim ortamı olarak ortaya çıkan bilgisayar ve internet tabanlı bu anlayış yani dijital oyunlar; bir okuma sisteminin göstergeler sistemi ile kodlanarak, sesler eklenerek, gerçeğin yeniden üretilerek aktarılması olarak tanımlanmaktadır

(Yengin, 2012, 190-195). Türkiye Büyük Millet Meclisi araştırma komisyonunda yer alan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu 2012 verilerine göre dünyada 1 milyarın üzerinde insanın dijital oyun oynadığı ve oyuncu yaşının 4-5 yaşa kadar düştüğü bildirilmektedir. Bunun yanında son yılların popüler dijital oyunlarından birinin 450 milyondan fazla kişi tarafından indirildiği, 250 milyondan fazla kişinin çeşitli bahçe ve çiftlik oyunları oynadığı ve bir dijital oyun ürününün sadece 60 günde 8 milyon adet satarak Guinness Rekorlar kitabına en hızlı satılan elektronik ürün olarak girdiği belirtilmektedir (TBMM, 2015, 2). Verilen rakamlar dijital oyunların etki alanının ne kadar geniş olduğunu göstermekle birlikte ortaya çıkan ekonomik değer, insan ve özellikle çocuk unsurunun ihmal ve istismara açık bir hale gelmesine neden olmaktadır. İnterneti kullanan çocukların yalnızca % 36,9'unun internette aile ya da çocuk koruma paketi kullandıkları, geri kalanının ise interneti bütün riskleri ile birlikte kullandıkları, çocukların internet kullanma becerilerinin sınırlı olduğu ve çeşitli risklere açık oldukları belirlenmiştir (Çelen ve diğerleri, 2011; Demirel ve diğerleri, 2012, 67-68; Karakuş ve diğerleri, 2014,240-241). Canbek ve Sağıroğlu (2007, 37-38), tarafında yapılan çalışmada çocukların internet ortamında çevrimiçi pornografiden şiddet ve korku içeriklerine kadar birçok olumsuzluğa rastladıkları ifade edilmektedir. Yapılan araştırmalar gösteriyor ki, çocukların oyun oynadıkları internet sitelerinin cinsel içerik, şiddeti özendirici unsurlar, çocukların kendilerine zarar vermelerine neden olan süreçler gibi çocukların farklı şekillerde istismar edilmelerine neden olan olumsuz durumlarla karşılaşmasına neden olmaktadır.

İnternet ortamında oynanan oyunların çocuklar açısından oluşturduğu riskler ve tehlikeler dikkate alınarak çalışmada çocukların oyun oynadıkları internet siteleri çocuklar açısından taşıdıkları riskler açısından ele alınmıştır.

Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki hipotezler oluşturulmuştur. Çocukların oyun oynamak için girdikleri internet siteleri;

1. Yasadışı içerik yönü ile çocuklar açısından riskler taşımaktadır.
2. Çocuklar açısından cinsel istismar olarak değerlendirilebilecek içerikler taşımaktadır.
3. Çocuklar açısından fiziksel şiddeti özendirici içerikler taşımaktadır.
4. Çocukların suça sürüklenmesine neden olan içerikler taşımaktadır.

Yöntem

Bu çalışma çocukların oyun oynadıkları internet sitelerinin taşıdıkları risklerin araştırılması amacı ile gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda içerik analizi yöntemi gerçekleştirilerek araştırma yürütülmüştür. İçerik Analizi herhangi bir iletişimin gözlemlenen içeriğinin nesnel, sistematik veya nicel olarak incelenmesini sağlayan bir yöntemdir. Web sayfalarının sosyal bilimciler tarafından incelenmeye çalışıldığı çalışmalarda yaygın olarak kullanılan bir yöntem olarak ifade edilir (Koçar ve Özgür, 2006, 21-23; Marangoz ve diğerleri, 2012, 63-64). Lasswell ve diğerlerine göre (1952), literatürde yer alan çalışmaların çoğunda metin tabanlı içerik analizi yürütülürken, resim ya da video tabanlı olarak da içerik analizi yürütülebilmektedir. Bu tür çalışmalar medya içerik analizi olarak ifade edilmiştir (Aktaran: Shoemaker and Reese, 1996, 12). Bu çalışmada da web sitelerinin görsel içeriklerini değerlendirme üzerine kurulduğundan dolayı bir çeşit medya içerik analiz çalışması olduğu söylenebilir.

Araştırma Ortamı

Çalışma kapsamında, çocukların oyun oynamak amacı ile girdikleri internet sitelerinin içerik analizlerinin yapılabilmesi için öncelikle anahtar kelimeler belirlenmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda, farklı yaş ve cinsiyette iki çocuğun bilgisayar oyunu arama sırasındaki davranışları gözlemlenerek anahtar kelimeler seçilmiştir. Bu anahtar kelimeler “oyun” ve “oyun oyna” şeklinde belirlenmiştir.

Anahtar kelimeler belirlendikten sonra Türkiye’ de en çok kullanılan arama motorlarından biri olan Google üzerinde “oyun” ve “oyun oyna” anahtar kelimeleri yazılarak arama yapılmıştır. Arama sonucunda ilk sayfada yer alan 10 oyun sitesi çalışma kapsamında üç farklı kategoride içerik analizi yöntemi ile incelenmiştir. Web tarayıcısının gizli modunda ve reklam engelleyicisi kullanılmadan belirlenen anahtar kelimeler doğrultusunda arama yapılarak ilk sayfada yer alan 10 farklı internet sitesi incelenmiştir. Gizli modda arama yapılmasının sebebi, arama motorunun daha önce girilen siteleri göz önünde bulundurarak siteleri önermesinin önüne geçmektir. Bu süreçte anahtar kelimeler ile yapılan aramalarda ulusal televizyon çocuk kanallarının internet siteleri kapsam dışı bırakılmış ve tamamen oyun odaklı bir seçim işlemi yapılmıştır.

Ölçme Aracı ve Puanlama

Belirlenen internet sitelerini değerlendirmek amacıyla 3 farklı kategorisi olan bir ölçme aracı araştırmacılar tarafından geliştirilmiştir. Birinci değerlendirme kategorisi *cinsel içerik (oyun, görsel, teşvik edici ifade, video)*, ikinci kategori *yasadışı içerik (bahis, kumar, şans oyunları)* ve üçüncü kategoride ise şiddet ve suç içeriği (şiddet, nefret, hoşgörüsüzlük, hırsızlığı ve suçu özendirme) olarak belirlenmiştir. Kategoriler literatürde yer alan çocuk ve çevrim-içi riskler ile ilgili yürütülmüş çalışmalardan seçilmiştir.

Belirlenen internet siteleri Site-1, Site-2.....Site-10 olacak şekilde kodlanarak 2 araştırmacı tarafından ayrı ayrı değerlendirilmiştir. Bu kapsamda sitelerin ana sayfalarında yer alan link sayıları belirlenmiş, bu linkler ve bu linkleri takip eden sayfalar 3 kategoriyi barındırıp barındırmadığına göre 1/0 şeklinde puanlanmıştır. Örneğin bir sitenin ana sayfasında toplam 100 link olduğu varsayıldığında; ana sayfadaki sadece bir linkte ya da bu linki takip eden sayfada 1 adet cinselliğe teşvik edici oyun, görsel, ifade ya da video var olması durumunda bu kategoriye 1 puanı eklenmektedir. Diğer iki kategorideki içeriği barındırmağı düşünülürse bu sitenin cinsel içerik barındırma değerinin %1 olduğu söylenebilir.

Bulgular

İnternet oyun sitelerinin incelenmesi sonucunda ortaya çıkan sonuçlar aşağıdaki gibi tablolar halinde verilmiştir. Bu doğrultuda sonuçlar cinsel içerik, yasa dışı içerik, uygunsuz içerik ve toplam olumsuz içerik başlıkları altında ele alınmıştır. İnceleme oyun sitesine girildiği andan itibaren direkt olarak ulaşabileceği bağlantı sayısı olarak değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda N (nümler)ifadesi, ana sayfada yer alan toplam bağlantı sayısını temsil ederken, f (frequency) ifadesi ise bu bağlantılarda uygunsuz içeriğin var olup/olmama durumunu açıklamaktadır.

Tablo 1: Cinsel İçeriğe (Oyun, Görsel, Teşvik Edici İfade, Video) Sahip Olma Açısından Sitelerin Değerlendirilmesi

Siteler	N	f	Yüzde
Site-1	67	9	13,43
Site-2	81	15	18,52
Site-3	139	8	5,76
Site-4	231	6	2,60
Site-5	75	4	5,33
Site-6	108	6	5,56
Site-7	107	10	9,35
Site-8	75	5	6,67
Site-9	136	14	10,29
Site-10	32	3	9,38
N: Ana sayfada yer alan toplam bağlantı sayısı			
f: Bağlantıların cinsel içerik barındırma durumu			

Tablo 1 incelendiğinde çocukların kolaylıkla ulaşabildikleri oyun sitelerinin tamamının cinsel içeriğe sahip unsurlar içerdikleri belirlenmiştir. Cinsel içerik bulundurma oranları incelendiğinde Site-2’de bu oranın % 18,52, Site-1’de % 13,43 son derece yüksek oranda olduğu, Site-4’de % 2,60, Site-5’de ise % 5,33 gibi az oranlar olmasına rağmen çocukların ilk etapta ulaştıkları bu sitelerde cinsel içerik bulunması çocuklar açısından önemli bir risk unsuru olarak değerlendirilmiştir.

Tablo 2: Yasadışı İçerik (Bahis, Kumar, Şans Oyunları) Açısından Sitelerin Değerlendirilmesi

Siteler	N	f	Yüzde
Site-1	67	2	2,99
Site-2	81	1	1,23
Site-3	139	2	1,44
Site-4	231	2	0,87
Site-5	75	1	1,33
Site-6	108	0	0,00
Site-7	107	0	0,00
Site-8	75	1	1,33
Site-9	136	2	1,47
Site-10	32	0	0,00
N: Ana sayfada yer alan toplam bağlantı sayısı			
f: Bağlantıların yasa dışı içerik barındırma durumu			

Tablo 2 incelendiğinde araştırma kapsamında ele alınan internet oyun sitelerinden bazılarının (Site-6, Site-7 ve Site-10) yasadışı içerik barındırmadığı, en fazla barındıran sitelerin ise Site-1 % 2,99, Site-9 % 1,47, Site-3 % 1,44 gibi son derece sınırlı oranlarda içeriğe sahip oldukları belirlenmiştir.

Tablo 3: Şiddet Ve Suça Yönelik İçerik (Şiddet, Nefret, Hoşgörüsüzlük, Hırsızlığı Ve Suçu Özendirme) Bakımından Sitelerin Değerlendirilmesi

Siteler	N	f	Yüzde
Site-1	67	18	26,87
Site-2	81	19	23,46
Site-3	139	10	7,19
Site-4	231	9	3,90
Site-5	75	17	22,67
Site-6	108	14	12,96
Site-7	107	14	13,08
Site-8	75	9	12,00
Site-9	136	18	13,24
Site-10	32	4	12,50
N: Ana sayfada yer alan toplam bağlantı sayısı			
f: Bağlantıların olumsuz davranışa teşvik eden içerik barındırma durumu			

Araştırma kapsamında incelenen internet sitelerinin şiddet ve suça yönlendirici içerik (şiddet, nefret, hoşgörüsüzlük, hırsızlığı ve suçu özendirme) açısından fazlası ile içeriğe sahip olduğu tespit edilmiştir. Site-1’ de içerik oranı % 26,87, Site-2’de 23,46 ve Site-5’de % 22,67 gibi ortalama her dört içerikten birinin çocuklar açısından şiddet ve suça yönlendirici içeriğe sahip olduğu belirlenmiştir. Bunun yanında Site-3 ve Site-4 dışındaki internet sitelerinin % 12 ile %13,24 arasında değişen oranlarda riskli içeriğe sahip oldukları belirlenmiş ve bu durum çocuklar açısından fazlası ile tehlikeli bir durum olarak değerlendirilmiştir.

Tablo 4: Toplam Riskli İçerik (Cinsellik, Yasadışı Ve Şiddet Ve Suça Yönelik İçerik) Bakımından Sitelerin Değerlendirilmesi

Siteler	N	f	Yüzde
Site-1	67	29	43,28
Site-2	81	35	43,21
Site-3	139	20	14,39
Site-4	231	17	7,36
Site-5	75	22	29,33
Site-6	108	20	18,52
Site-7	107	24	22,43
Site-8	75	15	20,00
Site-9	136	34	25,00
Site-10	32	7	21,88
N: Ana sayfada yer alan toplam bağlantı sayısı			
f: Bağlantıların çocuk için toplam uygunsuz içerik barındırma durumu			

Araştırma kapsamında ele alınan internet sitelerinin cinsellik, yasadışı ve şiddet ve suça yönelik toplam içerik bakımından değerlendirilmesi sonucunda Site-4’ün % 7,36, Site-3’ün % 14,39, Site-6’nın % 18,56 oranında riskli içeriğe sahip olduğu bunların dışında kalan internet sitelerinin ise % 20 ile % 43,28 oranları arasında değişen miktarlarda riskli içeriğe sahip olduğu tespit edilmiştir. Bazı internet sitelerinde (Site 1-2)neredeyse her iki içerikte birinin, bazısında (Site-5) ortalama her 3 içerikten birinin bazısında ise (Site-9) her 4 içerikten birinin riskli olması çocuklar açısından oldukça tehlikeli bir durum olarak değerlendirilmiştir.

Tartışma ve Sonuç

Araştırma kapsamında elde edilen sonuçlar genel olarak değerlendirildiğinde; çocukların kolaylıkla ulaşabildikleri internet sitelerinin yasa dışı içerik olarak adlandırılan bahis, kumar, şans oyunları gibi içerikleri son derece sınırlı miktarda barındırdıkları tespit edilmiştir. İncelenen internet sitelerinin daha çok ilköğretim çağındaki çocuklara hitap ettiği dikkate alınarak yasa dışı içeriğin sayıca azlığı, bu sitelerin aktif ve konu hakkında bilgi sahibi kullanıcı istemesinin yanında siteyi kullanan çocukların kumar, bahis, şans oyunları gibi alanlara olan ilgisizlikleri ile de ilişkilendirilmiştir. Cinsellik ve şiddet ve suça yönlendirici içerik açısından değerlendirildiğinde internet sitelerinin oldukça fazla oranda bu olumsuz içerikleri barındırdıkları tespit edilmiştir. Genel olarak olumsuz içerikler değerlendirildiğinde oyun oynanan internet sitelerinin genel olarak fazlası ile olumsuz içeriğe sahip oldukları ve bu durumun çocuklar açısından fazlası ile risk içerdiği değerlendirilmiştir. Öncelikle çocukların her geçen gün internette daha fazla vakit geçirdikleri, dijital/sanal oyun sektörünün sürekli artan bir biçimde çocuklar arasında yaygınlaştığı bilinmektedir. 2012 yılında dünyada 1 milyarın üzerinde insanın dijital oyun oynadığı, oyuncu yaşının 4-5 yaşa kadar düştüğü bildirilmektedir. Bunun yanında son yılların popüler dijital oyunlarından birinin 450 milyondan fazla kişi tarafından indirildiği, 250 milyondan fazla kişinin çeşitli bahçe ve çiftlik oyunları oynadığı ve bir dijital oyun ürününün sadece 60 günde 8 milyon adet sattığı tespit edilmiştir (TBMM, 2015, 2). Bu veriler toplumda özellikle de çocuk ve gençler arasında internette tabanlı oyun anlayışının hızla geliştiğinin önemli bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. TÜİK (2013) tarafından 6-15 yaş çocukları üzerinde yapılan araştırma sonucunda; çocuklarda bilgisayar kullanmaya başlama yaşı 8, internet kullanmaya başlama yaşı 9 olarak belirlenmiştir. Aynı çalışmada çocukların % 24,4'ünün kendi kullanımına ait bir bilgisayarı olduğu, 6-15 yaş çocukların % 60,5'inin bilgisayar, % 50,8'inin ise internet kullandığı, % 45,6'sının ise her gün internete girdiği tespit edilmiştir. Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi kapsamında 9-16 yaş arası 1018 bilgisayar kullanıcısı çocuk üzerinde yapılan çalışmada çocukların % 49'unun internete oyun oynamak için girdiği tespit edilmiştir (Karakuş ve diğerleri, 2014). Çocukların bu kadar yoğun bir biçimde yer aldıkları ve her iki çocuktan birinin her gün ödev ya da oyun amacı ile internete girdiği düşünüldüğünde bu ortamların niteliği çocuklar açısından fazlası ile önemli bir hal almaktadır. Bu internet sitelerinin çocuklar açısından çeşitli riskler içerdiği; yasal olmayan, şiddet ve cinsellik içeren internet sitelerine kolay erişimin yanında, riskli kişilerle iletişim, oyun bağımlılığı bu risklerin öne çıkanları arasında gösterilmektedir (Çelen ve diğerleri, 2011). Çocukların oyun oynadıkları internet sitelerinin şiddet unsurları ile karşı karşıya kalmaları ve şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırgan davranışlara neden olduğu, çocukların sosyal gelişiminde olumsuzluklar ve bağımlılık gibi psiko-sosyal sorunlara da neden olabildiği bildirilmektedir (Gee, 2003; Chiu, Lee ve Huang, 2004; Wan ve Chiou, 2006). İlkokul 4 ve 5. sınıf öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada bilgisayar oyununa olan bağımlılıkla çocukların okula yabancılaşması arasında anlamlı bir ilişki olduğu dolayısıyla bu oyunların çocukların akademik başarısını da etkilediği belirlenmiştir (Erboy ve Akar Vural, 2010). Ancak çocuklar açısından asıl tehlike bu alanlarda karşılaştıkları risklerdir. Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi sonuçları incelendiğinde Türkiye'de, 9-16 yaş arasındaki çocukların %12'sinin cinsel içerikli mesaj aldığı, %4'ünün ise cinsel içerikli mesaj yolladığı, Avrupa genelinde de benzer biçimde çocukların %12'sinin cinsel içerikli mesaj aldığı, %3'ünün ise mesaj yolladığı

belirlenmiştir. Aynı araştırma da 9-16 yaş arasındaki çocukların tanımadıkları kişilerle internette görüşme oranları Türkiye’de %14 iken Avrupalı çocuklarda bu oranının % 25 olduğu belirlenmiştir. Bunun yanında çocukların internette cinsel içerikli fotoğraflarla karşılaşma oranı da % 13 olarak tespit edilmiştir (Karakuş ve ark., 2014). İngiltere’de yapılan bir çalışmada internete giren çocuk ve ergenlerin; % 57’sinin çevrim içi pornografiye rastladığı, % 38’inin pornografik reklam gördüğü, % 36’sının başka bir şey yaparken kazara pornografik sitelere girdiği, % 25’inin pornografik mesaj aldığı, % 22’sinin şiddet ve korku içeren sitelere rastladıkları ve % 9’unun ise düşmanca ve nefret dolu bir siteye rastladığı belirlenmiştir. ABD’de yapılan bir çalışmada ise 10-17 arası her beş çocuktan birinin istenmeyen cinsel içerik/taleple karşılaştığı bildirilmektedir (Stock, 2004; Canbek ve Sağiroğlu, 2007, 37-38). Karahisar (2014)’ın yaptığı internette çocukları beleyen riskler ve medya okur-yazarlığı konulu çalışmada internet kullanan çocukların % 46,7’sinin şiddet ve cinsellik içerikleri ile karşı karşıya kaldıkları, % 4’ünün bahis oynadığı, % 40’ının karşılaştığı olumsuzlukları ile paylaşmadığı belirlenmiştir.

Araştırma kapsamında elde edilen bulgular ve alanyazındaki çalışmalar birlikte değerlendirildiğinde; oyun oynamak için internete kolayca ulaşabilen çocukların bu sanal ortamda çok fazla riskle karşı karşıya oldukları belirlenmiştir. Gelişen teknoloji ve bu teknolojinin kapsadığı alanlar, ona duyulan ihtiyaç toplumun her kesimini olduğu gibi çocukları da daha fazla teknoloji kullanımına itmektedir. Ancak çocukların bilgisayar ve internet ile erken yaşta tanışıyor olmaları, henüz kendilerini koruyacak ve riskleri algılayacak durumda olmamaları onları çeşitli tehlikelerle karşı karşıya bırakmaktadır.

Çocukların bilgisayar ve internet teknolojilerine olan ihtiyaçları, bu araçlara artan ilgi ve diğer taraftan bu ortamların çocuklar açısından taşıdığı riskler dikkate alındığında çocukların internet okur-yazarlığı konusunda farkındalıklarının artırılması ve erken yaşlarda bu konuda eğitim almaları önemlidir. Ailelerin bilgisayar ve internet teknolojisi hakkındaki farkındalıkları ve çocuklarına bu araçların kullanımını sağlarken koruma ve filtre paketleri kullanmaları riskleri azaltmada yardımcı olacaktır. Akademik alanda yapılacak çalışmalarda konunun çok boyutlu ve disiplinler arası bir şekilde ele alınması bu konudaki toplumsal farkındalığa katkı sağlayacaktır. Kamu otoritesinin de bu konuda çocuk merkezli bir bakış açısı ile denetim işlevini kapsayıcı ve sürekli bir şekilde yürütmesi önemlidir.

Kaynaklar

- Canbek, G., ve Sağiroğlu, Ş. (2007). Çocukların ve gençlerin bilgisayar ve internet güvenliği. *Politeknik Dergisi*, 10(1), 33-39.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., ve Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Çankaya, S., ve Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4, 2: 115-127.
- Çelen, F. K., Çelik, A., ve Seferoğlu, S. S. (2011). Çocukların internet kullanımları ve onları bekleyen çevrim-içi riskler. *Akademik Bilişim*, 2-4 Şubat 2011, http://yunus.hacettepe.edu.tr/~sadi/yayin/AB11_Celen-Celik-Seferoglu_Cocuklar-Internet-Riskler.pdf, Erişim Tarihi: 28.10.2017

- Demirel, M., Yörük, M., & Özkan, O. (2012). Çocuklar İçin Güvenli İnternet: Güvenli İnternet Hizmeti ve Ebeveyn Görüşleri Üzerine Bir Araştırma-Safe Internet For Children: A Study on Safe Internet Service and Parental Views. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(7), 54-68.
- Durdu, P. O., Tüfekçi, A., ve Çağiltay, K., (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arasında karşılaştırmalı bir çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19, 66-76.
- Erboy, E. ve Akar Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler, *Ege Eğitim Dergisi*, 11, 1: 39-58.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1, 1: 20.
- Karakuş, T., Çağiltay, K., Kaşıkçı, D., Kurşun, E., ve Ogan, C. (2014). Türkiye ve Avrupa'daki çocukların internet alışkanlıkları ve güvenli internet kullanımı. *Eğitim ve Bilim*, 39 (171), 230-243.
- Koçak, A., ve Özgür, A. R. U. N. (2006). İçerik analizi çalışmalarında örneklem sorunu. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 4(3), 21-28.
- Marangoz, M., Yeşildağ, B., ve Saltık, I. A. (2012). E-Ticaret İşletmelerinin Web Ve Sosyal Ağ Sitelerinin İçerik Analizi Yöntemiyle İncelenmesi. *Journal of Internet Applications & Management/İnternet Uygulamaları ve Yönetimi Dergisi*, 3 (2), 53-78
- Shoemaker, P. & Reese, S. (1996). Mediating the message: theories of influences on mass media content. White Plains, NY: Longman.
- Stock, P. (2004). "The Harmful Effects on Children of Exposure to Pornography", Canadian Institute for Education on the Family, <http://www.hazpolitica.org/noticias/index.phtml?id=622>, Erişim Tarihi: 28.10.2017
- TBMM, (2015). Dijital Oyunlar ve Oyunların Etkileri, https://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf, Erişim Tarihi: 11.11.15
- TÜİK (2013). 06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Medya, 2013, <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866>, Erişim Tarihi: 28.10.2017
- Uluyol, Ç., Demiralay, R., Şahin, S., ve Eryılmaz, S. (2014). Öğretmen Adaylarının Oyun Tercihleri ve Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının İncelenmesi: Gazi Üniversitesi Örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 3, (2) 1-7.
- Wan, C. S., ve Chiou, W. B. (2006). Psychological motives and online games addiction: A test of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 9 (3) 317-324.
- Yavuzer, H. (2003). *Çocuk Psikolojisi*, 25. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları.