

İnternet Oyunlarındaki Sohbet Sayfalarının Çocuk Gelişimine ve Mahremiyet Algısına Etkisi

Medya- İletişim

Aygen Betül KAYA*, Hacer MODUK**, Adana Bilim ve Sanat Merkezi***

ÖZ

Araştırmanın Amacı: Çocukların ve gençlerin internet ve bilgisayar oyunları sırasında kullandıkları sohbet sayfasındaki riskleri vurgulamak ve oyun sohbet sayfalarının çocukları psikolojik ve sosyal yönden nasıl etkilediğini; bu sohbetlerin kişilik gelişimi ve mahremiyet algısına etkilerini ortaya koymaktır.

Yöntem : Çalışmamızda anket tekniği, görüşme teknikleri ve araştırma teknikleri uygulanmıştır. Okul öncesi, ilköğretim, ortaokul, lise ve üzeri çocuk ve genç toplamda 200 katılımcıya uygulanan ankette internet oyunları ve sohbet sayfalarındaki mahremiyet algısı üzerine 19 soru yöneltilmiştir. Anketlerdeki veriler incelenerek bulgulara dönüştürülmüştür.

Sonuç: Medyaya kolay erişim özellikle internet tabanlı uygulamalar ve araçlar sayesinde, bu araçların bireyleri esir almasına da neden olmaktadır. Özellikle bilgisayar oyunları, günümüzde çocukların en önemli eğlence araçları konumuna gelmiştir. Oyunların olumlu olduğu kadar olumsuz yönleri de bulunmaktadır. Özellikle oyun bağımlılığa dönüştüğünde olumsuz etki daha da artmaktadır. Oyunların bilgisayar dışında akıllı telefonlarda da uygulanabilirliği, facebook, msn gibi sosyal paylaşım sitelerinin de oyunlarının oluşu; sohbet sayfalarını daha fazla kullanmalarına neden olarak, beraberinde pek çok sorunu da gündeme getirmektedir. Bu kapsamda sosyal medya kullanımının gençlerin mahremiyet algısı ve özel alan anlayışı üzerinde de olumsuz etkileri olmakla birlikte çocuklar için de risk taşıyan gerçek dışı bir dünyaya kapı aralamaktadır. Zararlı ve çocuklara uygun olmayan ürün reklamları, ilaçlar, şiddet ve korku , kan, alkol, çıplaklık ve müstehcen temalar, uygunsuz giyimli oyun karakterleri, kumara yönlendirme, sohbet sayfasında argo ve küfür; oyun sırasında çocukları ve gençleri bekleyen tehlikelerden bazılarıdır. Ailelerin ve eğitim ortamlarının bilinçli internet kullanımı üzerine bazı önemler alması zorunludur.

Anahtar Kelimeler: İnternet, Sosyal medya, Bilgisayar oyunları, Sohbet sayfaları, Mahremiyet, Çocuklar ve gençler

*aygenbetulk00@gmail.com, 10. Sınıf Adana Bilim ve Sanat Merkezi Proje Öğrencisi; **hacerinadresi@gmail.com; Adana Bilim ve Sanat Merkezi Dil Sanatları Birimi Danışmanı; ***adanabilsem@gmail.com.

1. GİRİŞ

Bilgi çağında ve bilgi toplumunun oluşmasında en önemli rol bilgisayar teknolojisine ve bunun türevi olan internete aittir. (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008) Bilgisayar teknolojisi, her geçen gün kullanım alanını genişleterek, insanoğlunun vazgeçilmezleri arasındaki yerini almış ve tüm yaşamımızı etkilemiştir. (Evcin, 2010) Özellikle sanal uzamda konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi oyunlar gibi alt türleri bulunan dijital oyunların kullanımı ve her geçen gün geometrik bir hızla artış göstermesi ve sunulan eğlence unsurlarının etkileşim ve iletişim boyutu taşıması (Gürcan vd., 2008) çocukların ve gençlerin bu aracı kullanma sıklığı ve yaygınlığının önemli oranda artmasına neden olmaktadır (Kars, 2010)

Chisholm (1) 8-18 yaş arasındaki çocuk ve ergenlerin, günde ortalama 8 saatini bilgi ve iletişim cihazlarını kullanarak geçirdiklerini belirtmektedir. Berson ve Berson (2) özellikle 12-18 yaş arasındaki genç kızların % 74'ünün zamanının büyük bir kısmını sanal sohbet odalarında ya da e-posta ile mesajlaşarak geçirdiklerini dile getirmektedir. 13-19 yaş arası gençler interneti daha çok oyun oynamak, müzik dinlemek ve yeni insanlarla tanışmak için kullanmaktadır (3,4). Ayrıca; internet yoluyla kurulan iletişimin günümüzün gençleri için oldukça önemli olduğu ve bilgisayar oyunları ve internetin arkadaşlıkların yerini alarak, sosyal izolasyona neden olabildiği vurgulanmaktadır (5). Ergenlerin kendi beyanlarına göre internet kullanımları incelendiğinde % 74'ünün yabancı biri ile iletişim kurduğu, ergenlerin % 86'sının sanal sohbet yaptığı ve sanal sohbet sırasında % 67'sinin kendilerini yaş, isim, fiziksel özellik ve meslek konusunda farklı tanıttıkları tespit edilmiştir. (6,7,8) Araştırma sonuçları çocukların ve gençlerin risk altında olduğunu göstermektedir.

Çocukların dünyayı keşfetmeleri, öğrenmeleri ve eğlenmeleri için mükemmel bir ortam sunan internet kullanımının, özellikle çocuklara yönelik gözlenen bir takım riskleri bulunmaktadır. Yasal olmayan, şiddet ve cinsellik içeren sitelere kolay erişim, tehlikeli insanlarla iletişim, oyunlara aşırı bağımlılık başta gelen riskler arasındadır. Öte yandan uyuşturucu kullanımı ve terör gibi yasal olmayan yollara destek arayanlar, interneti propaganda aracı olarak kullanmaktadırlar. Araştırmalar birçok çocuğun internette kandırıldığını ve be nedenle de istismarla karşılaştığını göstermektedir (9). Çocukların müstehcen yayın ya da şiddet içeren internet sitelerine tesadüfen ve kolaylıkla girebiliyor

olması, yaşına uygun olmayan görüntülerle karşılaşılıyor olması, kimliği belirsiz ve tehlikeli kişilerce kandırılma ya da taciz edilme ihtimali tüm yaşantılarını etkileyecek ve kalıcı izler bırakacak sonuçlar doğurabilmektedir (10).

Çocukların isteyerek veya istemeyerek internette karşılaştıkları müstehcenlik, şiddet ve korku içeren materyallerin çocuk gelişimine etkisi de olumsuz olacaktır. Sosyal ağlar, e-posta, anlık mesajlaşma vb. gibi iletişim platformları da çocukların suistimal edilmesine açık ortamlardır (11). Kendilerinin veya aile bireylerinin kişisel bilgilerini yabancılara vermeleri, gerçek hayatta yapmayı hayal etmeyecekleri şeyleri yapmaları, söylemeyecekleri sözleri söylemeleri, yazmaları, kendi veya arkadaşlarının resimlerini/videolarını (bazen uygunsuz olanları) yayınlamaları, Kendi yaşıtı sandıkları ancak; gerçekte yetişkin bir kişi ile sohbet etmeleri, veya mesajlaşmaları riskli, suistimale açık durumlardır. Pedofili hastalarının interneti çocuklar ile buluşmak için bir araç olarak kullanmaları dikkat çekicidir. (12) Pedofililer, çocukların sık kullandığı oyunların sohbet odalarına girmekte ve bu sırada karşılaştıkları çocuklara erotik fotoğraflar göndererek gerçek ortamda da buluşma teklifi yapmaktadırlar.(Semerci, 2006).

Avrupa Çevrim-içi Çocuklar Araştırma Projesi (13)sonuçlarına göre Türkiye’de, cinsel içerikli mesaj aldığını söyleyen çocukların %50’si, bundan rahatsız olduklarını bildirmiştir. Avrupa’da, çocukların sadece %25’i buna benzer mesaj aldıklarında rahatsız olduklarını belirtmiştir. Türkiye’de 9-16 yaş arasındaki çocukların %14’ü yüz yüze tanışmadığı kişilerle internette görüşüğünü, sadece %2’si bu kişilerle internet dışında da buluştuğunu belirtmiştir. Avrupa çapındaki çocukların %25’i tanımadığı kişilerle ilk defa internette görüşüğünü, %6’sı ise bu kişilerle internet dışında da buluştuğunu belirtmiştir (13).

Oyunlar, çocuk gelişiminde aslında önemli araçlardır. Kişi, hayatı boyunca kullandığı birçok becerisini çocukluğunda oynadığı oyunlar içinde doğal olarak kazanır. Özellikle; okul öncesi dönemde ve ilköğretimde oyunlar, çocukların sosyokültürel, zihinsel, psikolojik ve biyolojik gelişiminde fayda sağlamaktadır. Çocukların arkadaşlarıyla birlikte oynadığı oyunlarda sosyal ilişkiler kurması, iletişim ve dil becerisi geliştirmesi, kendini ifade etmesi ve paylaşma alışkanlığı edinmesi sosyokültürel ve psikolojik açıdan önemli kazanımlardır. Geçmişte oyun parklarında ve sokaklarda arkadaşlarla birlikte gerçekleştirilen gerçek etkinlikler olan oyunlar, günümüzde evlerde ya

da internet cafelerde bilgisayar ya da akıllı telefon başında gerçekleştirilen sanal etkinlikler haline gelmiştir. 1958 yılında William Higinbotham'ın "Tennis for Two" oyunu, ekran üzerinde oynanan ve etkileşimli bir kontrol sağlayan yapıya sahiptir. İlk bilgisayar oyunu olarak kabul edilen ise "Spacewar!" MIT tarafından yazılan bilgisayar oyunudur. Bu oyunun tamamlanmış sürümü, 1962 yılında geliştirilmiştir. 1968 yılına gelindiğinde ilk çalışan oyun konsolu geliştirilmiştir (Wolf, 2008). Konsollar, bireysel ya da aynı ortamda bulunan kişilerle birlikte oyun oynamaya olanak sağlamaktadır. Bilgisayar ve internetin devreye girmesiyle, bireysel (Mario gibi) ya da birlikte yerel ağ (Counterstrike gibi) ve genel ağ (Ogame gibi) üzerinden oyun oynamak mümkün olmuştur. Bu durum, oyunların daha da yaygınlaşmasını sağlamıştır (Griffiths, Davies ve Chappell, 2003). Şu anda en çok oynanan oyunlar; League of legends, Wolfteam, Metin2, Counter strike, Warcraft olarak sayılabilir.

Sakarya Üniversitesinde yapılan araştırmada, son dönemlerde "knight online" bilgisayar oyununun olumsuz etkilerinin ön plana çıktığı görülmüştür. Araştırmada; birden fazla kişiyle online olarak oynanabilen, sanal evrende bir karakter oluşturup, çeşitli yetenekler ve güçlerle en üst seviyeye ulaşmanın hedeflendiği bu oyunun; çocuklara, para kazanma ve sürekli başarı elde etme isteği ve hırsı kazandırdığına ve çocukların psikolojisini bozduğuna ilişkin şikayetler yer almaktadır. (ACAR T, 2008 akt. BURAK ,Y. ve AHMETOĞLU, E(2015).) Oyun; sohbet odalarında, kavga ve şiddete, tartışmalara, hatta; gerçek hayatta buluşup ölümle sonuçlanan vakalara neden olabilmektedir.

Samancı (2006) tarafından yapılan araştırmada; bilgisayar oyunları konusunda ailelerin çok az bir kısmının kısıtlama koyduğu belirtilmiştir. Akçay ve Özcebe (2012) tarafından yapılan araştırmada; anne ve babaların, çocuklarının şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamalarını engellemede yetersiz kaldığı bulgulanmıştır. Yine İşçibaşı (2011) ise; birçok ailenin, çocuklarına evde uyguladıkları her türlü yaptırıma rağmen bir sonuç alamadığından şikâyet ettiklerini ifade etmiştir.

Doğan (2006) çocuklarla ilgili çalışmaları incelediği araştırmasında; oyunların sadece bağımlılığa yol açmadığını, aynı zamanda davranışlarını ve beyin fonksiyonlarını da olumsuz etkilediğini, oyun ile şiddetin ilişkili olduğunu vurgulamaktadır. Bilgisayar ve akıllı telefonların yoğun kullanılması fizyolojik sorunlara, görme sorunlarına, kas ve iskelet sistemine ilişkin sorunlara ve strese neden olmaktadır. Sanal dünyada sorunlarını

tek tuşla çözenler, elektronik yolla birbirleriyle iletişim kurmaya eğilimli olmaya başlıyor. Oyunların, aile ve çocuğa yönelik olarak farklılaşması daha çok insana hitap etmesine de yol açıyor. Bu kapsamda; facebook, msn gibi sosyal iletişim araçlarından özellikle; akıllı telefonlara yönelik çoğalan sohbet erişimli oyunlar, iletişim ihtiyacını ve erişimi de kolaylaştırdığı için, daha çok ilgi görmektedirler. Çocuklar, oyunlara akıllı telefondan daha kolay ulaşmaktadırlar ve bunun kontrolü daha zordur. Erikson'un psikososyal gelişim kuramına göre; 12-18 yaşları arası, çocuğun kimlik kazanmaya karşı rol karmaşası yaşadığı, kritik bir dönemdir. Bu dönemde, bilgisayar oyunları ve sanal sohbetler çocuğun daha çok antisosyal kişilik geliştirmesine neden olur. Young ve Rogers'a göre; birçok bilgisayar etkinliğinin bireysel oluşu; çocukları yaşlıları ile arkadaş olmak yerine, toplumsal gelişimlerine engel olan elektronik arkadaşlığa yöneltmektedir. Zamanlarının bir kısmını, oyun oynamak ve bu sırada sohbet sayfasında elektronik arkadaşlıklar oluşturmak için kullanmaktadırlar. (14)

Sohbet odaları, çok sayıda kişinin çevrimiçi olarak gerçek zamanda bulunduğu, bazen forum da denen ortamlardır. Bu ortamlarda istenmeyen davranışlarda bulunanlar, bazı sitelerde gönüllü kişiler tarafından gözlemlenir ve uygunsuz yazı ve davranışlarda bulunanların o ortama tekrar girişleri engellenir. Eğer böyle bir denetimin olmadığı ortamlarda çocuklar bulunuyor ise, bu onlar açısından tehlikeler doğurabilir.

Günümüz teknolojileri, çevrimiçi olarak ve birbirini görerek sohbet etmeyi, üstelik bedava olması nedeni ile, daha da çekici hale getirmektedir. Bu hizmetlerden yararlanan kullanıcıların, arkadaş listelerine ekledikleri kullanıcıların çevrimiçi olup olmadıklarını, çevrimiçi iseler meşgul olup olmadıklarını görebilmeleri, mahremiyet duygusunu ve özel alanları yok etmektedir. (15) Dolayısıyla kişi, bir insanla paylaşmak istediği bir sorununu ya da sırrını kendisine en yakın gördüğü arkadaşıyla, sosyal medyayla, paylaşmakta ve hem sosyolojik, hem de psikolojik ihtiyaçlar neticesinde, mahremiyet duygusunu tamamen saf dışı bırakmaktadır. Sosyal medya, sohbet sayfaları; mahremiyetin sınırlarının algısını değiştirmiştir. Neredeyse her şey; paylaşılabilir, konuşulabilir hale geldiğinden, çocuklar da oyunlar sırasında ,mahremiyetten yoksun bir ortamda, risk altında, çekinmeden konuşabiliyor, yazılabiliyor duruma getirilmişlerdir.

Tüm insan hakları içinde mahremiyet, belki de kavranması ve tanımlanması en zor alandır. *Westin'e göre; "mahremiyet; bireylerin, grupların veya kurumların kendilerine dair bilgilerin ne zaman, nasıl ve ne ölçüde diğerlerine aktarılabilceğini, kendilerinin belirleme hakkıdır."

Literatür incelendiğinde, bilgisayar oyunları ve çocuklar üzerindeki etkileri ile ilgili çalışmaların çoğunlukla iki konu üzerinde yoğunlaştığı gözlenmektedir: Oyunların bağımlılık yaratma durumları ve çocuklardaki saldırganlık davranışına ve dolayısıyla da şiddet eğilimlerine etkileri olarak görülmektedir.

Toksöz'e (1999) göre; şiddet içerikli bilgisayar oyunu kahramanın diğer karakterlerle sürekli kavga etmesini gerektirmektedir. Bu kavga, oyundaki her hangi bir karakterin diğerini mağlup etmesi veya öldürmesi ile sona ermektedir. Gerçek yaşamda, oyun bu kasıtlı oynanmasa bile, yaşanan bu sürekli çatışma hali, oynayan kişinin saldırganlık düzeyinde artışa neden olabileceği görüşünde bulunulmuştur.

Araştırmacılar; bilgisayar oyunlarını özümseyen ve gerçek hayatla bütünleştiren çocukların, gerçek hayatta da bunu devam ettirdiğini vurgulamışlardır. (16) Öğrencilerin büyük çoğunluğu şiddete başvurmanın insanı güçlü kıldığına inanmamakla beraber, neredeyse tamamına yakını kavga etmenin insanlar arasındaki sorunların en kolay çözüm yolu olduğunu düşündüklerini belirtmişlerdir ve kaybetmenin de verdiği hırsıyla, oyun sohbetlerinde; şiddet içeren ifade, kaba söz, küfür ve argoya başvurma oranı artmıştır. (17) Demek ki; oyunun etkileri arasında, sohbet sayfalarının durumunun da incelenmesi artık zorunludur. Bizim araştırmamızı, diğer araştırmalardan farklı kılan da, araştırmamızın; özellikle sohbet sayfalarındaki riskler ve bunun mahremiyete verdiği zarara ilişkin olmasıdır.

* Westin, mahremiyet teorisini, insanların başkalarının erişebilirliğinden geçici olarak azade kalarak kendilerini korumaları esasına dayalı olarak geliştirmiştir. YÜKSEL, M., Mahremiyet Hakkına ve Bireysel Özgürlüklere Felsefi Yaklaşımlar Ankara Üniversitesi SBF Dergisi, 64-1s.275-297)

Bilgisayar oyunları ve sosyal paylaşım sitelerinin, özellikle; çocukları ve ergenleri, psikososyal gelişim açısından olumsuz etkilediği görülmektedir. Gerçek yaşamda, akranlarla oynanan oyunların ve ilişkilerin yüz yüze olması, duyguların doğrudan paylaşılması, çocukların hem kendi kültürlerini öğrenmelerine, hem de yaratıcılıklarının gelişmesine olanak sağlamaktadır. Son dönemde oluşan sanal iletişim yollarıyla, gerçek yaşama ayrılan zaman azalmakta; çocuklar ve gençler gelişimleri açısından kendilerine rol model olabilecek kişilerle yüz yüze iletişim kuramamakta; giderek yalnız ve içe dönük hale gelmektedirler. Nitekim, sosyal paylaşım sitelerine ayrılan vaktin artması ile internetten hiçbir zahmete katlanmadan, dünyanın hangi noktasında olduğu önemli olmaksızın, istedikleri bilgiye ulaşabilmekte, yeni arkadaşlıklar kurup, bunları kısa sürede tüketmekte ve bunun sonucunda da sabırsız, çabuk sıkılan, tatmin duygusu olmayan birer yetişkin olmaktadır. Yapılan bir araştırmada, özellikle; kendi kimliğinden ve sosyal konumundan memnun olmayan gençlerin, olanı değil, olmasını istedikleri ideal kimliklerini, sanal ortamlarda oluşturdukları tespit edilmiştir. Gerçek olmayan ve maskeli biçimde kurulan ilişkiler, gençlerin gerçek kimliklerinin onay ve kabulünün zorlaşmasına ve yüz yüze iletişim gerektiren yetişkinler dünyasına adım attıklarında, iletişim ve kendini ortaya koyma konularında, çatışma yaşamalarına neden olabilmektedir (Şalom, 2012). Bir başka önemli araştırmanın sonuçlarında ise; sosyal paylaşım sitelerinin ailelerin yapısına ve sosyal dokuya zarar verdiği tespit edilmiştir. Coğrafi, fiziksel ve ekonomik engelleri ortadan kaldırması nedeniyle, kişilerin , gerçek hayatta girilmesi mümkün olmayan gruplara girip, kendilerini daha rahat ifade edebildikleri, ancak ilişkinin sınırını belirlemede zorluk çektikleri görülmektedir (Sosyal paylaşım siteleri soruşturması, 2011).

Facebook'un izin verdiği oyun uygulamaları, kumar gibi kötü alışkanlıkları meşru kılıcı ve mahremiyeti ihlal edicidir. Öyle ki; kişinin kim olduğu, kendini nasıl tanımladığı, hangi görüşe sahip olduğu, ilişki durumu, aradığı ilişki biçimi, sevdiği müzik ve film türleri, hobileri, mail adresleri, telefon numarası, iş adresi gibi bir sürü mahrem bilgi sanal alana açılmakta ve kişilerin mahremiyetleri bu yönleriyle de ihlale açık hale gelmektedir. Mahremiyetin çok yönlü ihlale, hele ahlaki boyutta ihlale açık hale gelmesi, haya ve edep duygusunu aşındırmakta, bunun sonucunda da utanma duygusu yok olmaktadır. Facebook gibi sosyal medya ağları oyun oynamaya da izin veren uygulamalar barındırmaktadır. Bire bir akranlarıyla fiziksel ve yüz yüze oyun oynayan, duygularını bu şekilde paylaşan çocuk ve gençlerde çevreyi, bireyi ve kültürü tanıma olanağı artarken; sanal ortamlarda fiziksel

ve yüz yüze iletişim olanağından yoksun olarak oyun oynanan kişiler, bu fırsattan mahrum kalmaktadır. Facebook üzerinden geliştirilen uygulamalardan biri ise, poker gibi oyun uygulamalarıdır. Bu tür uygulamalara erişim izni verildiğinde kişilere sanal para verilmekte ve uygulamanın her gün kullanılması karşılığında, verilen sanal paranın miktarı artırılmaktadır. Kişiler oyun odalarında sanal paralar ile kumar oynayabilmektedirler. Çok kişi bu tür uygulamaları vakit geçirmek veya karşı cinsle sohbet etmek için kullansa da bu tür uygulamalar gençler arasında kumarın meşru görülmesine sebebiyet vermektedir. Kumar oynama olayı her ne kadar sanal ortamda gerçekleşse de bilinçaltında kumara bakış, zaman içerisinde meşruiyet kazanmaktadır. (18)

Yaptığımız anket uygulamasıyla da desteklediğimiz çalışmamızın amacı ; görüntü ve sesle de zenginleştirilen, gerçek yaşantı sağlama yönünde teknolojilerin de kullanıldığı oyun ve sohbet sayfalarının; bağımlılık , şiddet ve saldırganlık gibi olumsuz davranışların yanında, mahremiyet anlamında da algıyı değiştirdiğini vurgulamak ve bu risklere karşı aile ve eğitimcilere öneriler sunmaktır.

2. YÖNTEM :

Çalışmamızda anket tekniği, görüşme teknikleri ve araştırma teknikleri uygulanmıştır. Okul öncesi, ilköğretim, ortaokul, lise ve üzeri çocuk ve genç toplamda 200 katılımcıya uygulanan ankette internet oyunları ve sohbet sayfalarındaki mahremiyet algısı üzerine 2 açık uçlu ve 17 kapalı uçlu soru olmak üzere toplamda 19 soru yöneltilmiştir. Anketlerdeki veriler incelenerek bulgulara dönüştürülmüş ve tablolar düzenlenerek yorumlanmıştır.

3. BULGULAR

Tablo:1 Katılımcıların Yaş ve Cinsiyet Tablosu

	Genel		Kız		Erkek	
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Cinsiyet	200	100	86	43	114	57
Yaş						
5-7	18	9	8	44,444	10	55,555
8-10	54	27	24	44,444	30	55,555
11-14	96	48	40	41,666	56	58,333
15-18	22	11	9	40,909	13	59,0909
19-21	10	5	5	50	5	50

Tablo :2 Eğitim Durumuna Göre Bilgisayar Oyunu Oynama Tablosu

	Genel		Evet		Bazen		Hayır	
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Eğitim durumuna göre bilgisayar oyunu								
Tüm katılımcılar	200	100	149	74,5	31	15,5	20	10
Okul öncesi	18	9	9	50	4	22,222	5	27,777
İlköğretim	54	27	37	68,518	12	22,222	5	9,259
Ortaokul	96	48	85	88,541	7	7,291	4	4,166
Lise	27	13,5	15	55,555	7	25,925	5	18,518
Üniversite	5	2,5	3	60	1	20	1	20

Tablo 2’de görüldüğü gibi eğitim durumları okul öncesi, ilköğretim, ortaokul, lise ve üniversite arasında değişen 5-21 yaş aralığındaki toplamda 200 çocuk ve gence uygulanan ankette; erkek öğrencilerin daha fazla bilgisayar oynadığı saptanmış bununla birlikte özellikle ortaokuldan önce bu ayırmda çok belirgin bir fark görülmemiştir.

Tablo :3 İnternet Oyunları ve Sohbet Sayfası Kullanımı Genel Gösterge Tablosu

	Genel		Evet		Bazen/Kısmen		Hayır	
	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde	Sayı	Yüzde
Sohbet sayfası kullanma	180	100	67	37,222	63	35	50	27,777
Sohbet sayfalarının mahremiyet algısı	200	100	75	37,5	50	25	75	37,5
Sohbet sayfalarını güvenli bulma	90	100	29	32,222	36	40	25	27,777
Sohbet sayfalarında uygunsuz yazışmalar	180	100	78	43,333	68	37,777	34	18,888
Oyun karakterlerinin giyimlerinin uygunluğu	180	100	82	45,555	56	31,111	42	23,333
Cep telefonu ve tableten oyun oynama	180	100	143	79,444	—	—	37	20,555
İnternet bağımlısı olma durumu	200	100	60	30	55	27,5	65	32,5

Tablo 3’de 200 katılımcının %90 ‘ının bilgisayar oyunları oynadığı ,ancak; bilgisayar oyunu oynayan 180 öğrencinin %28 ‘inin oyunların sohbet sayfasını kullanmadığı , kullananların ise sadece %32 ‘sinin sohbet sayfalarında tanımadığı oyuncularla konuşmayı güvenli bulduğu görülmüştür. %78 ‘lik kesim ise sohbet sayfalarında uygunsuz yazışmalara-küfür, şiddet ifadesi, müstehcenlik vb.-rastladığını belirtmiştir. Daha çok kızların sohbet sayfalarını güvensiz bulduğunu, uygunsuz yazışmalara rastladığını ve karakterlerin giyiminden rahatsız olduğunu belirtmesine karşın, erkeklerin sohbet sayfalarının özel alan ve mahremiyete zararı olduğunu daha çok söylediği görülmüştür.

200 katılımcının %51’ inin anne- babasının birlikte olduğu ,%35 ‘inin anne babasının boşanmış olduğu ,%10 ‘unun anne ya da babasının vefat etmiş olduğu ve %4 ‘ünün ise anne- babasının vefat etmiş olduğu görülmüştür.

Bilgisayar oyunu oynayan 180 öğrencinin %79 ‘u (143 kişi) cep telefonu ya da tableten oynadığını belirtmiştir.

Katılımcıların internet kullanımında en çok vakit geçirdikleri uğraşlar %10 'unun araştırma, %37 'sinin oyun, %45 'inin sosyal medya ve iletişim, %8 'inin film, dizi izleme ya da müzik dinleme olmuştur.

İnternet kullanımında geçirdikleri vakitleri; %32' si günlük 1-2 saat, %6 'sı günlük 3-4 saat, %4 ü günlük 5-6 saat veya günlük 7-8 saat, %3 'ü günlük 9 saat ve üzeri, %9 'u haftada 2 gün, günlük 2 saat, %14 'ü haftada 3 gün günlük birkaç saat , %27 'si hafta sonu ve tatiller olarak belirtmiştir.

İnternette oyun oynama sürelerinin ,180 katılımcının %18(32 kişi) inin günde 1-2 saat, %15 (27 kişi) inin günde 3-4 saat, %4(7 kişi) ünün günde 5-6 saat, %2(4 kişi) sinin günde 7-8 saat ve %2 sinin günde 9 saat ve üzeri,%10(18 kişi) unun haftada 2 gün ,günlük 2 saat,%14(26 kişi) ünün haftada 3 gün, günlük birkaç saat, %30(54 kişi) unun ise hafta sonu ve tatillerde olduğu görülmüştür.

Sohbet sayfası kullanan öğrencilerin %44 ünün babasının çalıştığı, %51 inin anne babasının çalıştığı,%5 inin ise anne ya da babasının çalışmadığı görülmüştür. Anne babası çalışan katılımcıların daha fazla sohbet ettiği anlaşılmıştır.

İnternet oyun sohbet sayfasını kullananların %31(40 kişi) inin sadece tanıdığı kişilerle yazıştığı, %61(90 kişi) inin ise, rastgele rakip oyuncuyla konuştuğu görülmüştür. Rastgele rakip oyuncuyla konuşma oranı kız-erkek katılımcılarda büyük bir fark göstermemektedir.

Sohbet sayfasından tanıştığı kişilerle, %14(13 kişi) ünün yüz yüze görüştüğü, %79(71 kişi) unun sosyal medyada görüştüğü, %7(6 kişi) sinin ise, görüşmediği -arkadaş olmadığı- anlaşılmıştır.15-18 yaş aralığındaki kızların sohbet sayfasını daha fazla kullandığı fark edilmiştir.

Oynadıkları oyunlar, Sanalıka, Stardoll, PianoTiles, Hay Day, Movie Star Planet, Gta5, Battle Field3, Call of Duty, Gta4, AssasinsCreedLiberations, Minecraft, Medal of Honor, Csgo, Trove, Payday2, RocketLeague, Lol,Metin2, Fifa16, League of Legends, Sims, Mafia2, Outlast1, Lego MarvelSuperHeroes, Clash of Clans, giysiydirmeyece, yemek yapma oyunu, EpicRun, Ateş ve Su, Agar.io, Kafa Topu, Adam Asmaca, 101 Okey Plus, CandyCrush vb. olarak belirtilmiştir.

Katılımcıların çoğu, oynadıkları oyunların eğlenceli olduğunu, zamanın nasıl geçtiğini anlayamadıklarını, oyunların çok güzel olduğunu söylerken, bir kısmı da oynamalarına rağmen oyunlardan zevk almadıklarını, bazı oyunların korkunç olduğunu belirtmiştir.

4. SONUÇ VE TARTIŞMA

Sonuç olarak, internet, özellikle bilgisayar oyunları ile çocukların eğlenmesine yardımcı olurken gelişimlerine de katkıda bulunur. İnternet, çocukların küresel bir dünyada yaşadıkları gerçeğini vurgular. **Bilgisayar oyunları, çocukların bilgisayar okur-yazarlığı edinmesinde de oldukça etkilidir. Okuryazarlığın yanında oyunların, el-göz koordinasyonunu sağlama, uzamsal yetenekleri geliştirme, hayal etme, gibi yararları da bulunmaktadır.(Cesarone, 1994)

Çocuklar, internet ve oyun sohbet sayfaları aracılığıyla başka ülkeler hakkında çok çabuk ve geniş bir şekilde bilgi edindikleri gibi, dünyanın hemen her tarafından arkadaş da edinebilirler ve bu yolla yabancı dil gelişimlerine katkıda bulunabilirler. Ancak; giderek çocukların ve gençlerin sanal iletişimi tercih etmeye başladıkları görülmektedir. Aile içi iletişimin sağlıklı işletilmesi, çocukların ekranla iletişimden çok yüz yüze iletişimi tercih etmelerini sağlayabilir. Bu nedenle ebeveynler ailede birlikte geçirdikleri vakitleri artırıp, çocukların tercihlerini bu yöne çekecek eğlenceli ortamlar yaratabilmelidirler. Çocuklar için hobiler, spor, sanat ve kültürel aktiviteler, kitap okumaya yönlendirici olmaya çalışarak rol model sergilemelidirler. Çocuklarını internet tehlikelerine karşı bilinçlendirmeliler.

Kişisel bilgileri internet ortamında vermenin ne gibi tehlikeler yaratabileceğini anlatarak kullandıkları sohbet/mesajlaşma programlarını öğrenerek, arkadaş listelerinde gerçek hayatta tanımadıkları kişiler olup olmadığını kontrol ederek, kendilerini rahatsız eden veya arkadaş listelerine almak istemedikleri ya da artık sohbet etmek istemedikleri kişileri nasıl engelleyeceklerini bilip bilmediklerini sorarak, hiçbir zaman sizin bilginiz

**Bilgi okuryazarlığı kavramı ise; “Kişinin günlük hayatta, mesleğinde bilgisayar ve bilgisayar teknolojisini doğru ve etkin olarak kullanabilme becerisi” olarak tanımlanabilir (Karagöz, Yıldız ve Özerçin,2007)

olmadan internette tanıştıkları bir kişi ile buluşmalarını gerektiğini hatırlatarak, çocuğunun yaşına uygun, ebeveyn kontrol veya filtreleme programlarını kullanarak, bilgisayarın evdeki ortak kullanım alanlarında bulunmasını sağlayarak riskleri azaltabilirler. Çocuğu tabii ki sürekli izlemek mümkün olmayacaktır ancak etkili iletişim yoluyla o bilincin verilmesi kontrol etmekten çok daha önemli görülmelidir Çok iyi bilinmelidir ki, bilgisayar kullanmak ya da internetten faydalanmak tek başına kişinin yaşamına asla olumsuz etkide bulunmuyor. Olumsuz etki ancak kişinin bilgisayarı veya interneti ya da sohbet gibi iletişim araçlarını yanlış kullanması sonucu ortaya çıkabiliyor.(19)

Yapılan araştırmalar, sosyal paylaşım sitelerinin mahremiyet ve gizliliği ortadan kaldırdığını, utanma duygusunu yok ettiğini ve kıskançlık duygusunu derinleştirdiğini iddia etmektedir. Filme taşınan oyunlarla birlikte; oyuna taşınan filmler de oyunların popülaritesini artırarak yaygınlaşmasına hizmet etmektedir.Sosyal ağların ve sosyal medyanın; özellikle çocuklar ve gençler üzerinde oldukça etkili olduğu ve onların yaşam tarzlarını, alışkanlıklarını, eğlenme ve öğrenme biçimlerini tamamen etkilediği görülmektedir.(20) Bizim araştırma anketimizin sonuçları da bu durumu gerçeklemektedir.% 60'ının tanımadığı kişilerle sohbet ettiği;%14 'ünün yüz yüze görüştüğü belirlenmiştir. Bu oran azımsanamayacak derecededir.Ayrıca; çocuk ve gençlerin mahremiyet algısı üzerin hassasiyetleri ve farkındalıkları da yetersizdir.

Bilgisayar oyunlarına ve sohbet sayfalarına karşı güvenlik, bir güç savaşı değil bir aile çalışması olmalıdır. Çünkü mahremiyet tüm ailenin ve bireyin sorumluluğudur. mahremiyetten yoksun bir nesil yetiştirmemek için; internet kullanımını ile ilgili kararları aileler, çocuklarıyla birlikte almalıdırlar. (21)

5. KAYNAKÇA

1. Chisholm JF. Cyberspace Violence Against Girls And Adolescent Females, *Annals New York Academy Of Sciences* 2006; 1087:74-89. <http://dx.doi.org/10.1196/annals.1385.022> PMID:17189499(Aktaran. Tarı Cömert ve ark., Çocuk ve Ergenlerde İnternet Kullanımı, Çocuk Dergisi 10(4):166-170, 2010), Erişim tarihi: 12.05.2016
2. Berson I, Berson M. Digital Literacy For Effective Citizenship, *Social Education* 2003;67(3):164-7(Aktaran. Tarı Cömert ve ark., Çocuk ve Ergenlerde İnternet Kullanımı, Çocuk Dergisi 10(4):166-170, 2010), Erişim tarihi: 12.05.2016
3. Colwell J, Kato M. Investigation Of The Relationship Between Social İsolation, Self-Esteem, Agression And Computer Game Play İn Japanese Adolescents, *Asian Journal of Social Psychology* 2003;6:149-58. <http://dx.doi.org/10.1111/1467-839X.t01-1-00017>(Aktaran. Tarı Cömert ve ark., Çocuk ve Ergenlerde İnternet Kullanımı, Çocuk Dergisi 10(4):166-170, 2010), Erişim tarihi: 12.05.2016
4. Kubey RW, Lavin MJ, Barrows JR. Internet Use And Collegiate Academic Performance Decrements: Early Findings, *Journal of Communication* 2001:366-82.
<http://dx.doi.org/10.1111/j.1460-2466.2001.tb02885.x>(Aktaran. Tarı Cömert ve ark., Çocuk ve Ergenlerde İnternet Kullanımı, Çocuk Dergisi 10(4):166-170, 2010), Erişim tarihi: 12.05.2016
5. Kelleci M. İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri, *TAF Prev Med Bull* 2008;7(3):253-6.
6. Arnas Aktaş Y. 3-18 Yaş Grubu Çocuk ve Gençlerin İnteraktif İletişim Araçlarını Kullanma Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi, *The Turkish Online Journal of Educational Technology* 2005;4(4):59-66.
7. Jakson LA, Samona R, Moomaw J, Ramsay L, Murray C, Smith A, Murray L. What Children Do On The İnternet: Domains Visited And Their Relationship To Socio-Demographic Characteristics And Academic Performance, *Cyberpsychol Behav* 2007;10:182-90.

<http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2006.9970>(Aktaran. Tarı Cömert ve ark., Çocuk ve Ergenlerde İnternet Kullanımı, Çocuk Dergisi 10(4):166-170, 2010, Erişim tarihi: 12.05.2016

8. Bayraktar F, Gün Z. The İncidence and Correlates Of İnternet Usage Among Adolescents İn Northern Cyprus, Cyber-Psychology and Behavior 2007;10(2):191-7. (Aktaran. Tarı Cömert ve ark., Çocuk ve Ergenlerde İnternet Kullanımı, Çocuk Dergisi 10(4):166-170, 2010), Erişim tarihi: 12.05.2016

9. Şahin, F. (2007). İnternet ve Çocuk İstismarı.Sosyal Pediatri Günleri "Basın Yayında Çocuk Sağlığı Sempozyumu",Bildiri Özetleri.

:http://www.rtuk.org.tr/sayfalar/IcerikGoster.aspx?icerik_id=e564061a-3fa6-479c-9295-9376c25c6a06], Erişim tarihi:15.06.2016

10.Güvenli İnternet (Tarihsiz). Çocukları Bekleyen Riskler.

[<http://guvenliinternet.org/guvenli/cocuklar>],(Aktaran Çelen FK, Çelik A, Seferoğlu SS. Çocukların İnternet Kullanımları ve Onları Bekleyen Çevrim-İçi Riskler. XIII. Akademik Bilişim Konferansı (AB11). İnönü Üniversitesi, Malatya. 2-4 Şubat 2011:2-8.)

11. Bilgin, Z. (2007). Çocuk istismarı ve İnternet.A. Ünlü, M. Afacan ve M. A. Sözer (Der.)İSREF Perspektif: Çocuk Suçluluğu ve İstismarı, 83-84. Glen Allen, VA: ISREF İncelemeve Stratejik Araştırmalar Forumu.

http://www.isref.org/objects/assets/perspective/pdf/Cocuk_Suclulugu_ve_Istismari.pdf],(Aktaran Çelen FK, Çelik A, Seferoğlu SS. Çocukların İnternet kullanımları ve onları bekleyen çevrim-içi riskler. XIII. Akademik Bilişim Konferansı (AB11). İnönü Üniversitesi, Malatya. 2-4 Şubat 2011:2-8.

12. ÇAĞLAR, S. ve SAVAŞER, S. (2010) İnternet ve Çocuk Pornografisi, Uluslar Arası İnsan Bilimleri Dergisi, Cilt:7 Sayı:1 s. 1001-1008.

13. EU Kids Online II Türkiye (2010). Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Araştırma Projesi Türkiye sonuçları.],(Aktaran Çelen FK, Çelik A, Seferoğlu SS. Çocukların İnternet Kullanımları Ve Onları Bekleyen Çevrim-İçi Riskler. XIII. Akademik Bilişim Konferansı (AB11). İnönü Üniversitesi, Malatya. 2-4 Şubat 2011:2-8.)

14. BURAK,Y. ve AHMETOĞLU, E (2015). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 10/11 Summer 2015, p. 363-382

15.<http://www.turktelekomguvenlik.com/GuvenlikOneri.aspx?contentId=52&pageId=42>
Erişim tarihi:15.05.2016

16.BURAK,Y. ve AHMETOĞLU, E (2015). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 10/11 Summer 2015, p. 363-382

17.ŞAHİN, A. , Bilgisayar Oyunlarının 4, 5. ve 6. Sınıf Öğrencilerinin Şiddet Eğilimlerine Etkileri ,Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 10/11 Summer 2015, p. 1359-1376

18. ATASOYU, A.,‘ Mahremiyet Meşrutiyet ve Sosyal Ağlar ’,Teknik Haber,15 mart 2015.

19. <http://www.turktelekomguvenlik.com/GuvenlikOneri.aspx?contentId=52&pageId=42>
Erişim tarihi:15.05.2016

20. Kakırman Yıldız, A. (2012) Sosyal Paylaşım Sitelerinin Dijital Yerlilerin Bilgi Edinme ve Mahremiyet Anlayışına Etkisi, Bilgi Dünyası, 2012, 13 (2) 529-542),

21.Microsoft Türkiye Güvenli İnternet (Tarihsiz). Çocukları Koruyun. [Çevrimiçi:<http://www.microsoft.com/turkiye/guvenliinternet/default.aspx>],Erişim Tarihi:24 Kasım2010.(Aktaran.Çelen FK, Çelik A, Seferoğlu SS. Çocukların İnternet

Kullanımları Ve Onları Bekleyen Çevrim-İçi Riskler. XIII. Akademik Bilişim Konferansı (AB11). İnönü Üniversitesi, Malatya. 2-4 Şubat 2011:2-8.)

Diğer Kaynaklar

AKÇAY, D. ve ÖZCEBE, H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi, Çocuk Dergisi, 12 (2), 66-71

AKKOYUNLU, B., Tuğrul, B. (2002). Okulöncesi Çocukların Ev Yaşantısındaki Teknolojik Etkileşimlerinin Bilgisayar Okuryazarlığı Becerileri Üzerindeki Etkisi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 23, 12-21

AZİZ, A. ve ÇELİKKAYA, G. (2005). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ergenlik Çağındaki Gençler Üzerindeki Etkisi. Com 422 Kitle İletişim Araştırmaları Yeditepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo- TV- Sinema Bölümü, İstanbul.<http://www.guvencelikkaya.com/Siddetoyun.pdf> Erişim tarihi: 21.05.2016

CESARONE, B. (1994). Video Games and Children. ERIC Digest 2015.02.03 <http://files.eric.ed.gov/fulltext/E D365477.pdf> (aktaran. BURAK,Y. ve AHMETOĞLU, E (2015). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 10/11 Summer 2015, p. 363-382

DOĞAN, F. Ö. (2006). Video Games and Children: Violence in Video Games. New/Yeni Symposium Journal, 44(4), 161-164 (aktaran. HORZUM, M.B.,(2011) İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, Eğitim ve Bilim,2011, Cilt 36, Sayı 159 S. 56-68)

ERDUR-BAKER, Ö., YERİN-GÜNERİ, O. ve AKBABA-ALTUN, S. Bilgi ve İletişim Teknolojileri Çocukları ve Gençleri Nasıl Etkiliyor? Unicef Tarafından Düzenlenen Uluslararası Katılımlı Okul ve Çevresinde Çocuğa Yönelik Şiddet ve Alınabilecek Tedbirler 1. Şiddet ve Okul Sempozyumu, 28-31 Mart 2006, İstanbul, Türkiye.

ERŞAN, E., SÜER, N. ve ALCI, B. İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamalarına Göre İncelenmesi. 4. International Congress of Educational Reseach, 4-7 Mayıs 2012, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

http://www.eab.org.tr/eab/media/kitap/EAB_Kongre_Kitap_2012.pdf

Erişim tarihi:21.05.2016

EVCİN, S. (2010). Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimine Etkisinin İncelenmesi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Maltepe Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü/Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.

GRİFFİTHS, M.D., Davies, M.N.O. & Chappell, D. (2003). Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 6 (1), 81-91.(Aktaran, HORZUM, M.B.,(2011) İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, Eğitim ve Bilim,2011, Cilt 36, Sayı 159 S. 56-68)

GÜRCAN, A, Özhan S, Uslu R. Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 2008:1-50.

İŞÇİBAŞI, Y. (2011). Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar. *Selçuk İletişim Dergisi*, 7, (1), 122-130.

KAĞITÇIBAŞI, Ç. (2006). Yeni İnsan ve İnsanlar. (10. Basım). İstanbul: Evrim.<http://dergipark.ulakbim.gov.tr/useeabd/article/view/5000142986>,Erişim tarihi:20.05.2016

KAKIRMAN, Yıldız, A. (2012). Dijital Yerliler Gerçekten Yerli Mi Yoksa Dijital Melez Mi? *Journal of Academic Social Science Studies*, 5(6), 819-833.

KARAGÖZ, İ., Yıldız, İ., & ÖZERÇİN, U., Mesleki Yüksek Okullarına Sınavsız Gelen Öğrencilerin Bilgisayar Okur Yazarlığı Düzeylerinin Belirlenmesi. 11.12.2007 tarihinde internette elde edilmiştir. <http://ab.org.tr/ab07/bildiri/5.doc> (aktaran. DURMUŞ, A., ve KAYA, S., İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım Alışkanlıkları İle Velilerin

Bilgisayar Kullanım Alışkanlıkları Arasındaki İlişki, Ahi Evran Üniversitesi, Eğitim Fakültesi. S. 121-126 Erişim tarihi:19.06.2016

KARS, G. B. (2010). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi/Sağlık Bilimleri Enstitüsü/Disiplinler Arası Adli Tıp Anabilim Dalı, Ankara.

http://www.journalagent.com/cocuk/pdfs/CD-93064-RESEARCH_ARTICLEAKCAY.pdf. Erişim tarihi:20.05.2016

KELLEÇİ, M. (2008). İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri. TAF Prev Med Bulliten, 7, (3), 253-256.

SAMANCI, O. Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencileri Üzerindeki Etkileri. Unicef Uluslararası Katılımlı 1. Şiddet ve Okul: Okul ve Çevresinde Çocuğa

Yönelik Şiddet ve Alınabilecek Tedbirler sempozyumu. sunulmuştur, 28-31 Mart 2006, İstanbul.http://turkishstudies.net/Makaleler/1788601987_74%C5%9EahinAyfer-egt-1359-1376.pdfErişim tarihi:17.05.2016

SEMERCİ, B. (2006). Hukuki ve Kronolojik Açından Çocuk Pornografisi Paneli. www.hukukinet.org, Erişim tarihi: 01.03.2009.

Sosyal Paylaşım Siteleri Soruşturması (2011).2 Haziran 2012 tarihinde <http://www.uhim.org/images/rapor/1301669887.pdf> adresinden erişildi.(aktaran. Kakırman Yıldız, A. (2012) Sosyal Paylaşım Sitelerinin Dijital Yerlilerin Bilgi Edinme ve Mahremiyet Anlayışına Etkisi, Bilgi Dünyası, 2012, 13 (2) 529-542,)

ŞALOM (2012). Sanal âlem fayda mı zarar mı? 1 Haziran 2012 tarihinde <http://www.salom.com.tr/newsdetails.asp?id=79299#.ULhhPuQidBoa>adresinden erişildi.(aktaran Kakırman Yıldız, A. (2012) Sosyal Paylaşım Sitelerinin Dijital Yerlilerin Bilgi Edinme ve Mahremiyet Anlayışına Etkisi, Bilgi Dünyası, 2012, 13 (2) 529-542),Erişim tarihi:18.06.2016

TOKSÖZ, M. R. (1999). Yeni Bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara. http://turkishstudies.net/Makaleler/439408017_20BurakYakup-vd-egt-363-382.pdf Erişim tarihi:19.05.2016

WOLF, M.J.P. (2008). A brief timeline of video game History. Ed: Wolf, M.J.P. The video Game Explosion: A history form PONG to Playstation and Beyond. London: Greenwood Press. (Aktaran, HORZUM, M.B.,(2011) İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, Eğitim ve Bilim,2011, Cilt 36, Sayı 159 s. 56-68)

[http://www.saglikplatformu.com/saglik_egitimi/showquestion.asp?faq=5&fldAuto=85,](http://www.saglikplatformu.com/saglik_egitimi/showquestion.asp?faq=5&fldAuto=85)
Erişim tarihi: 19.05.2016

[http://www.kritik-analitik.com/articlespopup.aspx?Id=23,](http://www.kritik-analitik.com/articlespopup.aspx?Id=23) Erişim tarihi: 18.05.2016

<http://www.jasstudies.com/DergiTamDetay.aspx?ID=318> Erişim tarihi:21.06.2016

5. EKLER

İNTERNET OYUNLARINDA SOHBET VE MAHREMİYET KONULU SAHA ARAŞTIRMASI ANKET SORULARI

- 1) Yaşınız: a) 5-7 b) 8-10 c) 11-14 d) 15-18 e) 19-21
- 2) Cinsiyetiniz: a) Kız b) Erkek
- 3) Eğitim durumu: a) Okul öncesi b) İlköğretim c) Ortaokul d) Lise
e) Üniversite
- 4) Aile durumu: a) Anne baba birlikte b) Anne baba boşanmış c) Anne ya da baba vefat
etmiş e) Anne baba vefat etmiş
- 5) İnternet kullanımınızda geçirdiğiniz vakit ne kadar?
a) Günde 1-2 saat b) Günde 3-4 saat c) Günde 5-6 d) Günde 7-8 e) 9 saat ve
üzeri
f) Haftada 2 gün günlük 2 saat g) Haftada 3 gün günlük birkaç saat f) Hafta sonları ve
tatiller
- 6) İnternet kullanımınızda en çok vakit geçirdiğiniz uğraş nedir?
a) Araştırma b) Oyun c) Sosyal medya ve iletişim d) Film , dizi ya da müzik
dinleme
- 7) İnternette oyun oynuyor musunuz?
a) Evet b) Bazen c) Hayır

8) İnternette oyun oynuyorsanız süresi nedir?

a) Günde 1-2 saat b) Günde 3-4 saat c) Günde 5-6 d)Günde 7-8

e) 9 saat ve üzeri f) Haftada 2 gün günlük 2 saat g) Haftada 3 gün günlük birkaç saat f) Hafta sonları ve tatiller g) İzin verilse sürekli oynarım

9) Oynadığınız oyunların isimleri nelerdir?

.....
.....

10) İnternet oyunları oynarken sohbet sayfasını kullanıyor musunuz?

a) Evet b) Bazen c)Hayır

11) İnternet oyun sohbet sayfasını kullanıyorsanız kimlerle konuşuyorsunuz?

a) Tanıdığım kişilerle b) Rastgele rakip oyuncuyla

12) İnternet oyun sohbet sayfasını kullandığımızda tanımadığımız kişilerle konuşuyorsanız bu durumu güvenli buluyor musunuz?

a) Evet b) Kısmen c) Hayır

13) İnternet oyun sohbet sayfasından tanışıp arkadaş olduğunuz gördüğünüz kişiler var mı?

a) Evet - yüz yüze b) Evet- sosyal medya c) Hayır

14) İnternet oyunları sohbet sayfasında uygunsuz yazışmalara rastladınız mı?(küfür ve argo, müstehcenlik vb.)

a) Evet b) Bazen c)Hayır

15) Oynadığınız oyunların içerikleri hakkında ne düşünüyorsunuz?

.....

16) Oynadığınız oyunlardaki karakterlerin giyimleri tarzları yaş grubunuza uygun içerikler mi?

a) Evet b) Kısmen c) Hayır

17) İnternet oyunları bağımlısı olabilir misiniz?

a) Evet b) Kısmen c) Hayır

18) Oyunları cep telefonu ve tableten oynuyor musunuz?

a) Evet b) Hayır

19) Oyunlardaki sohbet sayfalarının özel alan ve mahremiyet algısı algısına zararı var mıdır?

a) Evet b) Kısmen c) Hayır