



ACIBADEM MEHMET ALİ AYDINLAR ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**12-16 YAŞ ARALIĞINDAKİ ÇOCUKLARIN ÇEVİRİMİÇİ RİSK
ALGISININ DEĞERLENDİRİLMESİ: DİJİTAL ORTAMDA
TEHDİTLER, FARKINDALIK VE GÜVENLİK STRATEJİLERİ**

MAKBULE KURT MUTUOĞLU
YÜKSEK LİSANS TEZİ

ADLİ BİLİMLER ANA BİLİM DALI

DANIŞMAN
Prof. Dr. Mehmet Oğuz Polat

İSTANBUL-2025



ACIBADEM MEHMET ALİ AYDINLAR ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**12-16 YAŞ ARALIĞINDAKİ ÇOCUKLARIN ÇEVİRİMİÇİ RİSK
ALGISININ DEĞERLENDİRİLMESİ: DİJİTAL ORTAMDA
TEHDİTLER, FARKINDALIK VE GÜVENLİK STRATEJİLERİ**

MAKBULE KURT MUTUOĞLU
YÜKSEK LİSANS TEZİ

ADLİ BİLİMLER ANA BİLİM DALI

DANIŞMAN
Prof. Dr. Mehmet Oğuz Polat

İSTANBUL-2025

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün aşamalarda etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları da kaynaklar listesine aldığımı, yine bu tezin çalışılması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığı beyan ederim.

26.05.2025

Makbule Kurt Mutuoğlu

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

İnandığım şeyi yapma yolunda beni motive eden, hayatımda bir dönüm noktası olan ve rehberliğiyle akademik yolculuğuma yön veren kıymetli hocam Prof. Dr. Oğuz Polat’a; öğrencilik sürecim boyunca değerli bilgi ve deneyimlerini benimle paylaşan, bakış açımı zenginleştiren Prof. Dr. Işıl Pakiş’e en içten teşekkürlerimi sunarım.

Bu uzun ve emek dolu süreçte, sabrı ve anlayışıyla hep yanımda olan biricik kızım Sude Cennet Kara’ya; birlikte geçiremediğimiz zamanlara rağmen bana sevgiyle yaklaşan desteği için ve her daim yanımda olan, özverisiyle sürecimi kolaylaştıran sevgili eşim Erdoğan Mutuoğlu’na minnetlerimi sunarım.

Ayrıca, bu yolculukta motivasyonum olan, desteğini esirgemeyen tüm dostlarıma varlıkları için teşekkür ederim.

Bu çalışmanın, çocuk emeğiyle mücadele eden herkese ve çocuk hakları konusunda duyarlılık gösteren tüm bireylere katkı sağlamasını temenni ederim.

İÇİNDEKİLER

BEYAN.....	iii
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR	iv
İÇİNDEKİLER.....	v
KISALTMA VE SİMGELER LİSTESİ.....	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	viii
TABLolar LİSTESİ.....	ix
ÖZET.....	1
ABSTRACT	2
1 GİRİŞ VE AMAÇ	3
1.1 Araştırmanın Önemi	3
1.2 Araştırmanın Amacı	4
1.3 Araştırmanın Hipotezleri	4
2 GENEL BİLGİLER.....	5
2.1 Çocuk	5
2.2 Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi	6
2.2.1 Çocuğun dijital hakları	7
2.3 Dijital Çağda Çocuk Olmak	9
2.4 Dijital Çağda Çocuklar İçin Oluşabilecek Çevrimiçi Riskler ve Tanımları.....	13
2.4.1 Risk kavramı	13
2.4.2 Risk toplumunda çocuk	15
2.4.3 Çocuğa yönelik dijital riskler.....	16
2.4.3.1 Siber zorbalık (cyberbullying)	19
2.4.3.2 Çevrim içi çocuk cinsel istismarı; grooming (siber uşaklaştırma).....	22
2.4.3.3 Çevrim içi mahremiyetin ihlali	28
2.4.3.4 Dijital riskler çerçevesinde manipölasyon ve sosyal mühendislik kavramlarının değeriendirilmesi.....	34
2.4.3.5 Sharenting (paylaşan ebeveynlik).....	39
2.4.3.6 Teknoloji bağımlılığı.....	43
2.4.3.6.1 Online oyun bağımlılığı	46
2.4.3.6.2 Çocuklarda online kumar	49
2.5 Çocukların Dijital Platform Kullanımı.....	56
2.5.1 Youtube uygulaması	58
2.5.2 Tiktok uygulaması	58
2.5.3 Snapchat uygulaması	59

2.5.4	Discord uygulaması.....	61
2.6	Çevrim İçi Davranışlar ve Eğilimler	62
2.7	Dünyada Durum	65
2.8	Türkiye’de Durum	66
2.9	Çevrim İçi Ortamda Çocuklar İçin Ortaya Çıkan Riskler ve Risklerin Adli Bilimler Perspektifinden Değerlendirilmesi	67
2.10	Dünyadaki Hukuksal Durum.....	70
2.11	Türkiye’deki Hukuksal Durum	72
2.12	Dijital Risklerin Kişisel Veriler Açısından Değerlendirilmesi.....	76
2.13	Çocuğun Dijital Risklerden Korunması ve Dijital Risklerin Önlenmesi	77
3	GEREÇ VE YÖNTEM.....	78
3.1	Araştırmanın Önemi	78
3.2	Araştırmanın Amacı	78
3.3	Araştırmanın Evreni ve Örneklemi.....	79
3.4	Demografik Değişken	79
3.5	Sanal Dünya Risk Algısı Ölçeği (SDAÖ).....	80
3.6	Hipotezler	80
4	BULGULAR.....	81
4.1	Demografik Değişkenler	81
4.2	Verilerin Analizi	82
4.3	Hipotezlere İlişkin Bulgular	82
5	TARTIŞMA.....	94
6	SONUÇ	104
8	KAYNAKÇA.....	113
9	EKLER	124
EK 1.	Sanal Dünya Risk Algısı Ölçeği	124
EK 2.	Demografik Özellikler Bilgi Formu	128
EK 3.	Onam Formları	132
EK 4.	Ölçek İzin.....	134
EK 5.	Etik Kurul Kararı.....	135
10	ÖZGEÇMİŞ	137

KISALTMA VE SİMGELER LİSTESİ

AB	Avrupa Birliği
ABD	Amerika Birleşik Devletleri
API	Uygulama Programlama Arayüzü
BBC	British Broadcasting Corporation (İngiliz Yayın Kuruluşu)
BİT	Bilişim Teknolojileri
BM	Birleşmiş Milletler
COPPA	Çocukların Çevrim içi Gizliliğini Koruma Yasası
ÇHS	Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi
DSM-IV	Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiki El Kitabı)
E-spor	Elektronik spor
FTC	Federal Ticaret Komisyonu
GDPR	Genel Veri Koruma Yönetmeliği
GSMA	Küresel Mobil İletişim Sistemi Derneği
IP	İnternet Protokolü
KVKK	Kişisel Verilerin Korunması Kanunu
NHS	Ulusal Sağlık Hizmeti
SDRÖ	Sanal Dünya Risk Algısı Ölçeği
TBMM	Türkiye Büyük Millet Meclisi
TC	Türkiye Cumhuriyeti Kimlik Numarası
TCK	Türk Ceza Kanunu
TDOF	Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu
TÜİK	Türkiye İstatistik Kurumu

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Okul türüne göre kullanılan teknolojik aletler	83
Şekil 2. Okul türüne göre sosyal medya platformu kullanım alanları	85
Şekil 3. Okul türüne göre evde dijital araçların kullanım alanları.....	88
Şekil 4. Ortaokul ve lise öğrencilerine göre sanal risk algısı alt boyutların karşılaştırılması.....	90
Şekil 5. Cinsiyete Göre Sanal Risk Algısı Alt Boyutların Karşılaştırılması.....	92



TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. Teknolojik zorbalık türleri	22
Tablo 2. Grooming'in 6 karakteristik özelliği	23
Tablo 3. Dijital riskler ve potansiyel sonuçları	55
Tablo 4. Dijital risklerin türk ceza kanunu kapsamında suç unsurları açısından sınıflandırılması	75
Tablo 5. Demografik değişkenler	81
Tablo 6. Sanal dünya risk algısı ölçeği alt boyutları	82
Tablo 7. Okul türüne göre kullanılan teknolojik aletler	83
Tablo 8. Okul türüne göre bilgisayar oyun tipleri	84
Tablo 9. Okul türüne göre sosyal medya platformu kullanım alanları	84
Tablo 10. Okul türüne göre online oyun oynama ve oyun için para harcama.....	85
Tablo 11. Yaş değişkenine göre online oyun oynama özelliklerinin karşılaştırılması.....	86
Tablo 12. Devamsızlık durumu ile devamsızlık sildirme ve internet kullanımı ve online oyun oynama durumu	87
Tablo 13. Okul türüne göre evde dijital araçların kullanım alanları.....	87
Tablo 14. Okul türüne göre internet kullanım amaçları.....	88
Tablo 15. Okul türüne göre internet kullanımı ve internetin etkisi	89
Tablo 16. Ortaokul ve lise öğrencilerine göre sanal risk algısı alt boyutların karşılaştırılması.....	90
Tablo 17. Cinsiyete göre devamsızlık ve online oyun oynama değişkenlerinin karşılaştırılması.....	91
Tablo 18. Cinsiyete göre sanal risk algısı alt boyutların karşılaştırılması	92
Tablo 19. Çocuklarda dijital vatandaşlık ve stratejileri ile ilgili doğru bilinen yanlışlar	112

ÖZET

12-16 Yaş Aralığındaki Çocukların Çevrim İçi Risk Algısının Değerlendirilmesi: Dijital Ortamda Tehditler, Farkındalık ve Güvenlik Stratejileri

Sanal risk algısı, bireylerin çevrim içi ortamda karşılaştıkları riskleri ve tehditleri nasıl algıladıklarını ifade etmektedir. Bu kavram, öğrencilerin siber zorbalık, kişisel verilerin paylaşımı, dolandırıcılık ve sahte içerikler gibi konularda sahip olduğu bilgi, farkındalık ve hassasiyeti kapsamaktadır. Bu tez çalışması, lise ve ortaokul çağındaki öğrencilerin sanal riskler konusunda algılarını analiz etmeyi amaçlamaktadır. Tezin temel hedefi; bu yaş grubunda bulunan çocukların dijital risk algısını değerlendirmek, çalışma sonucu ve tespit edilen risklere yönelik koruyucu önleyici destek ve farkındalık çalışmaları ile birlikte güvenlik stratejileri'nin belirlenmesidir. Araştırmaya İzmir İli Konak ve Bornova ilçesinde gelişigüzel yöntemle seçilmiş çocuklar katılım sağlamıştır ve çalışma grubu 12-16 yaş aralığında 490 ortaokul 487 lise öğrencisi olmak üzere; toplamda 977 çocuktan oluşmaktadır. Veri toplama aracı olarak demografik form ve öğrencilerin çevrim içi deneyimleri, karşılaştıkları riskler ve bunlara yönelik algılarını ölçmek için '*Sanal Dünya Risk Algısı Ölçeği*'nden (SDRÖ) faydalanılmıştır. Araştırma sonucunda çıkan bulgulara incelendiğinde; En sık kullanılan teknolojik alet ortaokul öğrencileri için %86,12 ile lise öğrencileri için ise %98,15 ile telefondur. En fazla kullanılan sosyal medya araçları ortaokul öğrencilerinde %62,45, lise öğrencilerinde %82,96 ile Instagramdır. Ortaokul öğrencileri en fazla %66,73 ile salonda dijital araçları kullanırken lise öğrencileri en fazla %74,41 ile odalarında kullanmaktadır. Analiz sonucunda okul türüne göre sanal olanak, sanal fırsat ve sanal farkındalık puanlarında anlamlı fark vardır. Lise öğrencilerinin '*Sanal Olanak, Sanal Fırsat Ve Sanal Farkındalık*' puanlarının ortaokul öğrencilerinden anlamlı olarak yüksek olduğu görülmüştür. Analizler sonucunda bulgular incelendiğinde 12-16 yaş aralığındaki çocukların dijital araçlar üzerinden çeşitli risklere maruz kaldığı tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Çevrim içi güvenlik, Çevrim içi risk, Çocuk hakları, Dijital çağ, Çocuğa yönelik siber şiddet

ABSTRACT

Evaluating Risks in Children: Threats, Awareness, and Strategies in The Digital Environment

Virtual risk perception refers to how individuals perceive the risks and threats they encounter in an online environment. This concept covers knowledge, awareness, and sensitivity that students have about issues such as, cyberbullying, sharing of personal data, fraud, and fake content. This thesis aims to analyze the perceptions of high school and middle school students regarding virtual risks. The main objective of the thesis is to evaluate the digital risk perception of children in this age group and determine security strategies, together with protective, preventive support, and awareness education regarding the identified risks detected in the result of the study. Children were selected randomly from Konak and Bornova districts of Izmir participated in the study. The study group consisted of 977 children in total. Of these, 490 were middle school and 487 high school students who were between the ages of 12 to 16. Demographic form was used as a data collection tool, and the ‘Virtual World Risk Perception Scale’ (VRRS) was used to measure students’ online experiences, the risks they faced, and their perceptions of these. When the research results were examined, the most frequently used technological device was the phone, with 86.12% for middle school students and 98.15% for high school students. Furthermore, the most used social media platform was Instagram, with 62.45% amongst middle school students and 82.96% among high school students. While 66.73% of middle school students use digital devices the most in the living room of their homes, 74.41% of high school students use them in their rooms. As a result of the analysis, it was found that there is a significant difference in virtual opportunity and virtual awareness scores according to school type. It was observed that the ‘Virtual Opportunity ‘ and Virtual Awareness’ scores of high school students were significantly higher than those of middle school students. When the findings were examined as a result of the analysis, it was determined that children between the ages of 12-16 were exposed to various risks through digital tools.

Keywords: Online security, Online risk, Children’s rights, Digital age, Cyber violence against children

1 GİRİŞ VE AMAÇ

1.1 Araştırmanın Önemi

Sunulan sınırsız çevrim içi hizmetler hayatımızın temel ihtiyacı ve alışkanlıkları haline gelmiştir. Çevrim içi alanların hayatın içinde aktif kullanımı aynı zamanda yaşamı kolaylaştırıcı fırsatlar da sunmaktadır. Bununla beraber çocuklar ve gençler tarafından uzun süreler boyunca çevrim içi alanlarda kalmak, teknolojik aletlerin bilinçsiz kullanımı ailelerin ve öğretmenlerin alışık olmadığı birçok sorunla karşı karşıya kalmasına sebep olmaktadır. Dijital ortamda yaşanacak riskler “*Çevrim içi risk algısı (sanal dünya risk algısı)*” gibi bir kavramı literatüre dâhil etmiştir. Mevcut çalışmada incelenen çevrim içi risk algısı, geleneksel risk algısından tamamen bağımsız bir kavram olarak değerlendirilmemelidir ‘*Çevrim içi risk algısı*’, tarihten gelen bütün risk algısı kavramları ile bütünleşik olarak tanımlanabilir. Geleneksel risk algısının yeni boyut ya da anlam kazandırabilecek bir fenomen olarak kabul edilmektedir. Günümüzde çocuklar giderek artan bir şekilde sanal dünyayla etkileşim içindedirler. Çocukların dijital ortama dair risk algıları yetişkinlerden farklı olabilmektedir. Bu çalışmada, çocukların sanal dünyaya ilişkin risk algılarını daha iyi anlayabilmek çocukların dijital güvenlik ihtiyaçlarını ve riskleri tespit etmek amacıyla 12-16 yaş aralığındaki çocukların dijital ortama ve dijital araçların yarattığı risklerin algı düzeyinin ölçülmesi hedeflerken, çocukların çevrim içi ortamda maruz kaldığı risklerin adli bilimler açısından suç unsuru oluşturabilecek yönlerinin (örneğin siber zorbalık, çevrim içi cinsel istismar, dijital mahremiyet ihlalleri) adli tıp, adli bilişim açısından da dijital risklerin değerlendirilmesini kapsamaktadır.

Çocuğa yönelik dijital riskleri adli bilimler perspektifinden incelediğimizde; çocuklar dijital alanlarda dijital güvenlik açısından meydana gelen kritik risklerle karşılaşabilmektedir. Bu sebeple dijital güvenlik çocukların korunması açısından adli bilimlerin multidipliner çalışma prensibi kılavuzluğunda ayrıca değinilmesi gereken konular arasında yer almaktadır.

1.2 Araştırmanın Amacı

Yaşadığımız çağ (21.yy) bilgi, teknoloji, dijital çağ, ya da bilgi toplumu gibi kavramlar ile tanımlamaktadır. Dijital dönemde olmanın etkisi ve teknolojinin büyümesiyle birlikte, içinde yaşadığımız dönemin teknoloji ile değişim yaşaması, bu değişimin insanların kullanımına yansması ve kullanımın yaygınlaşması kullanıcılara farklı alanlarda fırsatlar sunmaktadır. Teknoloji bireysel alanda ve kolektif yapıda bireylerin genel alışkanlıklarından, siyasi görüşlerine, ideolojik yapılarına kadar birçok alanda değişimlere sebep olabilmektedir ve beraberinde bazı sorunları da ortaya çıkarabilmektedir. Nitekim bu süreçte ergenlik dönemimde çocuklar olarak adlandırılan lise ve ortaokul çağlarındaki çocukların çevrim içi araç kullanımı, teknoloji bağımlılığı, siber zorbalık vb. risklerle karşılaşmaları ise olağan bir durum hale gelebilmektedir. Çocukların karşılaştığı bu risk türleri ise dijital risklere de sebep olabilmektedir. Karşılaşılan bu riskler karşısında bireylerde sanal risk algısının ve farkındalığının olması koruyucu önleyici çalışmalar açısından önemli bir basamak sayılmaktadır. Sanal risk algısı, bireylerin çevrim içi ortamda karşılaştıkları riskleri ve tehditleri nasıl algıladıklarını ifade etmektedir. Bu kavram, öğrencilerin siber zorbalık, kişisel verilerin paylaşımı, dolandırıcılık ve sahte içerikler gibi konularda sahip olduğu bilgi, farkındalık ve hassasiyeti kapsar. Sanal risk algısının doğru ölçülmesi, öğrencilerin çevrim içi güvenliğini artırmak için önemli bir adımdır.

1.3 Araştırmanın Hipotezleri

Hipotez 1: 12-16 yaş aralığındaki çocuklar, dijital araçlar üzerinden çeşitli risklere maruz kalma eğilimindedir.

Hipotez 2: Lise ve ortaokul öğrencilerinin sanal risk algısı, yaş ve sınıf düzeyi arttıkça daha yüksek olacaktır.

Hipotez 3: Kız öğrencilerin, erkek öğrencilere kıyasla sanal riskler konusunda daha yüksek bir algıya sahiptir.

2 GENEL BİLGİLER

2.1 Çocuk

Çocukluk kavramı; tarihler boyunca birey olmayan, kendine ait kararlarının olması mümkün olmayan biyolojik açıdan küçük ve büyümeye bir geçiş dönemi olarak adlandırılmıştır. Yaşam döngüsü içinde yaşamın başlangıcından sonra devam eden evrede bulunan çocukluk, tarihlerin, toplumların, toplumun farklı kesimlerin sürekli olarak farklı anlamlar yüklediği bir kavram olarak anılmaktadır. Akademik çalışmalarda gelişmeler, çocukluk çalışmalarının derinleşmesi ve ilerlemesi insan haklarına yönelik çalışmalar ve çocuğun gelişiminin izlenmesinin önem kazanması çocukluk kavramlarında değişime sebep olmuştur (1).

Bilimsel çalışmalara göre tarihler boyunca her dönemde çocuk farklı tanımlanmış ve farklı algılanmıştır. Antik dönem bilgilerinin çocukluk kavramı ile ilgili yaklaşım ve tanım kaynaklarına ilişkin bilgiye erişim sağlanmamıştır. Çocukluk çağının dönemsel açıdan izlenmesi gereken bir dönem olmasına rağmen yaşamın başlangıcı ve bitişi arasında kalan ve önemli bir çağı içermeyen bir kavram olarak ifade edildiği bilinmektedir (2).

Orta Çağ döneminde ise çocukluk kavramının olmadığı, bu kavram kaybının çocukları önemsememek ya da yok saymakla ilgili olmadığı sadece çocukluk kavramı ve çocukların yaşam döngüsü içindeki bilinç ile ilgili farkındalığın olmadığı ifade edilmektedir (3).

16. yüzyıldan sonraki tarihlerde çocukluk kavramı görünür bir şekillenmeye başlamıştır. Çocukluk kavramına ilişkin çocuğun güçsüzlüğü ve masumiyetinin belirleyici özellik olarak yer aldığı tarihlerden sonra 17. yüzyılla birlikte çocukluk kavramı içinde güçsüzlük ve masumiyet belirleyici özellik olmaktan çıktığı ve kavramın değişime uğradığı bilinmektedir (4). Çocuklar konusunda hassasiyet, ikinci dünya savaşı sonrası çocukların süreçten etkilenmeleri ve mağduriyetleri ile beraber öncelikli olarak Avrupa ülkelerinin çocuklar konusunda daha hassas hareket etmeye

başlamasıyla ortaya çıkmıştır (5). Bu süreçte gelişen hassasiyet çocuk kavramını değiştirebilecek bakış açısı yaratmış ve çocuğun gelişimsel özelliklerinin yeniden tanınması ve dikkate alınması için olanak sağlamıştır. 20. Yüzyıl ‘Çocuk Yüzyılı’ olarak kendini gösteren bu dönemde çocuklara ilişkin bilimsel çalışmalar, insan hakları noktasında gerçekleştirilen çalışmalar ve çocuk gelişimine bakış değişime uğramıştır (6).

2.2 Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi

Cenevre Çocuk Hakları Bildirgesi 1924 yılında kabul edilmiştir. Çocukların korunması ve haklarının tanınması yönünde atılan önemli bir adım olarak tanımlanmaktadır. 1959’da ‘‘Birleşmiş Milletler Genel Kurulu, Çocuk Hakları Bildirgesi’ni’’ kabul etmiştir. 1989’da ise ‘‘Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşme’’ kabul edilerek, çocuk hakları konusunda uluslararası standartlar belirlenmiştir (12). 20. yüzyılın çocukluk kavramına dâhil ettiği ‘‘Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi (ÇHS)’’, dünyanın en yaygın ve en hızlı kabul görmüş uluslararası sözleşmesidir. Türkiye bu sözleşmeyi ilk defa kabul eden ülkeler arasındadır. ÇHS’ ye yön veren temel değerler; ayırım gözetmeme, çocuğun yüksek yararı, yaşam ve gelişme, koruma ve katılımıdır. Bu sözleşmeye göre; daha erken yaşta reşit olma durumu hariç 18 yaşına kadar her insan çocuktur. ÇHS 27 Ocak 1995 tarihinde 22184 sayılı Resmî Gazete’ de yayınlanarak 4058 sayılı yasa ile iç hukuk kuralına dönüşmüştür (7).

Çocukların haklarını korumayı buna bağlı olarak çocukları korumayı hedefe alan ‘Çocuk Hakları Sözleşmesi’ tüm dünya çocukları için geçerli bir sözleşme niteliğindedir. 1989 yılında BM’nin öncülük yaptığı ve dünya ülkelerinin onayladığı sözleşmeye Türkiye’ ilk imza koyan ülkeler arasında olmasına rağmen çocukların haklarını hayata geçirme ve bu sözleşmeyi uygulama noktasında aynı başarıyı gösterememiştir (8).

Çocukların ihtiyaçları ve değişen çağ çocuğa yönelik sözleşmelerde de değişim ve gelişim yaratmakta ve çocuğun yaşadığı dünya, içinde bulunduğu risk ortamı ve

yaşam koşullarına göre sözleşmeler alt başlıklara sahip olmaktadır. Bu bağlamda çocukların dijital çağ içerisinde yaşaması ve bu çağın gerçeklikleri ile ilintili çocuğun dijital hakları da gündemde olan haklar kapsamındadır.

2.2.1 Çocuğun dijital hakları

Gündemde faydalanılan uluslararası çocuk hakları sözleşmeleri, dijital ortam ve çocuk hakları ilişkisini diğer maddeler ile doğrudan tartışmaya açmamaktadır. ÇHS ile (1989)” ile bu sözleşmeye ek ihtiyari protokoller, “*Çocuk Haklarının Kullanılmasına İlişkin Avrupa Konseyi Sözleşmesi (1996) ve Çocukların Cinsel Suistimal ve Cinsel İstismara Karşı Korunmasına İlişkin Avrupa Sözleşmesi (2007)*” dijital haklara yönelik hususi düzenlemelere yer vermemektedir. Sözleşmeler üzerindeki bu süreç, dijital ortamların çocuk hakları kapsamında insan hakları hukukunun dışında kaldığı anlamına gelmemektedir. Sözleşmeleri yorumlayan ve sözleşme uygulamalarını denetlemekle yetkili organların görevleri arasında, ilişkili maddeleri “dinamik” bir biçimde değerlendirme de bulunmaktadır. Değerlendirmelerin, yorumların ve uygulamaların, sözleşme hükümlerinin kabul edildikleri tarihten sonraki gelişmelere uyarlanarak, insan haklarının sadece teoride değil, pratikte de etkili bir şekilde korunmasını sağlamayı amaçlamalıdır. ÇHS’sini yorumlamak ve uygulanmasını izlemekle sorumlu olan “*Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Komitesi*” bu bağlamda hazırladığı genel yorumlarla önemli bir çerçeve sunmaktadır. Genel yorumlar, devlet yetkilileri, sivil toplum temsilcileri, akademisyenler ve çocuk örgütleri gibi paydaşlarla geniş istişareler sonucunda oluşturulmaktadır (9).

“*Çocuk Hakları Komitesi*”, 2016 yılında yayımladığı “*20 Sayılı Genel Yorum*”da, ergenlik dönemindeki çocukların bilgiye erişiminde dijital medyanın önemli bir rol oynadığını vurgulamaktadır. Bununla birlikte, çevrimiçi ortamda karşılaşılabilecek sahtekârlık, şiddet, nefret söylemi, siber zorbalık, cinsel istismar ve aşırı uç grupların hedefi olma gibi risklere de dikkat çekmektedir. Komiteye göre, bu riskler nedeniyle çocukların dijital ortama erişimi orantısız bir şekilde sınırlandırılmamalıdır. Bunun yerine, dijital okuryazarlığın geliştirilmesi, çevrim içi

istismarın önlenmesi ve ebeveynler ile çocuklarla çalışan profesyonellerin eğitimi gibi bütüncül yaklaşımlar benimsenmelidir. Çocukların çevrimiçi güvenlik politikalarında görüşlerinin alınması da büyük önem taşımaktadır (10). 2021 yılında yayımlanan “25 Sayılı Genel Yorum” bu bütüncül yaklaşımı detaylandıran önemli bir metindir. Komite, çocukların dijital ortama erişiminin ifade özgürlüğü, din ve vicdan özgürlüğü ile örgütlenme özgürlüğü gibi haklarını kullanmalarını kolaylaştırdığını vurgulamaktadır. Ayrıca, dijital ortamın çocukların sağlık, eğitim, eğlence ve kültürel faaliyetlerden eşit şekilde yararlanmalarına olanak sağladığını belirtmektedir.

Çocuk hakları, dört temel ilke çerçevesinde korunmalıdır, bu haklar; ayrımcılığa uğramama hakkı, hayatta kalma ve gelişim hakkı, çocuğun üstün yararı ve çocuğun görüşlerine saygı gösterilmesi olarak tanımlanmaktadır. Buna ek olarak, “Çocuğun gelişen kapasiteleri” ilkesi de özellikle ebeveyn gözetimi ve rehberliği açısından önem taşımaktadır. ÇHS ’nin 5. ve 14. maddeleri, ebeveynlerin çocukları üzerindeki rehberliğinin çocuğun gelişen kapasiteleriyle uyumlu olması gerektiğini vurgulamaktadır. Her çocuğun yetkinlik, anlama kabiliyeti ve özerkliği farklı yaşlarda ve aşamalı olarak gelişmektedir. Bu süreç, ebeveyn gözetiminin sınırlı olduğu dijital ortamda daha büyük bir önem kazanmaktadır. Bu doğrultuda, devletler ebeveynlerin ve çocuklarla ilgilenen diğer bireylerin çocuğun özerkliği, gelişen kapasiteleri ve mahremiyetine saygı göstermeleri konusunda farkındalık yaratması hedeflemektedir.

“225 Sayılı Genel Yorum”, çocukların dijital ortamda zararlı içerik ve eylemlerden korunmasının diğer hak ve özgürlüklerinin kullanımını engellememesi gerektiğini de belirtmektedir. Bu bağlamda, içerik kontrolleri, filtreler veya güvenlik odaklı teknolojiler, çocukların bilgiye erişim hakkını gereksiz şekilde kısıtlamamalıdır. İçerik yönetimi ve kontrolü, çocukların ifade özgürlüğü ve özel yaşam hakkıyla dengeli bir şekilde uygulanmasını amaçlamaktadır (11).

Son olarak, çocukların dijital ortamdaki haklarını daha etkili bir şekilde kullanabilmesi için ebeveynlerin rolü büyük önem taşımaktadır. Devletlerin,

‘ÇHS’nin 18. maddesi kapsamında ebeveynlere çocukları üzerindeki sorumluluklarını yerine getirebilmeleri için gerekli desteği sağlama yükümlülüğü bulunmaktadır (9).

2.3 Dijital Çağda Çocuk Olmak

Çocukluk tarihi, toplumun ihtiyaçları değişen yapısı, ekonomik ve kültürel değişimlerle birlikte tarih boyunca değişime uğrayan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocukluk kavramının günümüzde geldiği nokta ise “*Dijital Çağ Çocukluğu*” olarak adlandırılabilmektedir.

“*Dijital Çağ Çocuğu*” kavramının hayata geçişine; dijital araçlara erişim, teknolojiyi kullanma, bu süreçte çocukların değişen oyun rutinleri aile ve ailenin tutumu gibi birçok faktöründe göz önünde bulundurulması gerekmiştir. Çocukların dijitalleşmesi, çevrim içi olması ve bilgiye hızlı erişim dijital kültürün olağan akış içinde bir yaşam formuna girmesine olanak sağlamıştır. Bu alanda yeni çalışmalar yapılması gerekmiş ve dijital çocukluk bağlamında da yapılan bilimsel çalışmaların başrolü haline gelmiştir. Dijital çağ çocukluğu alanında yapılan araştırmalar çocukların dijital teknolojiler aracılığıyla; çevrim içi fırsatlar, çevrim içi davranışlar ve çevrim içi risklere odaklanmaktadır. Odakta bulunan dijital çocukluk hakkında çalışmalar günden güne farklılık gösterirken; çocuklara yönelik gelişen ve dijitalleşmeden kaynaklanan risk ve tehditler sadece bilişim alanının değil, eğitim, psikoloji, sosyoloji ve pedagoji gibi çocuğun iyilik hali ve gelişimini kapsayan multidisipliner bağlamda da araştırmacıların dikkatini çekmekte ve çalışmaların bu yönde ilerlemesine olanak sağlamaktadır. Yapılan araştırmalar uluslararası kapsamda incelendiğinde; çocukların her geçen gün dijital ortamlarda bulunma süresi artarken dijital dünyaya katılım yaşı da düşmektedir. Çocukların zamanlarının çoğunluğunu ekran karşısında geçirmekte olduğu görülmektedir. Çocuklar sosyal yaşantılarındaki sosyalleşme, öğrenme, oyun oynama ve bilgi edinme gibi bütün faaliyetlerini dijital araçlardan karşılayabilmektedir.

Yaşadığımız çağa göre koşullarımız değişir ve çağlar boyunca çağın koşulları ve kültürü farklı toplumsal yapıyı inşa etmektedir. Değişen kültür yapısı bu süreç içerisinde tüm unsurları etkilediği gibi çocukluk kavramı ve çocukluk kültürünü de değişim yönünde etkilemektedir. Modernleşme ile ivme kazanan çocukluk kavramı, değişimden etkilenen tüm kültürler gibi zamanla değişim yaşamıştır. Çocukluk kültürünün değişmesinde ve dönüşmesinde toplumsal, ekonomi, sosyal, siyasi ve teknolojik gelişmelerin katkısı olmuştur. Bu bağlamda bu değişimin en büyük aktörlerinde biri de kitle iletişim araçları olarak değerlendirilmektedir. Son otuz yıldır hayatımızda yer alan teknoloji sonrasında yeni iletişim teknolojilerinin medya ile entegre olmasıyla beraber çocuklar çevrim içi kavramı ile tanışmış ve güncel iletişim teknolojileri, geleneksel çocukluğun yok oluş sürecini hızlandırırken; dijital çocukluğun kavramının ortaya çıkışı da bu sayede gerçekleşmiştir. Güncel iletişim teknolojilerinin olduğu bir yaşama doğan ve o teknolojilerle büyüyen çocukların yaşamış olduğu çocukluk kültürü “*Dijital Çocukluk*” olarak tanımlanabilir. Aynı zamanda dijital çocukluk kavramını araştırmacılar “dijital yerli, net kuşağı, next kuşağı ve Z kuşağı” olarak değerlendirilmektedir (12).

Dijital çocuklar aynı zamanda dijital yerli olarak da tanımlanmaktadır ve bu tanımla geçmişe yönelik çocukluk kültürü kavramından uzaklaşmıştır. Bu çocuklar dijital çağda doğmaktadır ve teknoloji ve çevrim içi kavramı çocukların yaşamlarının bir parçası haline gelmektedir. Yeni teknoloji ile donatılmış dijital çocuklar genellikle zamanlarını video seyrederek, internette sörf yaparak, dijital oyun oynayarak ya da akıllı telefonlarını kullanarak geçirmektedir. Aynı zamanda bu çocukların öğrenme modelleri de dönüşüme uğramıştır. Anlık görüntü almak için akıllı telefonlarını ya da tabletlerini kullanmakta okulda beyaz tahtada yazılı notları defterlerine geçirmenin yerini almıştır. Çocukların iletişim modelleri de yüz yüze iletişim kurmak yerine Sınıfta, güncellemelerini ve mesajlarını sosyal medya iletişimleri üzerinden gerçekleştirmektedirler. Çocuklar bilgiye erişim noktasında da gelenekselci yöntemlerden uzaklaşmışlardır. Kütüphaneden faydalanmak yerine internette üzerinden bilgiye erişim sağlamak ve Google’ı kullanmaktadırlar. Bütün bunlar günümüz çocukluğunun düşünme, öğrenme ve sosyal etkileşimlerinin kökten değiştiğini göstermektedir (13). Bu süreçte çocukların dijitalleşme kavramları ile

ilgili yeni iki kavram oluşmuştur. İlk kavram “*Dijital yerlilik*” ikinci kavram ise “*Dijital göçmenlik*” olarak tanımlanmaktadır. “*Dijital yerli*” kavramı, dijital ağına içine doğan ve dijital olanakları kullanan bireyleri tanımlamaktadır. Dijital ağların etkin olduğu bir ortamda doğmayan ama sonradan dijital araçlarla tanışan ve kullanmak zorunda böyle bir teknolojik ortam içerisinde doğmayıp, sonradan teknolojik araçları ve gereçleri kullanma eğilimi ya da zorunluluğunda olan bireylere ise “dijital göçmenler” denilmektedir (14). Dijital teknolojinin içine doğmuş olan ve dijital yerliler olarak adlandırılan çocuklar, ekranlarla iç içe bir yaşam sürmeye başlamıştır. Genel olarak dijital yerli olarak adlandırdığımız dijital çocuklar bu dönemin en önemli aktörleridir. Dijital yerliler yaşamlarının bütün evrelerinde dijital araçlarla bütünleşen, büyüyen ve dijital dünyanın yarattığı dijital dili en iyi konuşan grupta yer almaktadır. Dijital çağ çocukları henüz anne karnındayken dijital dünya ile tanışmakta, aileleri tarafından ultrason fotoğrafları paylaşılmaktadır. Çocuğun unutulma hakkının olduğu düşünüldüğünde; çocuk ilerleyen zamanda dijital ayak izi istemeyebilir fakat çocuktan bağımsız gerçekleşen bu eylemin ilerleyen süreçlerde sonuçları bulunmaktadır. Çocuğun dijital çağ çocuğu dezavantajı ile dünyaya geldiği düşünülürse çocuk bu çağ içerisinde dijital hak ihlalleri ile karşılaşabilmektedir (15).

Bugünün çocuklarına baktığımız zaman, bebek arabalarından dijital cihazların sarktığı, restoranlarda eline telefonların tutuşturulduğu ve yastıklarının altında dokunmatik ekranların saklandığı bir dünyada büyümektedir. Gece uyku masallarının yerini artık dijital oyunlar ya da videolar almaktadır (16).

Çocuklar için dijital araçlar günlük yaşamlarının normali haline gelmektedir. Çocuklar neredeyse; günlük sosyal becerilerini, fiziksel aktivitelerini, sorumluluklarını öğrenmeden medya araçların kullanmayı, tıklamayı, sürüklemeyi, Youtube’den video açmayı deneyimleyerek öğrenebilmektedir. Bu durum çocukların büyük bir kısmının yaşam becerilerini öğrenmeden ve gelişimlerini tamamlayarak yaşam dönüşümü içine girmeden dijital dünyanın dönüşüm noktalarına eriştikleri gözlemlenmektedir (17).

Önceki jenerasyon çocukları; çocukluk kültürü kavramı içerisinde sokak oyunları oynayan; top, araba, misket, taş, toprak, ipler gibi nesnelerle oyun ve oyuncak üreten bir nesli tanımlamaktaydı. Doğal nesnelerle ya da ürettikleri oyuncaklarla oyun oluşturmak, çocukların yaratıcılığını ve problem çözme yetenekleri desteklenmekteydi. Fakat gün geçtikçe yeni iletişim teknolojilerinin döngüsünde yaşayan çocuklar, hayal güçlerini kullanmasına fırsat vermeyen dijital oyunlar oynamayı tercih etmişlerdir. Oynanan dijital oyunlar içerisinde çocuklar online oyun yazılımcısının belirlediği kurallar ile oyun oynayan ve hayal gücünü, kendi yaklaşımını oyuna yansıtamayan çocuklara dönüşmüşlerdir, kendi hikâyesini yazamayan bireyler haline gelmişlerdir (18). Bununla beraber dijital aralara fazla maruz kalan çocuklar kendini çevresinden izole ederek sosyal çevresi ile etkileşime geçmeden büyümektedir ve bu durumda çocuğun gençlik ve yetişkinlik evresinde sosyal bir takım problemlerin ortaya çıktığı izlenmektedir (19).

Dijital araçlar büyük bir simülasyon gücüne sahiptir ve resimler, sözcükleri, filmleri ve diğer tüm iletişim araçlarını bu ağın içine alabilmektedir. Genel olarak değerlendirdiğimizde; entelektüel teknoloji bütünleşmiş sistem tarafından karşılanan yapılar olarak tarihte ile ve tek olarak yerini almıştır. Bu bağlamda da çocuklar bu süreçte film izleme, kitap okuma, müzik dinleme eylemlerini gerçekleştirmek için farklı medya araçlarına ihtiyaç duymaktadır. Bu sebebi ise çocukların artık dijital araçlara sahip olmasıdır (20). Dijital çağ, çocukların yaşamlarında önemli bir dönüşüm yaratmıştır. Teknolojinin hızlı gelişimi ve yaygınlaşması, çocukların oyun, öğrenme, sosyal etkileşim ve bilgiye erişim şekillerini büyük ölçüde etkilemiştir. 21. Yüzyıl içerisindeki teknolojik gelişmelerin, dijitalleşme ve bilişim alanındaki ilerlemenin sağladığı imkânlar ve erişim hızının sağladığı çeşitliliklerden vazgeçebilmek insanlar için uygulanması zor bir seçenekler arasında yer almaktadır. Dijital araçlar; çocuk ve ergenlerin sosyalleşme ve dijitalleşme aracı olarak dijital çağ çocuklarının yaşamlarının bir parçası haline gelmiştir. Fakat bu durum neticesinde dijital araçların çocuklar ve ergenler üzerinde çeşitli olumsuz etkileri de gözlemlenmektedir (21).

Günümüzün çocukları ve gençleri dijital medyanın içinde büyümektedir. Bu dijital dünya TV ve videolardan sosyal medyaya, video oyunlarına ve çok daha fazlasına kadar uzanmaktadır. Dijital çağ beraberinde dijital riskleri de beraberinde getirmektedir. Dijital ortamdan kaynaklanan risklerin başlıkları ve önlenmesi noktasında farklı fikirler bulunmaktadır. Konunun multidisipliner açıdan tartışılması koruyucu önleyici çalışmalar açısından önemli olabilmektedir. Eğitim, sosyoloji, psikoloji, ekonomi, tıp ve hukuk gibi birçok bilim dalı tarafından çalışılması gereken bir konu olarak tanımlanmaktadır. Dijital ortamda çocuk haklarının ihlal edilmesine ilişkin olarak çocuk açısından riski tanımlayan eylemlerin çeşitliliğini bilinmektedir. Bu kapsamda dijital riskler;

- Çocukların izni ve bilgisi olmadan kişisel bilgi ve fotoğrafların paylaşılması,
- Çocukların cinsel içerikli mesaj ve görüntülerle taciz edilmesi,
- Çocukların pedofili amaçlı takip edilmesi ve istismar edilmesi,
- Çocukların siber zorbalığa uğraması ve zorbalık yapması,
- Çocukların şiddet ve nefret söylemesine maruz kalması dijital alanda çocukların haklarının ihlal edilmesine ilişkin örnekler sayılabilmektedir (22).

Medya çocukların ve gençlerin nasıl hissettiğini, öğrendiğini, düşündüğünü ve davrandığını etkileyebilmektedir. Bu nedenle dijital medya kullanımının risklerini ve faydalarını ve bunları nasıl dengede tutacağınızı anlamak çocuklar açısından hayati olabilmektedir (23). Çocukların okul yaşantıları, ilişkileri, akademik süreçleri ve gelişimleri dijital risklerle gelen kavramların ana başlıkları sayılabilir.

2.4 Dijital Çağda Çocuklar İçin Oluşabilecek Çevrimiçi Riskler ve Tanımları

2.4.1 Risk kavramı

Risk, geçmiş zamanlardan bu zamana kadar canlılar açısından tehlike yaratabilecek tüm ihtimal ve durumları açıklayan kelime olarak kullanılabilmektedir. Bu kavram açısından risk kavramını değerlendirdiğimizde; insanlık tarihi boyunca, farklı yaşam biçimleri bu çağda yapılmış keşif, icat ve yaşam döngüsü içinde

varlıklarını bütünlüğü tehdit eden birçok risk ile karşılaşmışlardır. Risk kavramı tanımı için geriye gittiğimizde insanlık tarihinin başlangıcına götürebilecek tanımlara sahip olabildiği düşünülmektedir. Riskler güncel bir sorun olmamakla birlikte ilk ortaya çıkan risk unsurları ile dijital çağ riskleri dönemlerin özelliklerine bağlı farklılık gösterebilmektedir.

Risk kavramına ilişkin tanımlara baktığımızda; risk” kelimesinin ilk kullanımına modern dönemin öncesinde rastlanmaktadır. O dönemlerde bu kelime, özellikle denizcilik alanında tehlike veya macera gibi anlamlar taşıdığı bilinmektedir. Latince kökenli olan “*Riscum*” terimi, Almanya da dâhil olmak üzere aynı anda sayıca çok birçok ülkede de kullanılmıştır. Niklas Luhmann, bu kelimenin 16. yüzyılın ortalarında Almanca’ya, 17. yüzyılın ikinci yarısından sonra ise İngilizce’ye girdiğini tespit edilmiştir (24).

Bugün risk kavramı, geçmişte sadece denizcilik alanında kullanıldığı şeklinin çok ötesindedir. Geçmiş yüzyıllardan bugüne kadar taşınan tehdit ve tehlike anlamlarının yanı sıra, günümüzde, insanın kendi faaliyetleriyle yarattığı ve sonuçlarından doğrudan sorumlu olduğu, aynı zamanda diğer canlıları da tehdit eden tehlikeler için de kullanılmaktadır. Bu tür risklerde, tesadüfün rolü değil, insanın etkisi daha belirgindir. Beck, *’Bilim ve teknolojinin denetimsiz ve sınırsız bir şekilde kullanılmasının yanı sıra, sanayi toplumunun dönüşerek “risk toplumu”na evrilmesiyle açıklanabileceğini vurgulamaktadır’*.

Çağdaş Alman sosyolog Ulrich Beck’in çalışma alanı olan “*Risk toplumu*” ve “*Kendi üstünde düşünen modernleşme*” kuramları ile toplumu tanımlamaya ve toplumdaki tikanmalara çözüm yolları sunmaya çalışmıştır. Beck’e göre “*Modernleşme ile toplumların ulaştıkları aşamada toplumlar, daha önceki yüzyıllarda karşılaşmadıkları türden sorunlarla karşılaşmışlardır. Beck, bu sorunları sosyoloji bilimi çerçevesinde ele almış ve ortaya attığı risk toplumu kuramını temellendirme çabası içinde olmuştur. Günümüz toplumlarını risk toplumu olarak tanımlayan Beck, risk toplumunun sorunlarından kurtuluş için de kendi üstünde düşünen modernleşme kuramını ortaya atmıştır*” (25).

Riskler öncelikle coğrafi özelliklere göre meydana gelmekte ve bu meydana geliş ile beraber riskin yaşayabileceği alanlara doğru ilerleyerek devam edebilmektedir. Belli bir bölgede başlayan risk uzantısı zamanla globalleşmekte ve kitlesel sorunlara sebep olabilmektedir. Kitlesel boyutta büyüyen riskler, ülkelerin ekonomik yapıları, sanayileşme düzeyleri, nüfusları ve bölgesel geleneksel yapılar gibi faktörler nedeniyle genişleyip yayılarak daha büyük bir tehdit haline gelebilmektedir (26). Risk toplumunda büyüyen ve küreselleşen riskler, mevcut risklerin yönetimi için uzman desteği ihtiyacını da beraberinde getirmektedir (27).

Ancak bu riskler alanında çalışabilecek uzman kişiler bulunmamaktadır. Riskler ancak deneyimleyerek fark edilmektedir. Uzman olmaması, bu risklerin kolayca meşrulaştırılmasına ve tehlikelere dönüşmesine yol açmaktadır. Günümüzde, yaşanan orman kayıpları, yer altı suyu kirliliği problemleri, afetler risklerin görünür taraflarını ifade etmektedir. Beck, *‘Risk toplumu kuramı’*nı, sanayi toplumundan ayrı değerlendirmektedir. Bunun sebebi; çünkü ona göre risk toplumu, sanayi toplumunun yaşam tarzları ve seçimlerinin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Sanayi toplumundan günümüze taşınan ekolojik, bireysel ve toplumsal risklerin, risk toplumunun şekillenmesini hızlandırdığı kabul edilmektedir. Beck, risk toplumunu “sanayi toplumunun bugüne kadar izlediği yolun sonucunda ortaya çıkan tehditlerin ağırlık kazandığı bir modernlik evresi” olarak tanımlamaktadır. *‘Risk toplumu teorisini en kısa şekilde modernliğin yeniden yazılışı, yeniden tanımlanışı, yeniden icat edilişi “şeklinde ifade etmektedir (26)*

2.4.2 Risk toplumunda çocuk

Çocuklar, geçmiş, bugün ve geleceğin birleşim noktası gibidirler. Geçmişin etkileri, bugünün gerçekleri ve geleceğin olasılıkları arasında kendilerine toplumsal hayatta bir yer edinirler. Bireysel kimliklerini oluştururken, geçmişte kalmış toplumsal kurallar ve gelecek zamanda yaşanma ihtimali olan durumlar süreci etkilese, içinde yaşadıkları dönemin düşünceleri, kuşku, inançları, tutumları, soruları, umutları ve beklentileri çocukların hayat ile ilgili görüşlerini etkileyebilmektedir çünkü çocuk ilişkiler ağı içerisine doğmaktadır. Bu ilişkiler,

farklı düzeylerde çocuğun dünyayı algılayışını ve toplumsal düzene katılımını etkilemektedir. Modern öncesi toplumlarda ise çocuğun varlığı neredeyse görünmez ve çocuk kavramı hayatın akışında ikinci plana atılmış bir figür olarak tanımlanmaktadır. Çocukları bekleyen tehlikeler sebebi ile yaşamak bu dönem çocukları için neredeyse bir şans olarak görülmektedir. Çocukluğu tehdit eden bu tehlikeler arasında; salgın hastalıklar, beslenme problemleri ve yetersizliği, afetler, savaşlar, zorunlu göç gibi faktörler sıralanabilir. Ancak modernitenin etkisiyle çocuk, giderek artan bir öneme ve değere kavuşmuştur. Çocukluk kavramının tanımı çocuğa değer katar yönde değişmeye başlamış ve sayede çocukların hayatta kalma ihtimalleri artmıştır. 18. yüzyılda çocuk işçiliği önemli bir konu olarak var olsa da, o dönemde statüsü olan olmayan tüm sınıflardaki aileler de bile çocuk giderek daha değerli hale gelmiştir. Çocukluk için aralanan bu yeni dönemde; çocuğun aldığı eğitim, sağlığı, esenliği ailenin simgesel statüsünün bir ispatı olarak değerlendirilebilir (28). Çocukluk kavramı ve çocuğun toplumdaki yeri değiştikçe çocuğa yönelik risklerde değişkenlik göstermeye başlamıştır.

2.4.3 Çocuğa yönelik dijital riskler

Çocuk ve çocukluk kavramı kendi yüzyılı içerisinde mevcut koşullar ve riskler ve toplum yapısına göre şekillenebilmektedir. Çocuk ve risk kavramı genellikle olumsuz çocukluk deneyimleri yaratabilecek anlamlar taşıyabilmektedir. Bunun sebebi ise çocuğun risklere karşı kendini koruma, öngörme ve önleme kabiliyetinin olmaması ile birlikte riskin gerçekleşmesi sonucunda çocuğun yaşadığı risk ortamını adlandıracak ve yardım isteyecek sosyal donanım ve yeterliliğinin olmamasıdır. Bunun nedeni, çocukların yaş, beden ve zihin açısından küçük, kırılgan ve korunmasız olarak kabul edilmesidir. Çocuklar ile riskler arasındaki ilişki, doğrudan çağdaş batı-merkezli çocukluk anlayışına dayanmaktadır (29).

Çocukların, sadece çocukluk masumiyeti taşıdığı, güçsüz ve buna bağlı olarak riske açık hale geldiklerine inanılmaktadır (30). Bu özellikler, sanayiden sonra modernleşen toplum yapısı içinde, korunmaya muhtaç grup olarak tanımlanmaktadır. Çocukların korunmaya ilişkin sorumluluğu, ebeveynler, devlet,

çocuklara hizmet sunan kurumlar ve profesyoneller için öncelikli bir endişe haline gelmektedir. Ancak, risklere karşı bu aşırı korumacı tutum başka riskleri de beraberinde getirebilmektedir. Ebeveynin aşırı korumacı tutumu altındaki çocuklar, egoizme yatkın bir kişilik geliştirme, hazza dayalı davranışlar sergileme ve zorluklarla başa çıkma yeteneklerini kazanamama riski taşımaktadırlar. Özetle; çocukların korunması adına sergilenen tutum, çocuklara farklı alanlarda risklere açık hale getirebilmektedir. Çocuğa yönelik risklerin sosyal bağlamda ve ideolojik olarak yapılanması, farklı toplumlar ve gruplar arasında risklerin farklı boyutlarda yapılanması ve gelişmesi anlamına da gelmektedir. Risk toplumunda risk çocukla ilintili olduğu kadar toplumun en küçük yapı taşı olan aile ile de dorudan ilişkili olabilmektedir. Risk toplumlarında çocuk ile anne-baba arasındaki ilişki ve çocuğun dış dünyayla bağlantısı, temelde “güven-güvensizlik” düşüncesi üzerine şekillenir. Gündelik yaşam, sürekli bir risk altında yaşama hissine dönüşerek, kişiler arasındaki ilişkilerde de olumsuz anlamlar doğurmuş ve ikili ilişkilerde dahi güvensizlik hâkim olmuştur (31). Bu korku kültürü, risklerin etkisiyle geleneklerden kopmayı teşvik etmiş, bireyselleşmeyi “yalnızlık ve soyutlanma” anlamını aşan bir noktaya taşımıştır (25).

Çocukların korunmasında, anne-babalar geçmişte komşular ve yakın çevredeki yetişkinlerle işbirliği yaparken, bugün sadece diğer insanları ‘yabancı’ olarak görüp onları tehlikeli ve güvenilmez kabul etmektedirler. Çocuklar, çocuklar için dayanışılmayan ve çocukların güvenliğinin önemli olmadığı bu ortamda, çocuğa yönelik şiddet, alkol, sigara uyuşturucu madde bağımlılıkları gibi artan risklerle karşı karşıya kalmaktadır. Bu nedenle; ebeveynlerin, çocuklarını erken yaşta bilinçlendirerek ve ekstra önlemler alarak korumaları gerektiği vurgulanmaktadır. Tehlike uyarıları çocuğun doğumundan önceki döneme kadar uzanır; anne rahmine düşer düşmez, ebeveynler, çocuklarını bekleyen tehlikeler karşısında önlem almayı planlamaya başlamaktadır.

Sonuç olarak, risk ve tehlikelerin hâkim olduğu bir ortamda, korku kültürünün inşa edilmesi, çocuğun toplumsal durduğu yeri ve içinde bulunduğu ilişki ağını tarihsel ve toplumsal bağlamından bağımsız bir şekilde dönüştürmektedir.

Aristoteles'in de ifade ettiđi gibi "*İnsan toplumsal bir varlıktır*" ve doğası geređi sosyal ilişkiler kurulabilmektedir. Çocuđu korumacı bir tutumla yetiştirmek, onu sadece dünya üzerindeki risklerden korumaktan çok, ebevenynlerin kendilerini rahatlatma yöntemine dönüşebilmektedir. Bu durum, çocuđa sağlıklı bir gelecek deđil, korku ve yalnızlığın hüküm sürdüđu bir yaşama doru hazırlamak dışında çocuđun gelişimi ve süreci açısından bir fayda sağlamamaktadır. Tüm risk unsurları gibi risklerin toplumun modernleşmeye bađlı deđişen risk unsurlarını tartışırken teknoloji için de ayrı bir başlık açılmaktadır. Teknolojik gelişmelerle birlikte yaşam tarzlarımızda ve pratiklerimizde de deđişimler yaşanmaktadır. Bu deđişimi özellikle teknolojiye doğmuş ve bu teknolojinin imkânlarıyla büyüyen günümüz çocukları üzerinden gözlemek mümkündür. Dijital teknolojiler ve çevrim içi ortam, çocukların sanal dünyada gerçek yaşamlarıyla sorunsuz bir şekilde bütünleşmiş bir varoluş sürmelerine olanak tanımaktadır. Çevrim içi dünya, tüm toplum için büyük fırsatlar sunarken, aynı zamanda çevrim dışı dünyadaki riskleri de beraberinde getirmektedir. Dijital teknolojiler, toplumsal yaşamı ve toplumsal kurumları, yeni dijital biçimlerle tanıştırmaktadır. Günlük yaşamı kolaylaştıran bu teknolojiler, kamusal ve özel alanlarda daha fazla gözetim oluşturmuştur. Dijitalleşme beraberinde risk algısının deđişmesi, dijital risk toplumu tartışmalarını gündeme getirmiştir (32).

Günden güne hızla gelişimini sürdüren ve deđişen bilişim teknolojisi ve sosyal medya platformları merak uyandırıcı etkisi, kullanıcıların kendilerini ile ilgili dijital günlük oluşturduđu bilgi verme mekanizması olmakla birlikte; ulusal ve uluslararası olaylar konusunda bilgi edinme gereksinimlerini karşıladıđı bilinmektedir. Dijital alanlarda ilişkiler kolay ve hızlı oluşmakta bu sebeple dijital alanda bulunan kullanıcıların birtakım risklere maruz kalabilecekleri de bilinmektedir. Riskler; bireylerin teşhircilik, röntgencilik, siber zorbalık, kişisel mahremiyete yönelik rahatsız edici girişimle ve tacizler gibi istenmedik olayları olarak deđerlendirilebilmektedir (33).

Çevrim içi ortamların sebep olabileceđi problemler arasında zararlı ve virüslü e-postalar, hakaret, saldırı ve tehdit içeren karalama postaları, sosyal medya iletileri,

anlık mesajlar, sosyal medya platformlarında dolaşan uygunsuz fotoğraf ve videolar aracılığı ile kişilerin etik dışı uygulamalarla karşı karşıya kalmaları sayılabilmektedir. Aynı zamanda; çocukların denetimsiz ve aşırı teknolojik alet kullanımı nedeniyle çevrim içi ortamlarda pornografik ve şiddet içeren materyaller görmesi, çevrim içi ortamda kurulan sanal arkadaşlara kişisel bilgilerin verilmesi ve bu sanal arkadaşlıkları fiziksel görüşmeye dönüştürmesi, çocuğun istismara uğramasını kolaylaştıran önemli problemler arasında yer almaktadır (34). İnternetin çocuklara yönelik üç büyük tehdidi siber şiddet, çevrim içi çocuk istismarı ve çocuk pornografisi olarak değerlendirilebilir (35). Siber şiddet, bir kişi veya gruptan çevrim içi araçlar ile devamlı olarak uzun süre boyunca devam eden mağdurun karşı koyamadığı saldırgan ve kasıtlı fiiller olarak tanımlanmaktadır (36). Çocuğun çevrim içi riskini kolaylaştıran uygulamalar bulunmakta ve bu uygulamalara çocuklar kolayca erişebilmekte bazen de ebeveynlerin paylaşımları nedeni ile de risk oluşabilmektedir. Bu uygulamalar; siber zorbalık, sharenting, çevrim içi oyun siteleri ve bahsi geçen başlıklar sebebi ile çocukların çevrim içi cinsel istismarı (Grooming) risk başlıkları altında değerlendirilebilir (37).

2.4.3.1 Siber zorbalık (cyberbullying)

Siber zorbalık kavramını açıklamadan önce zorbalık kavramını açıklamak getirmek gerekmektedir. Zorbalık, bir kişi veya kişilerin kendini koruyamayacak durumda olan kişilere tekrarlayıcı şekilde gerçekleştirdiği negatif ve saldırgan eylemler olarak tanımlanmaktadır (38). Siber zorbalık, dijital iletişim araçları kullanılarak bir bireyi taciz etme, tehdit etme veya zor duruma düşürme davranışı olarak değerlendirilebilir. Sosyal medya uygulamaları, mesajlaşma uygulamaları ve çevrim içi oyun platformları üzerinden de çocukları siber zorbalığa maruz kalabilmektedir (39).

Siber zorbalık oranlarının ülkeden ülkeye farklılık gösterdiğini (%5,1-%41,4) gözlenmektedir. Dünya genelinde yapılan çalışmalar okulda yaşanan siber zorbalık vakalarının artmakta olduğunu yönünde değerlendirmektedir (38). Lise öğrencilerinin sıklıkla başvurduğu siber zorbalık yöntemleri e-posta adresini ele

geçirmek, sohbet odasını veya interaktif oyunu terk etmeye zorlamak, teknolojik alet modeliyle dalga geçmek olduğunu belirtmişlerdir. Kasıtlı olarak virüslü e-posta gönderimi, gizli numaradan aranarak cinsel ses çıkarılması, e-posta adresinin ele geçirilmesi ve tehdit gibi unsurlar çocuklara yapılan zorbalık çeşitleri arasında en sık yaşanan siber zorbalık türleri olarak tespit edilmiştir. Lise dönemindeki ergenlerin çoğunluğunun problemli internet kullanma alışkanlıkları olduğu için sanal zorbalığa uğradığı, çocukların internet kullanım alışkanlıkları ve internet kullanım sıklığının sanal zorbalığa maruz kalma sıklığı ile ilişkili olduğu, çalışmalar sonucunda ortaya çıkmıştır (40).

269 öğrenci üzerinde yürütülen bir araştırmada öğrencilerin % 36'sının internet üzerinden rahatsız edici durumlarla karşı karşıya kaldığını belirlenmiştir. Ortaokul öğrencilerinden siber zorbalığa maruz kalanların durumlarının çeşitli açılardan incelenen bir araştırma çalışmasına göre; öğrenciler siber zorbalığa sosyal ağ, çevrim içi oyun, elektronik mesajlaşma gibi çeşitli sanal ortamlarda maruz kalmaktadır. Siber zorbalık olgularına sıklıkla sosyal ağlarda karşılaşılmaktadır. Küfür, tehdit, hesabı ele geçirme, iftiraya uğrama, aşağılanma, özel görüntülerin yayılması gibi farklı siber zorbalık biçimleri de olabilmektedir. Siber zorbalık olguları karşısında öğrencilerin bu durumdan olumsuz etkilendiği ve siber zorbalık ile ilgili farkındalık düzeyleri kavramı anlamlandırmaya yetmediği siber zorbalık ile başa çıkma, şikâyet mekanizması geliştirme gerektiğinde yardım istemedikleri gözlenmiştir. Araştırma bulgularına göre dijital ortamda başlayan siber zorbalık olgusu gerçek hayatta da kendini göstererek geleneksel zorbalık formunda devam edebilmektedir (41).

Yapılan başka bir araştırmaya göre; siber zorbalığa mağduru öğrencilerin çoğunluğu yaşadıkları korku ve utanma duygusu sebebiyle yaşananları aile bireylerine anlatmamaktadırlar. Çocuklar, ergenler ve gençler için sosyalleşmek ve iletişime açık olmak çevrim içi olmak anlamlarını taşımaktadır. Sosyalleşme ve bilgi edinme için kullandığı internet bağlantısının her hangi bir sebeple kesintiye uğraması, günlük olaylardan haberdar olmama ve arkadaşları ile ilgili gündemi takip etmekten uzak kalması çocuklarda kaygıya sebep olabilmektedir. Çocuk, ergen ve gençler ailelerinin telefonlarına ve bilgisayarlarına el koyacakları ve kullanımına izin

vermeyecekleri konusunda endişelenmekte ve siber zorbalık durumunu ifade etmek istememektedir. Bazı öğrencilerin aileleri, siber zorbalık geleneksel zorbalığa dönüştükten sonra çocuklarının yaşadıklarını ancak öğretmenlerden ya da polisten öğrenmektedir. Çocuklar çoğunlukla siber zorbalıkla tek başlarına baş etmeye çalışmaktadır. Yardım arayışında ise; en yakın arkadaşlar yardım arayışına giren öğrencilerin ilk başvurdıkları adres olarak ifade edilmektedir. Ancak bazı olgularda çocuklar; yaşadıkları siber zorbalıktan kaynaklı, gergin ve endişeli oldukları ve dolayı arkadaşlarıyla iletişim kurmada bazı sıkıntılar yaşadığı da gözlenmektedir. Araştırma bulgularına göre çocuklar; rehber öğretmenleri, aile üyelerini, öğretmenlerinin bu konuda kendilerine yardım edebilecek kişiler olduğunu düşünmediklerin ifade etmektedirler. Siber şiddet olgularında; aile bireylerinin, öğretmen ve rehber öğretmenlerin öğrencilere desteği koruyucu önleyici yaklaşım açısından önemli olabilmektedir. Aynı zamanda çocuklarda ve ergenlerde; kızgınlık, üzüntü ve sinirlilik, okul devamsızlığı, akademik başarılarında düşüklük gibi tutum ve durumlar siber zorbalık etkisi olarak da değerlendirilebilmektedir (42).

Çocukların çevrim içi ortamda kalma süreleri uzadıkça çevrim içi ortama dair risklerde artış göstermektedir. Dijital araçlar birey ve toplum açısından değerlendirildiğinde önemli bir fırsat ve aynı zamanda tehlike olarak değerlendirilmektedir (3). Çevrim içi ortam çeşitli fırsatları barındırdığı gibi çocukların zarar görüp mağduriyet yaşamalarına da sebep olabilmektedir.

Siber zorbalığın iki farklı eylem türü olarak değerlendirilmekte ve incelenmektedir. Birinci eylem türünde eylemlerin daha çok teknik yönünü içeren kişilerin şifrelerinin ele geçirilmesi, web sitelerinin hacklenmesi, spam i letilerin gönderilmesi yer almaktadır. Siber zorbalığın teknik türünün kişi tarafından gerçekleştirildiği eylemler ile beraber organize eylemlerin de gerçekleştirildiği bilinmektedir. Gerçekleştirilen bu eylemler siber zorbalık kapsamında yazılım ve donanıma zarar vermenin yanı sıra, eylemlerin mağdur olan kişilerin duygusal olarak sorun yaşadığı belirtilmektedir. Eylem türlerinden ikincisi ise unsur ise psikolojik unsur olarak değerlendirilmektedir. Tamer ve Vatanartıran psikolojik unsurları olan siber zorbalık türlerini bir tablo ile açıklamaktadır (43).

Tablo 1. Teknolojik zorbalık türleri

Şiddet İçerikli Mesajlar	Saldırgan tutumun yansıtıldığı, küfür içeren mesajları içermektedir.
Dijital Araçlar Aracılığı İle Rahatsız Etme	Sistematiik, istenmeyen incitici cümleler içerikli iletişim yazılı ve sözlü iletişim kurma.
İftira Atma	Kişiyi sosyal ortamı ya da iş ortamı içinde zor durumda bırakacak saygınlığını etkileyecek gerçek olmayan bilgi yayma ve dedikoduya maruz bırakma.
Taklit Etme Davranışı	Olduğu kişiden farklı biri gibi davranış sergileme.
Özel Bilgileri Anlatma	Başkasına ait özel niteliği taşıyan bilgileri ya da sırlarını ya da utandırıcı bilgilerini kişinin izni olmadan anlatma.
Kandırma	Başkasına ait özel niteliği taşıyan bilgileri ya da sırlarını ya da utandırıcı bilgilerini kişinin izni olmadan anlatma ve çevrim içi ortamda yayma.
Dışarıda Bırakma Eylemi	Çevrim içi ortamlarda kişiyi gruptan çıkarma ve buna bağlı dışlama.
Siber Tacize Maruz Bırakmak	Sistematiik bir şekilde korku, tehdit içeren tavr cümlelerle kişiyi tacize maruz bırakmak.

Siber zorbalık çalışmalarına değerlendirildiğinde; çocuklar ve ergenler arasında teknolojik araçlar aracılığıyla dalga geçme, taciz etme, taklit etme, şiddet uygulama, tehdit etme, dışarıda bırakma eylemleri gözlemlenirken, geleneksel akran zorbalığı olarak nitelendirilen yüz yüze gerçekleşen psikolojik ve fiziksel hasar bırakan şiddet biçiminden söz edilebilmektedir. Cinsel içerikli görüntülerini çekip bunları internet ortamında yaymak, kişiyi küçük düşürücü eylemlerde bulunmak, başka gibi davranmak, tehdit etmek gibi birçok davranış siber zorbalık davranış şekillerini içermektedir (44).

Siber zorbalık eylemi zorbalar tarafından dijital ortamda anonim olarak gerçekleştirebilirler. Aynı zamanda siber tüm dünyaya yayılabilmekte ve siber zorbalıkta cinsellik ile ilgili olgulara daha sık rastlanmaktadır (43).

2.4.3.2 Çevrim içi çocuk cinsel istismarı; grooming (siber uşaklaştırma)

Dijital platformda çocukları bekleyen en önemli risklerden biri de “grooming”dir. Grooming; dijital platformda yetişkinin iletişime geçtiği çocuğa kendini çocuk gibi yansıtır tanıması, bu yöntem aracılığı ile dijital ortamda tanıştığı

çocukla iyi ilişki kurarak güven ilişkisi inşa edip dijital ortamda ya da gerçek hayatta istismar etmesi olarak değerlendirilmektedir (35).

Grooming'in sistematik oluşu, çocuk ile kurulan düzen ilişkisinin suistimal edilmesi ve mağdur ile fail arasındaki özel ilişki olmak üzere üç temel bileşenden oluştuğu değerlendirilmiştir. Bu süreçte mağdur çocuk ile cinsel müstehcen yazışma, çocuğa ait müstehcen fotoğraf ve video gibi medya araçlarının paylaşılmasına teşvik etme veya zorunlu olmamakla birlikte gerçek hayatta buluşma biçiminde olarak gözlemlenmektedir. Çevrim içi ortamlar olarak değerlendirilen internet siteleri, çevrim içi oyun uygulamaları, sosyal medya platformları gibi başka bir kişiyle iletişim kurmaya olanak sağlayan tüm platformlar çevrim içi çocuk cinsel istismarının gerçekleşebileceği risk alanları olarak değerlendirilebilir (44).

Grooming çocuk cinsel istismarına ait materyalleri elde etme, izleme, bireysel çıkar ya da maddesel kazanç için yayma, farklı failler ile iletişime geçme ve çevrim içi çocuk cinsel istismarı canlı akışına dâhil olma faaliyetlerini; ayrıca çocukları çevrim içi ve çevrim dışı cinsel eylemlere dâhil etme amacıyla sanal uşaklaştırmayı içermektedir (45).

Yetişkin tarafından dijital araçlar aracılığıyla çocuktan cinsel tatmin sağlama, cinsel içeriği bulunan materyal elde etme ve çocuğun çevrim içi ve çevrim dışı cinsel istismarını sağlama amacıyla kurduğu etkileşim süreci olarak da değerlendirilebilmektedir (46).

Tablo 2. Grooming'in 6 karakteristik özelliği

Manipülasyon	Tehdit, zorlama.
	Kendisine özgü olmayan şekilde davranmaya yönlendirilme.
	Hediye alma, para verme, rüşvet verme.
	Cinsel içerikli oyunlara maruz bırakma
Ulaşılabilirlik	Kandırma
	Saldırgan anonim olmayı tercih eder.
	Çocuklara internet üzerinden kendi cihazlarından bağlanır
	Çocuklara genelde evlerinde bulunan bağlantıdan ulaşır.

Tablo 2. Grooming’in 6 karakteristik özelliği (devam)

İlişki kurma	Çocuğun güvenliğini kazanma. Çocukların davranış biçimlerini taklit etme. Çocuğun rahatlamasını ve iletişimde kalmasını sağlama.
Cinsel içerik	Flört, kirli konuşma. Müstehcenlik. Cinsel fotoğraflar gönderme. Çocuğu cinsel etkileşime kadar duyarsızlaştırma .
Risk değerlendirme	İletişimde devamlılık sağlamak temel hedeftir Güven ve savunmasızlığın düzeyinin tespitini belirlemeye çalışır.
Yanıltma/aldatma	Saldırganın çocuğu yanıltmak için yaşı ve kimliği ile ilgili bilgileri yanlış verdiği aşama. Mağduru cinsel eylemlere ya da cinsel ilişkiye katılımı için teşvik ve ikna etmektedir çalışır.

Grooming Süreci ve Özellikleri: “*Grooming (Siber uşaklaştırma)*”; mağdurla iletişime geçme aşaması ile başlamaktadır. Bu aşama; mağdur çocuğu istismara hazırlama süreci olarak tanımlanmaktadır. Grooming; global olarak tanımlandığında da failin fantezilerini hayata geçirdiği bir yöntem olarak da değerlendirilebilir. Grooming;

- Karmaşık bir süreçten oluşmaktadır,
- Tanınması zor aşamalar içermektedir,
- Başlangıç ve bitiş noktalarını anlamlandırmak zordur,
- Grooming süreci; standartlar dâhilinde hesaplanamayabilir. Sürmesi saatler, haftalar, aylar hatta yılları bulabilir. Bu noktada önemli olan nokta: fail, mağdurla farklı cinsten olabileceği gibi aynı cinsten de olabilir. Grooming’in 6 karakteristik özelliği bulunmaktadır.

Özetle; Çevrim içi çocuk istismarı; başlangıç ve bitiş noktalarını anlamlandırması, tanınması ve aşamaları karmaşık ve zor ve imkânsız, bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Saldırgan mağdur ile aynı veya farklı cinsten olabilmektedir Çevrim içi çocuk istismarının altı karakteristik özelliği vardır (47). Bu özellikler sırasıyla; manipülasyon, ulaşılabilirlik, ilişki kurma, cinsel içerik, risk değerlendirmesi ve yanıltma/aldatma olarak tanımlanmaktadır (48).

Manipülasyon: Çevrim içi çocuk istismarı kavramı manipülasyon içeren bir süreç içermektedir. Süreç işleyişinde çocuk tehdit ve zorlamaya maruz kalmakta, kendisine özgü olmayan şekilde davranmaya yönlendirilmektedir. Manipülasyon aşaması çocuğa hediye almak, para verme, rüşvet, cinsel içerikli oyunlara maruz bırakma ve kandırmaya yönelik tutumları içerebilmektedir. Saldırgan mağdura ya da çevresindeki diğer bireyleri ve uşaklaştırma eylemi için farklı manipülasyon yöntemleri deneyebilmektedir. Bu yöntemler, güven verme, acı çekme, gizlice kontrol altında tutma, açık manipülasyon ve bezdirme olarak değerlendirilebilir. Uygulanan manipülasyon yöntemleri mağdurun tutumuna, koşullara, kişilik yapısına bağlı olarak uygulanmaktadır. Uygulanan manipülasyon yöntemleri saldırganın elde edeceği gücü ve mağduru üzerindeki kontrolü artırmayı hedeflemektedir. Bu süreçte amaç; mağdurun saldırgana olan bağımlılığını, gücünü ve kontrolünü arttırarak kurbanı kancalamasına buna bağlı çengeli takma yöntemini işler hale getirmesini sağlamaktır (41).

Ulaşılabilirlik: Geçmiş olgular incelendiğinde saldırganların genellikle aile içinde, iş yerlerinde istismar eylemini gerçekleştirdiği gözlenmektedir. İstismar boyutu bu haliyle devam ederken çevrim içi ağların ve internet kullanımının yaygınlaşması ve çocukların çevrim içi olma durumunun artmasıyla istismar olgularının da gerçekleştiği mekânlarda da bu duruma bağlı değişimler oluşmaya başlamıştır (41).

Aileler çocuk koruma noktasında sosyal yaşantı içerisinde iletişim kurdukları kişi ve bulundukları ortamlara dair dikkatli ve gözlemci tutum içerisinde bulunmaktadır fakat çocukların çevrim içi ortamlarda kurdukları iletişim, dâhil oldukları ağlar ve platformlar ile ilgili sürece dair risklerin farkındalığı konusunda yeteri kadar dikkatli olmadıkları değerlendirilmektedir. Ailelerin çevrim içi ortamlara ait risklere dair ebeveyn farkındalığının olmamasının saldırganların çocuklara erişilebilirliği üzerinde açık bir etkisi bulunmaktadır (49).

Saldırganlar genellikle anonim olmayı tercih ederek çocuklara internet üzerinden kendi cihazlarından bağlanarak erişmektedirler. Mağdur ile saldırgan arasında

kurulan iletişim ağı çocuğun güvenli alanı olan evinden saldırganla bağlanarak yapılabilmektedir. Bu bağlamda istismarın gerçekleştiği ortam ise çevrim içi ortamlar olabilmektedir. Bu süreçte çocukların kendi odalarından mobil cihazlar aracılığıyla çevrim içi olması ve internet bağlantısı aracılığıyla saldırgan ile temasa geçebilmesi ve çocukları dijital ortamdaki saldırganlarla erişime açık hale getirmesi çocuğu açık hedef haline getirebilmektedir. Bu noktada ailenin denetim mekanizması noktasında olması koruyucu ve önleyici bir yöntem olarak değerlendirilebilmektedir (47).

İlişki kurma: İlişki kurma aşamasında saldırgan mağdurun güvenini kazanması, uyum sağlaması ve yakın ilişki kurması gerekmektedir. “*Grooming*” sürecinin saldırgan açısından işlemesi için en önemli basamaklardan biri güven unsuru olarak değerlendirilmektedir (50). Güven ilişkisinin kurulması, mağdurun yönlendirilmesi için yöntem olarak kullanılırken amaç kurulan güvenin kötüye kullanılarak sürecin işletilmesidir. Bu süreçte saldırganlar çoğunlukla gençlerin jargonuna göre iletişime geçmekte, çocukların davranış biçimlerini taklit etmektedirler. Bu sayede çocuk ile ortak dil oluşturmakta, çocuğun rahatlamasını ve iletişimde kalmasını sağlamaktadır. Bu yöntemdeki asıl amaç; çocuğun koşullarını, sınırlarını, yaşam biçimini öğrenmek olarak değerlendirilebilir. Saldırganlar genellikle çocukla olumlu bir süreç yürütebilmek adına güven vermekte ve samimi tutum içinde görünmeyi tercih etmektedir. Bu aşamada saldıran için önemli olan çocukla kurulan ilişkiyi denetimsiz bir aşamaya getirerek özel ilişki boyutuna taşınması hedeflenmektedir (47).

Cinsel içerik Cinsel içerik aşamasın geçilmesi “Siber uşaklaştırma” için oldukça önemli bir yere sahip olmaktadır. Bu aşamada saldırganın mizacı cinsel içeriğin ne zaman ve ne şekilde sunulacağı belirlemektedir. Avrupa Çevrim İçi Grooming (Siber uşaklaştırma) Projesine göre saldırgan tipleri üçe ayrılmaktadır. Bu saldırgan türleri siber uşaklaştıran olarak tanımlamıştır. Tanımlar değerlendirildiğinde; samimiyet arayan, uyum sağlayan ve aşırı cinselliğe düşkün olanlar olarak değerlendirilmektedir. Cinselliğe düşkün olanlar diğerlerine göre çok daha hızlı veya hemen cinsel içeriğe geçmektedirler. Flört, kirli konuşma, müstehcen konuşma, cinsel fotoğraflar gönderme veya pornografik materyallere ilişkin bağlantılar

gönderme gibi davranışlar cinsellik aşamasının biçimleri arasında yer almaktadır. Saldırganın bu tutumu geliştirmesinin sebebi saldırgan içerikleri çocuğun normalleştirmesi ve çocuğu kontrol altında tutmaya başlama isteği olarak tanımlanabilir. Grooming’de cinsel sohbetleri tekrarlaması saldırganın başarıya ulaşabilmesi önemli aşama olarak değerlendirilmektedir. Çocukla kurulan iletişimde saldırgan açıkça söyleyerek duyarsızlaştırma ve kelimeleri başka şekilde ifade etme şeklinde iki farklı iletişim stratejisine başvurmaktadır. Birinci strateji sözlü ve fiziksel olarak mağduru cinsel etkileşime kadar duyarsızlaştırma yöntemi olarak kullanılmaktadır (47).

Risk değerlendirme: Risk değerlendirme aşamasını gerçekleştirmenin temel aşaması devamlılık olarak değerlendirilebilir. Güven ve savunmasızlığın düzeyinin tespitini belirlemesi için eylemin devamlılık içermesi gerekmektedir. “Avrupa Çevrim İçi Grooming (Siber uşaklaştırma) Projesi”nde tespit edilen modellere göre üç risk yönetimi modeli tespit olduğu değerlendirilmiştir. Birinci model; kullanılan teknoloji ve bunlarla ilişkili lojistik ile ilişkilendirilmiştir. Bunlar çoklu donanım, farklı internet protokolü (IP) adresleri, çeşitli depolama ve etiketleme, işaretleme yöntemleri örneklendirilebilir. İkinci model; saldırganlar, mağdurlarıyla kamuya açık alanlarda iletişim kurmamakta, kişisel e-posta veya mobil iletişim araçlarını kullanmamaktadırlar. Üçüncü model; saldırganlar, mağdurla sosyal anlamda yüz yüze görüşme yapacaksa bunun mağdurun evinden uzak bir yerde olmasını ve uzakta buluşmayı tercih ettiği değerlendirilmiştir (47).

Yanıltma/aldatma: Bu aşama çoğunlukla saldırganın kendi ile ilgili yaş bilgilerini yanlış verdiği ve genç bir birey olarak görülmek istediği gözlemlenmektedir. Çevrim içi ortam ve ağlar yapısı gereği bu amaca hizmet edebilmektedir. Saldırganlar çocukları çevrim içi ortamda aldatmak istediklerinde sıklıkla bu yöntemi kullanabilmektedir. Bunun yanı sıra bazı olgularda mağdurlar bir yetişkinle konuştuklarının bilmektedir ve bu grup mağdurların çoğu saldırgana sevgi duyduklarını da ifade edebilmektedir. Bu bağlamda bütün saldırganların (siber uşaklaştıranların) yaşları ve cinsel niyetleri hakkında yalan söyledikleri algısı yaygın bir yanlış anlaşılma olarak değerlendirilmektedir (47).

“Grooming” kavramı içinde saldırganlar, mağduru cinsel eylemlere ya da cinsel ilişkiye katılımı için teşvik ve ikna etmektedir. Bilimsel bir araştırmada mağdurların tamamının genç birisi ile karşılaşmayı bekledikleri gözlenmiştir (51). Çocuklara hediye almak, para verme, rüşvet, cinsel içerikli oyunlara maruz bırakma, kandırmaya yönelik stratejiler kullanılabilmektedir. Çocuğa cinsel aktiviteye ikna ve teşvikinin sağlanması, saldırgan ve mağdurun eşit olduğu algısını yaratma, müstehcen görsel materyaller kullanarak duyarsızlaştırma ve süreci normal süreç gibi gösterme ile ilgili stratejiler kullanılabilmektedir (52). İstismarcı ile çocuk arasındaki iletişim, iki yetişkin arasındaki cinsel sohbetlere benzer olabileceği gibi, masum bir şekilde başlayıp hedefe ulaşana kadar farklı aşamalardan geçebilmektedir (53). İstismarcının amacı sadece çevrim içi ortamda cinsel amaçlı mesajlaşmak olmamaktadır. Çocuğa fiziksel olarak da yaklaşmayı hedeflemektedir (54). Grooming sürecinde, çocukları tuzağa düşürmek için çeşitli yöntemler kullanılabilmektedir. Bu yöntemlerin içinde istismarcı gerçek yaşını ve cinsiyetini gizleyerek sahte görüntü oluşturabilmektedir. Bu profiller sahte isimler, yaşlar ve doğum tarihleri, sahte kardeş ve ebeveynlerin isimleri ve yaşları, yanlış adresler, yanlış fiziksel tanımlamalar ve bir çocuğun fotoğrafından da oluşabilmektedir (55). İstismarcının sahte bir profil kullandığını başlangıçta fark etmek mümkün olmamaktadır. Ayrıca istismarcı iletişimi kolaylaştırmak için küçük çocukların ve gençlerin ifadelerini ve jargonunu kullanmaktadır. Çoğu istismarcı aynı anda birden fazla çocukla iletişim halinde olmaktadır. İstismarcı çoğunlukla erkek olsa da yapılan araştırmalar kadın istismarcıların da aynı yöntemleri kullandığını göstermektedir. Çocukların sanal kimliklere sahip olması, onları istismarcı tarafından kolay ulaşılır, takip edilebilir hale getirebilmektedir. Yine çocukların dijital ayak izinin olması ve çocuğa ait görsellerin platformlarda paylaşılması çocuğun çevrim içi ortamda erişilebilir olmasında ebeveynlerin de yüksek etkisi olduğunu ortaya koymaktadır (56).

2.4.3.3 Çevrim içi mahremiyetin ihlali

Mahremiyet kavramı; kişileri, diğer kişiler ile arasına koyduğu mesafe ve sınır kavramlarını açıklamaktadır. Diğer tanımıyla; bireysel ve özel alan ile genel alanlar

arasındaki farka karşılık gelmektedir. Dijitalleşme kavramının günlük yaşamımıza girmesi sebebiyle kişilerin fiziksel veya mekânsal mahremiyet alanları daralmış ve bireylerin mahremiyet ile ilgili kaygılarının gün geçtikçe çevrim içi ortamlara aktarıldığı tespit edilmiştir (57).

Sosyal medya platformlarının dünya çapında yaygınlaşması bireylerin öncelikle “kullanıcı” olarak tanımlanması ve kişisel, özel bilgilerini bu platformlar aracılığıyla mahrem alanlarının ötesine taşımasına sebep olabilmektedir. Bu durumda, bireyler, “*Big data*” olarak adlandırılan kişisel verilerinin kaydedilip paylaşıldığı bir veri tabanına dâhil olmaktadır. Kullanıcılar, bu verileri genellikle bilinçli olarak paylaşmamaktadır, fakat platformlar, sundukları hizmet karşılığında bu verileri “ikincil ürün” olarak talep etmektedirler. Örneğin, bir alışveriş sitesinden ürün alırken, kimlik, kredi kartı ve adres bilgileri istenebilir ya da ücretsiz olarak kullandığınız bir web sitesi, e-posta veya sosyal medya hesabına giriş yaparken kişisel verileriniz talep edilebilmektedir. Bu yöntemle “ikincil” olarak paylaşılan veriler, dijital mahremiyet gibi ciddi bir sorunun ortaya çıkmasına neden olabilmektedir (58).

Dijital teknoloji ülke, yaş, bölge fark etmeksizin dünyanın her yerinden ve insanın hayatlarına hızla entegre olmuştur. İnsanlar tarafından kullanılan dijital teknoloji farklı platformlar ve kullanım şekilleri aracılığıyla kullanıcılara ait kişisel bilgileri istemekte ve kullanıcıları kullanım sırasında daha fazla özel bilgi paylaşma konusunda teşvik edebilmektedir. Dijital mahremiyet sorunu tam olarak bu noktada ortaya çıkmaktadır ve teknoloji ile erken yaşlarda tanışan ya da dijital çağın içine doğan “dijital neslin” ve ailelerinin en temel gündemi hâline getirebilmektedir. Teknoloji ile ilişki hali ebeveynlerde çocukların bazı platformlarda bağımlılık düzeyinde geçirdikleri zaman konusunda kaygı yaratabilmektedir. Çocuklar küçük yaşlarda dijital araç kullanım becerisine sahip olurken ebeveynler çocukların dijital mahremiyet alanında koruma becerilerinin gelişim konusu önemli mesele haline gelmiştir. Çocukların sosyal medya profilleri, çevrim içi oyun hesapları ve diğer dijital etkinlikleri, onların kişisel bilgilerinin çalınması riskini taşımaktadır. Çocuklar, kişisel bilgilerini paylaşmakta genellikle daha dikkatsiz olabilmektedirler.

Bu da çocukları kimlik hırsızlığına karşı savunmasız hale getirebilmektedir. Bu tür olaylar çocukların hem maddi hem de manevi zarar görmesine sebep olabilmektedir (59).

Dijital alan kavramı içinde ya mahremiyet kavramı içinde yaşayabileceği bazı sorunlar bulunmaktadır ve bu sorunlar çocukların dönemsel gelişim özelliklerine göre yaş gruplarına göre de değişim gösterebilmektedir. Çocukların kendi çevrim içi alan kullanımları, ailesi, sosyal çevresi, bunun yanında tanımadığı kişilere de açık olabilmektedir. Çevrim içi ortamda paylaşılan bilgiler incelendiğinde; kimlikler, fotoğraflar, videolar, lokasyonları bunun yanı sıra kişisel verileri içerdiği gözlemlenmektedir. Aynı zamanda paylaşımların bireysel özellikleri, duygu durumlarını, içerdiğinde saldırganların çoğunlukla çocuğa yönelik duygu durum zayıf taraflarını keşfetmesine fırsat vermektedir bu durum çocuğa fiziksel temasını mümkün kılabilir. Kimlik hırsızlığı da çocuklar yönelik tehlikelerden biridir. Kişisel verilerin toplanması ile kamu kuruluşları ve ticari kuruluşlar tarafından arşivlenmesi, kişinin mahremiyeti ve gizliliği ile ilgili farklı riskler yaratabilmektedir (60).

Çocuklarda çevrim içi mahremiyet ihlali sadece sosyal çevreleri ya da saldırganlar değil paylaşan annelik kavramının hayatımıza girmesi ile anneler tarafından da gerçekleşebilmektedir. Anneler; alışverişten bilgi edinmeye, çocuk yetiştirmeden ticari faaliyete kadar birçok alanda teknolojiyi aktif kullanmaktadır. Gelişen teknolojinin kullanımı tüm toplumu etkilemektedir. Bu etkiler, kullanılan alanlara göre dönem dönem fayda sağlarken, doğru ve bilinçli kullanılmadığı koşullarda dezavantaj haline dönüşebilmektedir. Ebeveynlerin, çevrim içi durumda yarattığı dijital risklerin gün geçtikçe çocuklar açısından daha tehlikeli boyutlara geldiği gözlenmektedir. Annelerin %95,9'unun çocuğun sosyal ortamı olan ev, odası, sınıfı, arkadaşları, öğretmeni, oyun alanı ile ilgili açık bilgileri paylaştığı saptanmıştır. Annelerin %52,9'unun çocukların web üzerinden açık konumunu (ev, okul, sürekli kullandığı park vb.) paylaştığı tespit edilmiştir. Annelerin %86'sının çocuğu kar amaçlı faaliyetlerde medya yüzü olarak kullandığı tespit edilmiştir. Annelerin %81'i çocuğun duygusal özellikleri sınıflandırıldığında; korkuları,

mutluluğuna dair nesne ipuçları, kaygıları ve hassas noktalarını, vazgeçemedikleri gibi paylaşımları yaparak istismarcının çocuğa yaklaşmasını kolaylaştıracak ipuçlarını açık olarak verdiği görülmüştür. %71,1 oranında anne çocuğun zayıf ve güçlü yanlarını paylaştığı tespit edilmiştir. Annelerin %46,3'ü kendi sosyal medya hesapları üzerinden hasta (#) açarak veya farklı bir hesap açarak çocuklara dijital kimlik oluşturmaktadır (61).

Saldırganlara yönelik özellikleri incelediğimizde ise; çoğunlukla başlangıç aşaması olarak çocuğa ait özellikleri öğrenme, tanıma, duygu durumunu, çocuğun yapısını oluşturan güçlü ve zayıf olabilecek yönleri öğrenmeye çaba göstermektedir. Bu aşamada elde edeceği bilgiler iletişim devam eden noktalarında sonraki adım ve süreci için saldırganla ipucu sağlamaktadır. Saldırgan sonraki süreçte öğrendiği bilgileri kullanarak çocuk ile iletişime geçeceği anları planlamaktadır. Bu sebeple saldırganın çevrim içi ağında olan çocukların risk altında olarak değerlendirilmektedir. İstismarcı, çocukları hangi nesnelerle, hangi duygu veya eylemle yanına çekeceğini tespit etmesi için rahat bir ortama sahiptir bu sebeple çocuğun özellikleri ile ilgili çevrim içi paylaşımlar çocukların güvenli ortamlarını tehlikeleri hale getirmektedir. Bu tehlikeyi takip eden maddelerden biri de çocuğun çıplaklık içeren fotoğraflarının paylaşılmasıdır. Bu fotoğraflar istismarcının motivasyonunu arttırmakla beraber aynı zamanda sanal bir tehlike haline gelmekte ve uygunsuz sitelerde yer alabilmektedir. Çocuğu teşhir etme, istismarcı gruplarda fotoğrafın çoğaltılarak kullanılması ihtimali, çocuğun mahrem fotoğrafı üzerinden teşhircilik ve röntgencilik suçlarına da ortam sağlamaktadır (62).

Özetle; dijitalleşmenin hızla arttığı günümüzde, çocukların çevrim içi ortamda karşılaştığı mahremiyet ve güvenlik sorunları giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Çocuklar, sosyal medya, oyun platformları ve eğitim uygulamaları gibi dijital araçlar aracılığıyla çevrim içi dünyaya erişim sağlarken, kişisel verilerinin korunması büyük bir risk altında kalmaktadır. Çocukların çevrim içi ortamlarda bıraktıkları veriler, genellikle ebeveynlerinin bilgisi olmadan toplanmakta ve işlenmektedir. Bu veriler, konum bilgisi, iletişim bilgileri, davranışsal veriler ve hatta biyometrik veriler gibi çeşitli biçimlerde olabilir (63). Çocuklar, dijital ortamlarda

kendileriyle ilgili farkında olmadan çok sayıda veri paylaşmaktadır; bu durum, mahremiyetin ihlali anlamına gelmektedir (64).

Çocukların kişisel verilerinin korunmaması aynı zamanda çeşitli gizlilik ihlallerini ve riskler doğurmaktadır. Özellikle hedefli reklamcılık ve veri madenciliği gibi uygulamalar, çocukların verilerini kötüye kullanma potansiyeli taşımaktadır (65). Ayrıca, kötü niyetli üçüncü şahıslar, bu verilere erişerek çocukları istismar edebilmekte veya dolandırıcılık amacıyla kullanabilmektedir (66). Bu durum, çocukların psikolojik ve duygusal gelişimlerine zarar verebilmekte ve uzun vadede travmalara yol açabilmektedir.

Çocukların çevrim içi ağlarda bıraktığı dijital ayak izinin internet ortamlarından silinmediği ve dijital ayak izine sahip olan çocukların saldırganlar tarafından takip edilebileceği, erişebileceği ve bu durumun çocuklara yarattığı riskler ile ilgili çocuklara farkındalık çalışmaları yapılması gerekmektedir. Dijital ayak izi kavramı ve derinliği de internet kullanıcıları tarafından bilinmesi gereken kavramlardan biri olarak tanımlanmaktadır. Dijital ayak izi çocukların çevrim içi olma durumunda gerçekleştirilen paylaşımlar, göz attığı siteler, platformlar üzerinden yaptığı beğeni, gönderi, yorum gibi durumların çocuğa bir profil oluşturması ile meydana gelmektedir. Çevrim içi ağlarda oluşan profil algoritma üzerinden işlenen reklam içerikleri yansıtılmaktadır. Çocukların ve ailelerin kullandığı sosyal medya uygulamaları, mobil araçlar, güvenlik kameraları, akıllı saatler ve dijital tanımla taşıyan birçok teknolojik alet kişisel veriler ve özel görüntülerin ihlaline sebep olabilmektedir. Daha sonra bu verilere göre kişiselleştirilen reklam ve içerikler kullanıcıya yansımaktadır. Kredi kartları, sosyal medya uygulamaları, bebek odaları için kullanılan güvenlik kameraları, akıllı saatler gibi çeşitli amaçlarla hayatımıza dâhil olan araç ve mecralar görüntü ve kişisel bilgilerimizle ilgili gizlilik konusunda ihlallere neden olabilmektedir. Sosyal medya kullanımı yoğun bir trafik halidir ve bunun için kullanım ehliyetine ihtiyaç bulunmamaktadır ve kullanıcılar bu mecra da veri sağlayıcısı niteliği görevi görmektedir. Bu sisteme içinde paylaşılan her şey veri olarak dönüşmektedir. Bu sistemin işleyiş şekli mahremiyet alanlarına dair haklarımızla doğrudan ilintidir. Özellikle çevrim içi alanlarda paylaştığımız bilgiler

bu yöntemle yabancı kişilerle de paylaşılmakta bu bağlamda veri toplayan şirketlerin verileri elde etmesine ve kişisel bilgilerimizi pazarlamasına fırsat tanımaktadır. Sosyal medya şirketleri veri toplama noktasında kritik ve önemli bir yerde durmaktadır. Dijital ortamda veri toplama prensibine göre temel anlayış “*Eğer bir şey ücretsizse ücret sizsiniz*” şeklinde tanımlanmaktadır. Özetle; kullanıcılar olarak ücretsiz sanal hizmetler ücret bizim verilerimiz olmaktadır ve firmalar verdikleri bedelsiz hizmetin karşılığını kişisel verilerimizi dağıtarak almaktadır. Bu veriler işlenmekte, satılmakta, istatistik çalışmalarında kullanılmaktadır. Özetle; kullanıcılar olarak verdiğimiz veriler kişilik haklarına dâhil olan mahremiyet haklarını ihlal ederken aynı zamanda kurumsal şirketler, kişisel verilerimiz, devlet, kurum yapıları ve yönetimlerinde bağımsız olarak toplanmakta ve kötüye kullanım amaçları için arşivlenebilmektedir. Bu sebeple dijital haklar çerçevesinde öncelik verilen haklar arasında kişilik ve mahremiyet hakları da bulunmaktadır. Mahremiyet hakkının ihlali ile ilgili dijital ortamların bir terminoloji bulunmaktadır. Bu terminoloji içinde; “*Doxing*” kavramı ile tanışılmaktadır. Bu kavram mağdura ait iletişim bilgileri, kişisel bilgileri kapsayan adres, kimlik bilgileri yer alabilmekte ve şirketler tarafından bilgilerin paylaşımı, ifşası mağdurun ev adresi, telefon numarası, eylemi olarak bilinmektedir. “*Doxing*” vakaları çerçevesindeki eylemler kişilerin mahremiyet ihlali ile birlikte, mağdurun çevrim içi güvenliğini ve kişinin fiziksel güvenliğini de tehlikeye atacak sonuçlar doğurabilmektedir. Bot kavramı ise kişi ya da grupları hedef alan ve çoğunlukla sosyal medya platformları aracılığıyla gerçekleşen siber saldırı eylemleri olarak tanımlanmaktadır. Sosyal medya araçlarına entegre edilen farklı yazılımlar ile yapılan botlar ve uygulama programlama arayüzü (API) uzantıları ile kullanılmaktadır (67).

Özetle; Dijital mahremiyet ihlali, çocukların kişisel bilgilerinin izinsiz olarak paylaşılması veya ele geçirilmesini ifade eder. Çocukların fotoğraflarının, videolarının ya da özel bilgilerin internet ortamında yayılması, çocuklarda mahremiyet kaygısı yaratabilir ve onları suistimale açık hale getirebilmektedir (68).

Çocukların çevrim içi mahremiyetini koruma amacıyla birçok ülke çeşitli yasalar ve düzenlemeler geliştirmiştir. Örneğin, “*Amerika Birleşik Devletleri’nde (ABD)*”

Çocukların Çevrim içi Gizliliğini Koruma Yasası (COPPA)” ile 13 yaşından küçük çocukların kişisel verilerinin toplanması ve işlenmesi üzerine sıkı kurallar getirilmiştir (69). “*Avrupa’da ise Genel Veri Koruma Yönetmeliği (GDPR)*” kapsamında çocukların kişisel verilerinin korunmasına yönelik özel düzenlemeler bulunmaktadır (70). Ancak, bu düzenlemelerin etkinliği, uygulama ve denetim mekanizmalarının güçlendirilmesine bağlıdır. Çocukların çevrim içi mahremiyetlerini korumak için önleme çalışmaları geliştirilebilir. Öncelikle, ebeveynlerin çocuklarının çevrim içi aktivitelerini izlemeleri ve onları bu konuda eğitmeleri önemli olmaktadır (71). Çevrim içi araçların çocuklar tarafından kullanımı dijital mahremiyet ihlaline entegre olarak manipülasyon ve sosyal mühendislik riskini de beraberinde getirmektedir.

2.4.3.4 Dijital riskler çerçevesinde manipülasyon ve sosyal mühendislik kavramlarının değerlendirilmesi

Teknolojinin hızla gelişmesi, çocukların dijital dünyada daha fazla zaman geçirmesine ve kişisel bilgilerini paylaşmasına neden olmuştur. Bu durum, kimlik hırsızlığı ve sosyal mühendislik gibi siber tehditlerle karşılaşma riskini artırmaktadır. Özellikle çocuklar, sosyal mühendislik taktiklerine karşı savunmasız oldukları için bu tür saldırılara maruz kalma olasılıkları daha yüksek olmaktadır. Siber şiddetin dijital ortamda gerçekleşmesi için zaman zaman sosyal mühendislik yöntemlerin de kullanıldığı gözlemlenmektedir. Siber şiddet yöntemlerinde sürekli güncel yöntemler denenirken bu yöntemlerin içinde genellikle sosyal mühendislik yönteminin kullanıcıya en çabuk ulaşan yöntem olarak bilinmektedir. Örneklendirecek olursak; sahte site uygulaması “*Doxing*” yönetimi gerçekleştirildiğinde sosyal mühendisliğin bir alt dalı olan phishing yöntemi de beraberinde kullanılabilir. Mobil cihazlar üzerinde belirli kişileri hedef almak için geliştirilen yazılımlar veya herhangi bir API uzantısı ile hedeflere saldırı bir başka yöntem olarak örneklendirilebilir. “*Hoax (aldatmaca)*” yöntemi de kişilere karşı siber zorbalık yöntemleri arasında yer almaktadır. Manipülasyon, çocukların kandırılarak belirli bir davranışa yönlendirilmesi veya aldatılmasıdır. Sosyal mühendislik yöntemleriyle çocuklara kendilerini güvende hissettirecek sahte profiller üzerinden yaklaşılarak onların kişisel

bilgilerinin alınması veya tehlikeli ortamlara çekilmesi bu kapsamda değerlendirilebilir. Çocukların yaşı ve güvenilir kişileri ayırt edememesi nedeniyle manipölasyon, siber şiddetin en tehlikeli formlarından biri olarak tanımlanabilir (72). Sosyal mühendislik çalışmalarına çocukların dijital platformlarda korkutulması, manipüle edilmesi veya zorlayıcı eylemlere yönlendirilmesi. Buna “*Challenge*” gibi akımlarla çocukların tehlikeli davranışlara teşvik edilmesi de dâhil olabilir. Bu konuda senaryo oluşturmak için birçok örnek ve olgu ile karşılaşilmektedir (73).

Çocuklar ve ergenler arasında tehlikeli akran baskısı ve ilişkili kendine zarar verme eylemleri daha dijital dünya öncesi de var olmuş olsa da internete erişim, bu fenomenlerin hem yayılmasını hem de farkındalığını önemli ölçüde artırmaktadır (74). “*Facebook, Twitter ve YouTube*” gibi sosyal medya siteleri artık sıradan kitlelerin günlük yaşamlarında olmazsa olmaz olarak kabul edilmektedir. “*TikTok, YouTube*” vb. gibi birkaç ilişkili sosyal medya uygulaması da yanık olaylarına, kazalara ve çeşitli psikolojik sorunlara yol açmaktadır. Özellikle son yıllarda YouTube’a kullanıcılar tarafından yüklenen videolar, diğer kullanıcıları benzer bir eyleme katılmaya davet etmektedir (75).

Akranlarına terminolojilerinde “havalı” görünmek isteyen çocuklar ve ergenler, cesaretlerini başkalarına göstereceklerini ve takipçi sayılarını artıracaklarını düşündükleri için farklı sosyal medya platformlarında bu tür video “meydan okumalarına” katılmaktadır (76). Ancak, bu tür video meydan okumaları belirli durumlarda zararlı olabilmektedir. Örneğin, bazı videolarda, insanlara ışıklar kapatıldıktan sonra aynaya kolonya dökmeleri ve yanında çakmak tutmaları “meydan okundu” ve hepsi canlı yayın esnasında yapıldığı bilinmektedir. Tuz ve buz meydan okuması adlı bu meydan okumalardan bir diğerinde, insanlardan ellerine tuz dökmeleri ve sonra dayanabilecekleri kadar buz üzerlerine dökmeleri istenmiştir, ardından ciltte oluşan izin bir fotoğrafını çekip internette paylaşmaları beklenmektedir. Sosyal medya platformları çoğunlukla meraklı zihinlere ve sürekli ve hızla gelişen canlı hayal gücüne sahip çocukları ve ergenleri etkilemektedir. Çocuklar ve ergenler, sanal ortamda popülerlik için rekabet ederek dünyadaki yerlerini belirlemek için bu platformlar aracılığıyla sınırlarını keşfetmeye çalışırlar

ve bu durum bazı durumlarda görüldüğü gibi onlara zarar verebilmektedir. İnternete ve çeşitli sosyal medya platformlarına sınırsız ve denetimsiz erişim, çocukları yanıklar da dâhil olmak üzere çeşitli kaza ve tehlikelere maruz bırakabilmektedir (73).

Beğeni bağımlılığı” sosyal medyanın yol açtığı bir başka sorun olarak tanımlanmaktadır. Çocukların arkadaş grubu tarafından onaylanma anlamına gelen herkese açık gizlilik ayarı ile kullanılan beğeni sayısına bağlı gelişmektedir. Gençlerin arkadaşları tarafından onaylanma isteğine karşılık gelirken zaman zaman özgüven problemleri ve patlamalara sebep olabilmektedir. Beğeni bağımlılığının geliştiği noktalarda sosyal medya platformlarının çocuklar ve gençler arasında kullanılması duygu durum problemlerine sebep olabilmektedir (77).

Çocukların manipülasyon ve sosyal mühendislik aracılığıyla karşılaştığı durumlar çocukta olumsuz ruhsal etkiler bırakırken aynı zamanda sağlığını olumsuz etkileyen fiziksel etkilere de sebep olabilmektedir. Sosyal medya kullanımı ve diyet ve görünüm arasında bağlantı bulunmaktadır (78). Bu durum pandemi sırasında depresif semptomlar, virüsten korkma ve sosyal izolasyonu gerekli kılma bağlamına tepki olarak ortaya çıkmış olabilmektedir (79).

COVID-19 salgını sırasında, olağanüstü hal ve sosyal izolasyon, yalnızca çevrim içi eğitim kaynağı olarak değil, aynı zamanda sosyal medyaya sürekli erişim için de ekranda geçirilen sürede bir artışa neden olmuştur. Son verilere göre, ergenlik dönemindeki çocukların %48’i günde ortalama 5 saatini sosyal medyada geçirirken, %12’si 10 saatten fazla zaman harcamıştır ve sanal zamandaki bu artışla birlikte çocuklarda depresyon bulguları ortaya çıkmaya başlamıştır (80).

COVID 19 Pandemisinde; çevrim içi ortamlarda sağlıksız gıda pazarlama (81), obezite, ve sağlıksız beslenme davranışları (82), alkol pazarlamasıyla ilgili çocuklar için dijital risk yaratacak başlıkların olduğu tespit edilmiş ve raporlanmıştır. Raporlar, çocukların sosyal medyada sağlıksız gıdaların pazarlanmasına maruz kaldığını ortaya koymaktadır. Çocuklarda yeme bozukluğu varlığında çöp gıda

pazarlaması; medya, sosyal medya ve reklamların çocuklar üzerindeki manipölasyonu bu bağlamda pazarlama yöntemleri çocuklar için büyük bir tehdit oluşturmaktadır. Raporlar, gençlerin sağlıksız gıdalara karşı büyük bir hassasiyete sahip olduğu konusunda hemfikirdir. Dijital pazarlama, sponsorlu içerik, etkileyiciler ve ikna edici tasarım dâhil olmak üzere reklamcılık obezite salgınına katkıda bulunmaktadır (83). Büyük sosyal medya platformlarının, platformlarında sağlıksız yiyeceklerin pazarlanmasını kısıtlamak için kapsamlı politikaları bulunmamaktadır (84). Bu nedenle, sosyal medyada sağlıksız ürünlerin pazarlanmasına maruz kalmak, ilgili sağlıksız davranışlar için bir risk faktörü olarak değerlendirilebilmektedir. Sosyal medya arasında, gençlerin platforma olan yakınlığı düşünüldüğünde “YouTube” platformu kullanımı endişe verici olabilmektedir. Çocuklara yönelik “YouTube” içeriklerinde sağlıksız yiyecek reklamları ön planda seyretmektedir. Çocuklara yönelik “YouTube” videolarında karşılaşılan reklamların analizi, yiyecek ve içecek reklamlarının en sık görüldüğünü ve bunların yarısından fazlasının sağlıksız yiyecekleri teşvik ettiği savunulmaktadır (85). Sosyal medya platformlarının reklam politikaları ile ilgili yapılan analiz çalışmaları platformların çocukları ve ergenleri sağlıksız gıdaların dijital pazarlamasına maruz kalmaktan korumada etkisiz olduğunu savunmaktadır (86).

Alkol Pazarlamasında içki markalarının ideal yetişkin olarak görülen imgeleri kullanmakta ve bu markalar altta yatan psikolojik mekanizmayı iyi bilmekte ve çocukların kimlik arayışı içinde olduğu dönemde belirli reklamlarla gençleri manipüle etmektedirler (87). Çalışmalar, televizyonda veya filmlerde alkole maruz kalmanın bu davranışın başlatılmasıyla ilişkili olduğunu göstermektedir. Başlıca alkol markalarının “Facebook, Twitter ve YouTube” dâhil olmak üzere sosyal medyada güçlü bir reklam varlığı bulunmaktadır. Bu nedenle, sosyal medya aracılığıyla hedefli reklamcılığın ergenlik dönemi çocuklarının davranışları üzerinde önemli bir etkisi bulunabilmektedir (81).

Çocukların reklamlardan kaynaklanan manipölasyondan etkilenme oranlarını düşürmek ve kontrol altına almak için ülkelerde çalışmalar yapılmaktadır. İngiltere’de “çocuklar için güvenli olmayan materyallerin” yayınlanma saati olan

akşam 21.00’de artık abur cubur reklamları da dâhil edilmesi kararı alınmıştır. Bu politika Ekim 2025’ten reklam düzenlemesi ile hayata geçmesi planlanmaktadır. İngiltere Halk Sağlığı Bakanı Andrew Gwynne, paketli gıda reklamlarının kumar, alkol ve prezervatif reklamlarının bulunduğu yasaklı içerikler listesine ekleneceğini doğrulamaktadır. Tüm bunlar, ülkenin genel sağlığını iyileştirmek ve İngiltere’nin ciddi ekonomik zorluklarla karşı karşıya olan ücretsiz sağlık sistemi “*Ulusal Sağlık Hizmeti (NHS)*” üzerindeki baskıyı azaltmak için yapılan halk sağlığı çalışmalarının bir parçası olarak yorumlanmaktadır.

Gwynne, bunun önlenebilir hastalıkların yarattığı baskıyla mücadele eden bir tedbir olduğunu açıklamıştır. Parlamento’ya yaptığı açıklamada, “Bu baskılardan biri de çocukları sağlıksız bir yaşama hazırlayan ve “*NHS*” üzerinde daha büyük baskılar yaratan çocukluk çağı obezite krizini önlemeye bağlı çalışmalar olarak tanımlamaktadır (88).

Çocuklar, çevrim içi ortamda paylaşılan bilgilerin önemini ve risklerini tam olarak anlamayabilirler. Bu da onları sosyal mühendislik saldırılarına karşı savunmasız hale getirmektedir. Çocuklar, internette tanımadıkları kişilere karşı güven duygusu geliştirebilirler. Bu, dolandırıcıların daha kolay hedef bulmasını sağlamaktadır. Sosyal mühendislik saldırıları, acil durum senaryoları ile daha etkili hale gelebilmektedir. Çocuklar, birine yardım etme veya bir sorun çözme isteğiyle hareket ederek kişisel bilgilerini paylaşabilirler. Çocukların dijital güvenlik konusunda eğitilmesi, kimlik hırsızlığı ve sosyal mühendislik risklerini azaltabilir. Ebeveynler, çocuklarına çevrim içi güvenlik kurallarını öğretmeli ve birlikte interneti güvenli bir şekilde kullanmayı pratiğe dökmelidir. Sosyal medya platformlarında gizlilik ayarlarının nasıl kullanılacağı konusunda çocuklara rehberlik edilmelidir. Kişisel bilgilerin paylaşımını sınırlamak, riskleri azalmasını sağlayabilmektedir. Ebeveynler, çocuklarıyla düzenli olarak açık bir iletişim kurarak, şüpheli durumları birlikte değerlendirmelidir. Çocukların, kendilerini rahatsız eden durumlar hakkında ebeveynlerine bilgi vermeleri teşvik edilmelidir. Sosyal mühendislik, çocukların dijital dünyada karşılaşılabileceği ciddi tehditlerdendir. Bu tehditlerle mücadele etmek için çocuklara uygun eğitim verilmeli, gizlilik ayarları kullanılmalı ve ebeveyn-

çocuk iletişimi güçlendirilmelidir. Böylece, çocukların çevrim içi ortamlarda daha güvenli bir şekilde hareket etmeleri sağlanabilmektedir (89).

2.4.3.5 Sharenting (paylaşan ebeveynlik)

Günümüzde anneler; alışverişten bilgi edinmeye, çocuk yetiştirmeden ticari faaliyete kadar birçok alanda teknolojiyi aktif kullanmaktadır. Gelişen teknoloji doğru ve bilinçli kullanılmadığı koşullarda dezavantaj haline dönüşebilmektedir. Ebeveynlerin, çevrim içi durumda yarattığı risklerin gün geçtikçe çocuklar açısından daha tehlikeli boyutlara geldiği gözlenmektedir (90).

Günümüz ebeveynleri, çocuklarını yaşadıkları güçlükleri sosyal medya platformları aracılığıyla paylaşmakta, çocuklarına ait günlük yaşamı görüntülerini sıklıkla paylaşmaktadırlar. Çocukların, henüz gelişimleri tamamlanmadan önce büyümeleri ile ilgili platformlar üzerinden resimler, yazılar ve çocuklara ait güncel bilgiler bulunmaktadır. Ailelerin çocukların hayatları ile ilgili paylaşım yapılmasına “sharenting” denilmektedir. Bu kavram Collins Dictionary tarafından “sosyal medyayı çocuklarıyla ilgili çok sayıda ayrıntılı bilgi iletmek için düzenli olarak kullanacak bir ebeveyn uygulaması” olarak tanımlanmıştır (91). Sharenting uygulamaları sosyal medyada fenomen anne kimliği ile karşımıza çıkabilmektedir.

Araştırmalar fenomen annelerin sayıca çok fazla olduğunu ve giderek artış gösterdiğini belirtmektedir. Fenomen anneler sosyal medya üzerinden çocukları ile ilgili iletişimlerini ve hareketlerini paylaşırken, ekran karşısındaki takipçi anneler, sosyal medya etkisi ile kendini eksik ve yetersiz görebilmektedir. Anneler, annelik becerilerini sosyal medya üzerindeki paylaşımlardan yola çıkarak değerlendirmekte, kıyaslamakta ve sosyal ağ üzerindeki annelik modellerini deneyimleyip, taklit etmektedir (92). Bu da fenomen anne aracılığı ile takipçi annelerin çocuklarını da istismara açık bir konuma getirmektedir.

‘Fenomen Annenin Sosyal Medya Üzerinden Çocuğa Şiddeti’ başlıklı çalışmaya göre; annelerin %67,8’i annelik deneyimleri, oyun ve danışma, beslenme temaları

altında kitap yazarken, annelerin %12,4 'ü öneri ve bilgi paylaşımı için blog kullanmaktadır. Annelerin %95,9'unun çocuğun sosyal ortamı olan ev, odası, sınıfı, arkadaşları, öğretmeni, oyun alanı ile ilgili açık bilgileri paylaştığı saptanmıştır. Annelerin %52,9'unun çocukların web üzerinden açık konumunu (ev, okul, sürekli kullandığı park vb.) paylaştığı tespit edilmiştir. Annelerin %14,9'u çocuğun mahrem fotoğraflarını paylaşmaktadır. Annelerin %45,5'i çocukları fotoğraf ve video çekiminde zorlamakta ve çocuğu zorlayan annelerin %86'sında ticari davranış gözlemlenmiştir. Annelerin %86'sının çocuğu kar amaçlı faaliyetlerde medya yüzü olarak kullandığı tespit edilmiştir. Annelerin %81'i çocuğun duygusal özellikleri sınıflandırıldığında; korkuları, mutluluğuna dair nesne ipuçları, kaygıları ve hassas noktaları hakkında paylaşımlar yaparak istismarcının çocuğa yaklaşmasını kolaylaştıracak ipuçlarını açık olarak verdiği görülmüştür. %71,1 oranında anne çocuğun zayıf ve güçlü yanlarını paylaştığı tespit edilmiştir. Annelerin %46,3'ü kendi sosyal medya hesapları üzerinden hashtag (#) açarak veya farklı bir hesap açarak çocuklara dijital kimlik oluşturmaktadır (62). Bu sayede sosyal medya çocukların “modern bir gün kitabı” oluştururken, çocukların mikro ünlülük kazandığı platformlar haline dönüştüğü de gözlenmektedir (93).

Çocuğa ait fotoğrafların paylaşılmasının farklı ağlarda paylaşılma ihtimali bulunmaktadır (94). Yapılan çalışmalara göre; ailelerin paylaştığı bilgiler ile veri brokerları çocuklara dair mini profiller oluşturmaktadır. Data brokerları yapı profilleri, insanlar hakkında ve reklam veren bazı firmalar, spam göndericileri, kötü amaçlı yazılım dağıtıcıları istihdam ajansları ve ABD'de sadece çocukların dosyalarını toplayan brokerlar bulunmaktadır (95). Ebeveynlerin sosyal medya platformlarının yarattığı risklere karşı daha temkinli olması gerekmektedir. Ebeveynlerin çocuklarını korumak için çocuğa ait gizliliğin ve özel yaşamın korunmasında da sorumluluk almalı ve sanal alan üzerinden bu sorumlulukta yine ebeveynler arasında annenin görevi olarak değerlendirilmektedir. Geçmiş görüntü ve yaşam şekli unutulmayan ve internet arşivlerinde ulaşılabilen çocuğun verilerinin gelecekte ne olacağının garantisi ve ön görüşü şu an net olmamaktadır. Bu bağlamda çocuğa ait bilgilerin paylaşılmasının çocuk açısından unutulma hakkını ihlal ettiği bilinmektedir (96). Çocuklara ait bilgilerin çevrim içi ağlarda paylaşılmasının

beraberinde getirdiği risklerden biri de kimlik hırsızlığı kavramıdır. Yapılan paylaşımlarla çocuğun adının soyadının tam olarak verilmesi, doğum tarihi gibi çocukların yaşantılarına dair bilgilerin tam olarak paylaşılması gibi durumlarda çocuklar, kimliklerinin çalınması durumu ile karşı karşıya kalabilmektedir. Paylaşımlarda çocuğun bulunduğu mekânların konumunun belirtilmesi, kötü amaçlı kişiler tarafından kaçırılma ya da benzer amaçlarla çocuğun istismar edilmesine sebep olabilmektedir. Sharenting kavramının beraberinde getirdiği risklerden biri de fenomen annenin takipçisi olan diğer annelerin aynı başlıklar altından çocuk ile ilgili paylaşım yapması risk grubuna giren çocuk sayısını artmasına sebep olabilmektedir. Sosyal medya üzerinden çocuklarla ilgili yapılan paylaşımların olumsuz etkisini ve istismarı engellemek ebeveynlerin dijital riskler konusunda çalışmalar ile farkındalık kazanması gerekmektedir. Aynı zamanda hakları ilkeleri ışığında çalışmalar gerçekleştiren sivil toplum kuruluşları ve kişilerin bu konuya hassasiyet göstermesi ve bilinçlendirme çalışmaları ile çocuk koruma alanına katkı sağlaması beklenmektedir (62).

Sharenting kavramı yanında okulların çocukların resimlerini çevrim içi olarak yayınlamasının yaygınlığı ve riskleri de farklı bir başlık olarak karşımıza çıkmaktadır. Dünya çapında birçok okul, çocukların resimlerini sosyal medyada paylaşmakta, burada Web 2.0, kullanıcı tarafından oluşturulan içerikler sunan internet tabanlı uygulamalar, özellikle çevrim içi sosyal ağlar anlamına gelmektedir (97).

Okulların paylaşım motivasyonunun sebebi, sosyal medyanın katılımcı, etkileşimli yapısı olabilmektedir. ABD’de okullar, toplulukları birbirine bağlamak ve onlarla etkileşim kurmak, bilgi yaymak ve personel ve öğrencilerin başarılarını vurgulamak için giderek daha fazla sosyal medyayı kullanmaktadır (98). Avustralya’daki bazı devlet okulları da çok kültürlü topluluk katılımı için sosyal medyayı kullanmaktadır (99). Avrupa Konseyi’nin okul web sitelerinin, blogların ve vlog’ların topluluk oluşturma için etkili bir şekilde kullanılabileceği yönündeki yorumları, Avrupa okullarının kurumsal web sitelerini ve sosyal medyayı benzer amaçlar için kullandığını göstermektedir (100).

Okulların sosyal medyayı kullanma nedenlerinden bazılarını bilmemize rağmen, dünya genelinde kaç okulun çocuklara ait bilgileri çevrim içi olarak yayınladığı tam olarak bilinmemektedir. Ancak 2019’da 26.000’den fazla ABD okulunun Facebook, Twitter ve Instagram dâhil olmak üzere sosyal medya bağlantısı bulunmaktadır (98), bu sayının pandemiden sonra artmış olması beklenmektedir. Yalnızca ABD’de, öğrencilerin yüzlerini gösteren yaklaşık beş milyon gönderinin paylaşıldığı ve 750.000’den fazla fotoğrafın bir öğrenciye ad ve soyadıyla bağlandığı tahmin edilmektedir (101). Bir öğrencinin okulu veya bölgesi genellikle paylaşımlardan çıkarılabildiğinden, birçok çocuk üçüncü şahıslar tarafından fark edilebilmekte, dijital ve fiziksel olarak takip edilebilmekte; okullar çocukların fotoğraflarını paylaşarak farkına varmadan çocukların gizliliğini tehlikeye atabilmektedir. Önemli sayıda çocuğu taciz, takip, kandırma ve ekonomik dolandırıcılık gibi zararlara maruz bırakabilmektedir (100). Okullar çocukların resimlerini okulun kendini tanıtmayı için kullandığında, çocuklar metalaştırılmaktadırlar. Bilgileri başkalarının bilgileriyle bir araya getirildiğinde, daha da ticarileştirilebilir. Çocukların dijital ortamların ticarileştirilmesinden tam olarak nasıl etkilendikleri tam olarak anlaşılamamaktadır (102).

Sosyal medya şirketlerinin kar amaçları ve bireylerin mahremiyetini koruma konusundaki isteksizlikleri çocuklar açısından endişe verici bir noktaya gelebilmektedir (103). Çocuklar dijital ayak izlerinin boyutunu kavrayacak veya verilerinin yaşamları boyunca binlerce kişiyle nasıl paylaşılabilirliğini anlayacak yeterlilik ve olgunlukta değildir ve sosyal medyadaki paylaşımlar kamuya açık olduğundan, çocukların bir kez paylaşıldıktan sonra bilgileri kaldırma yetenekleri sınırlıdır ve çocukların dijital ayak izi oluştuğunda bunu geri almak mümkün olamamaktadır (104). Ebeveynlerden çocuklarının görüntülerinin çevrim içi yayınlanmasına izin vermeleri istendiğinde, çocukların mahremiyetine ve refahına yönelik zararların farkında olmalı ve bunları önlemek için harekete geçebilmelidirler. Ancak ABD’de, ebeveynlere çevrim içi yayının oluşturduğu riskler hakkında yeterli bilgi verilmediği yönünde endişeler dile getirilmektedir (100). Ebeveynler, okulların sosyal medyayı kullanmasının oluşturduğu riskleri yeterince anlayamadıklarında, çocukların çıkarlarına veya mahremiyetine yönelik yetersiz korumaya sebep

olabilmektedir. “ÇHS” çocuklara önemli haklar ve korumalar sağlar. “*Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Komitesi*”, bu hakların çevrim dışı, çevrim içi, dijital bağlamda ve eğitim ortamlarında uygulanabilir olduğunu teyit eder. “*Çocuklar okul kapılarından geçmekle insan haklarını kaybetmezler*” cümlesinden yola çıkarak; eğitim, çocuğun doğuştan gelen onuruna saygı gösteren ve çocuğun görüşlerini özgürce ifade etmesini sağlayan bir şekilde sağlanmalıdır görüşü savunulmaktadır (105). Ebeveynler ile birlikte çocuklarda çevrim içi araçları kullanarak çeşitli dijital risklerle karşı karşıya kalmaktadır. Çevrim içi araçların çocuklar tarafından kullanılması ile birlikte “*Çocuğa Yönelik Dijital Risk*” kavramlarından biri de teknoloji bağımlılığı olarak tanımlanmaktadır.

2.4.3.6 Teknoloji bağımlılığı

Toplumsal yapı alışkanlıkları içinde internet kullanımı, sosyal medya ve medya araçlarının kullanımı da yer almaktadır. Çevrim içi ağları kullanma; kişilerin katılımı, iletişimde kalabilme, topluluklarda yer alabilme özellikleriyle tercih edilmekte ve kullanımı günden güne yaygınlaşmaktadır. Sosyal medya platformu kullanıcısı olma ve medya araçlarını kullanma ve aşırı kullanma davranışı ile arasındaki sınır günden güne artmaya başlamaktadır. Bağımlılık ile ilişkilendirilen iletişim araştırmalarında genellikle kullanım biçim ve kullanımın yarattığı haz ile bağlantılı bulunmaktadır. Teknolojik aletler aracılığıyla erişim sağlanan sosyal medya platformları bireyler için kaçış alanları yaratmaktadır. Bağımlılık kavramı; bireyler başka iradenin güdümü altına girerken kişiye, nesneye ya da bir varlığa duyulan önlenemez istek olarak tanımlanmaktadır (106). Teknoloji ve çevrim içi ağların yaygınlaşmasıyla birlikte sosyal medya bağımlılığının da yeni bağımlılık türleri kavramları arasına girdiği gözlemlenmektedir.

Teknoloji bağımlılığı; internetin ortaya çıkmasıyla ve çok kanallı iletişim platformlarının hayatımıza girdiği kavramlar arasında yer almaktadır. İnternet bağımlılığı hastalığı 1995 yılında Ivan Goldberg tarafından “*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders’in (Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiki El Kitabı) (DSM-IV)*” madde bağımlılığından türetilerek internet

bağımlılığı adını almıştır. Davranışsal bir bağımlılık olarak sınıflandırılan internet bağımlılığı göstergelerinden belirleyici olan özelliği ise teknolojik aletlerin aşırı kullanımı olarak tanımlanmaktadır. Dijital araçların aşırı kullanım durumu ve kişilerin bunu alışkanlık haline getirmesi sonraki süreçlerde kullanım süresini azaltma çabalarının sonuç vermemesi bununla beraber teknolojik alet kullanımı kesintiye uğradığında yoksunluk sendrom gözlenebilmektedir (107). Aşırı kullanım tutumunun diğer bağımlılık türlerinde de olduğu gibi kişilerin yaşamını sosyal, fiziksel ve psikolojik alanlarda olumsuz yönde etkileyebilmektedir (108). Çevrim içi ağlara erişilememesinde kişide öfke, saldırganlık davranışlarına sebep olduğu gibi internetten yoksun kalındığında aşırı sinirlenilmesi ve kimi zaman saldırganlaşması ve kişinin iş, sosyal ve ailevi hayatında da olumsuz tabloların yaşandığı tespit edilmiştir (109). Bireylerin teknoloji bağımlılığında yaşadığı yoksunluk sendromu tepkilerinin diğer bağımlılık türlerindeki yoksunluk sendromunda yaşanan tepkiler ile benzerlik gösterdiği değerlendirilmiştir (110).

Bu bağlamda sosyal medya bağımlılığının davranışsal ve kimyasal bağımlılık türlerinde olduğu gibi uzun vadede toplumsal ve bireysel anlamda olumsuz sonuçlara sebebiyet için önlenmesinin önemli olduğu bilinmektedir (111). Yapılan çalışmalar yalnızlık ve yetersiz sosyal becerinin (100) depresyon, özgüven eksikliği ve algılanan sosyal desteğin azalmasının (102) kontrolsüz çevrim içi ağların ve dijital aletlerin kontrolsüz kullanım ile bağlantılı olduğu gözlenmiştir. Yaygın kullanılan çevrim içi ağlardan biri olan “Facebook” üzerinden gerçekleşen bir olguya göre; 12-18 yaş arasındaki genç kızlarla yapılan bir çalışmada fotoğraf paylaşma oranı arttıkça kilosundan kaynaklanan beden algısı memnuniyetsizliği sebebiyle kendini inceltme davranışı gerçekleştirdiği tespit edilmiştir (100). Yapılan başka bir araştırmaya göre; 18-35 yaş arasındaki genç bireylerde internet bağımlılığı artışına bağlı arttıkça beden imajını reddetmede artış görüldüğü saptanmıştır (112). Koronczai ve arkadaşları tarafından (2013) gerçekleştirilen başka bir araştırmada da problemli internet kullanımı ve beden memnuniyeti arasında negatif bir ilişki tespit edilmiştir. Sosyal beceriler arasında başarılı etkileşimde bulunma davranışı da yer almamaktadır. Sosyal beceri davranışları çerçevesinde başarılı etkileşim de bulunan kişi diğer kişilerle gerçekleştirdiği iletişimde beğeni elde etmektedir sonraki aşamada beğeni

alma davranışı pekiştirmeye ve eylemi sürdürmeyi destekleyebilmektedir (113). Bu eylem içerisinde diğerleri tarafından beğenilmek, kişinin kendinin belirlediği mükemmeliyetçilik kavramı ve sosyal ortam tarafından belirlenen mükemmeliyetçilik kavramı ile ilişkili olarak sosyal onay ihtiyacına yönelik yapıldığı tespit edilmiştir (114). Bireyler bazı zamanlarda sosyal onay ihtiyacına bağlı olarak kendilerini farklı açı ve özelliklerde olduklarından farklı yansıtmaya, farklı gösterme ve diğer kişilerin beklenti ve yaşam tarzlarına göre davranış geliştirdiği gözlenmiştir (115). Bireyler, medya araçları üzerinden izledikleri yaşam modelleri, fiziksel özellikler ile ilgili etki altında kalmakta; birey çevrim içi ortamlarda mükemmeli temsil ederken, bu süreçte kabul gören kavramları kendine uyarlamak için çabalamaktadır. Benlik algısı açısından ise, farklı görünmek için programlar aracılığıyla olduğundan zayıf, uzun boylu gibi göstermektedir (111). Bu bağlamda çalışmalar, çevrim içi ortamlarda “ideal kadın” imajlarını gören kadınların, düşük beden memnuniyeti gösterdikleri tespit edilmiştir (116).

Goldberg (1996), “*DSM-IV*”te yer alan madde kullanım bozukluğu tanı ölçütlerinden yola çıkarak tolerans, yoksunluk belirtileri ve sosyal ya da mesleki etkinliklerden uzaklaşma gibi durumlara odaklanan bir “*İnternet Bağımlılığı Bozukluğu*” tanı ölçütleri önermiştir. “*DSM- IV*”te ise bu bozukluk genel bir internet bağımlılığı olarak değil, “internet oyun oynama bozukluğu” olarak ele alınmış ve ileri araştırmalara olanak tanımak amacıyla “*DSM- IV*”in üçüncü bölümüne eklenmiştir. İnternetin aşırı kullanımıyla ilgili birçok çalışma yapılmasına rağmen, tutarlı tanı ölçütleri bulunmamakta ve bu eksiklik, internetin aşırı kullanımının yaygınlığı, süreci, ilerlemesi ve tedavisi hakkında tutarsız raporların ortaya çıkmasına neden olmaktadır.”*DSM- IV*”te internet oyun oynama bozukluğuna ilişkin olarak 9 tanı ölçütü belirtilmiştir bunlar;

- İnternet oyunları ile zihinsel meşguliyet,
- Oyun oynanmadığında yoksunluk belirtileri,
- Oyun oynama süresinin giderek artması (tolerans);
- Bırakma girişimlerinin başarısız olması;
- Diğer yaşam etkinliklerine olan ilginin azalması;

- Tüm olumsuzluklara rağmen oyun oynamaya devam edilmesi;
- Oyun oynama süresiyle ilgili başkalarına yalan söyleme;
- Kaygı veya suçluluk duygularını hafifletmek ya da kaçınmak için oyunlara yönelme ve bu nedenle fırsatların kaçırılması,
- İlişkilerin zarar görmesi veya tehlikeye atılması. Bu tanı ölçütlerinden tolerans ve yoksunluğun en önemli boyutlar olduğu, son bir yıl içinde bu 9 ölçütten 5'inin görülmesi halinde internet oyun oynama bozukluğu tanısının konulabileceği ifade edilmektedir. Gündelik ihtiyaçlara yönelik teknoloji kullanımı bireyde “dijital bağıllık” durumu yaratmaktadır. Teknolojik gelişmeler, artan etkileşimle birlikte yanıltıcı bir fantezi olarak karşımıza çıkmakta ve yoğun bir çekim oluşturmaktadır. Günlük aktiviteler ve gereksinimler, dijital dünyanın kullanımını zorunlu hale getirmekte, bu da bireyin dijital teknolojiyi kullanarak “dijital bağı” olarak sınıflandırılmasına yol açmaktadır. Dijital bağımlılık ise, eksiklik hissiyle beslenen davranışsal bir teknoloji bağımlılığı olarak tanımlanmaktadır (117).

Çocukların dijital medyada geçirdiği zamanın artmasıyla birlikte dijital bağımlılık riski de gündeme gelmektedir. Özellikle sosyal medya ve oyun bağımlılığı, çocukların gündelik işlevselliğini etkileyebilir ve akademik başarıyı olumsuz yönde etkileyebilir. Dijital bağımlılıkla mücadele konusunda ailelerin ve eğitimcilerin bilinçlendirilmesi, çocukların dijital medya kullanımlarını dengelemeleri için önemlidir (106).

Çevrim içi araçların aşırı kullanımı teknoloji bağımlılığı ile doğrudan bağlantılı olurken ‘Online oyun bağımlılığı ve çocuklarda online kumar’ kavramları da risk başlıkları altında değerlendirilmektedir.

2.4.3.6.1 Online oyun bağımlılığı

Dijital oyunlar ve sosyal medya platformları, çocukların uzun saatler boyunca çevrim içi kalmasına neden olabilmektedir. Bağımlılık düzeyinde oyun oynama veya sosyal medya kullanımı, çocukların sosyal ilişkilerini, akademik başarılarını ve uyku

düzenlerini olumsuz yönde etkileyebilmektedir (118). Dijital oyunlar, çocukların zamanının önemli bir bölümünü geçirdiği aktivitelerden biri olurken, özellikle çevrim içi oyunlar, çocukların sosyal becerilerini geliştirmede ve rekabet duygusunu artırmada rol oynayabilirken, uzun süreli oyun oynama alışkanlığı dikkat dağınıklığına ve bağımlılığa yol açabilmektedir. Araştırmalar, çevrim içi oyunların çocuklar üzerindeki etkisinin yaş, oyun türü ve oynama süresi gibi faktörlere bağlı olarak değiştiğini göstermektedir. Örneğin, işbirliği gerektiren oyunlar çocukların sosyal becerilerini olumlu etkilerken, aşırı rekabetçi oyunlar saldırgan davranış eğilimlerini artırabilmektedir (119).

Bu bilgiler doğrultusunda toplumla birlikte değişime uğrayan oyun kavramında teknolojinin de doğrudan etkisi bulunduğu son otuz yılda teknolojik aletlerle etkileşimde olması sebebiyle çocukların oyun kavramı anlayışında da değişimler meydana geldiği gözlenmektedir (120). Değişimlerle hayatımıza giren dijital oyunlarda çocukların aktif bir rol oynadığı görülmektedir (121). Çocuklar tarafından dijital oyunlara duyulan ilgi ve bu ilgiye bağlı artış; internet teknolojilerinin sağladığı imkânlarla birlikte sadece çocukların değil aynı anda birçok kullanıcının aktif olarak yer aldığı sistemler oluşturmaya başlamıştır (122).

Dijital araların gelişimiyle birlikte, çocukların oyun ve oyuncak tercihleri de büyük oranda değişime uğrarken, online ortamda oynanan oyunların çocuklarda görülen olumlu ve olumsuz etkileri konusunda bilimsel araştırmalar yapılmıştır (123). Bu bağlamda çocukların dijital oyun oynamayı tercih etme sebeplerine ilişkin çalışmalar sınırlı kalabilmektedir. Çocukların dijital oyunları tercih etmelerinin sınıflandırılmaları incelendiğinde ise; dijital oyunların eğlenceli ve ilgi çekici olmaları, ayrıca oyunların canlı renklerine sahip olmaları olarak değerlendirilmiştir (124). Oyun çocuklar için vazgeçilmez bir eylem iken günümüzde çevrim içi olarak oynanmaktadır ve çevrim içi oyunların sağlamış olduğu iletişimin ilgi çekici olması çocukların çevrim içi oyunlara yönelmesinin sebepleri arasında yer almaktadır (123).

Ergenlik döneminde çocuklar başa çıkma yöntemi olarak çevrim içi oyunları kullanabilmektedirler. Stres faktörleri ve oyun oynama ile birlikte işlevsiz bir medya

odaklı başa çıkma stratejisi haline gelebilmektedir. Stresli deneyimlere karşı pasif bir şekilde başa çıkma ve onları engelleme, kısa vadede başarılı olabilecek bir strateji olabilmektedir. Bu durumda yeni stres faktörleri ortaya çıktığında çocukların medya odaklı başa çıkma yöntemlerini kullanmaya devam edebilmektedir (125).

Dijital platform uygulamaları aracılığıyla erişilebilen içeriklerin kontrolsüz sağlanması bir takım dezenformasyonlara, propaganda faaliyetlerine, saldırgan tarafından çocuğun algı yönetimine sebep olduğu gözlemlenmektedir. “Mavi balina” oyunu yakın tarihte yaşanmış olan ve hala etkisini sürdüren çocuklar üzerindeki algı yönetimi ve çocuğun istismarı olgusuna örnek olarak değerlendirilebilir. Sosyal medya platformları üzerinden kontrolsüzce yayılan oyunun içeriği incelendiğinde, oyun üzerinden verilen yönerge ile yüzlerce çocuğun intihar ettiği tespit edilmiştir. Bu olguya benzer pek çok uygulamanın yer aldığı dijital platformlarında çocukları korumaya yönelik önlemlerin alınması gerekmektedir (126).

Dijital oyunlar yeni bir iletişim aracı olarak da karşımıza çıkarken bilgisayar ve internet tabanlı oyunlar; göstergelerin sistem ile kodlanarak, sesler eklenerek, gerçeğin yeniden üretilerek aktarılması olarak da tanımlanabilmektedir (127). “Türkiye Büyük Millet Meclisi Araştırma Komisyonu” nda yer alan “Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu 2012” (TDOF) verilerine göre; dünyada 1 milyarın üzerinde insanın dijital oyun oynadığını ve dijital oyun oynayan çocukların yaşının 4-5 yaşa kadar düştüğü tespit edilmiştir. Aynı zamanda popüler olarak değerlendirilen 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 Kitabı*” na en hızlı satılan elektronik ürün olarak girdiği tespit edilmiştir (128). Yapılan araştırmalara göre; tespit edilen verilerin dijital oyunların etki alanının ne kadar geniş olduğunu göstermektedir. Oyunların yarattığı ekonomik değer ise kişilerin ve özellikle çocukların ihmal ve istismara açık hale gelmesine neden olmaktadır.

Çocukların uygulamalara erişimi, oyun ve kumar arasındaki ilişki ve çocukları hedef alan kumarın sosyal medya reklamları ergenlik dönemi çocukları arasında

çevrim içi kumar ve canlı spor bahislerinin artması ve video oyunlarında bahislerinin kullanılması olarak görülmektedir (129).

2.4.3.6.2 Çocuklarda online kumar

Kumar bağımlılığı maddeyle ilişkili olmayan bağımlılık türlerinde arasında bulunmaktadır. Sistematik olarak ilerleyen kumar bağımlılığı kişilerin aile ve iş yaşamını aynı zamanda toplumsal uyumunu bozan kumar oynama davranışını ifade etmektedir. Bu tutum içerisinde kişi sürekli olarak kumar oynama ile ilgili düşünceler içerisinde bulunmaktadır. Mevcut düşünce süreci, geçmiş deneyimlerini tekrar düşünme, yeniden kumar oynayacağı zamanı planlama, para kazanma adına farklı yolları araştırma ile tanımlanabilmektedir (130). Kumar Bağımlılığı “DSM-III” te kumar oynama bozukluğu ilk defa psikiyatrik bir problem olarak değerlendirilmektedir. “DSM-IV ve DSM IV-TR” ye kadar geçen ki süreçte dürtü kontrol bozuklukları içerisinde incelenen kumar bağımlılığı DSM-V ile birlikte “Madde İle İlişkili Olmayan Bozukluklar” tanı grubu içerisinde yeni bir kategori altında incelenmektedir”. Kumar bağımlılığı bu grup içerisinde sınıflanmış olan tek davranışsal bağımlılık olarak değerlendirilmektedir (131). “DSM” de ilk defa kumar, bağımlılık kategorisi içerisinde yer almıştır. Kumar bağımlılığının kimyasal bağımlılıklarda olduğu gibi dışarıdan gözlenmesinin zor olması bu gecikmenin en büyük etkenlerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Kimyasal bağımlılıklarda olduğu gibi kumar bağımlısının bariz bir şekilde sosyal, bedensel, davranışsal değişimleri görüldüğü bildirilmiştir. Bu sebeple bu bağımlılık türü “saklı bağımlılık” olarak da tanımlanmaktadır (132).

Kumar Bağımlılığı tanı kriterleri;

- Arzuladığı coşku için daha fazla para kullanarak kumar oynama,
- Kumar oynamaya ilişkin bırakma ya da durdurma teşebbüsleri sırasında huzursuz ve öfkeli davranışlar gösterme,
- Kumar oynamayı durdurmaya ilişkin tekrarlayan ve sonuçlanamayan çabanın gözlemlenmesi,

- Kumar oynama üzerinde sık düşünme farklı konulara odaklanmada zorluk,
- Kumar oynama davranışı sebebiyle işinde, ilişkisinde, eğitim hayatında ve sosyal yaşantısında sorunlar yaşama olarak tanımlanmaktadır (133).

Son zamanlarda, yukarıda da bahsi geçen olan bağımlılığa ilişkin tanı ölçütlerine uyması açısından internette aşırı kullanımın da maddeyle bağlı olmayan bağımlılık türleri arasında değerlendirilmektedir (134). İnternet aracılığıyla oynanan kumarın normal kumara göre yer ve zaman açısından serbest olması, daha kolay ulaşılabilir olması ve kişinin kimliğini gizleyebilmesi gibi avantajlarının olması online kumarı daha cazip hale getirebilmektedir (135). Aşırı derecede kumar oynama, alışveriş yapma ve açık artırma ya da bahis sitelerini kullanımı online kumar bağımlılığını olarak tanımlanabilir (136). Çevrim içi kumar çocuklarda ve gençlerde gün geçtikçe artış göstermektedir. Kumar oynayan ergenlerin küçük bir azınlığı kumar bozukluğu geliştirmektedir. Kumar oynama sorunları olan ergenler daha düşük öz saygıya ve hiperaktivite ve dürtüsellik geçmişine sahip olma eğiliminde olmaktadır. Çocukların slot makinelerine erişimi, oyun ve kumar arasındaki ilişki ve çocukları hedef alan kumarın sosyal medya reklamları, ergenler arasında çevrim içi kumar ve canlı spor bahislerinin artması ve video oyunlarında skin bahislerinin kullanılması online kumar olgusunun hızla yayılmasına sebep olabilmektedir (137) Çocuklar, gelişimsel ve bilişsel olgunlaşmamışlıklarının yanı sıra akran baskısı ve pazarlamaya karşı duyarlılıkları nedeniyle kumar oynama sorunlarına karşı duyarlı olabilmektedirler (138) ve gelişimsel ve bilişsel olgunlaşmamışlıkların yanı sıra ailede kumar oynamayı model alacak bir birey olması, akran gözlemi ve etkilerinin yanında pazarlama kampanyalarına karşı duyarlılık nedeniyle kumar oynama davranışı geliştirme riski altındadırlar. Akranlarla yeni aktiviteler denemek büyümenin normal bir parçasıdır ve arkadaşlarla kart oyunlarına ve cesaret oyunlarına bahis oynamak çok yaygın hale gelmektedir. Çocuklar ayrıca erken yaşlardan itibaren çevrim içi kumar site veya platformlarında video oyunlarına maruz kalarak başlangıç yapabilmektedir (139). Çocuklar, akran baskısına açık olmaları ve reklamlara duyarlı olmaları nedeniyle kumar oynama davranışına yönelebilmektedir. Kumar oynama davranışı olan çocukların, kumar oynamayan çocuklara oranla alkol kullanımı davranışı arasında ilişki bulunduğu tespit edilmiştir (140). İngiltere’de çocukların

kumara erişimini düzenlemek amacıyla 2005 yılında çocuğun kumar sitemindeki yerini tanımlamak için önemli bir adım atılmıştır. Bu yasaya göre, 16 yaşından itibaren insanların piyango bileti ve kazı kazanma kartı gibi oyunlara katılabilirken, diğer birçok kumar türü için yaş sınırı 18 olarak belirlenmiştir. Özellikle çevrim içi kumar alanında yaşa bağlı harcamalar düzenlenmiş ve denetimler sıklaştırılmıştır, ancak video oyunları içerisinde ganimet kazanma (ganimet kutuları) gibi kumar benzeri aktiviteler yaş sınırına tabi tutulmamaktadır. Bu durum, oyun endüstrisinin hızla dijitalleşmesi ve uluslararası düzenlemelerin zorlaşması nedeniyle günümüzde çağdaş bir alan olarak öne çıkmaktadır (141).

Öğrenciler arasında kumar oynamanın yaygınlığına ve bu durumun olumsuzluklara yol açtığına dikkat çekilmektedir. 2022 yılı itibarıyla İtalya’da 15-17 yaş aralığındaki bölgelerde yaklaşık %50’sinin kumar oynadığını bildirmesi, gençlerin kumar patlamalarının erken oluşumlarının ve bunun potansiyel olarak tehlikeli kalıpların oluşumuna yol açabileceğini göstermektedir. Ayrıca, yaş sınırlamalarının yetersiz olduğunu, çevrim içi kumar platformlarının bu durumu daha da kötüleştirdiğini vurgulamaktadır. Bu örnekler, gençlerin kumar oynamasının yalnızca yasal düzenlemelere tabi olmadığını, aynı zamanda sosyal ve psikolojik etkenlere bağlı olduğunu göstermektedir. Gençler, akran baskısı ve medya etkisi gibi etkenlerle daha fazla risk alabilirler, bu da kumar stresi ve diğer olumsuz sonuçlar için bir zemin oluşturmaktadır (142).

Çocukların kumar oynamaya karşı neden daha duyarlı olduklarını açıklayan önemli faktörler incelendiğinde; çocukların gelişimsel ve bilişsel olgunlaşma düzeyine erişmiş olması çocukların karar verme süreçlerini etkileyen unsurlar arasında yer almaktadır. Özellikle sonuçlar üzerinde kontrol yanılsamaları ve olasılıkların anlaşılmasındaki sınırlı bilgi, çocukların kumar risklerini yeterince değerlendirememesine yol açmaktadır. Bunun yanı sıra, ergenlik döneminde meydana gelen beyin değişiklikleri, yönetici işlevlerin henüz tam olarak gelişmemesi, dürtüsellliği de risk alma eğilimlerini artırabilmektedir. Bu süreç gençlerin daha fazla kumar oynama davranışı sergilemelerine neden olabilmektedir. Bu süreç içerisinde akran baskısı kumar oynama davranışı üzerinde etkiye sahip

olabilmektedir. Arkadaşlarıyla birlikte kumar oyunları denemek, ergenlik döneminin doğal bir parçası olarak görülebilmekte ve bu tür davranışlar çocukların sosyal kabul arayışı içinde sıkça yaşanabilmektedir. Aynı zamanda, çocukların video oyunları gibi dijital platformlara erken yaşlarda maruz kalmaları, bu tür davranışların normalleşmesine ve çevrim içi kumar alışkanlıklarının oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Reklamların çocuklar üzerindeki etkisi de kumar şirketlerinin, bu süreçte incelenmesi gereken konulardan biridir. Gençleri hedef alan pazarlama stratejileri çocuk ve ergenlik dönemindeki bireyleri olumsuz etkileyebilmektedir. Sonuç olarak; çocukların kumar oynamaya karşı duyarlılıkları, bilişsel gelişim eksiklikleri, sosyal çevreleri ve pazarlama etkileri tarafından şekillendirilen karmaşık bir durumu yansıtmaktadır (143).

Çocuklara yönelik kumar reklamı ve tanıtımı kumar yasası gereği çocuklara yönelik reklam yapılması yasak olmasına rağmen, çocuklar televizyon ve sosyal medya aracılığıyla kumar reklamlarına sıklıkla maruz kalmaktadır. Son yıllarda, elektronik spor (E-spor) bahislerinde bir büyüme yaşanmaktadır. E-spor üzerine çevrim içi bahis oynamanın ergenler için cazip reklamları ve pazarlaması yoluyla yoğun bir şekilde teşvik edildiği saptanmıştır. Bu sonuca göre; erkeklerin kadınlardan daha fazla kumar oyunlarına katıldığı tespit edilmiştir (144).

Demos tarafından yapılan yakın tarihli bir “*Twitter*” araştırmasında çocukların kumar şirketlerinden gelen mesajları nasıl paylaştığını ve retweet ettiğini incelenmiştir. Çalışma, çocukların ve savunmasız grupların kumarla ilgili konuşmalarda nasıl aktif olduklarını ve düzenli olarak oldukça görsel kumar reklamlarını tükettiğini ve paylaştığını göstermiştir. Özellikle çocuklar ve gençler popülerliği sebebiyle E-spor üzerinden yeni kumar içeriklerine teşvik edilmektedir. Bu sorunları ele almak için, kumar reklamlarına erişimle ilgili mevcut düzenlemelerin açıklığa kavuşturulması ve uygulanması gerekmektedir (139).

Günümüzde kumar bağımlılığı yalnızca yetişkinlerde değil, ergenlik çağındaki gençlerde de giderek artan bir sorun haline gelmektedir. Kumar oynamanın gençler üzerindeki olumsuz etkileri, özellikle okul ortamında bu konudaki farkındalığın

artmasını gerektiren bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Ergenlik döneminde kumara yönelimin eğitimsel faktörlerle ilişkili olduğu, dolayısıyla önleyici çabaların okul ortamına yönlendirilmesinin oldukça faydalı olabileceği belirtilmektedir. Ne yazık ki, kumar bağımlılığının potansiyel uzun vadeli sağlık sonuçları ve çeşitli riskler oluşturmaya rağmen, öğretmenler bu konuyu genellikle diğer riskli davranışlarla karşılaştırıldığında öncelikli bir endişe kaynağı olarak görmemektedir (145).

Özellikle okul ortamında kumarla ilgili farkındalığın artırılması oldukça önemlidir çünkü öğretmenler öğrencilerin davranışları üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Öğretmenlerin öğrenciler üzerinde etkili olabilmesi ve riskli davranışların önlenmesine yönelik bilinçli adımlar atılması, akran baskısının riskli davranışlar ile ilgili farkındalığın artmasına katkı sağlayabilmektedir. Öğrencilerin erken yaşta bu tür risklerden korunması, uzun vadede toplum sağlığı üzerinde olumlu etkiler yaratacaktır. Yüksek gelirli ülkelerde yasal kumarın daha fazla bulunması, ergenlik çağındaki gençlerde kumar oynama yaygınlığını artırmış ve gençler arasında kumar sorunlarının gelişmesine yol açmaktadır. Avrupa genelinde yapılan araştırmalar, ergenlik dönemindeki kumar oynama oranlarının ülkeler arasında değişiklik gösterdiğini ortaya koymaktadır. Örneğin, İtalya’da %36 iken İzlanda’da bu oran %78’e kadar çıktığı gözlenmektedir. Ancak, farklı çalışmalar arasındaki metodolojik farklılıklar, ülkeler arası karşılaştırmaları zorlaştırmaktadır (139).

Ergenlik çağındaki bireylerde kumara yönelimin altında yatan temel aile etkisi, ebeveynlerin kumar oynayıp oynamamaları ile ilişkilidir. Ebeveynlerin kumara katılımı, bu aktiviteyi normalleştirerek çocuklarının kumarla tanışmasına yol açabilmektedir. Özellikle annelerin çocuklarıyla piyango veya kazı kazan oyunlarında kumar oynama olasılığı daha yüksekken, babaların çocuklarıyla, özellikle oğullarıyla, spor bahislerine katılma eğiliminde olduğu görülmektedir. Düşük düzeyde ebeveyn denetimi de ergenlikte kumar oynama sıklığını artıran faktörlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır (146). Sosyal ve çevresel faktörler açısından, düşük sosyoekonomik durum, annenin düşük eğitim seviyesi ve etnik

azınlık veya göçmen topluluklara ait olmak da kumar oynama eğilimini artıran etkenler arasında yer almaktadır.

Kumar bağımlılığı üzerinde, bireylerin mizaç özellikleri de belirleyici olabilmektedir. Özellikle dürtüsellik ve heyecan arayışı gibi kişilik özelliklerinin yüksek olduğu gençlerde problemlili kumar oynama davranışı daha sık görülmektedir. Ayrıca, çevrim içi kumarın erişilebilirlik, kolaylık ve anonimlik gibi özellikleri, gençler arasında çevrim içi kumar alışkanlığını yaygınlaştırmaktadır. Ergenlik döneminde büyük miktarda para kazanma deneyimi yaşayan bireylerde de ilerleyen dönemlerde sorunlu kumar oynama eğilimlerinin arttığı gözlemlenmiştir (139).

Valkenburg ve Peter (2009) çalışmalarında internetin ergenler üzerindeki sosyal durumları incelemiş ve dijital platformların, özellikle sosyal ağların, çocukların ve sağlıklı olmaları için hem olumlu hem de olumsuz sonuçların doğurduğunu vurgulamışlardır. Çocukların çevrim içi oldukları zaman süreleri artış gösterdikçe bu noktada riskin de arttığı bildirilmektedir. Özellikle internetin erişilebilirliği ve anonimliği, ergenlerin kumar davranışı geliştirmesinde zemin hazırlayabilmektedir. Çevrim içi kumar oyunlarına katılım, ergenler arasındaki kumar oranlarını artırabilir ve bu da onların sosyalleşmelerinde ve akademik başarılarında olumsuz etkiler yaratabilmekte aynı zamanda sosyal medya platformlarının, gençlerin kumar oynamaya başlamalarını tetikleyen bir araç haline gelmesi ise dijital riskler arasında yer almaktadır (137).

Çocukların dijital araçları kullanımı ve dijital platformlarda bulunmaları çocuğa yönelik dijital riskleri artırırken; kumar gibi çocuğun dönem gereği erişiminin olmaması gereken sayısız içeriği çocukların erişimine sunarak çocukları riske açık hale getirmektedir. Bu aşamada çocukların dijital araç kullanımı ve biçimi ile beraber dijital platform kullanımı da tartışılması gereken konular arasında yer almaktadır.

Tablo 3. Dijital riskler ve potansiyel sonuçları

Dijital Riskler	Potansiyel Sonuçlar
Siber Zorbalık (Cyberbullying)	Çocukların çevrim içi ortamda tehdit edilmesi, dalga geçilmesi, taciz edilmesi, dışlanması, şifrelerinin ele geçirilmesi, spam iletilerin gönderilmesi, web sitelerinin hacklenmesi gibi eylemleri içerir. Akademik başarının düşmesine, psikolojik ve sosyal sorunlara, okul devamsızlığına, kaygı ve endişe bozukluklarına yol açabilir.
Grooming (Siber uşaklaştırma)	Çocukların kandırılarak, tehdit edilerek veya zorlanarak cinsel içerikli konuşmalara, müstehcen fotoğraf ve video paylaşımına teşvik edilmesi, pornografik içeriklere maruz bırakılması, saldırganın çocukla fiziksel buluşma planlaması gibi eylemleri içerir. Hediyeler, para veya rüşvet yoluyla manipülasyon içerebilir. Çocuğun psikolojik ve fiziksel güvenliği büyük risk altındadır. Çevrim içi ortamda yetişkinlerin çocukları duygusal bağ kurarak manipüle etmesi, cinsel içerikli mesajlar göndererek kandırması, pornografik materyallere maruz bırakması, flört ilişkisi gibi sunarak istismar etmesi gibi yöntemleri içerir. Anonimlik avantajı kullanılarak çocuklara güven kazandırılabilir ve istismara uğramalarına sebep olabilir.
Çevrim içi mahremiyetin ihlali	Kimlik hırsızlığı, kişisel bilgilerin çalınması, maddi ve manevi zarara uğratma, veri madenciliği, dolandırıcılık, psiko-sosyal problemler, çocuk istismarı, teşhircilik, röntgencilik ve doxing (kişisel bilgilerin ifşa edilmesi) gibi riskler içerir.
Manipülasyon ve sosyal mühendislik	Kimlik hırsızlığı, phishing (oltalama saldırısı), hoax (aldatmaca) gibi yöntemlerle bireylerin kandırılması, sosyal medya akımları ile zarar görmeleri, beğeni bağımlılığı, depresyon, sağlıksız beslenme, alkol kullanımı gibi sorunlar yaşanmasına neden olabilir. Özellikle çocuklar ve gençler sosyal medya üzerindeki baskıya daha fazla maruz kalmaktadır.
Sharenting (Paylaşan ebeveynlik)	Ebeveynlerin çocuklarının fotoğraf ve bilgilerini sosyal medyada paylaşarak dijital ayak izi oluşturmaları, mahremiyet ihlali yaratması, çocuk istismarı risklerini artırmasıdır. Çocukların görüntülerinin kötü niyetli kişiler tarafından kullanılması, veri madenciliği, kimlik hırsızlığı ve çocuk sömürüsü gibi riskler içerir. Fenomen ebeveynler tarafından çocukların dolaylı şekilde istismara uğrama ihtimali bulunmaktadır.
Teknoloji bağımlılığı	Dijital araçların aşırı kullanımı sonucu ortaya çıkan bağımlılık durumudur. Yoksunluk sendromu, fiziksel ve psikolojik sağlık sorunları, öfke problemleri, saldırganlık, depresyon, özgüven eksikliği, sosyal izolasyon ve beğeni bağımlılığı gibi etkiler görülebilir.
Online oyun bağımlılığı	Çocuklarda aşırı oyun oynama nedeniyle uyku problemleri, akademik başarısızlık, sosyal izolasyon, dikkat dağınıklığı, bağımlılık, saldırganlık, stres, ihmal ve istismar gibi sorunlara yol açabilir. İleri seviyelerde intihar eğilimleri ve dürtü kontrol bozukluğu gibi ciddi psikolojik problemlere sebep olabilir.
Çocuklarda online kumar	Çocukların kumar sitelerine yönlendirilmesi veya oyunlar aracılığıyla kumar alışkanlığı geliştirmesi, düşük öz saygı, dürtüsellik, alkol kullanımı gibi sorunlara neden olabilir. Ailelerin çocukları bu tür platformlardan koruması büyük önem taşımaktadır.

2.5 Çocukların Dijital Platform Kullanımı

Çocuklar ve gençler sosyal ağlara yoğun ilgi göstermekte ve dijital platformlarda video paylaşımı büyük bir popülerite kazanmaktadır. Teknoloji çağında büyüyen nesil için teknoloji ve sosyal medya giderek daha önemli bir yere sahip olmaktadır. Bu platformların bilgiye hızlı ve kolay erişim sağlama gibi yararlı yönleri ile beraber, çocuklar üzerinde zihinsel ve fiziksel gelişimlerini olumsuz etkileyebilecek bazı zararlı etkileri de bulunmaktadır (147). Özellikle video paylaşım sitelerinde karşılaşılan içerikler, çocukların sağlıklı gelişim sürecine zarar verebilecek unsurlar içerebilmektedir.

Sosyal medyanın kullanım biçimleri ve bu platformlara olan bağlılık, toplumsal yaşamı önemli ölçüde dönüştürmektedir. Bu dönüşüm sürecinde, insanların belirli sosyal medya araçlarını tercih etme nedenleri ve bu tercihlerin kullanıcıların hangi ihtiyaçlarını karşıladığı konusu gündeme gelmektedir. 1950’lerde Katz ve arkadaşları, bireylerin kitle iletişim araçlarını seçerken bazı ihtiyaçlarını karşılamayı gözettiklerini öne sürmüştür. Günümüzde ise teknolojinin gelişmesiyle kullanılan araçlar değişse de bireylerin temel ihtiyaçları aynı kalmaktadır (148). Bu doğrultuda, günümüz sosyal medya araçlarının da kullanıcılarının belirli ihtiyaçlarını karşılama potansiyeline sahip olduğu düşünülmektedir.

Sosyal medya kullanımının; Korgaonkar ve Wolin (1999) tarafından belirlenen sosyallik, bilgiye erişim ve paylaşım, eğlenme, rahatlama, kendini ifade etme, kullanımın pratikliği, beğeni alma ve onaylanma çeşitli sebepleri olduğu tespit edilmiştir. Bireyler; sosyal medyayı hem kendilerini ifade etmek hem de başkalarıyla etkileşime geçmek amacıyla kullanmaktadır. Özellikle gençler arasında sosyal medya, eğlence ve gündelik yaşamdan haberdar olma amacıyla tercih edilen bir araç hâline gelmiştir (149). Çocuklar, sosyal medya aracılığıyla arkadaşlarıyla iletişim kurmak, ilgi alanlarına dair içerikler paylaşmak ve kendilerini ifade etmek gibi aktivitelerde bulunmaktadır. Ancak, sosyal medyanın çocuklar üzerindeki etkileri karmaşıktır. Sosyal medya platformları, çocukların öz-değerlendirme süreçlerini ve özgüvenlerini etkileyebilir. Aynı zamanda, sosyal medya kullanımının çocuklar

üzerinde dijital zorbalık gibi olumsuz sonuçlara da yol açabileceği gösterilmiştir (150).

Sosyal medya platformları çocukların çevrim içi istismara uğramasına da sebep olabilmektedir. Sosyal medya uygulamaları çocuklar tarafından yaygın kullanılmasına rağmen normalde yetişkinler için tasarlanmış programlardır (örn. TikTok, Instagram, YouTube, Snapchat). Bu tarz uygulamaları ebeveynlerinin kullanıcı hesapları üzerinden kullanan çocukların yanı sıra kendine ait uygulama hesapları bulunan çocuklar olduğu da tespit edilmiştir. Sosyal medya uygulamaları arasında yer alan Youtube Çocuk, Facebook gibi uygulamalarda hesap açılabilmesi için, kullanıcıların 13 yaş üzerinde olmasını gerektiği bilinmektedir. Çocuklara yönelik çevrim içi uygulamalara ilişkin düzenlemeler “ABD’de COPPA adı altında yürürlüğe girmiştir. COPPA, Federal Ticaret Komisyonu’nun (FTC)” ise çocukların çevrim içi gizliliğine ilişkin düzenlemeler çıkarmasını ve uygulamasını zorunlu kılmaktadır (151). Bu yasaya göre; 13 yaşından küçük çocukların kişisel verilerini toplanması, kullanılması ya da yayılması ya da bu tür bilgilerin toplandığı veya adına bu bilgilerin toplandığı ticari web sitelerinin ve çevrim içi hizmetlerin operatörlerini de kapsamaktadır. “ABD”de ebeveynler ile yapılan araştırmalar, 10 ila 12 yaş arasındaki çocukların %50’sinin ve 7 ila 9 yaş arasındaki çocukların %33’ünün sosyal medya uygulamalarını kullandığı tespit edilmiştir (147). “YouTube, TikTok, Snapchat ve Instagram” gibi video izleme ve paylaşım araçlarının son zamanlarda çocukların en çok kullandığı uygulamalar olduğu saptanmıştır. Çocukların platform kullanımında en hızlı artışın Youtube Çocuk ve TikTok olduğu ABD, İngiltere ve İspanya’da yapılan çalışmalarda tespit edilmiştir (152).

2005 yılında yayınlanan “Çocuğa Yönelik Siber Şiddet Medya” rapor sonuçları değerlendirildiğinde çocuğa siber şiddet olgularında ait sayının arttığı tespit edilmiştir. İstanbul, Ankara, İzmir ve Samsun gibi metropollerde çocuğa yönelik siber şiddet olgularına sıklıkla rastlandığı bildirilmiştir. % 31,3’lük oranla sosyal medya platformları siber şiddetin en yoğun olduğu platformlar ise % 14,9 ile TikTok, % 10.4 oranla “Telegram ve Discord” olduğu saptanmıştır (153).

2.5.1 Youtube uygulaması

Çocuklar paylaşım siteleri aracılığıyla kendilerini tehdit eden içeriklere maruz kaldığı bilinmektedir. Video paylaşım sitelerinin çocuklar tarafından kullanımı ve bu noktada ebeveyn denetiminin olmaması ve çocukların denetim noktasında ihmal edilmesi (“*YouTube*” vb.) sitelerinde birbirinden farklı, çocukların önemli boyutlarda zarar görmesine neden olabilmektedir (154).

Bir gelir kaynağı olarak görülen “*YouTube*”platformunun aktörleri olan ebeveynler, platformun sahibi ve reklam verenler ekonomik fayda sağlamak için çocukları sömürüye maruz bırakabilmektedir ve uluslararası çocuk hakları sözleşmesi bu eylemleri ticari bir sömürü biçimi olarak kabul etmektedir. “*YouTube*” platformu üzerinde kanalı olan çocuklarla yapılan bilimsel araştırmaya göre; çocuklar, “*YouTube*” da uzun zaman ayırarak video izlediklerini, ebeveyn denetimi ve bilgisi olmadan içerik üretmek amacıyla kanal açtıklarını, takipçi arttırmak “*YouTube*” da yayınladıkları reklamlar üzerinden maddi gelir elde etmek için, kanal stratejileri belirleyerek hedeflerine ulaştıklarını ifade etmektedirler (155). 2015 senesinde çocuklara özel ‘*YouTube Çocuk*’ isimli platform açılmasının ardından platform üzerinden aileleri hem de içerik üreticilerini bilinçlendirmeyi hedefleyen içerik üretimine yönelik bir kılavuz rehber hazırlanmıştır (bkz. *YouTube Çocuk İçerik Üretimi: Bir Alan Kılavuzu*). Aynı zamanda denetim seçenekleri arasında “*YouTube Çocuk*”, ebeveyn denetim ve ayarları aracılığıyla içerik engelleme ve paylaşma, içerik ayarları, yalnızca onaylı içerik, arama özelliğini kapatma, izleme ve arama geçmişini silme veya duraklatma gibi özellikler bulunmaktadır (156). “*YouTube*” çocukların etkileşime geçtiği ve dijital platform olarak kullandığı alanlardan biri olduğu düşünülürse, çocukları hassas içerikler konusunda çocukları denetlemek ve bilgilendirmek gerekebilir (154).

2.5.2 Tiktok uygulaması

İçeriğin tamamen içerik oluşturan kullanıcılar tarafından belirlendiği bir uygulama olarak tanımlanabilir. İçeriği kullanıcının belirlemesi bu platformu

çocukların da kullanımı açısından değerlendirildiğinde, sağlık ve güvenliği açısından oluşabilecek riskler olabileceği saptanmıştır. “*TikTok*” platformu kayıt olma kriterlerinde çocukların korunmasına ait eksiklikler bulunmaktadır. COPPA uyarınca ABD’de, FTC’nin, Şubat 2019’da “*TikTok*”a 5,7 milyon dolarlık rekor bir dava açtığı bilinmektedir. Fakat bu dava sonrasında “*TikTok*” uygulamasında çocuk ve gençler tarafından kullanımında bir azalma olmamıştır (157). Bu sebeple sosyal medya uygulamalarında, aktif ve verimli kullanılmayan filtreleme ve denetim mekanizmalarının çocuklara yönelik rehberlik içermeyen, uygunsuz içeriklere yer verilmesi çocukların güvenliği açısından endişeye sebep olabilmektedir (158).

2.5.3 Snapchat uygulaması

“*Snapchat*”, kullanıcıların geçici fotoğraf ve video paylaşmasına olanak tanıyan popüler bir sosyal medya platformudur. Genellikle eğlence amaçlı tercih edilen “*Snapchat*”, özellikle gençler arasında hızla yaygınlaşmıştır (152). Ancak, bu uygulamanın gençler üzerindeki psikolojik etkileri ve dijital güvenlik riskleri de önemli tartışma konularıdır.

“*Snapchat*”ın gençler üzerindeki en belirgin etkilerinden biri, özgüven eksikliği, anksiyete ve depresyon gibi psikolojik sorunlara katkıda bulunma potansiyelidir. Aynı zamanda sosyal medyada yaşanan baskı, kullanıcıların kendilerini sürekli olarak başkalarıyla kıyaslamasına yol açabilmektedir (159). “*Snapchat*”ın “Snap Streak” özelliği, kullanıcılar arasında sosyal baskı ve rekabet yaratmaktadır. Bu durum, gençlerde bağımlılık geliştirme ve endişe seviyelerinin artmasına sebep olabilmektedir (160).

Bunun yanı sıra, “*Snapchat*”ın geçici içerik paylaşımı, genç kullanıcılar arasında “güvenli” bir ortam algısı yaratmaktadır ancak bu içeriklerin kaydedilebilmesi, dijital güvenlik ve mahremiyet açısından risk taşımaktadır (161). Özellikle siber zorbalık olaylarında Snapchat gibi platformlar büyük rol oynayabilmektedir. Bu durum, çocukların kişisel mahremiyetlerinin ihlal edilmesine ve dijital zorbalığa maruz kalmalarına neden olabilmektedir (162).

Sosyal medya kullanımının öğrencilerin akademik performansını olumsuz etkilediği bilinmektedir. Çalışmalar, sosyal medyada geçirilen sürenin, öğrencilerin ders çalışma motivasyonlarını düşürdüğünü ve akademik başarılarını olumsuz yönde etkilediğini göstermektedir (163). Zaman yönetimi konusunda yeterli olgunluğa erişememiş çocuklar, Snapchat gibi uygulamaları aşırı kullanarak akademik başarılarında düşüş yaşayabilmektedirler.

Sosyal medya, gençlerin yüz yüze iletişim kurma becerilerini olumsuz etkileyebilir. Özellikle Snapchat gibi platformlar, yüzeysel ve geçici bir iletişime olanak tanıyarak empati kurma yeteneğini azaltabilmektedir (164). Bu durum, gençlerin sosyal ilişkilerinde zorlanmalarına ve yüz yüze iletişim becerilerinde eksiklikler yaşamalarına neden olabilir.

Snapchat'ın geçici mesajları, gençler için eğlenceli bir iletişim aracı gibi görünse de siber zorbalık için uygun bir zemin hazırlayabilmektedir. Örneğin, Snapchat üzerinden paylaşılan içeriklerin birkaç saniye sonra silinmesi, zorbalık yapan kişilerin kötü niyetli içerikleri rahatlıkla paylaşabilmelerine olanak tanımaktadır. Bu tür içerikler, gençlerde derin yaralar açabilmektedir. 2021 yılında, ergenlik çağındaki bir genç kızın, Snapchat'te zorbalığa maruz kaldıktan sonra intihara sürüklendiği üzücü bir olay yaşanmıştır. Bu durum, “*Snapchat*” gibi platformların siber zorbalık riskini artırabileceğini göstermektedir (165).

“*Snapchat*”, genç kullanıcıların güvenliğini sağlamak için çeşitli önlemler aldığını belirtmektedir. Örneğin, Snap Map gibi özellikler gençlerin konum paylaşımını sınırlandırabilme imkânı sunsa da bu tür özelliklerin suistimal edilebilmesi, dijital güvenlik açısından endişe verici bir durum oluşturmaktadır. Ebeveynler ve eğitimciler, çocukların bu tür platformları kontrollü bir şekilde kullanmaları konusunda farkındalık yaratmalı ve gençleri dijital dünyada karşılaşabilecekleri olası risklere karşı bilgilendirmelidir (166).

“Snapchat” gibi sosyal medya platformları, gençler için cazip ve eğlenceli bir iletişim kanalı sunarken, uzun vadede önemli psikolojik ve güvenlik riskleri de barındırmaktadır.

2.5.4 Discord uygulaması

“Discord”, sesli, yazılı ve görsel olarak iletişim kurmayı sağlayan bir sosyal medya platformudur. Anonim kimliklerle kullanıcıların büyük gruplara ve sunuculara katılmasına olanak tanıyan “Discord”, özellikle çocuk ve gençler arasında popüler hale gelmiştir. Ancak, anonimlik özelliği ve platformun yapısı, çocuklar açısından birçok risk barındırmaktadır. Son yıllarda “Discord” ile ilgili siber zorbalık, uygunsuz içeriklere erişim ve psikolojik baskılar gibi konulara dair haberlerin artmasıyla birlikte, ebeveynler ve eğitimciler platformun çocuklar üzerindeki etkilerini daha dikkatle değerlendirmeye başlamıştır.

“Discord”, anonim kimliklerle iletişim kurmaya imkân tanıdığından, çocukların sosyal baskı ve zorbalığa maruz kalma riskini artırabilir. Çocuklar, “Discord” da toksik davranışlar ve olumsuz yorumlara karşı kendilerini savunmakta zorlanabilir ve bu da özgüven eksikliği, anksiyete ve depresyon gibi psikolojik sorunlara sebep olabilmektedir (167). Özellikle ergen yaştaki çocuklar, bu tür eleştirilere karşı hassas olduğundan, özgüvenlerini kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kalabilirler (119).

2023 ve 2024 yıllarında yayınlanan bazı haberler, “Discord” un çocuklar üzerinde oluşturduğu baskının ve toksik etkileşimlerin giderek arttığını göstermektedir. Özellikle çocukları hedef alan bazı grupların varlığı, siber zorbalığın “Discord” üzerinden yaygınlaşmasına neden olmuştur. Bu tür gruplarda yapılan zorbalık, çocukları derin psikolojik sorunlara sürükleyebilmektedir.

“Discord”, tanımadıkları kişilerle özel mesaj yoluyla iletişim kurma imkânı tanıdığı için, çocukların mahremiyetini ve güvenliğini tehlikeye atabilmektedir. Çocuklar, “Discord” platformunda izinsiz bir şekilde kişisel bilgilerin paylaşılması gibi durumlarla karşı karşıya kalabilmektedir (161). Ayrıca, “Discord”

sunucularında yer alan uygunsuz içeriklere erişim imkânı, çocukların güvenlik açısından büyük riskler yaşamasına neden olabilmektedir. 2023 yılında “Discord” da yaşanan bazı olaylarda, çocukların kişisel bilgilerinin ve fotoğraflarının izinsiz olarak yayıldığına dair vakalar rapor edilmiştir. Bu durum, ebeveynleri ve eğitimcileri endişelendirmektedir.

“Discord”un bağımlılık yaratma potansiyeli, çocukların akademik performansını olumsuz yönde etkileyebilmektedir. “Discord” da uzun süre geçirilen zaman, çocukların ders çalışma sürelerini kısaltabilir ve akademik başarılarında düşüşe neden olabilir (168). Yüz yüze etkileşimden uzak kalmak, çocukların sosyal becerilerinin zayıflamasına ve yalnızlaşmalarına yol açabilir. “Discord” un anonim yapısı, gerçek hayatta sağlıklı ilişkiler kurma becerilerinin de sınırlandırılmasına neden olabilmektedir.

2023-2024 yıllarında “Discord” da çocuklara yönelik şiddet içeren içeriklerin ve siber zorbalığın arttığına dair birçok vaka rapor edilmiştir. Bazı gruplarda yer alan çocuklar, zorbalığa maruz kalarak psikolojik baskı altında kalmakta ve bu durum, ruh sağlıklarını olumsuz yönde etkilemektedir. 2023 yılı sonunda bir çocuğun “Discord” üzerinden uğradığı zorbalık sonrası depresyona girmesi ve bu tür vakaların sıkça yaşanması, “Discord” un çocuklar açısından güvenlik açığı taşıdığını gözler önüne sermektedir. “Discord” ‘un bu tür toksik içeriklerin paylaşımına karşı daha sıkı denetim önlemleri alması gerekmektedir (161).

2.6 Çevrim İçi Davranışlar ve Eğilimler

Günümüzde dijital medya ve internet, çocukların gündelik hayatının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Özellikle son yıllarda çevrim içi oyunlar, sosyal medya platformları, video içerik izleme siteleri ve çeşitli etkileşim alanları çocuklar için önemli eğlence ve sosyal etkileşim kaynakları olmuştur. Ancak, bu ortamlar çocukların davranışlarını, düşünce tarzlarını ve alışkanlıklarını da önemli ölçüde etkilemektedir. Bu bölümde, çocukların çevrim içi ortamlarda sergiledikleri

davranışlar ve eğilimler ile bu davranışların gelişimleri üzerindeki etkileri incelenecektir.

Sosyal medya, çocuklar için çevrim içi sosyalleşmenin en yaygın yollarından biri haline gelmiştir. Çocuklar, sosyal medya aracılığıyla arkadaşlarıyla iletişim kurmak, ilgi alanlarına dair içerikler paylaşmak ve kendilerini ifade etmek gibi aktivitelerde bulunmaktadır. Ancak, sosyal medyanın çocuklar üzerindeki etkileri karmaşıktır. Sosyal medya platformları, çocukların öz-değerlendirme süreçlerini ve özgüvenlerini etkileyebilir. Aynı zamanda, sosyal medya kullanımının çocuklar üzerinde dijital zorbalık gibi olumsuz sonuçlara da yol açabileceği gösterilmiştir (138).

Çocuklar dijital dünyada sosyal etkileşimlerini geliştirirken, bu ortamların onların kimlik gelişimleri üzerinde de etkili olduğu görülmektedir. Çevrim içi ortamlarda çocuklar, fiziksel dünyada sergiledikleri kimlikten farklı bir kimlik oluşturma eğiliminde olabilirler. Bu süreçte çocukların kendilerini ifade etme şekilleri, kişisel kimlik gelişimi açısından önemli olabilmektedir.

Çocukların çevrim içi güvenliği, dijital ortamlarda geçirdikleri süre arttıkça önem kazanmaktadır. Ebeveynlerin çocuklarını çevrim içi dünyada korumak için aldıkları önlemler ve çocukların kişisel bilgilerini paylaşma eğilimleri bu bağlamda önemlidir. Çocuklar, dijital dünyada gizlilik ve güvenlik konusunda yeterli bilgiye sahip olmayabilir, bu nedenle ebeveyn denetimi ve bilinçlendirme çalışmaları bu riski azaltmada önem taşımaktadır (152). Araştırmalar, çocukların çevrim içi risklere karşı savunmasız olabileceğini ve bu durumun, yaşadıkları olumsuz deneyimlerin onların psikolojik gelişimlerini etkileyebileceğini ortaya koymaktadır (158).

Pandemi sürecinde eğitim alanında yaşanan dijital dönüşümle birlikte çocuklar çevrim içi eğitim platformlarına daha fazla maruz kalmıştır. Bu platformlar, çocukların eğitim süreçlerinde yeni beceriler kazanmalarına olanak tanısa da sürekli ekran maruziyeti, odaklanma sorunlarına ve fiziksel rahatsızlıklara yol açabilir. Çevrim içi eğitim ortamları, çocukların dijital okuryazarlık becerilerini geliştirmesi

açısından da önemli fırsatlar sunmaktadır, ancak bu platformların kullanımı sırasında dikkat ve disiplin gerektiren bir öğrenme ortamı sağlanması önemlidir (118).

Yeni nesil; çevrim içi ağlar dışında sosyal hayatı olmayan, sosyalliğinin mobil cihazlara bağlı olduğu çevrim içi ağlara erişim sağlayamadığında yalnızlaşan kendini asosyal hisseden, çevrim içi ağlar ve mobil cihazlar ile ilgili tüm yenilikleri takip eden ve popüler uygulamaları takip eden ve dijital bir kimliğe sahip olan bireylerden oluşmaktadır (169).

Çocuklarda dijital kimliğe sahip olmak aynı zamanda dijital davranışlara sahip olmayı da beraberinde getirmektedir. Bununla beraber sahip olunan davranışlar; ilgi, istek, ihtiyaç ve eğilimleri belirlenmesinde de etkili olabilmektedir.

Çevrim içi davranışlar ve eğilimler arasında çocuklarda teknolojik cihaz kullanım ile ilişkili sorunlar incelendiğinde; fiziksel etkilerde başlığı altında değerlendirilebilecek kas iskelet sistemi sorunları dikkat çekmektedir. Erken yaşlarda teknolojik aletlerle tanışan çocukların ve teknolojiye ait ürünlerin yetişkin özelliklerine göre tasarlanmış olması sebebiyle; kas-iskelet sistemi sorunları bakımından çocukların yetişkinlerden daha fazla risk altında olduğu saptanmıştır (180). Dijital araçların çocuğun üzerindeki etkileri çocuğun fiziksel sağlığı ile beraber psiko sosyal sürecini de olumsuz etkileyebilmektedir. Bu sonuçlara rağmen; dijital araçlar çocukların günlük yaşamlarının vazgeçilmez bir parçası haline gelmiş ve bir öğrenme aracı olan dış mekân oyun alanları giderek çocuklar üzerindeki etkisini kaybetmiştir. Dış mekân oyunlarının azalmasıyla birlikte çocukların eğilimlerinin arttığı dijital araçların çocuklar üzerinde olumsuz etkileri de bulunmaktadır. Bu etkiler arasında yüz yüze iletişiminin ve grup oyunlarının azalmasına yol açtığı, tek başına oynanan oyunların ise artmasına neden olduğu görülmektedir. Bu bağlamda; ekran bağımlılığının ve teknolojik cihazlarda oyuna ayrılan sürenin uzamasının çocukların akranları ile ilişkilerini olumsuz etkilediği saptanmıştır (181).

Çocuklar tarafından merak uyandırıcı ve eğlenceli olarak tabir edilen online oyunların aynı zamanda şiddet temalı içerikler olduğu tespit edilmiştir. Şiddet teması ile oluşturulmuş dijital oyunların şiddete başvurarak sorun çözme, ,bulduğu şiddet temalı çözüm ile amaca ulaşma, şiddete başvurarak kazanma, daha güçlü olma mesajları ile çocuğa etki sağlamaya çalışmaktadır. Aynı zamanda çocukların pasif alıcılar olmasına ve çocuğun çevresi ile “temassızlığına” sebep olurken, dijital teknoloji kullanımı çocukların fazla enerji gerektirmeden bireysel zaman geçirmelerine neden olmaktadır. Bu süreçte çocuklar ile ebeveynler arasında disiplinle ilgili tartışmalar da yaşanabilmektedir (182).

Dijital ve sosyal medyanın olumsuz sonuçlarından bazıları; riskli davranış içeren paylaşımlar yapma, bireyin kendisini aşağılayacak şekilde diğer insanlara kıyaslaması, aşırı gönderi paylaşımı, kişisel bilgileri paylaşma, olumsuz duygu içeren paylaşımlar yapma veya bu tarz paylaşımlarla karşılaşma, internet bağımlılığı, suça sürüklenme, grooming, taciz ve siber zorbalık olarak adlandırılabilir (173).

2.7 Dünyada Durum

2024 yılında 5,5 milyar insan çevrim içi aletler kullanmış ve çevrim içi olmuştur. Bu rakam dünya nüfusunun %68’ine karşılık gelmektedir. 2023 yılı verileri bu oranı bir yıl önce bu oran %65 olarak belirtmiştir. Global düzeyde, 15-24 yaş aralığındaki çocuk ve gençlerin %79’u internet kullanmaktadır. Belirlenen bu oran nüfusun geri kalanından (yüzde 66) 13 puan daha fazla olarak tespit edilmiştir. Bölgelerin çevrim içi katılımına bağlı gözlemlenen rakamlara göre son 4 yılda aradaki fark gittikçe azalmaktadır. Düşük gelirli ülkelerdeki 15 ila 24 çocuk ve gençlerin internet’i kullanma olasılığı diğer bireylerden 1,9 kat daha fazla olarak tespit edilmiştir (174).

“Wearesocial ve Hootsui ‘Dijital 2023 Global Genel Bakış” raporu; BM Dünya Nüfus Beklentilerinden alınan rakamlar, Dünya’da 8,08 milyar insanın yaşadığını bildirmektedir. Global nüfus, geçen yıldan bu zamana kadar 74 milyon kişi artış göstermiştir, bu rakam yıllık %0,9’luk bir büyümeye denk gelmektedir. Cep telefonu

kullanıcıları 2024 yılı başında 5,61 milyara ulaşmıştır. “Mobil İletişim Birliği (GSMA)” raporuna göre; dünya nüfusunun yüzde 69,4’ü bir mobil cihaz kullanmakta ve dünya çapında bağlamda toplam 2023 yılı başlarından bu zamana kadar 138 milyon arttığı tespit edilmiştir. Küresel bağlamda bireylerin yüzde 66’sından fazlası interneti kullanmakta ve son veriler küresel kullanıcı rakamlarının 5,35 milyara çıktığını bildirmektedir. İnternet kullanıcı rakamlarının, 2023’ün başından bu yana 97 milyon yeni kullanıcı ile son 12 ayda yüzde 1,8 büyüdüğü saptanmıştır. Weltmater 2022 raporunun 2023 yılı ocak ayı verilerine göre dünya nüfusu 8.01 milyardır. Dünya nüfusunun %64,4’ü İnternet, %59,4’ü sosyal medya kullanıcısıdır. Verilerin elde edilmesinde kullanılan yaş aralığının 16-24 olduğu rapora göre; 16-24 yaş, diğer yaş gruplarına göre kıyasla internet ve sosyal medya kullanımında ön sıralarda yer almaktadır. Bireyler İnternette günlük ortalama 6 saat 58 dakika zaman geçirmekte, sosyal medya platformlarını kullanan bireylerde ise bu süre 2 saat 27 dakika olarak tespit edilmiştir. “Wearesocial ve Hootsui ‘Dijital 2024 Global Genel Bakış’” raporuna göre ise 5 milyardın üstünde sosyal medya platformu kullanıcısının bulunduğu ve dünya çapında toplamın dijital kimliğinin bulunduğu ve dünya çapında toplam rakamın 2024’ün başında 5,04 milyara ulaştığı bildirilmektedir (175).

Türkiye’ye ait çevrim içi kullanımda geçirilen süre incelendiğinde; dünya ortalamasının 17 dakika üzerinde olan bu rakam 6 saat 57 dakikayla dünya sıralamasında 20. sırada yer aldığı saptanmıştır. 16-24 yaşındaki kişiler 2024 yılında internette geçirilen süreler içinde en yüksek kullanımı oluşturan yaş grubu olarak tespit edilmiştir (176).

2.8 Türkiye’de Durum

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) tarafından yayımlanan “Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması 2024” raporuna göre, sosyal medya kullanan çocukların oranı 2024 yılında %66,1’e yükselmiştir. Cinsiyet dağılımında, erkek çocukların %68,1’i, kız çocuklarının ise %64’ü sosyal medya kullandığı tespit edilmiştir. Çocukların en sık tercih ettiği sosyal medya platformu, %96,3 oranla YouTube olurken; ikinci sırada %41,5 ile Instagram, üçüncü sırada ise %26,2 ile

TikTok yer almıştır. TikTok’u %21,4 ile Snapchat takip etmiş, beşinci sırada %13,6 oranla Pinterest, altıncı sırada ise %9,5 oranla Facebook bulunmuştur. Listenin yedinci sırasında %4,9 oranla X (eski adıyla Twitter) yer almıştır. Ayrıca yaş gruplarına göre yapılan incelemelerde, 6-10 ve 11-15 yaş gruplarında en çok kullanılan platformun YouTube olduğu, ikinci sırada ise 6-10 yaş grubunda %11,7 ile TikTok, 11-15 yaş grubunda ise %63 ile Instagram’ın yer aldığı belirlenmiştir. Düzenli internet kullanan çocukların %83,9’u interneti video izlemek için kullanırken, bu kullanım oranını %75 ile ödev yapma, öğrenme ya da çevrim içi derslere katılma, %72,7 ile oyun oynama ya da oyun indirme takip etmiştir. Ayrıca, telefon kullanan çocukların oranı 2024 yılında %76,1’e ulaşmıştır. Yaş gruplarına göre incelendiğinde, bu oran 6-10 yaş grubunda %66,3, 11-15 yaş grubunda ise %86,2 olarak belirlenmiştir (176).

“2023 Türkiye Yüzyılı-Türkiye’deki Çocukların ve Ebeveynlerin Bilinçli ve Güvenli İnternet Kullanım Deneyim ve Alışkanlıkları” raporuna göre, çocukların günlük internet erişiminde kullandıkları dijital araçlar incelendiğinde; hem kız hem erkek çocukların internete en fazla kendi akıllı telefonları aracılığıyla erişim sağladığı, en az ise okullardaki bilgisayarları kullandığı görülmüştür. İnternetin özellikle eğitim amaçlı kullanımının ön planda olduğu, buna karşın dosya paylaşım sitelerini kullanma, kendi video veya müziğini oluşturup paylaşma, blog ya da web sayfalarında bilgi paylaşma gibi içerik üretme ve paylaşmaya yönelik kullanımın son sıralarda yer aldığı ifade edilmiştir. Çocukların büyük bir kısmı cep telefonu, bilgisayar ve tablet gibi internete erişim sağlayan cihazların fiyatlarını ve her iki çocuktan biri de internet abonelik ücretini çok pahalı bulmaktadır (177).

2.9 Çevrim İçi Ortamda Çocuklar İçin Ortaya Çıkan Riskler ve Risklerin Adli Bilimler Perspektifinden Değerlendirilmesi

2023 Değerlendirmesi, “2021 Küresel Tehdit Değerlendirmesinden” bu yana gençlerin internet kullanımının arttığını; çocukları cinsel sömürü ve istismar dâhil olmak üzere çevrim içi risklere maruz bıraktığı ve çocukların kendi ürettikleri cinsel görüntüleri %360’lık bir artış gören bulgular olduğu tespit edilmiştir.

Değerlendirmede, sosyal oyun ortamlarında yüksek riskli bir bakım durumunun gelişmesinin ortalama 45 dakika sürdüğü vurgulanarak, çevrim içi eğilimleri de belirlenmiştir. Birçok çevrim içi kandırma vakasında faillerin %60'ı mağdur tarafından tanındığı tespit edilmiştir (178).

Rapora göre; %11 daha az genç, dolandırıcılıkla karşılaştıklarında yardıma ihtiyaç duyduğunu, %10 daha az genç, radikal/aşırılıkçı gruplardan iletişim alırken yardıma ihtiyaç duyduğunu, uygunsuz veya cinsel görüntüleri paylaşmaları istendiğinde %7 daha az genç yardıma ihtiyaç duyduğunu bildirmiştir. Bu dinamiğin belirli zararlardan en çok etkilenen grupların deneyimlerine bakıldığında dikkat çekici olduğu izlenmiştir. Örneğin, kızların/genç kadınların %24'ü tanıdıkları kişilerden ve %25'i yabancılardan zorbalığa maruz kalırken bu oran erkeklerde/genç erkeklerde sırasıyla %15 ve %18'dir. Ancak zorbalıkla başa çıkmak için yardıma ihtiyaç duyduklarını söyleme olasılıkları genç erkeklere göre daha az olduğu tespit edilmiştir. Dolandırıcılık ve kimlik hırsızlığından, tehlikeli yeme alışkanlıklarını veya intiharı teşvik eden içeriklere kadar farklı türlerde etki yaratan riskler raporlanmıştır (178).

Çocuğun çevrim içi oyun ve uygulamalar aracılığıyla çocuklara yönelik mali zararlar, doğrudan para kaybı ve/veya riskli mali davranışlara yol açtığı gözlenmektedir. “*Dijital Gençlik Endeksi 2023*” raporuna göre; veriler daha geniş toplumsal ve çevrim içi eğilimleri yansıtmaktadır. Mayıs 2023'te British Broadcasting Corporation (BBC), bankaların dolandırıcılık vakalarında 2022'de büyük bir artış gördüğünü ve bunların çoğunun internetten kaynaklandığını açıklanmıştır. Dolandırıcılıkların %77'sinin artık sosyal medyada, çevrim içi pazarlarda ve flört uygulamalarında gerçekleştiğini bildirmiştir. Çocuklara yönelik mali zararların daha iyi anlaşılmasına katkıda bulunmak amacıyla gençlerin çevrim içi para harcama, kazanma ve kaybetme deneyimlerini keşfetmek için nitel araştırmalar genişletilmiştir. Çocuklara maddi zarar verilmesinin yaygın bir örneği olarak dolandırıcılık dikkat çekmektedir. 16 yaşın üzerindekiilerin %50'si dâhil olmak üzere gençlerin %35'i çevrim içi bir dolandırıcılığa maruz kalmaktadır. Eğitim çağındaki gençlerden (12-18 yaş arası) elde edilen veriler, dolandırıcılığın

özellikle ileri yaş grupları arasında büyüyen bir sorun olduğunu göstermektedir. 12-18 yaş grubundakilerin %14'ü, bu yıl bir dolandırıcılığa maruz kaldıklarını bildirilmiştir; bu oran 2022'de %10 olduğu tespit edilmiştir (179). Çocukların dijital ortamlarda karşılaştığı riskler aynı zamanda çocukların mağdur olduğu suçların oluşmasına da sebep olmaktadır. Suç kavramı genel kapsamda adli bilimlerin çalışma alanının temelini oluşturmaktadır.

Adli bilimler; multidisipliner ve interdisipliner çalışma prensibi ile psikoloji, hukuk, toksikoloji, antropoloji, sosyoloji, patoloji, laboratuvar bilimleri, kriminalistik, kriminoloji ve birçok farklı bilim dalını kapsayan ve çok yönlü çalışmaların olduğu bir alandır aynı zamanda kriminal alanda meydana gelen cinayetler başta olmak üzere, tüm adli olguların çözümünde son derece önemli ve ağırlıklı bir rol oynamaktadır (180).

Adli bilimler bu alanda sadece suç olgusunun tespiti ile kalmamakta, suçu ortaya çıkarma, tehlikenin yaygınlığını analiz etme, ihtiyaca yönelik meslek elemanı yetiştirme, eğitim programları düzenleme ve uygulama aşamalarını kapsamaktadır.

Adli bilim dijital suçlar açısından değerlendirildiğinde; siber suçların tespiti bazı olgularda kolay iken bazı olgularda zor olabilmektedir. Alışlagelmiş suç olgularında somut deliller üzerinden ilerlemekte, olguda DNA örneği, izlerin incelenmesi, karşılaştırılması gibi deliller değerlendirilirken olgunun biçimi, kullanılan alet vb. ile saldırgan profiline ulaşmak mümkün olabilmektedir. Dijital suçlar oluşma biçimi nedeniyle normal suç türlerinden ayrılmaktadır. Dijital suçların analizi sırasında farklı bulgular gözlemlenebilmektedir. Dijital suçları diğer suçlardan ayırtıran özelliklerden birinin saldırganın dijital ortamda olması sebebiyle tespit edilemeyeceği ve bu sebeple yakalanmayacağı düşüncesidir (181).

Adli bilimler multidisipliner alanda hizmet veren bir bilim dalı olduğundan toplumun yeni nesil suç türü olan 'dijital şiddet' kavramında da gelişmeler ve tespitler için çalışmalar yapmakta ve dijital suçları gizli kalan bir suç türü

kapsamından çıkararak olguların azalması ve toplum farkındalığına da katkı sağlamaktadır.

2.10 Dünyadaki Hukuksal Durum

Siber suçlarla mücadele alanında imzalanan ilk uluslararası sözleşme, “*Avrupa Siber Suç Sözleşmesi*” olarak bilinmektedir. Bu sözleşme, bilişim teknolojilerinin hızla gelişmesi ve siber suçların artışıyla sınır aşan bir boyut kazanan sorunlara çözüm getirmek amacıyla hazırlanmıştır. Sözleşme, hem devletlerarasında iş birliğini yaygınlaştırmayı hem de siber suçlara ilişkin yasal düzenlemeleri bulunmayan ülkeler için bir çerçeve sunmayı hedeflemiştir. İlk olarak 23 Kasım 2001 tarihinde imzalanan sözleşme, 1 Temmuz 2004 tarihinde yürürlüğe girmiştir. Türkiye, sözleşmeyi 10 Kasım 2010 tarihinde imzalamış, ancak onay süreci uzun sürmüş ve 1 Ocak 2015 itibarıyla sözleşmenin tarafı olmuştur. Sözleşme Avrupa Konseyi tarafından düzenlenmiş olsa da sadece bölgesel bir nitelik taşımamakta; Avrupa Konseyi üyesi olmayan Kanada, Japonya, Karadağ, Güney Afrika ve ABD gibi ülkeler de sözleşmeye taraf olmuşlardır. Sözleşme, siber suçlarla ilgili olarak maddi ceza hukuku, ceza usul hukuku ve adli yardımlaşmaya ilişkin ortak hükümler içermektedir. Üç bölümden oluşan sözleşmenin birinci bölümü tanımları, ikinci bölümü ulusal düzeyde alınacak tedbirleri, üçüncü bölümü ise uluslararası düzeyde alınacak tedbirleri kapsamaktadır. Sözleşmenin temel amaçları açıklayıcı raporunda şu şekilde belirtilmiştir (182).

- Siber suçlarla ilgili taraf ülkelerin yasal mevzuatlarının ve bağlantılı hükümlerin uyumlu hale getirilmesi,
- Siber suçlar ve elektronik delil içeren suçlarla ilgili ulusal usul mevzuatına temel oluşturarak uluslararası yargılama kurallarının devletlerarasında yasallaştırılması,
- Uluslararası adli yardım ve iş birliği alanında hızlı ve etkili çözümler sağlayacak bir sistem oluşturulması,

Sözleşmede tanımlanan suç tipleri ise şu şekilde sıralanmıştır (183).

- Bilgisayar veri veya sistemlerinin gizliliğine, bütünlüğüne ve erişilebilirliğine yönelik suçlar (yasadışı erişim, yasadışı araya girme, verilere müdahale, sisteme müdahale, cihazların kötüye kullanımı),
- Bilgisayarla bağlantılı suçlar (bilgisayarla bağlantılı sahtecilik, bilgisayarla bağlantılı dolandırıcılık),
- İçerikle bağlantılı suçlar (çocuk pornografisiyle bağlantılı suçlar),
- Telif hakkı ve bağlantılı hakların ihlaline ilişkin suçlar.

Türkiye'nin sözleşmeye taraf olmasıyla birlikte, “5237 sayılı Türk Ceza Kanunu”nda (TCK) konuyla ilgili düzenlemeler yapılmıştır. Kanunun “bilişim alanında suçlar” ve “özel hayata ve hayatın gizli alanına karşı suçlar” bölümlerinde, bilişim sistemlerine yönelik veya bilişim sistemleri aracılığıyla işlenen suçlar el alınmıştır. Ayrıca, 5237 sayılı kanun ve diğer mevzuat hükümlerinin çeşitli bölümlerinde, bilişim sistemleri kullanılarak işlenebilecek suç tiplerine de yer verilmiştir. Bu kapsamda, bilişim sistemleri aracılığıyla gerçekleştirilen dolandırıcılık ve hırsızlık suçları örnek olarak gösterilebilir. Avustralya’da 9-16 yaşlarındaki 400 çocuk ve ailelerinden biriyle yapılan bir çalışmada, çocukların ortalama 8 yaşında internet kullanmaya başladığı, %76’sının her gün çevrim içi olduğu, her üç çocuktan birinin son bir yıl içinde çevrim içi olarak rahatsız edildiği, %34’ünün yüz yüze görüşmedikleri biriyle internet üzerinden konuştuğu ve %5’inin bu kişilerle buluştuğu tespit edilmiştir. Ayrıca, siber uşaklaştırmaya yönelik yasal düzenlemeler yapılmıştır. Avustralya Ceza Kanunu’na göre, 16 yaşından küçük bir kişiyi temin etme niyetiyle iletişim kurmak için “taşıyıcı hizmet” kullanımı ve bu kişiyi uygunsuz bir duruma maruz bırakmak suç olarak tanımlanmıştır. Ancak bazı eyaletlerde bu yaş sınırı 18 olarak belirlenmiştir. Avrupa Çevrim İçi Çocuk Araştırması’na göre, İsveçli çocuklar Avrupa ülkeleri arasında en erken yaşta internet kullanmaya başlamaktadır. İsveçli çocukların internet kullanmaya başlama yaşı ortalama 7’dir. İsveç, aynı zamanda Avrupa’da en yoğun internet kullanım oranına sahip ülkelerden biridir. Başka bir araştırmaya göre, 15 yaşındaki kızların %48’i ve erkeklerin %18’i çevrim içi olarak cinsel taleplerle karşılaşmaktadır (184).

İsveç'te yaşanan en büyük siber uşaklaştırma olaylarından biri Alexandra davasıdır. Bu davada, failer mağdurlarla “Alexandra” takma adıyla güven ilişkisi kurmuş, mağdurların direncini kırmış ve bu kişileri istismar etmiştir. Mağdurların durumu kimseye söylememesi sağlanmıştır (47). Bu olayın ardından, 1 Temmuz 2009'da “İsveç Ceza Kanunu”nda değişiklik yapılarak cinsel amaçla çocuklarla irtibat kurmak suç olarak düzenlenmiştir (48). “Avrupa Çevrim İçi Çocuk Araştırması”na göre, İngiltere’de çocukların %70’i her gün interneti kullanmakta, %29’u daha önce yüz yüze görüşmediği kişilerle çevrim içi olarak iletişim kurmakta ve %4’ü bu kişilerle gerçek hayatta buluşmaktadır (183). İngiltere’de iki polis amirliği tarafından elde edilen verilere göre adli vakaların %2,1’inin siber uşaklaştırmayla bağlantılı olduğu belirtilmiştir. 1 Nisan 2009 ile 31 Mart 2010 tarihleri arasında yapılan bildirimlerin %66’sının siber uşaklaştırmayla ilgili olduğu tespit edilmiştir (47). İngiltere’de yapılan yasal düzenlemeye göre, bir yetişkinin istismar amacıyla çocuklarla bilgisayar tabanlı iletişim yoluyla veya fiziksel olarak bir araya gelmesi suç olarak kabul edilmektedir (186). “Kanada Ceza Kanunu”na göre, bir çocuğun cinsel suçlara yönlendirilmesi amacıyla bilgisayar sistemleri aracılığıyla iletişim kurulması suç teşkil etmektedir (187). Kosta Rika’da bir çocuğun elektronik yollarla baştan çıkarılması suç olarak tanımlanmıştır. Hollanda Ceza Yasası’na göre, 16 yaşın altındaki bir çocuğun siber uşaklaştırılması suç olarak kabul edilmiştir. ABD’de herhangi bir kişinin küçük yaşta birini cinsel aktiviteye ikna etmek için posta, eyaletler arası ticaret veya diğer iletişim araçlarını kullanması federal suç olarak tanımlanmıştır. Ayrıca, 16 yaşından küçük bir birey hakkında bilgi paylaşımı da federal suç teşkil etmektedir (188).

2.11 Türkiye’deki Hukuksal Durum

Türkiye’de siber ortamda gerçekleştirilen eylemlerle ilgili olarak çeşitli yasa ve mevzuat hükümleri bulunmaktadır. Bu yasalar, farklı konuları kendi içinde ele almaktadır. Günümüz hukuk sistemleri, hızla gelişen bilişim teknolojilerine yetişmemekte ve bu alanlara yönelik yeni düzenlemeler getirmekte zorlanmakta ya da gecikmektedir. Bu durum, çoğu zaman failerin eylemlerinin hukuk karşısında karşılıksız kalmasına veya beklenenden daha hafif cezalar almasına yol açmaktadır.

Bu bağlamda, hukuk kurumlarının teknoloji alanındaki gelişmeleri yakından takip etmesi ve hızlı aksiyon alması kritik önem taşımaktadır. Bununla birlikte, internet üzerinden işlenen suçlarda önemli bir delil niteliği taşıyan ve soruşturmalar kapsamında mutlaka incelenen IP bilgilerine erişim de büyük bir öneme sahiptir. IP bilgisi, internet ortamında eylemi gerçekleştiren kişinin fiziksel adresine işaret eden ve failin yakalanmasını sağlayan bir veridir. Ayrıca, ülkemizin uluslararası iş birliği yapması ve milletlerarası sözleşmelere taraf olması, failerin tespit edilmesi ve suçların ortaya çıkarılması açısından büyük önem taşımaktadır. Siber ortam, suç işlemek için fiziksel bir yere gitme zorunluluğunu ortadan kaldırmış; failer dünyanın herhangi bir yerinden diğer ülkelerdeki insanları hedef alabilir hale gelmiştir. Bu bağlamda yapılacak uluslararası anlaşmalar, failerin bulundukları ülkeden başka ülkelere yönelik eylemlerinde anonim kalma çabalarını engellemek için de etkili olacaktır (189).

“Türkiye’de, 10.09.2011 tarih ve 28050 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanarak yürürlüğe giren Avrupa Konseyi Çocukların Cinsel Sömürü ve İstismara Karşı Korunması Sözleşmesi’nin 18. maddesinde cinsel istismar şu şekilde tanımlanmıştır”. “Ulusal hukukun hükümlerine göre cinsel erginlik yaşına gelmemiş bir çocukla cinsel faaliyette bulunmak; çocukla zor, güç ve tehdit yoluyla ya da aile içi de dâhil olmak üzere, çocuk üzerinde yetki, etki ve güven gerektiren bir konum kullanılarak; istismar veya özellikle zihinsel ve fiziksel özgürlük ya da bağımlılık nedeniyle savunmasız bir durumda olan çocuğun bu durumundan yararlanılarak gerçekleştirilen davranışlardır” (190).

“Birleşmiş Milletler Genel tarafından 20 Kasım 1989’da kabul edilen ve Türkiye’de 27 Ocak 1995’te Resmi Gazete’de yayımlanarak yürürlüğe giren Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Dair Sözleşmesi’nin 3. Maddesi”nde, çocukları ilgilendiren tüm faaliyetlerde ve düzenlemelerde çocuğun yüksek yararının gözetilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Ayrıca, sözleşmenin 34. maddesi taraf devletlere çocuğun kanun dışı cinsel faaliyetler için kandırılmasını veya zorlanmasını önleme yükümlülüğü getirmiştir (191). Bu uluslararası düzenlemeler doğrultusunda, “TCK’nın 103. Maddesi” cinsel istismar suçunu düzenlemektedir. Maddenin güncel

halinde cinsel istismar “On beş yaşını tamamlamamış çocuklara karşı gerçekleştirilen her türlü cinsel davranış; on beş yaşını doldurmuş ancak fiilin hukuki anlam ve sonuçlarını algılama yeteneği gelişmemiş çocuklara karşı gerçekleştirilen her türlü cinsel davranış; ve on beş yaşını tamamlamış çocuklara karşı cebir, tehdit, hile veya iradeyi etkileyen başka bir nedene dayalı olarak gerçekleştirilen cinsel davranışlar” olarak tanımlanmaktadır (192).

Bu suçla korunmak istenen hukuki yarar, çocuğun doğru bir cinsel gelişim göstermesi ve cinsel özgürlüğün zedelenmesinin önlenmesidir. Bu nedenle, kanun koyucu 102. maddede (cinsel saldırı) yer alan ifadeden farklı olarak burada “cinsel istismar” terimini kullanmıştır (182). Aynı zamanda çocuğun cinsel dokunulmazlığı ile ruh ve beden bütünlüğü korunmak istenmiştir (193). Bunların yanı sıra korunan en temel hukuki değer çocuğun üstün yararıdır. Bu ilke, Türkiye’nin de taraf olduğu ve yürürlüğe koyduğu “ÇHS”den kaynaklanmaktadır. Çocuğun üstün yararı deyimi, yapılacak her düzenleme ve adımın çocuk odaklı bir yaklaşımla gerçekleştirilmesi gerektiğini ifade etmektedir. (192).

Grooming olgularında; saldırganı caydırmak ve siber uşaklaştırma sürecini engellemek için konuya özgü yasal düzenlemeler yapılması gerekmektedir. Bu düzenlemelerin etkili olabilmesi için caydırıcı nitelikte olması şarttır. Hukuk, gelişen teknoloji ve ortaya çıkan yeni davranış biçimleri karşısında zaman zaman yavaş işleyebilmektedir. Çünkü yeni eylemlerin suç olarak değerlendirilebilmesi, bu eylemlerin kanunda açıkça tanımlanmasını gerektirir. Bu durum, suçta ve cezada kanunilik ilkesinin doğal bir sonucudur. Ancak bu, hukukun gelişen teknolojiye uyum sağlayamayacağı anlamına gelmez. Hukukun, değişen teknoloji ve eylem biçimlerine ayak uyduracak şekilde dinamik tutulması kanun koyucuların ve siyasilerin sorumluluğundadır. Bu nedenle, bu alandaki yasal gelişmelere öncelik ve önem verilmelidir (188).

Siber uşaklaştırma eylemlerini engellemek amacıyla, özellikle internet hukuku çerçevesinde hızlı ve etkili düzenlemeler yapılmalıdır. Bu konu oldukça hassas olduğundan, hızlı hareket edilmesi bir zorunluluktur. Avrupa ülkelerinde bu konuda

yürürlüğe giren düzenlemeler incelenebilir ve ülkemiz açısından faydalı yönleri ele alınabilir. Ancak, cezanın miktarı ve usule ilişkin düzenlemeler, ülkemizin sosyal ve kültürel dinamiklerine uygun şekilde belirlenmelidir. Çünkü başka bir ülkede caydırıcı olan bir ceza sınırı veya yöntem, ülkemizde aynı etkiyi yaratmayabilir. Siber uşaklaştırma süreci, doğrudan aktif bir istismar davranışı değildir; cinsel istismar eylemine kıyasla daha pasif bir nitelik taşımaktadır. Ancak bu süreçte yer alan diğer eylemler kendi içinde aktif davranışlar barındırabilir. Bu nedenle yapılacak düzenlemelerle, çocuğu istismar etmek amacıyla siber uşaklaştırma sürecine özgü karakteristik özellikler ve bu süreçte gerçekleştirilen davranışlar açıkça suç olarak tanımlanmalıdır (193).

Tablo 4. Dijital risklerin türk ceza kanunu kapsamında suç unsurları açısından sınıflandırılması

Dijital Risk	Türk Ceza Kanununa Göre Oluşturabileceği Suç
Siber Zorbalık	<i>Hakaret suçu (TCK m.125)</i>
	<i>Kişilerin huzur ve sükununu bozma (TCK m.123)</i>
	<i>Tehdit suçu (TCK m.106)</i>
	<i>Israrlı takip suçu (TCK m.123/A)</i>
	<i>Şantaj suçu (TCK m.107)</i>
	<i>Cinsel taciz suçu (TCK m.105)</i>
	<i>İntihara yönlendirme suçu (TCK m.84)</i>
	<i>Bilişim Sistemine Girme (TCK m.243)</i>
	<i>Sistemi engelleme, bozma, verileri yok etme veya değiştirme suçu (TCK m.244)</i>
	<i>Çocukların cinsel istismarı (TCK m.103),</i>
Çevrim içi çocuk cinsel istismarı (Grooming)	<i>Cinsel taciz (TCK m.105)</i>
	<i>Tehdit (TCK m.106)</i>
	<i>Şantaj (TCK m.107)</i>
	<i>Kişisel verilerin kaydedilmesi (TCK m.135)</i>
	<i>Verileri hukuka aykırı olarak verme veya ele geçirme (TCK Madde 136)</i>
	<i>Müstehcenlik (TCK m.226)</i>
Çevrim içi mahremiyetin ihlali	<i>Özel hayatın gizliliğini ihlal (TCK m.134)</i>
	<i>Verileri hukuka aykırı olarak verme veya ele geçirme (TCK Madde 136)</i>
	<i>Müstehcenlik (TCK m.226)</i>

Tablo 4. Dijital risklerin türk ceza kanunu kapsamında suç unsurları açısından sınıflandırılması (devam)

<i>Dijital Risk</i>	<i>Türk Ceza Kanununa Göre Oluşturabileceği Suç</i>
<i>Manipülasyon ve sosyal mühendislik</i>	<i>Dolandırıcılık (TCK m.157)</i>
	<i>Verileri hukuka aykırı olarak verme veya ele geçirme (TCK Madde 136)</i>
	<i>İntihara yönlendirme (TCK m.84)</i>
	<i>Sistemi engelleme, bozma, verileri yok etme veya değiştirme suçu (TCK m.244)</i>
<i>Sharenting (Paylaşan ebeveynlik)</i>	<i>Kişisel verilerin kaydedilmesi (TCK m.135),</i>
	<i>Verileri hukuka aykırı olarak verme veya ele geçirme (TCK Madde 136)</i>
	<i>Kötü muamele (TCK m.232)</i>
	<i>Aile hukukundan kaynaklanan yükümlülüğün ihlali (TCK m.233)</i>
<i>Çocuklarda online kumar</i>	<i>Müstehcenlik (TCK m.226)</i>
	<i>Kumar oynanması için yer ve imkan sağlama (TCK m.228)</i>

2.12 Dijital Risklerin Kişisel Veriler Açısından Değerlendirilmesi

Kişisel veriler, mahremiyet ve özel hayatın gizliliğiyle doğrudan bağlantılıdır. Tarih boyunca mahremiyet önemli bir yere sahip olmuş ve bu önem, Türkiye’de 2016 yılında yürürlüğe giren “6698 sayılı *Kişisel Verilerin Korunması Kanunu (KVKK)*” ile yasal bir zemine kavuşmuştur. Kanuna göre kişisel veriler, “kişisel veri” ve “özel nitelikli kişisel veri” olmak üzere iki kategoriye ayrılmaktadır. Kişisel veri, kimliği belirli veya belirlenebilir bir gerçek kişiye ilişkin her türlü bilgi olarak tanımlanırken, özel nitelikli kişisel verilerin tanımı yapılmamış, bunun yerine hangi verilerin bu gruba dâhil olduğu sıralanmıştır. Bu kapsamda, kişilerin ırkı, etnik kökeni, siyasi düşüncesi, felsefi inancı, dini, mezhebi veya diğer inançları; kılık ve kıyafeti; dernek, vakıf ya da sendika üyeliği; sağlığı, cinsel hayatı, ceza mahkûmiyeti ve güvenlik tedbirleriyle ilgili bilgileri ile biyometrik ve genetik verileri özel nitelikli kişisel veri olarak değerlendirilmiştir (192).

Kişisel veriler arasında isim, soy isim, Türkiye Cumhuriyeti (TC) kimlik numarası gibi temel bilgilerin yanı sıra dijital ve sanal ortamdaki IP numaraları ile sosyal medya hesaplarındaki bilgiler de yer almaktadır. Bu nedenle, siber ortamda

gerçekleştirilen eylemlerde kişisel verilerin gizliliğine dikkat edilmesi son derece önemlidir. Aksi takdirde, kişisel verilerinin korunmasına dikkat etmeyen bireylerin, özellikle de çocukların, siber zorbalık faillerinin hedefi haline gelmesi çok daha kolay olmaktadır. Araştırmalar, çocukların saldırganlara yönelik farkındalığının düşük, kişisel verilerini koruma bilincinin ise yeterince gelişmemiş olduğunu ortaya koymaktadır (182).

2.13 Çocuğun Dijital Risklerden Korunması ve Dijital Risklerin Önlenmesi

“Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi”nin 34. maddesine göre taraf devletler, çocukları her türlü cinsel sömürü ve istismardan korumakla yükümlüdür ve bu yükümlülük doğrultusunda gerekli önlemleri almakla sorumludurlar (107). 2008 tarihli “Rio Deklarasyonu”, internet ve yeni teknolojiler kullanılarak çocuğa yönelik çevrim içi çocuk istismarının önlenmesi ve sona erdirilmesi için devletleri belirli adımlar atmaya davet etmektedir (108).

“Avrupa Konseyi” düzeyinde 2010 yılında yürürlüğe giren “Çocukların Cinsel Sömürü ve Cinsel İstismara Karşı Korunmasına İlişkin Avrupa Konseyi Sözleşmesi (Lanzarote Sözleşmesi)”, çevrim içi çocuk istismarını açıkça tanımlamamakla birlikte, Sözleşme’nin 23. maddesi çerçevesinde bu tür fiillerin cezalandırılmasını öngörmektedir. “Lanzarote Sözleşmesi”, çevrim içi cinsel istismar fiilini doğrudan bu isim altında olmasa da taraf devletlere suç olarak düzenleme zorunluluğu getiren ilk uluslararası antlaşma olarak değerlendirilmektedir. Sözleşmenin açıklayıcı raporu, madde metnini açıklarken “grooming” kavramını kullanmış ve sanal ortamda (örneğin chat odaları ya da oyun platformları) başlayan, çocukların yetişkinler tarafından cinsel istismara uğramasına yol açan endişe verici bu duruma Sözleşme’de yer verilmesini önemli bulmuştur. Türkiye, bu sözleşmeyi 25 Ekim 2007 tarihinde imzalamış ve 1 Nisan 2012 tarihinde yürürlüğe koymuştur. İrlanda hariç tüm “Avrupa Konseyi” üyesi devletler sözleşmeyi iç hukuklarına dâhil etmiştir (190).

3 GEREÇ VE YÖNTEM

Bu bölüm, araştırmanın modeli, evreni ve örneklemini ile araştırmada kullanılan ölçme araçlarına yer verilmiştir. Araştırma materyali olarak “Sanal Dünya Risk Algısı Ölçeği” kullanılmıştır. Verilerin analizinde ise güvenirlik ve geçerlilik testleri, ilişkisel analizler ve betimleyici istatistiksel yöntemler uygulanmıştır.

3.1 Araştırmanın Önemi

Dünya üzerinde sunulan sınırsız çevrim içi hizmetlerin geline nokta da hayatımızın temel ihtiyacı ve alışkanlıkları haline gelmiştir. Çevrim içi alanların hayatın içinde aktif kullanımı aynı zamanda yaşamı kolaylaştırıcı fırsatlar da sunmaktadır. Bununla beraber çocuklar ve gençler tarafından uzun süreler boyunca çevrim içi alanlarda kalmak, teknolojik aletlerin bilinçsiz kullanımı ailelerin ve öğretmenlerin alışık olmadığı birçok sorunla karşı karşıya kalmasına sebep olmaktadır. Dijital ortamda yaşanacak riskler “Çevrim içi risk algısı (sanal dünya risk algısı)” gibi bir kavramı literatüre dâhil etmiştir. Mevcut çalışmada incelenen çevrim içi risk algısı, geleneksel risk algısından tamamen bağımsız bir kavram olarak değerlendirilmemelidir. Çevrim içi risk algısı ve çevrim içi risk algısının geleneksel risk algısı ile ilişkisi; geleneksel risk algısının yeni bir biçimi olarak kabul edilebilmektedir. Günümüzde çocuklar giderek artan bir şekilde sanal dünyayla etkileşim içindedirler. Çocukların dijital ortama dair risk algıları yetişkinlerden farklı olabilmektedir. Bu çalışmada, çocukların sanal dünyaya ilişkin risk algılarını daha iyi anlayabilmek çocukların dijital güvenlik ihtiyaçlarını ve riskleri tespit etmek amacıyla 12-16 yaş aralığındaki çocukların dijital ortama ve dijital araçların yarattığı risklerin algı düzeyinin ölçülmesi amaçlanmaktadır.

3.2 Araştırmanın Amacı

Sanal risk algısı, bireylerin çevrim içi ortamda karşılaştıkları riskleri ve tehditleri nasıl algıladıklarını ifade etmektedir. Bu kavram, öğrencilerin siber zorbalık, kişisel verilerin paylaşımı, dolandırıcılık ve sahte içerikler gibi konularda sahip olduğu

bilgi, farkındalık ve hassasiyeti kapsamaktadır. Sanal risk algısının doğru ölçülmesi, öğrencilerin çevrim içi güvenliğini artırmak için önemli bir adımdır.

Bu tez çalışması, lise ve ortaokul çağındaki öğrencilerin sanal riskler konusunda ki algılarını analiz etmeyi amaçlamaktadır. Dijital risk algısı, öğrencilerin çevrim içi ortamda karşılaştıkları tehlikeler ve tehditler hakkındaki farkındalık ve anlayışlarını ifade etmektedir. Tezin temel hedefi, bu yaş grubunda ki öğrencilerin dijital risk algısını değerlendirmek ve koruma önlemlerini geliştirmek için önemli veriler sağlaması hedeflenmektedir.

3.3 Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Öğrencilerin çevrim içi deneyimleri, karşılaştıkları riskler ve bunlara yönelik algılarını ölçmek için '*Sanal Dünya Risk Algısı Ölçeği*' ve demografik sorulardan alınan cevaplar değerlendirilecektir. Öğrencilerin dijital risk farkındalığı, risk algısı ve güvenlik önlemlerini kullanma düzeylerini değerlendirecektir. Araştırmanın evrenini; İzmir ili Konak ve Bornova ilçelerinde eğitim-öğretime devam eden 12-16 yaş aralığındaki çocuklar arasında seçilen örneklem oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemi ise gelişigüzel örnekleme yöntemi kullanılarak ulaşılan 977 ortaokul ve lise öğrencisi oluşturmaktadır. Verilere göre, İzmir ili Konak ve Bornova ilçelerinde toplam 60.008 çocuk yaşamaktadır. Evren ve örneklem büyüklüğü hesaplamaları doğrultusunda, %95 güven düzeyi sağlanmak ve olası veri kayıplarının etkisini en aza indirmek amacıyla çalışma, yüksek katılımcı sayısı ile tamamlanmıştır.

3.4 Demografik Değişken

Demografik değişken öğrencinin yaşı, cinsiyeti, sınıfı, ailesinin eğitim düzeyi ve çalışma durumu, kardeş sayısı, evde kimin yaşadığı, kullanıma başlama yaşı, devamsızlık durumu, disiplin cezası olup olmadığı, kullandığı teknolojik aletler, kullanım süresi, kullandığı uygulamalar, kullandığı alan, günlük uyku süresi, gibi bazı demografik sorulara yer verilmiştir.

Mevcut arařtırmada demografik deęiřken olarak ‘sınıf derecesi’, ‘yař’ ve cinsiyet (7., 8., 9., 10., 11.. Sınıf) dâhil edilmiřtir.

3.5 Sanal Dünya Risk Algısı Ölçeęi (SDAÖ)

“*Sanal Dünya Risk Algısı Ölçeęi*”, birleřik ölçek ve 5 alt boyutu ile geçerli ve güvenilir puanlar verebilmektedir. Bu nedenle, birleřik ölçek puanları ile lise ve ortaokul öğrenimi gören öğrencilerin genel olarak sanal dünyaya iliřkin risk algı düzeylerinin ölçülmesi amacıyla kullanılmaktadır. Bunun yanında alt faktör puanları öğrencilerinin “sanal yozlařma”, “sanal yıpranma”, “sanal olanak”, “sanal fırsat” ve “sanal farkındalık” düzeylerine iliřkin algılar ölçülebilmektedir. 8,13, ve 25. maddelerin ortaokul öğrencilerine uygulanacak ölçekte dıřarda bırakılması sebebiyle lise ve ortaokul öğrencilerine yönelik 2 farklı ölçek kullanılmıřtır.

3.6 Hipotezler

Hipotez 1: 12-16 yař aralıęındaki çocuklar, dijital araçlar üzerinden çeřitli risklere maruz kalma eğilimindedir.

Hipotez 2: Lise ve ortaokul öğrencilerinin sanal risk algısı, yař ve sınıf düzeyi arttıkça daha yüksek olacaktır.

Hipotez 3: Kız öğrencilerin, erkek öğrencilere kıyasla sanal riskler konusunda daha yüksek bir algıya sahiptir.

4 BULGULAR

Çalışmanın bu bölümünde araştırma amaçları doğrultusunda toplanan verilerin analizlerine yer verilmiştir. Çalışmanın ilk bölümünde tanımlayıcı istatistiklere yer verilmiş, ikinci bölümünde ise hipotez testlerinin analiz sonuçlarına yer verilmiştir.

4.1 Demografik Değişkenler

Tablo 5. Demografik Değişkenler

		f	%
Okul	Ortaokul	490	50,2
	Lise	487	49,8
Sınıf	7.sınıf	271	27,7
	8.sınıf	211	21,6
	9.sınıf	184	18,8
	10.sınıf	150	15,4
	11.sınıf	161	16,5
Cinsiyet	Kadın	412	42,3
	Erkek	561	57,7
Yaş	12,00	265	27,1
	13,00	205	21,0
	14,00	123	12,6
	15,00	143	14,6
	16,00	241	24,7
	Bornova	238	24,4
Bölge (Lise)	Konak	249	25,5

Katılımcıların cinsiyeti, kaçınıcı sınıf olduğu, yaş, çocuğun yaşadığı bölge demografik bilgileri Tablo 5’de verilmiştir. Araştırmaya toplam 977 öğrenci ile ortaöğretim öğrencileri ve lise öğrencileri katılım göstermiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin %42,3’ü kadın, %57,1’i erkektir. Katılımcıların %50,2’si ortaokul öğrencisi, %49,8’i lise öğrencisidir. Katılımcılardan %27,7’si 7. sınıfta ve %21,6 8. Sınıfta, %18,8 9.sınıfta, 15,4’ü 10.sınıfta, 16,5’ 11. sınıftadır.

Katılımcıların %27,1'si 12 yaşında, %21'i 13 yaşında, %12,6'sı 14 yaşında, %14,6'sı 15 yaşında, %24,7'si 16 yaşındadır. Ortaokul öğrencileri konak bölgesinden katılım sağlarken lise öğrencilerinden %24,4'ü Bornova ilçesinden, %25,5'i Konak bölgesinden katılım sağlamıştır.

4.2 Verilerin Analizi

Verilerin analizi kapsamında öncelikle frekans ve yüzde dağılımlar ile birlikte ortalama ve standart sapma değerleri incelenmiştir. Öncelikle araştırmanın temel değişkeni olan sanal risk algılarına ait tanımlayıcı istatistikler incelenmiştir (Tablo 5).

Alt boyutlara ait çarpıklık katsayıları -0,83 ile -0,11 arasında, basıklık katsayıları ise -0,83 ile -0,09 arasındadır. Basıklık ve çarpıklık katsayıları -1 ile +1 arasında olduğu için değişkenlerin normal dağılım gösterdiği görülmüştür (192). Bu nedenle katılımcıların sosyo-demografik değişkenlerine göre sanal risk algılarını karşılaştırmak amacıyla parametrik istatistikler kullanılmıştır. Bu kapsamda bağımsız örneklemelerde t testi ve tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Son olarak gruplanmış değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemek için çapraz tablolar kullanılmıştır.

Tablo 6. Sanal Dünya Risk Algısı Ölçeği Alt Boyutları

	Ortalama	SS	Çarpıklık	Basıklık
Sanal Yozlaşma	3,68	0,86	-0,83	-0,14
Sanal Yıpranma	3,58	1,13	-0,48	-0,65
Sanal Olanak	3,18	1,17	-0,11	-0,83
Sanal Fırsat	2,94	0,62	-0,14	-0,09
Sanal Farkındalık	3,09	1,04	0,16	-0,69

4.3 Hipotezlere İlişkin Bulgular

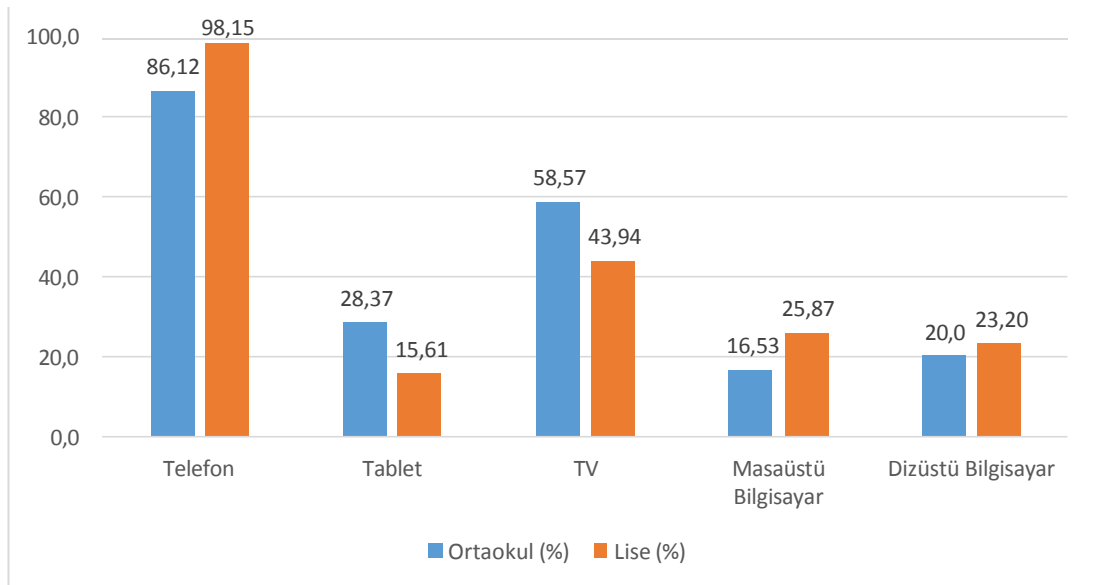
Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın hipotezlerinin cevaplanması amacıyla gerçekleştirilen testlerin ANALİZ sonuçları yer almaktadır.

Hipotez 1: “12-16 Yaş Aralığındaki Çocuklar, Dijital Araçlar Üzerinden Çeşitli Risklere Maruz Kalma Eğilimindedir.

Tablo 7’de okul türüne göre kullanılan teknolojik aletlere ait dağılımlar yer almaktadır. En sık kullanılan teknolojik alet ortaokul öğrencileri için %86,12 ile lise öğrencileri için ise %98,15 ile telefondur. En az kullanılan teknolojik alet ise ortaokul öğrencilerinde masaüstü bilgisayar (%16,53), lise öğrencilerinde ise tablettir (%15,61).

Tablo 7. Okul türüne göre kullanılan teknolojik aletler

		Ortaokul		Lise		Toplam	
		f	%	f	%	F	%
Telefon	Hayır	68	13,88	9	1,85	77	7,88
	Evet	422	86,12	478	98,15	900	92,12
Tablet	Hayır	351	71,63	411	84,39	762	77,99
	Evet	139	28,37	76	15,61	215	22,01
TV	Hayır	203	41,43	273	56,06	476	48,72
	Evet	287	58,57	214	43,94	501	51,28
Masaüstü bilgisayar	Hayır	409	83,47	361	74,13	770	78,81
	Evet	81	16,53	126	25,87	207	21,19
Dizüstü bilgisayar	Hayır	392	80,00	374	76,80	766	78,40
	Evet	98	20,00	113	23,20	211	21,60



Şekil 1. Okul türüne göre kullanılan teknolojik aletler

Tablo 8’de okul türüne göre bilgisayar oyun tiplerine ait dağılımlar yer almaktadır. Ortaokul öğrencileri en fazla %33,06 ile spor oyunları, lise öğrencileri ise en fazla %27,72 ile dövüş oyunları oynamaktadır.

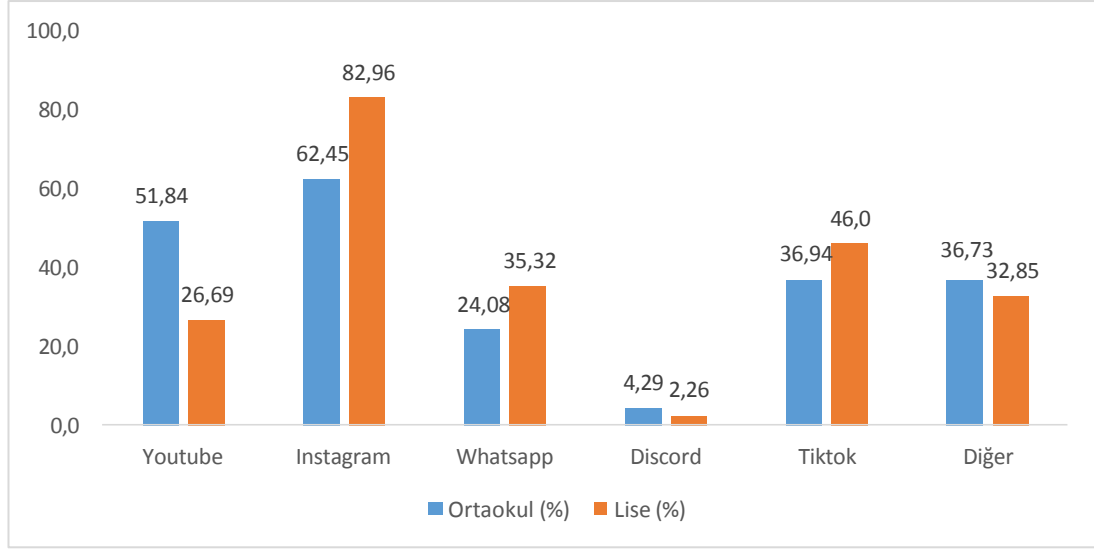
Tablo 8. Okul türüne göre bilgisayar oyun tipleri

		Ortaokul		Lise		Toplam	
		f	%	f	%	f	%
Satranç, dama, tavla, kâğıt oyunları gibi	Hayır	438	89,39	461	94,66	899	92,02
	Evet	52	10,61	26	5,34	78	7,98
Spor oyunları (futbol, basketbol,)	Hayır	328	66,94	382	78,44	710	72,67
	Evet	162	33,06	105	21,56	267	27,33
Yarış oyunları (otomobil, motosiklet vs.)	Hayır	398	81,22	396	81,31	794	81,27
	Evet	92	18,78	91	18,69	183	18,73
Stratejik oyunlar (aile, şehir kurma vs.)	Hayır	400	81,63	402	82,55	802	82,09
	Evet	90	18,37	85	17,45	175	17,91
Dövüş oyunları	Hayır	358	73,06	352	72,28	710	72,67
	Evet	132	26,94	135	27,72	267	27,33
Diğer	Hayır	316	64,49	296	60,78	612	62,64
	Evet	174	35,51	191	39,22	365	37,36

Tablo 9’da okul türüne göre sosyal medya kullanım sıklıklarına ait dağılımlar yer almaktadır. En fazla kullanılan sosyal medya araçları ortaokul öğrencilerinde %62,45, lise öğrencilerinde %82,96 ile Instagramdır.

Tablo 9. Okul türüne göre sosyal medya platformu kullanım alanları

		Ortaokul		Lise		Toplam	
		f	%	f	%	F	%
Youtube	Hayır	236	48,16	357	73,31	593	60,70
	Evet	254	51,84	130	26,69	384	39,30
Instagram	Hayır	184	37,55	83	17,04	267	27,33
	Evet	306	62,45	404	82,96	710	72,67
Whatsapp	Hayır	372	75,92	315	64,68	687	70,32
	Evet	118	24,08	172	35,32	290	29,68
Discord	Hayır	469	95,71	476	97,74	945	96,72
	Evet	21	4,29	11	2,26	32	3,28
Tik Tok	Hayır	309	63,06	263	54,00	572	58,55
	Evet	181	36,94	224	46,00	405	41,45
Diğer	Hayır	310	63,27	327	67,15	637	65,20
	Evet	180	36,73	160	32,85	340	34,80



Şekil 2. Okul türüne göre sosyal medya platformu kullanım alanları

Tablo 10’da okul türüne göre online oyun oynama ve oyun için para harcama dağılımları yer almaktadır. Ortaokul ve lise öğrencilerinin çoğunluğu online oyun oynarken aynı zamanda çoğunluk oyun için para harcaması yapmamaktadır. Online oyun için para harcayan öğrencilerin çoğunluğu 101-300TL arasında harcama yapmakta ve çoğunluğun ailesi bu durumdan haberdardır.

Tablo 10. Okul türüne göre online oyun oynama ve oyun için para harcama

		Ortaokul		Lise		Toplam	
		f	%	F	%	F	%
Online oyun oynama	Evet	348	71,02	308	63,24	656	67,14
	Hayır	142	28,98	179	36,76	321	32,86
Oyun için para harcama	Evet	77	15,71	78	16,02	155	15,86
	Hayır	413	84,29	409	83,98	822	84,14
Oyun için harcanan miktar	10-100 TL	21	27,27	15	19,23	36	23,23
	101-300 TL	21	27,27	22	28,21	43	27,74
	301-500 TL	12	15,58	7	8,97	19	12,26
	500-1000 TL	8	10,39	8	10,26	16	10,32
	1001-4000 TL	9	11,69	9	11,54	18	11,61
	4001-10000 TL	3	3,90	7	8,97	10	6,45
	10000 TL ve üstü	3	3,90	10	12,82	13	8,39
Para harcama durumundan ailenin haberdar olma durumu	Evet	43	55,84	48	61,54	91	58,71
	Hayır	34	44,16	30	38,46	64	41,29

Tablo 11’de yaş değişkenine göre online oyun oynama özelliklerinin karşılaştırması yer almaktadır. Tüm yaşlarda çoğunluk online oyun oynamakta ve oyun için harcama yapmamaktadır.

Tablo 11. Yaş değişkenine göre online oyun oynama özelliklerinin karşılaştırılması

		12 yaş		13 yaş		14 yaş		15 yaş		16 yaş	
		f	%	F	%	F	%	f	%	f	%
Online oyun oynama	Evet	195	73,58	139	54,51	87	70,73	91	63,64	144	59,75
	Hayır	70	26,42	66	25,88	36	29,27	52	36,36	97	40,25
Oyun için para harcama	Evet	49	18,49	27	10,59	12	9,76	23	16,08	44	8,26
	Hayır	216	81,51	178	69,80	111	90,24	120	83,92	197	81,74
Para harcama miktarı (TL)	10-100	12	24,49	9	33,33	3	25,00	4	17,39	8	18,18
	101-300	13	26,53	8	29,63	3	25,00	8	34,78	11	25,00
	301-500	7	14,29	4	14,81	3	25,00	1	4,35	4	9,09
	500-1000	7	14,29	1	3,70	0	0,00	4	17,39	4	9,09
	1001-4000	5	10,20	4	14,81	2	16,67	2	8,70	5	11,36
	4001-10000	2	4,08	1	3,70	1	8,33	1	4,35	5	11,36
	10000 ve üstü	3	6,12	0	0,00	0	0,00	3	13,04	7	15,91

Tablo 12’de devamsızlık durumu ile devamsızlık sildirme ve internet kullanımı ve online oyun oynama durumuna ait dağılımlar yer almaktadır. Katılımcılarda devamsızlık yapma oranı arttıkça devamsızlık sildirme oranları da artmaktadır. Devamsızlık durumu fark etmeksizin tüm katılımcılar hafta için en fazla 1-3 saat internet kullanmaktadır. Hafta sonu kullanımda ise okula devam edenler en fazla 1-3 saat kullanırken, arada sırada devamsızlık yapanlar ile sürekli devamsızlık yapanlar en fazla 5 saatten daha fazla internet kullanmaktadır. Tüm katılımcıların çoğunluğu online oyun oynamaktadır.

Tablo 12. Devamsızlık durumu ile devamsızlık sildirme ve internet kullanımı ve online oyun oynama durumu

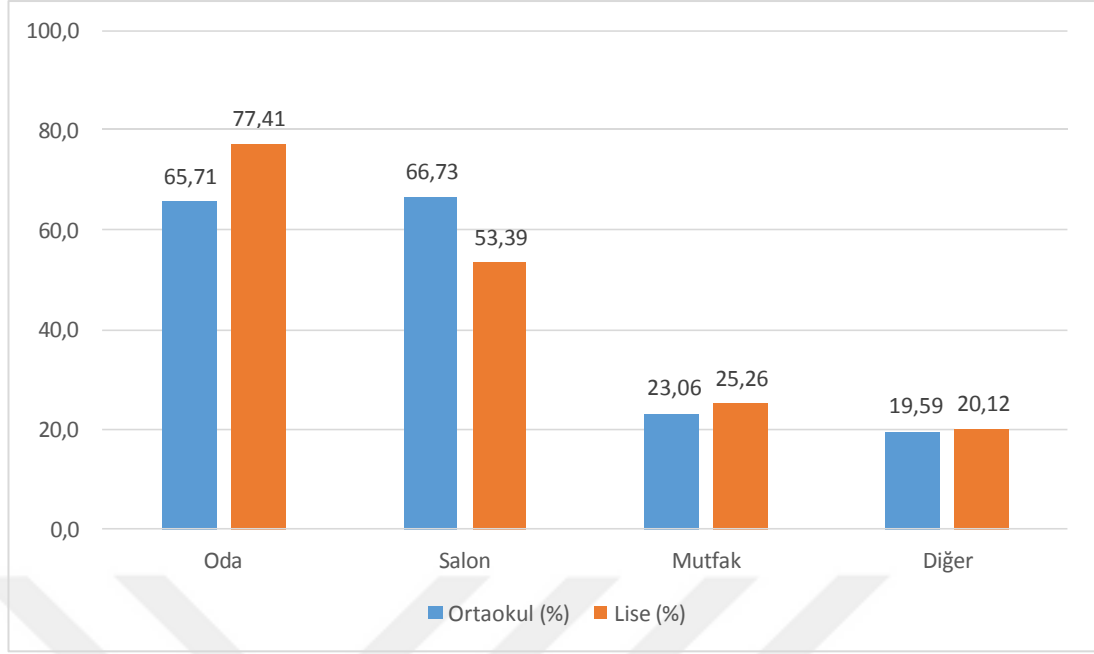
		Okula düzenli giderim		Arada sırada devamsızlık yaparım		Sürekli devamsızlık yaparım	
		f	%	f	%	f	%
Devamsızlık sildirme	Evet	124	16,64	88	38,94	2	33,33
	Hayır	621	83,36	138	61,06	4	66,67
Hafta içi günlük internet kullanımı	1 saatten az	116	15,57	21	9,29	0	0,00
	1-3 saat	271	36,38	68	30,09	2	33,33
	3-5 saat	196	26,31	65	28,76	1	16,67
	5 saatten fazla	129	17,32	59	26,11	2	33,33
	Diğer	33	4,43	13	5,75	1	16,67
Hafta sonu günlük internet kullanımı	1 saatten az	86	11,54	19	8,41	0	0,00
	1-3 saat	229	30,74	59	26,11	1	16,67
	3-5 saat	207	27,79	55	24,34	2	33,33
	5 saatten fazla	217	29,13	93	41,15	2	33,33
	Diğer	6	0,81	0	0,00	1	16,67
Online oyun oynama	Evet	494	66,31	158	69,91	4	66,67
	Hayır	251	33,69	68	30,09	2	33,33

Hipotez 2: Lise ve ortaokul öğrencilerinin sanal risk algısı, yaş ve sınıf düzeyi arttıkça daha yüksek olacaktır.

Tablo 13’de okul türüne göre evde dijital araçların kullanım alanlarına ait dağılımlar yer almaktadır. Ortaokul öğrencileri en fazla %66,73 ile salonda dijital araçları kullanırken lise öğrencileri en fazla %74,41 ile kişisel odalarında kullanmaktadır.

Tablo 13. Okul türüne göre evde dijital araçların kullanım alanları

		Ortaokul		Lise		Toplam	
		f	%	f	%	f	%
Kişisel oda	Hayır	168	34,29	110	22,59	278	28,45
	Evet	322	65,71	377	77,41	699	71,55
Salon	Hayır	163	33,27	227	46,61	390	39,92
	Evet	327	66,73	260	53,39	587	60,08
Mutfak	Hayır	377	76,94	364	74,74	741	75,84
	Evet	113	23,06	123	25,26	236	24,16
Diğer	Hayır	394	80,41	389	79,88	783	80,14
	Evet	96	19,59	98	20,12	194	19,86



Şekil 3. Okul türüne göre evde dijital araçların kullanım alanları

Tablo 14’de okul türüne göre internet kullanım amaçlarına ait dağılımlar yer almaktadır. Ortaokul öğrencileri en fazla %65,31 ile arkadaşlarla konuşmak için kullanılırken lise öğrencilerin en fazla %61,81 ile sosyal medya-paylaşım siteleri için kullanılmaktadır.

Tablo 14. Okul türüne göre internet kullanım amaçları

		Ortaokul		Lise		Toplam	
		f	%	f	%	f	%
Odev yapmak	Hayır	181	36,94	362	74,33	543	55,58
	Evet	309	63,06	125	25,67	434	44,42
Bilgisayar oyunu oynamak	Hayır	285	58,16	296	60,78	581	59,47
	Evet	205	41,84	191	39,22	396	40,53
Arkadaşlarla konuşmak	Hayır	170	34,69	191	39,22	361	36,95
	Evet	320	65,31	296	60,78	616	63,05
Sosyal medya-paylaşım siteleri için	Hayır	283	57,76	186	38,19	469	48,00
	Evet	207	42,24	301	61,81	508	52,00
E-mail elektronik posta göndermek için	Hayır	441	90,00	425	87,27	866	88,64
	Evet	49	10,00	62	12,73	111	11,36
Müzik dinlemek için	Hayır	248	50,61	232	47,64	480	49,13
	Evet	242	49,39	255	52,36	497	50,87

Tablo 15’de okul türüne göre internet kullanımı ve internetin etkisine ait dağılımlar yer almaktadır. İnternet kullanmaya başlama yaşı ortaokul öğrencilerinde en fazla %39,18 ile 7-9 yaş arasında iken lise öğrencilerinde %40,86 ile 10-12 yaş arasındadır. Ortaokul ve lise öğrencileri hafta içi en fazla 1-3 saat kullanırken hafta sonu kullanımı ortaokul öğrencilerinde en fazla %34,69 ile 1-3 saat, lise öğrencilerinde en fazla %39,01 ile 5 saatten fazladır. Aynı zamanda hem ortaokul hem de lise öğrencileri internetin ders başarısı, arkadaşlık ilişkileri ve aile ilişkilerine etkisini düşük görmektedir (%18,89 ile %30,20 arasında).

Tablo 15. Okul türüne göre internet kullanımı ve internetin etkisi

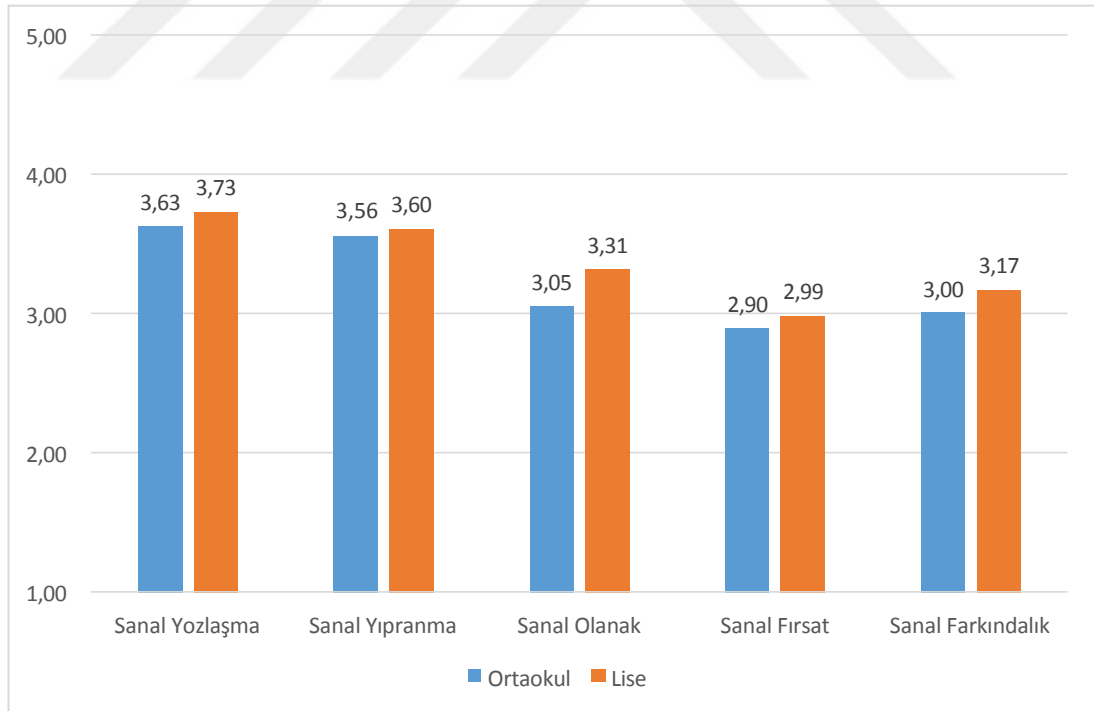
		Ortaokul		Lise		Toplam	
		f	%	f	%	f	%
İnternet kullanmaya başlama yaşı	4-6 yaş	124	25,31	66	13,55	190	19,45
	7-9 yaş	192	39,18	160	32,85	352	36,03
	10-12 yaş	146	29,80	199	40,86	345	35,31
	Diğer	28	5,71	62	12,73	90	9,21
Hafta içi internet kullanım süresi	1 saatten az	88	17,96	49	10,06	137	14,02
	1-3 saat	194	39,59	147	30,18	341	34,90
	3-5 saat	116	23,67	146	29,98	262	26,82
	5 saatten fazla	78	15,92	112	23,00	190	19,45
	Diğer	14	2,86	33	6,78	47	4,81
Hafta sonu internet kullanım süresi	1 saatten az	69	14,08	36	7,39	105	10,75
	1-3 saat	170	34,69	119	24,44	289	29,58
	3-5 saat	128	26,12	136	27,93	264	27,02
	5 saatten fazla	122	24,90	190	39,01	312	31,93
	Diğer	1	0,20	6	1,23	7	0,72
İnternetin ders başarısına etkisi	Evet	148	30,20	114	23,41	262	26,82
	Hayır	342	69,80	373	76,59	715	73,18
İnternetin arkadaşlık ilişkilerine etkisi	Evet	109	22,24	92	18,89	201	20,57
	Hayır	381	77,76	395	81,11	776	79,43
İnternetin aile ilişkilerine etkisi	Evet	112	22,86	117	24,02	229	23,44
	Hayır	378	77,14	370	75,98	748	76,56

Tablo 16’da ortaokul ve lise öğrencilerine göre sanal risk algısı alt boyutların karşılaştırılması amacıyla yapılan bağımsız örneklemelerde t testi sonuçları yer almaktadır. Analiz sonucunda okul türüne göre Sanal olanak ($t=-3,513$, $p<0,01$), Sanal fırsat ($t=-2,274$, $p<0,05$) ve Sanal farkındalık ($t=-2,537$, $p<0,05$) puanlarında

anlamlı fark vardır. Lise öğrencilerinin sanal olanak, sanal fırsat ve sanal farkındalık puanlarının ortaokul öğrencilerinden anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür.

Tablo 16. Ortaokul ve lise öğrencilerine göre sanal risk algısı alt boyutların karşılaştırılması

		N	Ort.	SS	T	P
Sanal Yozlaşma	Ortaokul	490	3,63	0,86	1,941	,052
	Lise	487	3,73	0,85		
Sanal Yıpranma	Ortaokul	490	3,56	1,13	-,681	,496
	Lise	487	3,60	1,14		
Sanal Olanak	Ortaokul	490	3,05	1,13	3,513	,000
	Lise	487	3,31	1,19		
Sanal Fırsat	Ortaokul	490	2,90	0,63	-2,274	,023
	Lise	487	2,99	0,61		
Sanal Farkındalık	Ortaokul	490	3,00	0,98	2,537	,011
	Lise	487	3,17	1,10		



Şekil 4. Ortaokul ve lise öğrencilerine göre sanal risk algısı alt boyutların karşılaştırılması

Hipotez 3: Hipotez 3: Kız Öğrencilerin, Erkek Öğrencilere Kıyasla Sanal Riskler Konusunda Daha Yüksek Bir Algıya Sahiptir.

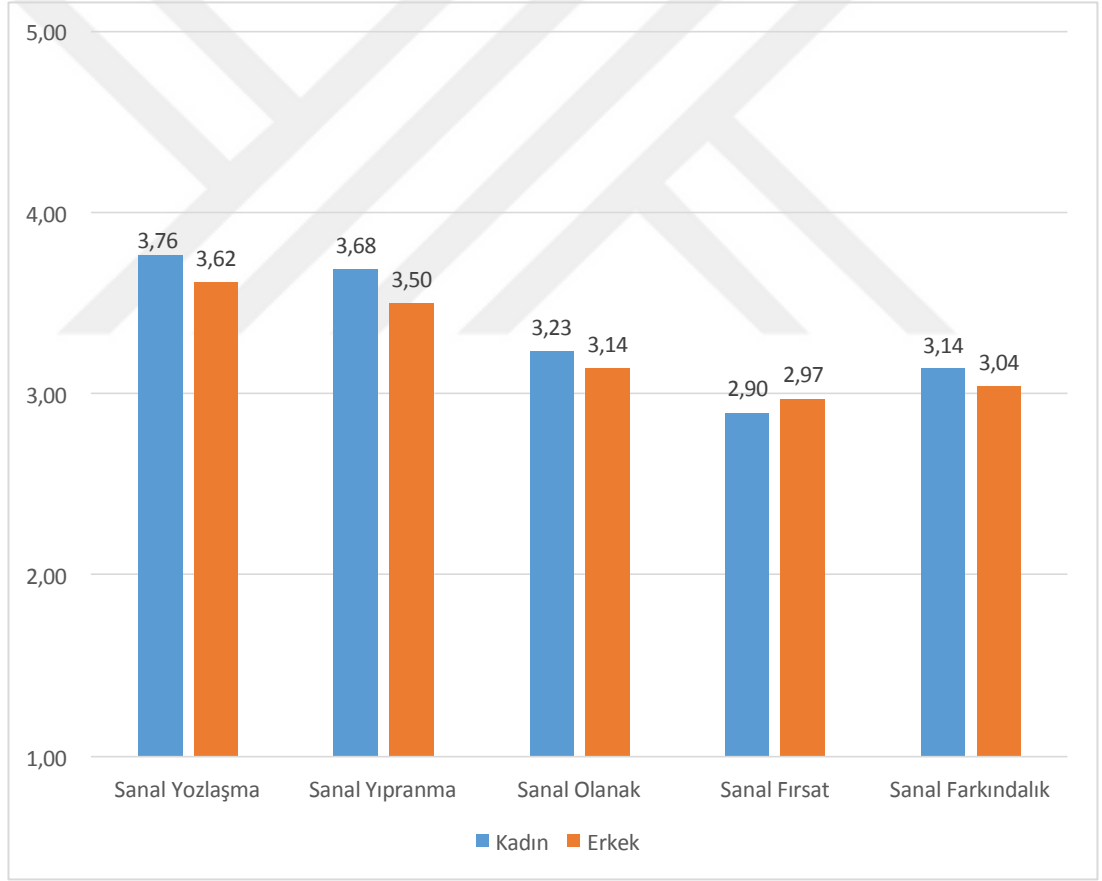
Tablo 17’de cinsiyete göre devamsızlık ve online oyun oynama değişkenlerinin karşılaştırması yer almaktadır. Kadın ve erkekler çoğunlukla okula düzenli gitmekte ve devamsızlık sildirme yapmamaktadır. Online oyun oynama durumunda ise erkeklerin %79,50’si kadınların %50,24’ü oyun oynamaktadır. Aynı zamanda hem kadın hem de erkeklerin çoğunluğu online oyun için harcama yapmamaktadır.

Tablo 17. Cinsiyete göre devamsızlık ve online oyun oynama değişkenlerinin karşılaştırılması

		Kadın		Erkek		Toplam	
		f	%	f	%	f	%
Devamsızlık	Okula düzenli giderim	305	74,03	437	77,90	742	76,26
	Arada sırada devamsızlık yaparım	105	25,49	120	21,39	225	23,12
	Sürekli devamsızlık yaparım	2	0,49	4	0,71	6	0,62
Devamsızlık sildirme	Evet	86	20,87	126	22,46	212	21,79
	Hayır	326	79,13	435	77,54	761	78,21
Online oyun oynama	Evet	207	50,24	446	79,50	653	67,11
	Hayır	205	49,76	115	20,50	320	32,89
Online oyun için para harcama	Evet	48	11,65	107	19,07	155	15,93
	Hayır	364	88,35	454	80,93	818	84,07
Online oyun için harcanan miktar	10-100 TL	12	25,00	24	22,43	36	23,23
	101-300 TL	16	33,33	27	25,23	43	27,74
	301-500 TL	12	25,00	7	6,54	19	12,26
	500-1000 TL	3	6,25	13	12,15	16	10,32
	1001-4000 TL	4	8,33	14	13,08	18	11,61
	4001-10000 TL	0	0,00	10	9,35	10	6,45
	10000 TL ve üstü	1	2,08	12	11,21	13	8,39

Tablo 18. Cinsiyete göre sanal risk algısı alt boyutların karşılaştırılması

		N	Ortalama	SS	T	P
Sanal Yozlaşma	Kadın	412	3,76	0,80	2,69	0,01
	Erkek	561	3,62	0,89		
Sanal Yıpranma	Kadın	412	3,68	1,11	2,51	0,01
	Erkek	561	3,50	1,14		
Sanal Olanak	Kadın	412	3,23	1,20	1,19	0,23
	Erkek	561	3,14	1,14		
Sanal Fırsat	Kadın	412	2,90	0,62	-1,92	0,06
	Erkek	561	2,97	0,63		
Sanal Farkındalık	Kadın	412	3,14	1,06	1,40	0,16
	Erkek	561	3,04	1,03		



Şekil 5. Cinsiyete Göre Sanal Risk Algısı Alt Boyutların Karşılaştırılması

Tablo 18’de cinsiyete göre sanal risk algısı alt boyutların karşılaştırılması amacıyla yapılan bağımsız örneklemelerde t testi sonuçları yer almaktadır. Analiz sonucunda cinsiyete göre Sanal yozlaşma ($t=2,69$, $p<0,05$) ve Sanal yıpranma

($t=2,51$, $p<0,05$) puanlarında anlamlı fark vardır. Kadınların sanal yozlaşma ve sanal yıpranma puanlarının erkek öğrencilerinden anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür.



5 TARTIŞMA

Dijital teknolojilerin hızla gelişmesi, çocukların interneti eğitim, eğlence ve sosyal etkileşim için daha fazla kullanmasına olanak tanımaktadır. Ancak bu dijital ortamlar, çocuklar için çeşitli riskler de taşımaktadır. Çocukların dijital dünyadaki riskleri anlaması, onlara dijital güvenlik konusunda eğitim verilmesiyle mümkün olabilmektedir. Farkındalık çalışmaları yalnızca çocuklar için değil, aynı zamanda ebeveynler, öğretmenler ve toplum için de kritik bir öneme sahiptir. Dijital risklerin farkındalığının artırılması, çocukların güvenli bir çevrim içi deneyim yaşaması için temel bir adımdır. Dijital riskler, çocukların çevrim içi etkileşimleri sırasında karşılaştığı tehditler olarak tanımlanmaktadır. Bu riskler, çocuklar üzerinde güvenlik açısından riskler yaratırken aynı zamanda hem fiziksel hem de psikolojik etkilere de sebep olabilmektedir. Çocukların çevrim içi ortamda kalma süreleri uzadıkça çevrim içi ortama dair risklerde artış göstermektedir. İnternet, bireysel ve toplumsal açıdan hem bir fırsat hem de tehlike olarak değerlendirilmektedir (193).

Dijital riskler, çocukların çevrim içi etkileşimleri sırasında karşılaştığı tehditler olarak tanımlanmaktadır. Bu riskler, çocuklar üzerinde güvenlik açısından riskler yaratırken aynı zamanda hem fiziksel hem de psikolojik etkilere de sebep olabilmektedir.

Bu çalışmanın amacı, dijital ortamlar (sosyal medya, sanal ağlar) çerçevesinde İzmir’de yaşayan ortaokul liselerde öğrenim gören lise öğrencilerinin bu ortamlara ilişkin algılamış oldukları risk durumlarını tespit etmektir. Araştırmanın evreni İzmir ili Konak ve Bornova ilçesinde gelişigüzel yöntemle seçilmiş 12-16 yaş aralığında ortaokul ve lise öğrencilerinden oluşmaktadır. Araştırma toplam 977 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir.

Öğrencilerin çevrim içi deneyimleri, karşılaştıkları riskler ve bunlara yönelik algılarını ölçmek için ‘*Sanal Dünya Risk Algısı Ölçeği*’ ve demografik sorulardan alınan cevaplar ile öğrencilerin dijital risk farkındalığı, çevrim içi risk algısı ve güvenlik önlemlerini kullanma düzeylerini değerlendirilmiştir.

Bu bölümde araştırmadan elde edilen bulgulara dayalı olarak tartışma kısmı yer almaktadır.

Hipotez 1: “12-16 Yaş Aralığındaki Çocuklar, Dijital Araçlar Üzerinden Çeşitli Risklere Maruz Kalma Eğilimindedir.

Araştırmanın birinci hipotezi olarak ‘12-16 yaş aralığındaki çocuklar, dijital araçlar üzerinden çeşitli risklere maruz kalma eğilimindedir’ belirlenmiştir. Analizler sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde 12- 16 yaş aralığındaki çocukların dijital araçlar üzerinden çeşitli risklere maruz kaldığı tespit edilmiştir. Bulgulara göre; dijital aletlerin kullanımında ortaokul öğrencilerinde %86,12, lise öğrencilerinde ise %98,15 gibi yüksek oranlarda olması, öğrencilerin çoğunluğunun telefonları tercih ettiği göstermektedir. Çocukların sosyal medya platformlarını kullanımları ile ilgili sonuçlarda ortaokul öğrencilerinde %62,45 ve lise öğrencilerinde %82,96 oranları gözlemlenmiştir. Ortaokul öğrencilerinin en çok tercih ettiği oyun türü spor oyunları (%33,06), lise öğrencilerinin ise dövüş oyunları (%27,72) olduğu görülmektedir.

Online oyun için para harcayan öğrencilerin çoğunluğu 101-300 TL arasında harcama yapmakta ve çoğunluğun ailesi bu durumdan haberdardır. Öğrencilerin çoğunluğunun online oyun sırasında para yatırmadığı fakat para yatıran çocukların var olduğu tespit edilmiştir. Online oyunlara para yatırma ve bu durumdan ailenin haberdar olması ailelerin farkındalığıyla birlikte gelen bir risk oluşturduğunu göstermektedir.

2024 “TÜİK” verilerine göre cep telefonu/akıllı telefon kullandığını belirten çocukların oranı, 2024 yılında %76,1 olduğu bilinmektedir. Cep telefonu/akıllı telefon kullanma oranı yaş gruplarına göre incelendiğinde ise bu oranın 6-10 yaş grubundaki çocuklarda %66,3, 11-15 yaş grubundaki çocuklarda ise %86,2 olduğu görülmüştür. Düzenli cep telefonu/akıllı telefon kullandığını beyan eden çocukların oranı %98,2 olduğu bilinmektedir. Bu çocukların cep telefonu/akıllı telefonu kullanım amaçları incelendiğinde; en fazla %77,9 ile internette gezinme, %77,3 ile

görüntülü veya görüntüsüz konuşma, %75,0 ile film, dizi, TV yayınları veya video izleme ve %73,6 ile sosyal medya kullanımı olduğu tespit edilmiştir (176).

Çin’de 6-18 yaş aralığındaki çocuklara yönelik “*Çocukların Dijital Güvenlik Ve Kullanımını*” konu alan bir araştırmada; Çocukların dijital araçlardan telefonunu günlük rutinleri içinde kullandıkları tespit edilmiştir (194). Teknolojinin çocukların kullanım aracı haline gelmesi ile beraber çocuklar teknolojik aletleri kullandıkları alanlar yaratmışlardır. Çocukların teknolojik alet kullanımı sırasında tercih ettiği kullanım alanlarına ve çocuklar tarafından yaygın olarak kullanılan alanlara bakıldığında; %87 ile kullanım olarak en sık tercih edilecek alan ev olarak tespit edilmiştir. Bu alanları 2. Sıralama da %63 ile okul takip etmektedir. Çocukların %49’u kendi odalarında, telefonlar veya mobil cihazlar aracılığıyla çevrim içi olmaktadır.

Çocuklar makro alanlarda kendilerine mikro alanlar yaratmaktadır. Mikro alanlar salon, mutfak, sınıf, bahçe oda olarak değişiklik gösterebilmektedir. Çevrim içi platformlar çocuklar için çoklu risk başlıkları taşımaktadır. Bunlardan biri de çocukların sosyal medya platformlarında kişisel hesaplarının olması ve bu platformlar üzerinden oynanan oyunlar ve kurulan ilişki ağlarıdır.

“*Avrupa Çevrim içi Çocuklar Projesi*” verilerine göre; çalışmaya katılan 9-16 yaş aralığında çocukların %59’un sosyal medya platformlarında hesabı bulunmaktadır. Oranları yaş aralıklarına göre değerlendirdiğimizde; bu oran, 9-10 yaş grubunda %26, 11-12 yaş grubunda %49, 13-14 yaş grubunda %73 ve 15-16 yaş grubunda ise %82 olarak değerlendirilmiştir. Çocukların sosyal medya platformlarında çevrim içi olma durumlarına göre ülke sıralamalarına baktığımızda; Hollanda (%80), Litvanya (%76) ve Danimarka (%75) ile ön sıralarda yer almakta, Romanya (%46), Türkiye (%49) ve Almanya (%51) 2.sırada yer almaktadır. Çevrim içi ağlarda profili olan çocukların %26’sının profillerinin ‘*herkese açık*’ ayarı ile kullanıldığı bildirilmiştir. Profilini ‘*herkese açık*’ ayarı ile kullanan çocukların oranlarına bakıldığında yüksek oranlar %55 ile Macaristan, %46 ile Türkiye ve %44 ile Romanya’dır. Son yıllarda çocukların en çok tercih ettiği platformlar arasında

“YouTube, Tik Tok, Snapchat ve Instagram” gibi video izleme ve paylaşım araçları bulunmaktadır. ABD, İngiltere ve İspanya’da yapılan kullanım araştırmaları, en hızlı artışın “YouTube Kids ve Tik Tok” kullanımında olduğunu göstermektedir. “Avrupa Çevrim içi Çocuklar Projesi” verilerine göre; çocukların %59’u profillerinin güvenlik ayarlarını nasıl değiştireceklerini bilmemektedir. %19’u adres bilgilerini, %8’i ise telefon numaralarını profillerinde paylaşmaktadır. İnternet kullanımı tamamıyla çocukların günlük yaşantısının bir parçası olmuştur. 9- 16 yaş arasındaki çocukların %93’ü en az haftada bir kez çevrim içi olmaktadır %60’ı her gün çevrim içi olmaktadır (183).

Sosyal medya platformlarının kullanımı beraberinde birçok riski beraberinde getirmektedir.

İsveç, İngiltere, İrlanda ve yapılan araştırma çalışmasına göre; online oyun, profesyonel ya da içerik üreticilerin çektiği videolar ve çeşitli medya araçları aracılığıyla, şiddet temalı içeriklere maruz kalmanın çocuklarda ve ergenlerdeki saldırganlık düzeyi ile güçlü bir pozitif ilişki öngörülmüştür. Dijital oyunlar şiddet temalı içeriklerin başında gelmektedir ve beraberinde mali riskler de getirebilmektedir (183).

“Türkiye İstatistik Kurumu” verilerine göre, 2024 yılında dijital oyun oynadığını belirten çocukların oranı %74,0 olarak kaydedilmiştir. Dijital oyun oynama oranı cinsiyet ve yaş grubuna göre incelendiğinde, erkek çocuklarda bu oran %82,8, kız çocuklarda ise %64,8 olarak belirlenmiştir. Daha ayrıntılı bir incelemede, 6-10 yaş grubundaki erkek çocuklarda dijital oyun oynama oranı %80,6, kız çocuklarda %70,6; 11-15 yaş grubundaki erkek çocuklarda %85,0, kız çocuklarda ise %58,7 olarak tespit edilmiştir (176).

Dijital oyun oynayan çocukların %90,8’i düzenli olarak dijital oyun oynadığını ifade etmiştir. Düzenli dijital oyun oynayan çocukların %25,6’sının hafta içi, %41,8’inin ise hafta sonu günde yaklaşık iki saat veya daha fazla süre oyun oynadığı gözlemlenmiştir. Günde iki saat veya daha fazla dijital oyun oynayan çocukların

oranı yaş gruplarına göre incelendiğinde, hafta içi bu oran 6-10 yaş grubunda %21,8, 11-15 yaş grubunda %29,8 olarak belirlenmiştir. Hafta sonu ise bu oran, sırasıyla %37,4 ve %46,6'ya yükselmiştir.

Düzenli dijital oyun oynayan çocukların kişisel görüşleri incelendiğinde, %46,3'ü ebeveynlerinin kendileri hakkında çok fazla oyun oynadıklarını düşündüğünü belirtmiştir. Ayrıca, bu çocukların %40,1'i planladığından daha fazla süre oyun oynadığını, %35,6'sı oyun oynamanın sorumluluklarını aksattığını, %29,9'u oyun oynarken çok fazla zaman harcadığını ve %23,4'ü oyun oynamadığı zaman kendisini huzursuz ve mutsuz hissettiğini ifade etmiştir.

Çocuğun online oyun ve uygulamalar aracılığıyla çocuklara yönelik mali zararlar, doğrudan para kaybı ve/veya riskli mali davranışlara yol açtığı gözlenmektedir.

“*Dijital Gençlik Endeksi 2023*” raporuna göre; Veriler daha geniş toplumsal ve çevrim içi eğilimleri yansıtmaktadır. Mayıs 2023'te “*BBC*”, bankaların dolandırıcılık vakalarında 2022'de büyük bir artış gördüğünü ve bunların çoğunun internetten kaynaklandığını açıklanmıştır. Dolandırıcılıkların %77'sinin artık sosyal medyada, çevrim içi pazarlarda ve flört uygulamalarında gerçekleştiğini bildirmiştir. Çocuklara yönelik mali zararların daha iyi anlaşılmasına katkıda bulunmak amacıyla gençlerin çevrim içi para harcama, kazanma ve kaybetme deneyimlerini keşfetmek için nitel araştırmalar genişletilmiştir. Çocuklara maddi zarar verilmesinin yaygın bir örneği dolandırıcılıktır. 16 yaşın üzerindekiilerin %50'si dâhil olmak üzere gençlerin %35'i çevrim içi bir dolandırıcılığa maruz kalmıştır. Eğitim çağındaki gençlerden (12-18 yaş arası) elde edilen veriler, dolandırıcılığın özellikle ileri yaş grupları arasında büyüyen bir sorun olduğunu göstermektedir. 12-18 yaş grubundakilerin %14'ü, bu yıl bir dolandırıcılığa maruz kaldıklarını bildirilmiştir; bu oran 2022'de %10 olduğu tespit edilmiştir (180).

“*Türkiye Büyük Millet Meclisi (TBMM)*” araştırma komisyonunda sunulan “*TDOF*” 2012 verilerine göre, dünya genelinde 1 milyardan fazla insanın dijital

oyun oynadığı ve oyuncu yaşının 4-5 yaşa kadar düştüğü belirtilmektedir. Bunun yanı sıra, son yıllarda popülerlik kazanan dijital oyunlardan birinin 450 milyondan fazla kişi tarafından indirildiği, 250 milyondan fazla kişinin çeşitli bahçe ve çiftlik temalı oyunlar oynadığı ifade edilmektedir. Ayrıca bir dijital oyun ürününün yalnızca 60 gün içinde 8 milyon adet satarak “*Guinness Rekorlar Kitabı*”na en hızlı satılan elektronik ürün olarak girdiği bildirilmiştir (128). Bu veriler, dijital oyunların etki alanının ne denli geniş olduğunu ortaya koymakla birlikte, bu durumun yarattığı ekonomik değer sebebiyle özellikle insan ve çocuk unsurunun ihmal ve istismara açık hale gelmesine yol açtığını göstermektedir. Dijital oyunlar ve sosyal medya platformları, çocukların uzun saatler boyunca çevrim içi kalmasına neden olabilmektedir (118).

Hipotez 2: Lise Ve Ortaokul Öğrencilerinin Sanal Risk Algısı, Yaş Ve Sınıf Düzeyi Arttıkça Daha Yüksek Olacaktır.

Araştırmanın ikinci hipotezi olarak ‘*Lise ve ortaokul öğrencilerinin sanal risk algısı, yaş ve sınıf düzeyi arttıkça daha yüksek olacaktır*’ belirlenmiştir. Analizler sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde; yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçlarına göre, lise öğrencilerinin sanal olanak, sanal fırsat ve sanal farkındalık puanlarının ortaokul öğrencilerinden anlamlı olarak daha yüksek olduğu görülmüştür ($t=-3,513$, $p<0,01$; $t=-2,274$, $p<0,05$; $t=-2,537$, $p<0,05$). Bu bulgu, lise öğrencilerinin sanal risk algısının ortaokul öğrencilerinden daha yüksek olduğunu ve yaş ve sınıf düzeyinin arttıkça sanal risk algısının daha fazla olabileceğini göstermektedir. Bu sonuç, hipotezde belirtilen “yaş ve sınıf düzeyi arttıkça sanal risk algısı daha yüksek olacaktır” ifadesiyle uyumludur. Ortaokul ve lise öğrencilerinin internet kullanım sıklığı ve amacına bakıldığında, lise öğrencilerinin sanal dünyada daha fazla zaman geçirdiği ve daha fazla risk ile karşı karşıya kaldığı sonucuna varılabilir. Örneğin, lise öğrencileri sosyal medya ve paylaşım sitelerini daha fazla kullanırken (en fazla %61,81), ortaokul öğrencileri genellikle arkadaşlarla konuşmak için (%65,31) kullanıyorlar. Bu da lise öğrencilerinin sanal dünyaya daha fazla maruz kaldığını, bu ortamda karşılaştıkları olasılıkları daha fazla değerlendirdiğini ve dolayısıyla sanal risk algılarının daha yüksek olduğunu yönünde değerlendirilebilir.

Hem ortaokul hem de lise öğrencilerinin, internetin ders başarısı, arkadaşlık ilişkileri ve aile ilişkilerine olan etkisini düşük olarak değerlendirmeleri (%18,89 ile %30,20 arasında) teknolojinin etkiler ile ilgili farkındalıklarının olmadığını ve sosyal yaşantılarına etki edecek kadar güçlü ve etkili bir yapı olduğunun farkındalığının gelişmediğinin göstergesi olarak değerlendirilebilir. Lise öğrencilerinin sanal risk algısının yüksek olması, ortaokul öğrencilerine oranla teknolojinin olumsuz etkilerinin farkındalığı ile ilişkili olabilmektedir.

Araştırmamızda; yaş grubuna göre internet kullanım amaçlarına ait dağılımlar da yer almaktadır. Ortaokul öğrencileri en fazla %65,31 ile arkadaşlarla konuşmak için kullanılırken lise öğrencilerin en fazla %61,81 ile sosyal medya-paylaşım siteleri için kullanılmaktadır.

“Türkiye İstatistik Kurumu” verilerine göre, 6-10 yaş grubundaki her iki çocuktan biri, 11-15 yaş grubundaki her dört çocuktan ise üçü yalnızca kendi kullanımına ait bir teknolojik cihaza sahiptir. Çocukların kişisel dijital araçlara sahip olması ve dijital kullanım alışkanlıklarını kendilerinin belirlemesi, velilerin çocuklarını kontrol etmesini ve dijital riskleri önlemelerini zorlaştırırken, çocukların bu tür risklerle karşılaşma olasılıklarını da artırmaktadır (176).

Düzenli olarak cep telefonu veya akıllı telefon kullanan çocukların %32,6’sı, telefonlarını en az 30 dakikada bir kontrol ettiğini ifade etmiştir. Bu oran erkek çocuklarında %33,9, kız çocuklarında ise %31,2 olarak belirlenmiştir. Telefonlarını her yarım saatte bir kontrol edenlerin oranı 6-10 yaş grubunda %19,6 iken, 11-15 yaş grubunda bu oran %42,8’e yükselmektedir.

“YouTube Kids ve Facebook” gibi sosyal medya platformları, kullanıcıların en az 13 yaşında olmalarını şart koşarken, “ABD”de yapılan bir araştırmaya göre 10-12 yaş arasındaki çocukların %50’si, 7-9 yaş arasındaki çocukların ise %33’ü sosyal medya kullanmaktadır. 2024 yılı itibarıyla, sosyal medya kullanan çocukların oranı %66,1’e ulaşmıştır. Erkek çocukların %68,1’i, kız çocukların ise %64,0’ı sosyal

medya kullanmaktadır. Yaş gruplarına göre sosyal medya kullanım oranı, 6-10 yaş grubunda %53,5, 11-15 yaş grubunda ise %79,0 olarak tespit edilmiştir (183).

Çocukların sıkça kullandığı sosyal medya platformları genellikle yetişkinler için tasarlanmıştır (örneğin, “TikTok, Instagram, YouTube, Snapchat”). Çocuklar çoğunlukla ebeveynlerine ait yetişkin hesapları üzerinden kendi kişisel hesaplarını oluşturarak bu platformları kullanmaktadır.

Hipotezi 3: Kız Öğrencilerin, Erkek Öğrencilere Kıyasla Sanal Riskler Konusunda Daha Yüksek Bir Algıya Sahiptir.

Araştırmanın üçüncü hipotezi olarak ‘ *Kız öğrencilerin, erkek öğrencilere kıyasla sanal riskler konusunda daha yüksek bir algıya sahiptir.* Belirlenmiştir. Bağımsız örneklem t testi sonuçlarına göre, kadın ve erkek öğrenciler arasında sanal risk algısı alt boyutları olan *Sanal Yozlaşma* ve *Sanal Yıpranma* puanlarında anlamlı farklar bulunmaktadır. Bu farklar, kadın öğrencilerin sanal riskler konusunda erkeklere göre daha yüksek bir algıya sahip olduklarını göstermektedir.

Sanal Yozlaşma; kadınların, erkeklere kıyasla sanal yozlaşma konusunda daha yüksek bir risk algısına sahip olduğu belirlenmiştir. Bu durum, kadın öğrencilerin online dünyada karşılaşabilecekleri etik veya moral bozulmaları daha ciddiyetle değerlendirdiklerini gösteriyor olabilmektedir.

Sanal Yıpranma; aynı şekilde, kadın öğrencilerin sanal yıpranma (çevrim içi ortamlarda tükenmişlik, psikolojik veya fiziksel olumsuz etkiler gibi) konusunda erkeklere göre daha yüksek bir algıya sahip oldukları görülmüştür. Bu da, kadın öğrencilerin online oyunlar ve sanal etkileşimlerde daha fazla duygusal veya psikolojik yük hissettiklerini düşündürülebilir.

2024 yılı “TÜİK” verilerine göre, çocuklarda internet kullanımı 2021 yılında %82,7 iken 2024 yılında %91,3’e yükselmiştir. İnternet kullanım oranı cinsiyet bazında incelendiğinde, 2024 yılında erkek çocukların %92,2’sinin, kız çocukların

ise %90,3'ünün internet kullandığı belirlenmiştir. Bu oranlar, 2021 yılında sırasıyla %83,9 ve %81,5 olarak kaydedilmiştir (176).

Sosyal medya kullanan çocukların oranı 2024 yılında %66,1 olarak tespit edilmiştir. Erkek çocukların %68,1'inin, kız çocukların ise %64,0'ının sosyal medya kullandığı görülmüştür.

Dijital oyun oynadığını belirten çocukların oranı ise 2024 yılında %74,0 olarak ölçülmüştür. Dijital oyun oynama oranı cinsiyet ve yaş grubuna göre değerlendirildiğinde, erkek çocukların dijital oyun oynama oranı %82,8, kız çocukların oranı ise %64,8 olarak belirlenmiştir. Yaş gruplarına göre bakıldığında, 6-10 yaş grubundaki erkek çocukların dijital oyun oynama oranı %80,6, kız çocukların oranı %70,6 olarak saptanmıştır. 11-15 yaş grubunda ise erkek çocuklarda bu oran %85,0, kız çocuklarda ise %58,7 olarak kaydedilmiştir (176).

Endonezya örneğinden elde edilen bulgular, kız öğrencilerin sanal dünyada erkeklere kıyasla daha yüksek bir risk algısına sahip olduklarını göstermektedir. Bu bulgu, özellikle sosyal medya kullanımı ve dijital medya ile ilişkili psikolojik ve sosyal riskler açısından anlamlıdır. Kızların Instagram'ı daha fazla kullanması, sosyal medya platformlarında vücut imajı ile ilgili daha fazla kaygı geliştirmelerine yol açabilmektedir. “Facebook, Snapchat ve Instagram” gibi platformlarda vücut imajı ve güzellik standartlarının öne çıkması, genç kızların kendilerini başkalarıyla karşılaştırarak daha fazla vücut imajı endişesi yaşamalarına neden olabilmektedir. Bu da, çevrim içi ortamda paylaşılan fotoğrafların düzenlenmesi ve güzellik standartlarına uyma çabası gibi davranışları tetikleyebilir. Endonezya'daki çalışmada da belirtildiği gibi, kızlar, fotoğraflarını daha çekici hale getirebilmek için düzenleme yapmayı kabul etmekte daha eğilimlidir; 8-18 yaş arasındaki kızların %28'i, çevrim içi fotoğraf paylaşmadan önce kendilerini daha çekici hale getirmek amacıyla fotoğraflarını düzenlemektedir. Bununla birlikte, erkekler arasında mobil cihaz kullanımı ve davranışsal sorunlar arasında ilişki bulunmuştur, kızlarda ise mobil cihaz kullanım süresi ile toplam zorluk puanı arasında pozitif bir ilişki saptanmıştır. Kızlar, dijital ortamda daha fazla kaygı ve zorluk yaşayabilirken, erkekler orta

düzeyde mobil cihaz kullanımı ile akran etkileşimleri yoluyla rahatlama sağlama eğiliminde olabilirler. Ancak, 2 saatten fazla mobil cihaz kullanan erkeklerde duygusal ve akran sorunları açısından daha yüksek riskler görülmüştür (193).

Sonuç olarak, kız öğrenciler sanal dünyada kendilerine yönelik algıladıkları riskler ve dijital medya ile ilişkili kaygılar konusunda erkeklere kıyasla daha yüksek bir duyarlılığa sahip olabilirler. Bu durum, kızların sosyal medya platformlarıyla daha derin bir etkileşim içinde olmaları ve vücut imajı ile ilgili toplumun dayattığı standartlara daha fazla tepki vermeleri ile açıklanabilir. Bu da, dijital ortamda daha fazla psikolojik riskle karşılaşmalarına neden olabilmektedir.



6 SONUÇ

Bu çalışma ile dijital ortamlar (sosyal medya, sanal ağlar) çerçevesinde İzmir’de yaşayan ortaokul liselerde öğrenim gören lise öğrencilerinin bu ortamlara ilişkin algılamış oldukları risk durumlarını tespiti amaçlanmıştır. Yapılan araştırmanın verilerine bağlı çıkan temel sonuçlar aşağıdaki gibidir:

Analizler sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde ilk olarak 12- 16 yaş aralığındaki çocukların dijital araçlar üzerinden çeşitli risklere maruz kaldığı tespit edilmiştir.

Riskler çocukların yaş grubuna, kullandığı teknolojik aletin ne olduğuna, makro ve mikro alan olarak çevrim içi olma alanlarını seçme durumuna, farkındalığa, yaşa ve cinsiyete göre değişebilmektedir.

Çocukların okul ve yaş grubuna göre teknolojik alet kullanımında telefon kullanımı oranlarının yüksek olması ve çocukların çevrim içi ağlara bağlanma mekânlarını mikro alan olan odalarını tercih etmeleri bağlanılan ağların, kişilerin ve sistemlerinin ebeveyn tarafından denetlenememesi ve fark edilmemesi çocuklarda başta “*Çevrim İçi Çocuk İstismarı*” olmak üzere birçok riskin meydana gelmesine sebep olabilmektedir.

Bununla birlikte; çocukların sıklıkla kullandıkları sosyal medya hesapları verilere göre değerlendirildiğinde; ortaokul ve lise grubunda da ‘Instagram’ platformunun verilerinin yüksek olduğu gözlenmiştir. Sosyal medya platformları; gerek içerikleri gerekse hizmet ettiği alanlar değerlendirildiğinde çocuklara yönelik platformlar değildir ve temel olarak 13 yaş altı çocukların yasal olarak da sosyal medya platformlarında olması uygun bulunmamaktadır.

Çocuklar sosyal medya platformlarının sadece pasif bir katılımcıları değil aynı zamanda dijital vatandaşlar olarak aktif kullanıcıları haline dönüşmüştür. Çocuklar online oyunlarda, sohbet ağlarında aktif şekilde görünebilmektedir. Bu sebeple

çocukların aktif süreçleri var olan riskleri artırmak için yeterli olabilmektedir. Bu riskler arasında online oyun oynama da yer almaktadır. Çocuklar gelişim süreçleri sebebi ile sanal gerçeklik ile gerçek yaşamı birbirine karıştırmakta ve ulusal ve uluslararası verilere göre bu durum çocukların şiddet içeren davranışlarının ortaya çıkmasına sebep olmakta desteklemekte ve arttırmaktadır.

Online oyun kavramının çocuklara yarattığı risklerden biri de çocukların online oyun sürecini bir adım sonraya taşıyarak online oyunlarda para yatırma olarak tespit edilmiştir. Bu durum çocukların mali zarara uğrama, dolandırılma ihtimallerini arttırırken aynı zamanda suça sürüklenme olgularına da sebep olabileceği düşünülmektedir.

Online Kumar olgularında ailelerin bilgisinin olması ve çocuğun bu eylemde aile tarafından destekleniyor, yönlendiriliyor olması ise ‘Çocuk Sömürüsü’ başlığı altında tartışılabilir.

Elde edilen sonuçlara göre; kadın ve erkek öğrenciler arasında sanal risk algısı alt boyutları olan sanal yozlaşma ve sanal yıpranma puanlarında anlamlı farklar bulunmaktadır. Bu farklar kadın öğrencilerin sanal riskler konusunda erkeklere göre daha yüksek bir algıya sahip olduklarını göstermektedir. Bu farklar, kadın öğrencilerin sanal riskler konusunda erkeklere göre daha yüksek bir algıya sahip olduklarını göstermektedir. Kız çocukları, erkeklere kıyasla sanal yozlaşma konusunda daha yüksek bir risk algısına sahiptir. Bu durum cinsiyete bağlı ideal mağdur bakış açısı ile risklerle daha sık karşılaşma, toplumsal yapı sebebiyle, tembihlenme, aile yapısı sebebiyle cinsiyete bağlı gözetilme ve kısıtlanma ile ilgili olabileceği aşikârdır. Buna bağlı kız öğrencilerin çevrim içi ortamlarda tükenmişlik, psikolojik veya fiziksel olumsuz etkiler gibi konularda erkeklere göre daha yüksek bir algıya sahiptir.

Dijital dünyada riskin cinsiyet gözetmeyeceği bilinmektedir. Bu durumda tüm çocukların ortak risklerden aynı derecede zarar göreceğini kabul etmek gerekmektedir. Çünkü her iki grupta çevrim içi ağlarda aktiftir, teknolojik alet

kullanmaktadır. Kullanım biçimleri ve bilinç düzeyleri aynı olmasa da benzerdir ve yaş grubu sebebiyle birbirleri ile etkileşimde oldukları için akran öğrenimi ve etkisi gerçeği ise riskin ortağıdır.

Çocukların yaş ve sınıf düzeyi arttıkça dijital riskler ile ilgili farkındalıkları artmaktadır. Verilere göre risk algısı yüksek olan çocukların teknolojik alet kullanımına başlama yaşı daha küçük olarak tespit edilirken bu durum çocuğun yaşından ve teknolojik kullanıma erken başlama yaşından dolayı daha uzun zamandır çevrim içi ortamlarda olduğu şeklinde yorumlanır. Çocukların yaşantısal olarak risk algısını, riski yönetmeyi, değerlendirmeyi ve farkındalık kazanmasını beklemek yerine ‘Dijital Vatandaşlık Farkındalık Modülü’ çalışmaları ile çocukların desteklenmesinin sağlanmasında çocukların korunması açısından fayda vardır.

Çocukların bilinçsiz teknolojik alet kullanımı, çocukların trafikte ehliyetsiz ve araç kullanım becerisi olmadan trafikte olmasıyla benzeri riskleri taşımaktır. Bu sebeple çocukların teknoloji kullanımında bilinçli, ehliyetli ve yalnız olmadığından emin olmamız gerekmektedir. Bunun için bilinçlendirme çalışmalarına ihtiyaç duyulmaktadır. Dijital teknolojilerin hızla gelişmesi, çocukların interneti eğitim, eğlence ve sosyal etkileşim için daha fazla kullanmasına olanak tanımaktadır. Ancak bu dijital ortamlar, çocuklar için çeşitli riskler de taşımaktadır. Çocukların dijital dünyadaki riskleri anlaması, onlara dijital güvenlik konusunda eğitim verilmesiyle mümkün olabilmektedir. Çocuklar dijital araçların yaygınlaşmasıyla medya araçlarını günlük rutinleri içine almışlardır.

Teknolojik aletler ve buna bağlı gelişmişlik çağdaşlık anlayışı karşılığında insan yaşamına katkı sağlarken, öte yandan da dijital riskleri de beraberinde getirmiştir.

Dijital alanın fayda ve zararları göz önünde bulundurularak, çocukların yararına uygun ve elverişli bir dijital ortam oluşturulması büyük önem taşımaktadır. Artan internet kullanımıyla birlikte, çocukların zaman geçirdiği dijital ortamların niteliği, işlevselliği ve güvenliği gibi konuları ele alan çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Diğer tüm alanlarda olduğu gibi dijital alanda da çocukların korunması ailede

başlamakta, kurumların sorumluluklarıyla daha güçlü, uygulanabilir ve etkili bir hale gelmektedir. Bu kapsamda, ebeveyn eğitimlerinin yanı sıra, eğitimci ve toplum için çevrim içi çocuk istismarını önlemeye yönelik eğitim programlarının geliştirilmesi gereklidir.

Riskli dijital oyunların denetlenmesi ve yaptırımların düzenlenmesi gerekmektedir. Özellikle ceza kanunlarımız kapsamında ağırlaştırıcı sebepler düzenlenmelidir. Eğitim ve sağlık kurumlarıyla iş birliği yapılmalı, kontrollü teknoloji kullanımı sağlanmalı, pedagoğ ve psikoloğlardan destek alınmalıdır. Bu noktada ebeveynlere önemli görevler düşmektedir; ebeveynler güncel tehlikelerin farkında olmalı ve bilinçli davranmalıdır. Ebeveyn koruma sistemleri güçlendirilmeli, bilinen zararlı etkileri olan oyunlara kısıtlamalar getirilmeli ve internet kullanımı konusunda eğitimler düzenlenmelidir. Ayrıca bilgilendirmelerle farkındalık yaratılmalıdır (195).

“Dijital Ortamda Çocuk Hakları” kavramına bütünleşik bir yaklaşım geliştirilmesi, yasa koyucular, yerel yönetimler ve sivil toplum örgütleri tarafından çocukların dijital risklerden korunması ve dijital dünyada çocuk hakları politikasının geliştirilmesi için buna yönelik çalışmalara ağırlık verilmesi sağlanmalıdır.

Çocuklarda Dijital Vatandaşlık ve Stratejileri:

Çocuk hakları, insan hakları kapsamında değerlendirilmektedir ve birbirlerinden ayrı düşünülemezler; evrenseldirler ve devredilemezler. 2009 yılında yürürlüğe giren *“Avrupa Birliği Antlaşması (Lizbon Antlaşması)”*, Avrupa Birliği’nin iç ve dış faaliyetlerinde çocuk haklarının korunması ve desteklenmesine yönelik açık bir taahhüt içermektedir. Bu Kılavuz İlkelerle *“AB, ÇHS”* ve İhtiyari Protokolleri ile diğer ilgili uluslararası standartlar ve antlaşmaların hükümlerine uygun olarak dışa yönelik insan hakları politikasında çocuk haklarını kapsamlı bir şekilde koruma ve destekleme taahhüdünü yeniden teyit etmektedir (196).

Çocuk Hakları Sözleşmesi maddeleri ile çocukların hakları uluslararası bir genelge ile koruma altına alınmıştır ve bu haklar içerisinde çocukların dijital hakları da bulunmaktadır. Çocukların yaşamında dijital teknolojinin gittikçe artan rolü pek çok ebeveynin kaygılanmasına ve kafalarda her geçen gün soru işareti oluşmasına sebep olmaktadır ve çocukların dijital hakları başlıkları her geçen gün ayrı bir başlık olarak çalışma sahası oluşturmaktadır. Dijital olandan uzak durmak bir seçenek değildir ve çocuklar ve çocuklar dijital hakların varlığı sebebiyle bu konuyu seçenek haline dahi getirmemize ortam tanımamaktadırlar. Bu ikilem sebebiyle dijital dünya ve dijital çocukluğu anlamaya çalışmak ve bu dünyanın bir parçası olarak çocuklarla aynı yolda yürüyerek ve öğrenerek ilerlemek çocukların ihtiyaçlarını karşılamamıza yardımcı olurken yolu çocuklar için güvenli bizler içinse daha kaygısız ve yönetilebilir hale getirecektir. Bu sebeple hak temelli bir dil kullanarak içinde bulunduğumuz dijital çağa ayak uydurmak için belli başlı maddeler ve teknikleri noktasında bilgi sahibi olmakta fayda vardır. Dijital Çağ ve çocuklara ilişkin başlıklar şu şekilde sıralanabilir. Bunlar; (197).

- Dijital Kültür Oluşturma,
- Dijital Okuryazarlık Kavramının Farkında Olma
- Online-Uzaktan Eğitim Kavramında Çocuğa Yönelik Dijital Beceri Geliştirme ve Sorumluluk Alma,
- Medya Kontrolü Değil Medya Danışmanlığı Yapma,

Bu başlıkların ana hattı ve amacı “*Dijital Vatandaşlık*” kavramını çocuklara kazandırmak bu kazanım aracılığı ile dijital riskleri azaltmak ve çocuğun dijital alanda iç disiplin sağlayarak kontrolün kendi elinde olmasını sağlamak ve farkındalık kazandırmaktır. Dijital vatandaşlık bilinci ailenin de tutumu ile dorudan ilintili olmaktadır.

Çocuklar kendi karakter yapıları, düşünceleri ve katılım hakları ile hayatımızın içindedirler. Çocuklarla iletişim şeklimiz çocuk odaklı ve olumlu yapıda olması ve çocuğun katılım haklarına bakış açımız; çocuğun haklarının farkında olması, aile ortamında kendini güvende ve birey olarak hissetmesi, iş birliği sağlama ve uzlaşma

açısından süreci kolaylaştıracaktır. Çocuklardan talepte bulunmadan önce iletişim kurmak ve ne istediğimizi anlatıp iş birliği davetinde bulunmak önemlidir. Aynı zamanda; çocuğunuzla kurduğunuz ilişki ve güven, iş birliği ve uzlaşmayı kendiliğinden getirecek kavramlardır.

Çocuklar, gerçek kimliklerinden önce sanal kimliklere sahip olabilmekte ve büyüdükçe dijital ortamda iz bırakmaktadırlar. Çocuklar, dijital dünya ile doğar doğmaz tanıştıkları bir noktaya gelmiş ve bu kavram, onların hayatında onlarla birlikte büyüyen ve gelişen bir süreç oluşturuyor. Dijital dünya, giderek büyüyen bir yapı haline gelmekte ve her yaş grubundan çocuğu bünyesine dâhil etmeye devam etmektedir. Bu hızlı değişim yalnızca çocukları değil, toplumsal yaşamı, eğitimi, ekonomiyi ve iletişimi de belirgin bir şekilde değiştirebilmektedir.

Dijital teknoloji, hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olarak tanımlanmaktadır. Hayat standartlarımızın her düzeyini şekillendiren dijital teknoloji, çocukların hayatını ve geleceğini büyük ölçüde etkileyen bir kapasiteye sahiptir. Bu kadar büyük bir etkiye sahip bir alanı, çocuklardan bağımsız olarak düşünmek doğru olmayacaktır. Dijital alanın fayda ve zararlarını göz önünde bulundurarak, çocukların yararına uygun elverişli bir dijital ortam yaratılması gerekmektedir. Bu kavramların tamamı, 'Dijital Kültür Oluşturma' olarak tanımlanabilir.

Dijital Kültür Oluşturma' kavramlarına alışırken dikkat edilmesi gerekenler;

- Kaygı ve negatif kontrol alışkanlıklarınızı değiştirmek,
- Dijital dünyanın eğlenceli ve verimli hale gelebileceğini çocuğa aktarmak,
- Dijital dünya tehlikelerden ibaret olmadığını kabul ederek, doğru kullanıldığında çocuğa çok geniş alanlar sağladığını bilmek,
- Dijital dünyayı tanımaya çalışmak. Çocuk ile araştırma, eğlenme, yenilikler üzerine iş birliği yapmak ve kaygı geliştirmeden kontrol etme ihtiyacı duymadan çocukla aile arasında iletişimin güçlenmesini sağlamak,
- Katı sınırlamalardan kaçınmak, uzlaşmaya çalışmak (197).

Dijital K lt r Oluřturun:  ocuklar dijital ara ları kullanma řeklinizi řeklinizi taklit etmektedir. Ailelerin dijital platformlardan yararlanma bi imi  ocu un da sanal ortamda yerini ve tutumunu belirlemektedir. Ailenin teknolojik aletlerle uzun zaman ge irmesi, bu esnada sorumluluklarınızı ertelemesi, sosyal medyayı kullanım řekli, dijital ortamdaki  slup ve tutumu  ocuk tarafından taklit edilir. Ailelerin ev i inde teknolojik aletlerden dolayı y netemedi i bir s re  varsa bunu d zenlemeye kendi dijital alışkanlıklarından bařlaması gerekmektedir. Online s re te e itim hazırlıkları ve alışkanlıkları edinmesini desteklenmesi (ders hazırlı ı, derse zamanında ba lanma ve ders i in uygun ortam) gerekirken.  ocu un dijital ortamda yaptı ı arařtırma ve  alıřmalara aile tarafından eřlik edilmesi dijital k lt r kavramını destekleyebilmektedir. Bu diyalog dijital konuda aile ile  ocuk arasındaki paylařımın artmasını sa larken  ocuk i in riskli alanları da tespit edilmesine fayda sa layacaktır. İletiřim esnasında eleřtirden ka ınmak ve  neri de bulunmak iletiřim y ntemi olarak tercih edilmelidir (197).

Dijital Okuryazarlık Kavramı ve  ocuk:  ocu un dijital ortamda bilgi alışveriřinin arttı ı bir noktada, dijital okuryazarlık e itimi b y k  nem kazanmaktadır. Sa lıklı ve faydalı bir okuryazarlık hedefliyorsak, dijital ortamdan faydalanırken aynı zamanda dijital d nyayı olumlu y nde etkileyecek ve  retken bir gelecek hedeflememiz gerekmektedir. Dijital ortam,  ocu un arařtırmasına,   renmesine, e lenmesine ve geliřmesine olanak tanıyacak řekilde olmalı, aynı zamanda d ř nmesini ve medyayı geliřtirmesini teřvik edici nitelikte olmalıdır.  ocu un korunması yetiřkin sorumlulu unda olsa da, en etkili korunma,  ocu un kendini koruması ile bařlar.  ocu un karřılařabilece i riskler ve bu risklere karřı alabilece i  nlemler hakkında bilgilendirilmesi son derece  nemlidir. Bu nedenle,  ocu un riski anlamlandırması ve kendini koruması i in uygun bir ortam sa lanması gerekmektedir. Sosyal yařamda řik yet hakkını kullanmasına izin verdi imiz  ocu un, aynı zamanda sanal ortamda da bir řik yet alanına sahip olması gerekmektedir; b ylece  ocuk, riski engelleyebilir ve ihbar edebilir (197).

Online-Uzaktan E itim Kavramında  ocu a Y nelik Dijital Beceriler Ve Sorumluluklar: Covid-19 s recinde bir ok alan gibi e itimde hızlı bir řekilde online

ve uzaktan eğitim sürecine dâhil olan çocuklar ve aileler böylelikle dijital eğitim sürecine dâhil olmuşlardır. Gün geçtikçe yeni programla ve yeni tekniklerle tanışarak, okul ortamının sanal ortama taşınması ile sanal sınıflar oluşmuştur. Dijital öğrenmenin çevrim içi ve örgün yapılması arasındaki farklar sıralanabilir fakat çevrim içi süreç içerisinde de bir pozitif sınıf düzeni, kolaylaştırıcı anlaşmalar oluşturulması ve bu kuralların derslerin başladığı günlerle ailelere de bilgi vererek oluşturulması gerekmektedir. Okul kültürü kavramının dijital alanda da değişmeyeceği unutulmamalı. Bu noktada gerek aile gerekse çocuk kendi üzerine düşen sorumluluğu yerine getirmelidir. Burada dezavantaj, teknolojiyi eğlence aracı olarak kullanan çocukların sisteme odaklanan kadar aile desteği alması için faydalı olacaktır. Online ders öncesi; programların kullanım şekilleri ile ilgili çocukla beraber deneme yapılabilir. Zorlanan ve dikkati dağılan çocuklara odaklanma sağlanana kadar ailenin eşlik etmesi faydalı olabilir. Online süreç başlamadan 30 dakika önce, bilgisayar, tablet, şarj aleti ve internet bağlantısını kontrol edip hazırlık yapmak çocukların dikkatini toplamalarını ve süreçten kopmamalarını sağlayacaktır. Çocuğun bu noktada materyal, ders ve takip sorumluluğunu alması beklenmektedir (197).

Medya Kontrolü Değil Medya Danışmanlığı Yapma: Teknoloji çocuklar için mutlak tehlike içeren tabu alanları olarak değerlendirilmemelidir. Ancak çevrim içi alanlar, çocukların gelişim ihtiyaçlarına göre ve uygun şekilde kullanmalarına ortam sağlanmadığı durumlarda teknoloji kavramı tehlike ile anılabilir. Aynı zamanda teknolojinin riskleri aşırı kullanımın zararlarından, hareket kapasitelerinin azalmasından şikâyet etsek bile çocukların dijital çağda yaşamakta olduğu unutmamak gerekmektedir. Çocuklar; dijital ortamda öğrenmekte, sosyalleşmekte eğlenmekte ve kendine sanal bir dünya oluşturmaktadır. Özetle; çocuklar içinde bulunduğu çağın gerçekliğini yaşamaktadırlar. Bu süreçte; çocukla iş birliği sağlamasında önemli bir yerde durmaktadır. Çocukların dijital alanları kullanırken riskleri görmeyi, doğru kullanım koşullarını benimsemeyi öğrenmesi için çocukların ailelerini de dijital sürece dâhil etmesini sağlamak için pozitif iletişim kurulması ve ailenin medya kullanımı ile olumlu model olması gerekmektedir (197).

Tablo 19. Çocuklarda dijital vatandaşlık ve stratejileri ile ilgili doğru bilinen yanlışlar

Yanlış Bilgi	Doğru Bilgi
Çocuğumun okulu KVKK formu aldığı için çocuğumun fotoğraflarınıza gereklidir. Ebeveynler, okulun hangi amaçlarla paylaştığını paylaşabilir.	KVKK kapsamında çocuğun görsellerinin paylaşımı için açık bilmeli ve gerektiğinde paylaşımı sınırlandırabilmelidir.
Çocuğumun bilgilerini ve fotoğraflarını sosyal medyada paylaşabilirim, çünkü hesabım kapalı.	Hesabın kapalı olması riski tamamen ortadan kaldırmaz. Dijital ayak izi oluşturduğunuz için çocuğun ilerleyen yaşlarda bu paylaşımlardan etkilenebileceği unutulmamalıdır.
Çocuk, internet risklerini anladı, artık uzun süreli denetime ihtiyacı yok.	Çocuklar gelişim döneminde olduğu için sürekli rehberliğe ihtiyaç duyar. Dijital dünyadaki riskler değiştiğinden, düzenli bilgilendirme ve denetim önemlidir.
Çocuklar dijital ortamlardan tamamen uzak durmalıdır.	Dijital ortamdan tamamen uzak durmak gerçekçi değildir. Çocuklara bilinçli medya okuryazarlığı kazandırılmalı, güvenli internet kullanımı öğretilmelidir.
Dijital ortamlar çocuklar için tamamen tehlikelidir.	Dijital ortamlar riskler içerir ancak doğru yönlendirme ile eğitici ve faydalı hale getirilebilir. Dijital kültür oluşturmak, riskleri azaltmada etkilidir.
Çocuğun teknolojik aletleri aşırı kullanıyorsa tek çözüm yasaklamaktır.	Yasaklamak yerine bilinçli kullanım sağlanmalı, medya danışmanlığı yaklaşımı benimsenmelidir. Çocukla ortak kurallar belirlenmeli, aşırı kullanımın sebepleri araştırılmalıdır.
Teknolojik aletler çocuğun aileden uzaklaşmasına neden olur.	Aile içi iletişim güçlendirilerek dijital dünyada birlikte vakit geçirilebilir. Ortak araştırmalar, projeler ve oyunlar sayesinde bağlar güçlenebilir.
Çocuk teknolojik aletlerden başını kaldırmıyorsa, ona sadece yasak koymak gerekir.	Çocuklar, ebeveynlerini model alır. Ailenin dijital alışkanlıkları düzenlenmeli, çocukla birlikte sağlıklı ekran süresi planlanmalıdır.
Çocuk ne kadar internet ve teknolojik araçlardan uzak olursa, okul başarısı o kadar artar.	Dijital araçlar doğru kullanıldığında araştırma, öğrenme ve üretkenlik için faydalıdır. Çocuğun dijital okuryazarlık becerileri geliştirilmelidir.
Online dersler verimsizdir.	Online derslerin verimli olması için iç disiplin, dikkat yönetimi ve dijital beceriler kazandırılmalıdır. Online öğrenmenin avantajları değerlendirilmelidir.

8 KAYNAKÇA

1. Sağlam, M., & Aral, N. (2016). Tarihsel süreç içerisinde çocuk ve çocukluk kavramları. *Çocuk ve Medeniyet*, 1(2), 43-56.
2. Akyüz, E. (2012). *Çocuk hukuku: Çocukların hakları ve korunması* (2nd ed.). Ankara: Pegem Akademi.
3. Sözer, A. M. (2003). Çocukluğun yokoluşu, Çev. K. İnal. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(3), 179-185.
4. Taşkın, Ö.Ö. (2006). Velayette çocuğun yüksek yararı ilkesi (Yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
5. Hamon, H. (2006). Avrupa hukukunda çocuk ve genç adalet sistemi. *Çocuk ve Genç Adalet Sistemi Sempozyumu*, İstanbul: İstanbul Barosu Yayınları.
6. Gander, J., & Gardiner, H. W. (2006). *Çocuk ve ergen gelişimi* (Yayın Haz.: B. Onur). Ankara: İmge Kitabevi.
7. Kurt, M., & Pakiş, I. (2020). Çocukluk çağı yaralanmaları: Eğitsel ve adli boyut. *Adli Tıp Bülteni*, 25(3), 230-238.
8. Polat, O. (2019). Tüm Boyutları İle Çocuk İstismarı-1. Ankara: Seçkin Yayıncılık
9. Selçuk, A. B. (2024). *Dijital Çağda Sağlıklı Çocuk Yetiştirmek: Anne-babalar İçin 33 Anahtar*. Kronik Kitap.
10. Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Komitesi. (2016). *Ergenlik Döneminde Çocuk Haklarının Uygulanmasına Dair 20 Sayılı Genel Yorum* (BM Doküman No. CRC/C/GC/20,). Birleşmiş Milletler.
11. Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Komitesi. (2021). *Dijital Ortamla İlgili Çocuk Haklarına Dair 25 Sayılı Genel Yorum* (BM Doküman No. CRC/C/GC/25, 2). Birleşmiş Milletler.
12. Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *McB University Press*, 9(5), 1-6.
13. Biricik, Z. (2022). Yeni iletişim teknolojileri ile değişen çocukluk kültürü: Dijital çocukluk. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi, Dijitalleşme Özel Sayısı*, 108-124.
14. Arabacı, İ. B., & Polat, M. (2013). Dijital yerliler, dijital göçmenler ve sınıf yönetimi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(47), 11-20.
15. Kilbey, E. (2019). *Çocuğunuz dijital dünyanın esiri olmasın* (E. Söğüt, Çev.). Paloma Yayınları.
16. Shapiro, J. (2020). *Yeni çocukluk* (N. İdrisoğlu, Çev.). Sola Unitas Yayınları.
17. Goodwin, K. (2020). *Dijital dünyada çocuk büyütmek* (T. Er, Çev.). Aganta Kitap Yayınevi.
18. Sayar, K., & Benli, S. (2020). *Dijital çocuk*. Kapı Yayınları.
19. Selwyn, N., & Facer, K. (2013). *The politics of education and technology: Conflicts*.
20. Chatfield, T. (2013). *Dijital çağa nasıl uyum sağlarız* (L. Konca, Çev.). Sel Yayıncılık.
21. Gökel, Ö. (2020). Teknoloji bağımlılığının çeşitli yaş gruplarındaki çocuklara etkileri hakkındaki ebeveyn görüşleri. *Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi*, 2(1), 41-47.

22. UNICEF Türkiye. (2018). Çocuk dostu hukuki yardıma ilişkin ilkeler. Retrieved from <https://www.unicef.org/turkiye/media/7061/file/Çocuk%20dostu%20hukuki%20yardım%20%C4%B0lkeleri%20-%202018.Pdf>
23. Healthy Children. (2024). Adverse effects of television commercials. Retrieved from <https://www.healthychildren.org/english/family-life/media/pages/adverse-effects-of-television-commercials.aspx>
24. Lupton, D. (1999). *Risk*. London: Routledge.
25. Çuhacı, A. (2012). Ulrich Beck'in risk toplumu kuramı. *İstanbul Üniversitesi Sosyoloji Dergisi*, 3(14), 129-157.
26. Beck, U. (1992). *Risk society: Towards a new modernity*. London: Sage Publications.
27. Beck, U., Giddens, A., & Lash, S. (1994). *Reflexive modernization: Politics, tradition, and aesthetics in the modern social order*. Stanford University Press.
28. Postman, N. (1995). *Çocukluğun yokoluşu* (K. İnal, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
29. Harden, J. (2000). There's no place like home: The public/private distinction in children's theorizing of risk and safety. *Childhood*, 7(1), 43-59.
30. Daniel, B. (2010). Concepts of adversity, risk, vulnerability, and resilience: A discussion in the context of the 'child protection system'. *Social Policy & Society*, 9(2), 231-241.
31. Çakır, F. (2019). Risk toplumunda çocukluk. *Sosyoloji Dergisi*, 3(40), 145-162.
32. Selçuk İletişim, 13(1), 197-226.
33. Arat, T., & Aslan, M. M. (2021). Sosyal medyada veri güvenliği ve kişisel mahremiyet sorunu. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 35, 387-401.
34. Valkenburg, P. M., & Soeters, K. E. (2001). Children's positive and negative experiences with the internet. *Communication Research*, 28, 652-675.
35. Bükre Çıkman, Vd. (2017). Meraklı soyadı: Çocuk, durum: Çevrim içi, sonuç: Grooming, internette çocuk istismarı. *Güncel Pediatri Dergisi*, 3, 15.
36. Smith, P. K. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*.
37. Kurt, M., & Pakiş, I. (2023). Çevrim içi çocuk istismarı. *Siber Suçlar Akademisyen Yayınevi*, 135-146.
38. Belsey, B. (2007). Cyberbullying: A real and growing threat. *Ata Magazine*, 88(1), 14-21.
39. Slonje, R., & Smith, P. K. (2008). Cyberbullying: Another main type of bullying. *Scandinavian Journal of Psychology*, 49(2), 147-154.
40. Altundağ, Y. (2016). Lise öğrencilerinde sanal zorbalık ve problemlili internet kullanımı ilişkisi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 3 (1), 27-43.
41. Gabriel, R. P. (2016). Cyberbullying among adolescents: A general strain theory perspective. *Journal of School Violence*, 1-12.
42. Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2012). Bullies move beyond the schoolyard: A preliminary look at cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice*, 4(2), 148-169.

43. Tamer, N., Vatanartiran, S. (2014). Ergenlerin teknolojik zorbalık algıları. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 2.
44. Özmen, Ş. (2018). Dijital şiddet, siber zorbalık ve yeni medya okuryazarlığı üzerine bir değerlendirme. *Journal of International Social Research*, 11, 958-966.
45. Education Victoria. (2023). Advice on online grooming. <https://www.education.vic.gov.au/about/programs/bullystoppers/pages/adviceonlinegrooming.aspx> (Erişim Tarihi: 11.02.2025)
46. Özçalık, K. C. (2021). Çevrim içi çocuk cinsel istismarı. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 12(1), 76-81.
47. Whittle, H., et al. (2015). A review of online grooming.
48. Altıntop, K. A. (2017). Online çocuk istismarının hukuksal boyutta değerlendirilmesi (Yüksek lisans tezi). İstanbul Bilgi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
49. O'Connell, R. (2003). A typology of child cybersexexploitation and online grooming practices.
50. GÖNÜLTAŞ, M. B. (2016). Cinsel İstismarcıların Çocuklara Yaklaşım Metot ve Teknikleri. *Journal of World of Turks / Zeitschrift für die Welt der Türken*, 289 - 305
51. Katz, C. (2013). Internet-related child sexual abuse: What children tell us in their testimonies. *Child Youth Serv. Rev.*, 35, 1536-42.
52. Chen, P., Aram, D., & Tannen, B. (2014). Forums for parents of young children: Parents' online conversations in Israel and France. *International Journal about Parent in Education*, 8(1), 11-25.
53. Whittle, H. C., Hamilton-Giachritsis, C. E., & Beech, A. R. (2015). A comparison of victim and offender perspectives of grooming and sexual abuse. *Deviant Behav.*, 36, 539-64.
54. Craven, S., Brown, S., & Gilchrist, E. (2006). Sexual grooming of children: Review of literature and theoretical considerations. *Journal of Sexual Aggression*, 12(3), 297.
55. Powell, A. (2007). Paedophiles, child abuse, and the internet: A practical guide to identification. *Action and Prevention*. Radcliffe Publishing, Oxford.
56. Duygulu, S. (2018). Yeni medya teknolojilerinin kuşağının ebeveynleri ile olan iletişimine etkisi. *Trt Akademi*, 3(6), 632-652.
57. Yiğitbaşı, K. G., & Çelik, S. (2023). Dijital dünyada mahremiyet, ebeveynlik ve çocuklar: Afyonkarahisar örneği. *Trt Akademi*, 08(19), 846-875.
58. Soria-Comas, J., & Domingo-Ferrer, J. (2016). Big data privacy: Challenges to privacy principles and models. *Data, Science and Engineering*, 1(1), 21-28.
59. Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2004). Youth engaging in online harassment: Associations with caregiver-child relationships, internet use, and personal characteristics. *Journal of Adolescence*, 27(3), 319-336.
60. Özkaya, P. (2023). Dijital dünyada çevrim içi riskler, bilişim suçları ve mağdur çocuk. *Türkiye Adalet Akademisi Dergisi*, 53, 13-42.
61. Kurt, M., & Pakiş, I. (2023). Fenomen annenin sosyal medya platformu üzerinden çocuğa şiddeti. *Adli Bilimler Dergisi*, 18(4), 7-15.
62. Livingstone, S. (2014). Digital media and child well-being. *Children & Society*, 28(4), 308-314.

63. Kumar, P. (2016). Digital privacy and child protection. *International Journal of Law and Technology*, 24(1), 85-102.
64. Stigler, J., Latham, C., & Moos, R. (2019). Children's data and online privacy: A systematic review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22 (9), 563-570.
65. Reynolds, L. (2017). The risks of data collection: Protecting children online. *Journal of Digital Ethics*, 5(2), 45-62.
66. Paltacı, B. M. (2024). Dijital dünyanın tehditleri: Siber zorbalık ve siber istismar. *Orta Doğu ve Orta Asya-Kafkaslar Araştırma ve Uygulama Merkezi Dergisi*, 4(1), 56-62.
67. Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2010). Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: The role of online skills and internet self-efficacy. *New Media & Society*.
68. Federal Trade Commission. (2013). Children's online privacy protection act (COPPA). <https://www.ftc.gov/business-guidance/privacy-security/children%E2%80%99s-online-privacy-protection-act> (Erişim Tarihi: 05.07.2024)
69. European Commission. (2016). General data protection regulation (GDPR). https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/data-protection-eu_en (Erişim Tarihi: 05.07.2024)
70. Dixon, P., Shire, K., & Mathe, J. (2020). Protecting children in the digital age: A review of the literature. *Journal of Child Protection, Welfare and Policy*, 14(3), 25-40.
71. Olweus, D. (2013). School bullying: Development and some important challenges. *Annual Review of Clinical Psychology*.
72. Dayı, S., Beyeç, S., Dede, B., İşçimen, S., Anayurt, M., & Sancar, S. (2024). Social media: A notable cause of child burns. *Burns Open*, 8, 97-100.
73. Chu, V., Begaj, A., & Patel, L. (2018). Burns meydan okumaları – Genç nesilde sosyal medyanın dikte ettiği fenomenler. *Burns Open*, 2, 94-97.
74. YouTube. (2017). YouTube hakkında. <https://www.youtube.com/intl/en/yt/about/> (Erişim Tarihi: 01.05.2024)
75. Aytaç, S., Özgenel, G. Y., Akın, S., Kahveci, R., Özbek, S., & Özcan, M. (2004). Epidemiyolojik araştırma: Güney Marmara Bölgesi çocukluk çağı yanık yaralanmaları. *Uludağ Tıp Fakültesi Dergisi*, 30(3), 145-149.
76. Schmidt, J. (2020). The psychology of social media: Understanding the effects of likes and shares. *Journal of Digital Communication*, 10(2), 35-50.
77. Reid Chassiakos, Y. L., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., & Cross, C. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, 138(5).
78. Caffo, E., Asta, L., & Scandroglio, F. (2021). Predictors of mental health worsening among children and adolescents during the coronavirus disease 2019 pandemic. *Current Opinion in Psychiatry*, 34, 624–630.
79. Listernick, Z. I., & Badawy, S. M. (2021). Mental health implications of the COVID-19 pandemic among children and adolescents: What do we know so far? *Pediatric Health Medicine and Therapy*, 12, 543–549.

80. Théodore, F. L., López-Santiago, M., Cruz-Casarrubias, C., Mendoza-Pablo, P. A., Barquera, S., & Tolentino-Mayo, L. (2021). Digital marketing of products with poor nutritional quality: A major threat for children and adolescents. *Public Health*, 198, 263–269.
81. Custers, K. (2015). The urgent matter of online pro-eating disorder content and children: Clinical practice. *European Journal of Pediatrics*, 174, 429–433.
82. Folkvord, F., Naderer, B., Coates, A., & Boyland, E. (2021). Promoting fruit and vegetable consumption for childhood obesity prevention. *Nutrients*, 14, 157.
83. Tan, L., Ng, S. H., Omar, A., & Karupaiah, T. (2018). What's on YouTube? A case study on food and beverage advertising in videos targeted at children on social media. *Child Obesity*, 14, 280–290.
84. Sacks, G., & Looi, E. S. Y. (2020). The advertising policies of major social media platforms overlook the imperative to restrict the exposure of children and adolescents to the promotion of unhealthy foods and beverages. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17, 4172.
85. Purves, R. I., Stead, M., & Eadie, D. (2018). "I wouldn't be friends with someone if they were liking too much rubbish": A qualitative study of alcohol brands, youth identity and social media. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15, 349.
86. Ekonomi, M. (2021). İngiltere'den reklam kararı: Çocuklara yönelik o reklamlar yasaklanıyor. <https://www.ekonomim.com/dunya/ingiltereden-reklam-karari-cocuklara-yonelik-o-reklamlar-yasaklaniyor-haberi-767203> (Erişim Tarihi: 25.07.2024)
87. Akyeşilmen, N., & Alhosban, A. (2024). Non-technical cyber-attacks and international cybersecurity: The case of social engineering. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 23(1), 342-360.
88. Brosch, A. (2016). When the child is born into the internet: Sharenting as a growing trend among parents on Facebook. *The New Educational Review*, 43(1), 215-236.
89. Steinberg, S. B. (2017). Sharenting: Children's privacy in the age of social media. *UF Law Faculty Publications*, 849.
90. Lee, M. A., Schoppe-Sullivan, S. J., & Kamp Dush, C. M. (2012). Parenting perfectionism and parental adjustment. *Journal of Family Psychology*, 52(3), 454–457.
91. Petch, J., & Halford, W. (2008). Psycho-education to enhance couples' transition to parenthood. *Clinical Psychology Review*, 28, 1125–1137.
92. O'Neill, D. (2015). Parents, privacy & technology use. *Family Online Safety Institute*.
93. Aktaş G. Günümüz toplumlarında anneliğin değişen biçimlerini sosyal medya kullanıcıları üzerinden değerlendirmek. *Journal of Faculty of Letters*. 2019;36(2): 253 -71.
94. Ammari, T., Kumar, P., Lampe, C., & Schoenebeck, S. (2019). What to disclose about their children online. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1985-1904.

95. Greenhow, C., & Chapman, A. (2020). Social distancing meets social media: Digital tools for connecting students, teachers, and citizens in an emergency. *Information and Learning Science*, 121(5/6), 341–352.
96. Kimmons, R., Hunsaker, E., Jones, J. E., & Stauffer, M. (2019). The nationwide landscape of K–12 school websites in the United States: Systems, services, intended audiences, and adoption patterns. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 20(3), 180–201.
97. Gorfinkel, L., & Muscat, T. (2022). Schools' use of social media for multicultural community engagement: A case study of Facebook use by government schools in Australia. In J. H. Lipschultz, K. Freberg, & R. Luttrell (Eds.), *The Emerald Handbook of Computer-mediated Communication and Social Media* (pp. 463–478). Emerald Publishing Limited.
98. Council of Europe. (2017). Internet literacy handbook. <https://rm.coe.int/internetliteracy-handbook/1680766c85> (Erişim Tarihi: 08.10.2024)
99. Posts about students on Facebook: A data ethics perspective. (2022). *Educational Researcher*, 51(8), 547-550.
100. Rosenberg, J. M., Borchers, C., Stegenga, S. M., Burchfield, M. A., Anderson, D., & Fischer, C. (2022). How educational institutions reveal students' personally identifiable information on Facebook. *Learning Media Technology*.
101. Stoilova, M., Nandagiri, R., & Livingstone, S. (2021). Children's understanding of personal data and privacy online – A systematic evidence mapping. *Information, Communication & Society*, 24(4), 557–575.
102. Council of Europe. (2021). Children's data protection in an education setting: Guidelines.
103. United Nations Committee on the Rights of the Child. (2001). General comment no. 1 on Article 29(1): The aims of education (CRC/GC/2001/1).
104. Uzbay, T. (2009). Madde bağımlılığının tarihçesi, tanımı, genel bilgiler ve bağımlılık yapan maddeler. *Meslek İçi Sürekli Eğitim Dergisi*, 21, 5-15.
105. Young, K. (1996). Psychology of computer use: XI. Addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype. *Center for Online and Internet Addiction*.
106. Kuss, D. J., & Pontes, H. M. (2019). Internet addiction. Hogrefe Publishing.
107. Beard, K. W., & Wolf, E. (2004). Modification in the proposed criteria for internet addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 4(3), 377-383.
108. Filip, M., Gołda, A., Zaniowska, M., McCreary, A. C., Nowak, E., Kolasiewicz, W., & Przegaliński, E. (2006). Involvement of cannabinoid CB1 receptors in drug addiction: Effects of rimonabant on behavioral responses induced by cocaine. *Pharmacological Reports*, 58, 806-819.
109. Lin, L. Y., Sidani, J. E., Shensa, A., Radovic, A., Miller, E., Colditz, J. B., Hoffman, B. L., Giles, L. M. G., & Primack, B. A. (2016). Association between social media use and depression among US young adults. *Depression and Anxiety*, 33(4), 323-331.
110. Barker, V. (2009). Older adolescents' motivations for social network site use: The influence of gender, group identity, and collective self-esteem. *Cyberpsychology and Behavior*, 12(2), 209-213.

111. Meier, E. P., & Gray, J. (2014). Facebook photo activity associated with body image disturbance in adolescent girls. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(4), 199-206.
112. Rodgers, R. F., Melioli, T., Laconi, S., Bui, E., & Chabrol, H. (2013). Internet addiction symptoms, disordered eating, and body image avoidance. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(1), 56-60.
113. Fardouly, J., Diedrichs, P., Vartanian, L., & Halliwell, E. (2015). Social comparisons on social media: The impact of Facebook on young women's body image concerns and mood. *Journal of Body Image*, 13, 38-45.
114. Karaşar, B., & Ögütölmüş, S. (2016). Üniversite öğrencilerinde sosyal onay ihtiyacının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(2), 469-495.
115. Millham, J., & Kellog, R. (1980). Need for social approval: Impression management or self-deception? *Journal of Research in Psychology*, 14(4), 445-457.
116. Hausenblas, H., & Fallon, E. (2006). Exercise and body image: A meta-analysis. *Psychology and Health*, 14(6), 780-793.
117. Ferguson, C. J., Munoz, M. E., Garza, A., & Galindo, M. (2014). Concurrent and prospective analyses of peer, television, and social media influences on body dissatisfaction, eating disorder symptoms, and life satisfaction in adolescent girls. *Journal of Youth and Adolescence*, 43(1), 1-14.
118. Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2).
119. Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772.
120. Uluyol, Ç., Demiralay, R., Şahin, S., & Eryılmaz, S. (2014). Öğretmen adaylarının oyun tercihleri ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelenmesi: Gazi Üniversitesi örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 3(2), 1-7.
121. Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları.
122. Erboy, E., & Akar Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11, 1, 39-58.
123. Gülbetekin, E., Güven, E., Tuncel, O. (2021). Adolesanların dijital oyun bağımlılığı ile uluslararası aktivite tutum ve davranışlarını etkileyen faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 148-160.
124. Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
125. Wölfling, K., Thalemann, R., & Grüsser-Sinopoli, S. M. (2008). Computerspielsucht: Ein psychopathologischer symptomkomplex im jugendalter [Computer game addiction: A psychopathological symptom complex in adolescence]. *Psychiatr Prax*, 35(5), 226-232.

126. Kırık, A. M., & Altun, E. (2019). Sosyal medya, dijital bağımlılık ve siber zorbalık ekseninde değişen aile ilişkileri üzerine bir değerlendirme. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(7), 111-119.
127. Sağlam, M., & Kayaduman, H. (2018). İnternet üzerindeki oyun siteleri. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(4), 253-262.
128. 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: 11.06.2024)
129. King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention*. Elsevier Academic Press.
130. Köroğlu, E. (2012). *Klinik Psikiyatri*. Ankara: Hyb Yayıncılık.
131. Christensen, D. R., Jackson, A. C., Dowling, N. A., Volberg, R. A., Thomas, S. A. (2015). An examination of a proposed DSM-IV pathological gambling hierarchy in a treatment seeking population: Similarities with substance dependence and evidence for three classification systems. *Journal of Gambling Studies*, 31, 787-805.
132. Dinç, M. (2014). Eylemsel bir bağımlılık: Kumar. *Yeşilay Sağlık, Eğitim, Kültür Dergisi*, 967, 21-23.
133. American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.)*.
134. Potenza, M. (2014). Non-substance behaviors in context of DSM-5. *Addictive Behaviors*, 39(1), 1-4.
135. Çetin Şeker, B., Dinç, M., Işık, S., & Ögel, K. (2019). Bağımlı olgularda ruhsal travma görülme sıklığı ve görünümü. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6, 315–336.
136. Balcı, Ş., & Gülnar, B. (2009). Üniversite öğrencileri arasında internet bağımlılığı ve internet bağımlılarının profili. *Selçuk İletişim Dergisi*.
137. Griffiths, M. D., & Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the internet: A review. *International Journal of Adolescence and Medicine and Health*, 22, 59-75.
138. Chambers, R. A., & Potenza, M. N. (2003). Neurodevelopment, impulsivity, and adolescent gambling. *Journal of Gambling Studies*, 19, 53-84.
139. Emond, A. M., & Griffiths, M. D. (2020). Gambling in children and adolescents. *British Medical Bulletin*, 136(1), 21-29.
140. Bhattacharyya, A., & Freeman, H. (2023). Çocukların da kumar oynadığını unutmayın. *BMJ*, 381, S1003.
141. Wikipedia. (n.d.). *İngiltere Kumar Yasası 2005*. <https://www.wikipedia.org> (Erişim Tarihi 20.11.2024)
142. Canale, N., Vieno, A., Lenzi, M., Griffiths, M. D., Borraccino, A., Lazzeri, G., ... Santinello, M. (2017). Income inequality and adolescent gambling severity: Findings from a large-scale Italian representative survey. *Frontiers in Psychology*, 8, 1–11.

143. Tavazzani, M. T., Fara, G. M., & Marceca, M. (2020). Mind the gap! Pathological gambling, a modern defy to public health. *Annali di Igiene: Medicina Preventiva e di Comunità*, 32(2), 1–11.
144. Lopez-Gonzalez, H., Estevez, A., & Griffiths, M. D. (2017). Marketing and advertising online sports betting: A problem gambling perspective. *Journal of Sport and Social Issues*, 41, 256-272.
145. Campbell, C., Derevensky, J., Meerkamper, E., & Cutajar, J. (2011). Parents' perceptions of adolescent gambling: A Canadian national study. *Journal of Gambling Issues*, 25, 1–14.
146. Derevensky, J. L., St-Pierre, R. A., Temcheff, C. E., & Gupta, R. (2014). Teacher awareness and attitudes regarding adolescent risky behaviors: Gambling, substance use, and mental health issues. *Journal of Gambling Studies*, 30(2), 435-451.
147. Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Social consequences of the internet for adolescents: A decade of research. *Current Directions in Psychological Science*, 18(1), 1-5.
148. Kara, T. (2017). Gençler neden Snapchat kullanıyor? Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı üzerinden bir araştırma. *Intermedia International E-Journal*, 3(5), 262-277.
149. Korgaonkar, P.K., & Wolin, L.D. (1999). A multivariate analysis of web uses. *Journal of Advertising Research*, 39(1), 53-68.
150. Federal Trade Commission. (n.d.). *Children's privacy*. <https://www.ftc.gov/business-guidance/privacy-security/childrens-privacy> (Erişim Tarihi: 10.10.2024)
151. Mott, C.S., & Meister, S. (2021). Sharing too soon: Children and social media apps. *National Poll on Children's Health*.
152. Qustodio. (2020). *US kids' daily minutes spent with social & video apps*. <https://www.qustodio.com> (Erişim Tarihi: 10.10.2024)
153. Milliyet. (2025, January 7). *Siber şiddetin kaynağı sosyal medya*. Retrieved from <https://www.milliyet.com.tr> (Erişim Tarihi 10.01.2025)
154. Şirin, M. R. (1999). *Gösteri çağı çocukları*. İstanbul: İz Yayınları.
155. Özbek, B., & Sofuoğlu Kılıç, N. (2020). Çocuk öznelere YouTube ve youtuberlık algısı (Aydın ili örneği). *International Social Science Studies Journal*, 6(62), 2000-2012.
156. Knorr, C. (2021). *Parents' ultimate guide to YouTube Kids*. CommonSense Media. <https://www.commonsensemedia.org> (Erişim Tarihi: 01.08.2024)
157. Yeh, O. (2019). *TikTok surpasses one billion installs on the app store and Google Play*. Sensor Tower. <https://www.sensortower.com> (Erişim Tarihi: 31.03.2025)
158. Tektunalı, E. (2022). Çocukların TikTok kullanımı için bir ebeveyn filtreleme seçeneği tasarlama ve değerlendirme. 5. *Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferansı*.
159. O'Keeffe, G. S., & Clarke-Pearson, K. (2011). The impact of social media on children, adolescents, and families. *Pediatrics*, 127(4), 800-804.
160. Bauman, S. (2016). *Cyberbullying: What counselors need to know*. Alexandria: American Counseling Association.
161. Livingstone, S., Haddon, L. (2009). *EU Kids Online: National perspectives*. Media@LSE, London School of Economics and Political Science.

162. Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2010). Cyberbullying and self-esteem. *Journal of School Health*, 80(12), 614-621.
163. Junco, R. (2012). The relationship between frequency of Facebook use, participation in Facebook activities, and student engagement. *Computers & Education*, 58(1), 162-171.
164. Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. Basic Books.
165. Parental Control Flashget. (2022). *Snapchat's effects on youth relationships and mental well-being*. <https://parental-control.flashget.com> (Erişim Tarihi: 15.12.2024)
166. Snapchat. (2023). *Safeguards for teens*. Retrieved from <https://parents.snapchat.com> (Erişim Tarihi: 15.12.2024)
167. Mishna, F., Khoury-Kassabri, M., Gadalla, T., & Daciuk, J. (2018). Cyberbullying: A new and virtual dimension of bullying in the 21st century. *Social Work Research*, 32(4), 279-292.
168. Rosen, L. D., Whaling, K., Rab, S., Carrier, L. M., & Cheever, N. A. (2013). Is Facebook creating "iDisorders"? The link between clinical symptoms of psychiatric disorders and technology use. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 1243-1254.
169. Yengin, D. (2019). Digital addiction as technology addiction. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 9, 130-144.
170. Oates, S., Evans, G., & Hedge, A. (1998). A preliminary ergonomic and postural assessment of computer work settings in American elementary schools. *Computers in the Schools*, 14(3), 4-12.
171. Rosen, L. D., Lim, A., Felt, J., Carrier, L. M., Cheever, N. A., Lara-Ruiz, J., & Rokkum, J. (2014). Media and technology use predicts ill-being among children, preteens, and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Computers in Human Behavior*, 35, 364-375.
172. Haylı, R. (2022). Siber mağduriyet, akran zorbalığı, karanlık üçlü, riskli davranışlar ve prososyal davranışların siber zorba olan/olmayan ergenleri doğru sınıflandırma düzeyi. (Doktora Tezi, Yükseköğrenim Kurulu Başkanlığı Tez Merkezi).
173. Measuring digital development: Facts and figures 2024. <https://www.measurement-reports.org> (Erişim Tarihi: 15.02.2025)
174. Datareportal. (2024). *Digital 2023: Global overview report*. <https://www.datareportal.com> (Erişim Tarihi: 15.12.2024)
175. OMG İletişim. (2024). *We are social dijital 2024 global raporu yayımlandı*. <https://www.omgiletisim.com> (Erişim Tarihi: 15.12.2024)
176. Turkish Statistical Institute. (2024). <https://www.tuik.gov.tr> (Erişim Tarihi: 30.01.2024)
177. Güvenli Web. (2024). *Bilinçli ve güvenli internet kullanım deneyim ve alışkanlıkları raporu yayımlandı*. <https://www.guvenliweb.org.tr> (Erişim Tarihi: 30.01.2025)
178. WeProtect. (2023). *Global threat assessment 2023*. <https://www.weprotect.org> (Erişim Tarihi: 16.03.2025)
179. Digital Youth Index. (2024). <https://www.digitalyouthindex.uk> (Erişim Tarihi: 15.12.2024)
180. Polat, O. (2024). *Adli bilimlere giriş* (1. baskı). Seçkin Yayıncılık

181. Eren, V. (2023). Siber Suç ve Suçluların Tespiti. In Siber Suçlar (pp. 239–252). Akademisyen Kitabevi
182. İmdat. (2024). *Siber zorbalık raporu*. <https://www.İmdat.org/raporlar> (Erişim Tarihi: 12.01.2025)
183. Rutai, Z. (2013). *Online grooming of children*. Nicosia, Cyprus.
184. Euronews. (2025, January 13). *Avustralya'da 16 yaş altı için sosyal medya yasağı yasal oldu*. <https://tr.euronews.com> (Erişim Tarihi: 12.01.2025)
185. London School of Economics. (2024). *EU Kids Online: Turkey*. <https://www.lse.ac.uk> (Erişim Tarihi: 13.01.2025)
186. ICMEC. (2015). *Child protection and digital exploitation*. <https://www.icmec.org> (Erişim Tarihi: 13.01.2025)
187. İstanbul Barosu. (2025). *İnsan Hakları Ve Dijital Suçlar*. <https://www.istanbulbarosu.org.tr> (Erişim Tarihi: 13.01.2025)
188. http://cocukhaklari.barobirlik.org.tr/dokuman/mevzuat_uamevzuat/birlesmismilletler.pdf (Erişim Tarihi: 13.01.2025)
189. Kaya, M. (2021). Çocukların çevrimiçi güvenliğinin sağlanması: Siber uşaklaştırmaya karşı hukuki düzenlemeler. *Türk Hukuk Araştırmaları Dergisi*, 14(3), 56-78.
190. Avrupa Konseyi. (2011). Çocukların Cinsel Sömürü ve İstismara Karşı Korunması Sözleşmesi. Resmî Gazete, 28050.
191. Fırat, S. (2023). Cinsel İstismara Yol Açan Dijital Kaynaklı Eylemler: Siber Uşaklaştırma. *The Bulletin of Legal Medicine*, 28(3), 307-314.
192. Özgen, A., & Çalışkan, E. (2017). *Türk Hukukunda Kişisel Verilerin Korunması: 6698 Sayılı Kanun ve Uygulama*.
193. <https://www.sbb.gov.tr/wp-content/uploads/2022/08/Bilgisayar-Aglari-ile-Ilgili-Suclar-Siber-Suclar-Oguz-Turhan.pdf> (Erişim Tarihi: 13.01.2025)
194. Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., Anderson, R. E. ve Tatham, R. L. (2013). *Multivariate Data Analysis*. Pearson
195. Kaloeti, D. V. S., Manalu, R., Kristiana, I. F., & Bidzan, M. (2021). The role of social media use in peer bullying victimization and onset of anxiety among Indonesian elementary school children. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 635725.
196. Çin'de çocuklara telefon kısıtlaması: En fazla iki saat kullanılabilir - Son Dakika Haberleri (Erişim Tarihi: 13.01.2025)
197. Orak, D., Bakırtaş, M., & Hasançebi Önder, U. (2024). Case analysis of the effects of digital violence on children in Turkish Penal Law perspective. *Journal of Awareness*, 9(Özel 2), 69–85.
198. European External Action Service. (2024). *Supporting and protecting children's rights*. Retrieved from <https://www.eeas.europa.eu> (Erişim Tarihi: 21.01.2025)
199. Sivilsayfalar. (2020). *Çocuklar Ve Aileler İçin Öz Düzenleme Becerileri*. Retrieved from <https://www.sivilsayfalar.org> (Erişim Tarihi: 25. 01.2025)

9 EKLER

EK 1. Sanal Dünya Risk Algısı Ölçeği

a) Lise Düzeyi

	Tamamen Yansıtıyor	Çok Yansıtıyor	Orta Düzeyde Yansıtıyor	Az Yansıtıyor	Hiç Yansıtıyor
1. Sanal ortamlarda karşılaştığım bireyleri olduğundan farklı tanıyarak onlar tarafından kandırılabilirim.					
2. Sanal ortamlara olan bağlılığım artarsa gerçek yaşamda samimi sohbetlerden kendimi soyutlayıp uzaklaşabilirim.					
3. Yaşadığım sorun ve sıkıntıları istemeden de olsa, tanımadığım insanlarla paylaşmak durumunda kalabilirim.					
4. Hiç tanımadığım insanlarla sohbet ederken kendimi rahat hissederim					
5. Sanal ortamlardayken gerçek hayat sorunlarından uzaklaşabilirim.					
6. Sanal ortamlara olan bağlılığım artarsa kendini olduğumdan farklı bir karakterle yansıtabileceğimden dolayı kimlik çatışması yaşayacağım hissine kapılabilirim.					
7. Uzun süre sanal ortamlarla iç içe olduğum takdirde psikolojik rahatsızlıklar yaşayabilirim.					
8. Yaptığım sanal sohbetlerde, özümde var olan evrensel Kurallar (doğruluk, dürüstlük gibi) önemini kaybedebilir.					
9. Sanal ortamlardaki kişiler bana yakın gelebilir.					
10. Sanal ortamlarda paylaştığım düşünce ve fikirlerimi birilerinin mutlaka göreceğini bilmek beni psikolojik açıdan rahatlatır.					
11. Sanal dünyada çok fazla vakit kaybetmem neticesinde derslerimde başarısız sonuçlarla karşılaşabilirim.					
12. Sanal ortamlarda bilgiye erişim kolay olduğu için zamandan tasarruf edebilirim.					

EK 1. Sanal Dünya Risk Algısı Ölçeği (devam)

	Tamamen Yansıtıyor	Çok Yansıtıyor	Orta Düzeyde Yansıtıyor	Az Yansıtıyor	Hiç Yansıtıyor
13. Sanal âlemde sürekli yayınlanan reklamların bilinçaltıma yer etmesi ile marka bağımlısı bir birey haline dönüşebilirim					
14. Sanal ortamlar sayesinde eski arkadaşlarımı bulabilirim					
15. Yapılacak sınırsız sohbetler neticesinde mahremiyet, gizlilik, utanma gibi duygularımı yitirebilirim					
16. Sanal ortamlarda her şeye kolayca erişebilmem neticesinde gerçekhayattaki engellere karşı mücadelen uzak bir hale gelebilirim					
17. Sanal ortamlara ayıracağım süreyi iyi planlayabildiğim takdirde kontrol açısından bireysel gelişim katkı sağlayabilirim.					
18. Sanal ortamlarda tartışmak beni rahatlatır.					
19. Sanal medyayı aktif kullanarak yardımlaşma-dayanışma kültürümü geliştirebilirim.					
20. Sosyal medya sayesinde araştırma kapasitemi kullanarak eleştirel düşünme becerimi geliştirebilirim.					
21. Sosyal medya yüzünden dedikodu kültürüne kapılabiliyorum.					
22. Kuracağım sanal arkadaşlıklar sayesinde yeni kültürler tanıyabilirim.					
23. Sosyal medya aracılığı ile yeni dostluklar edinebilirim.					
24. Sanal ortamların olumsuz yönleri neticesinde sorumsuz bir kişilik haline dönüşebilirim.					
25. Sosyal medyada bilinçsizce sörf eden insanlar yüzünden manevi yıpranmalar yaşayabilirim.					
26. Sanal ortamlar aracılığı ile problem çözme becerisi kazanabilirim.					

EK 1. Sanal Dünya Risk Algısı Ölçeği (devam)

b) Ortaokul Düzeyi

	Tamamen Yansıtıyor	Çok Yansıtıyor	Orta Düzeyde Yansıtıyor	Az Yansıtıyor	Hiç Yansıtıyor
1. Sanal ortamlarda karşılaştığım bireyleri olduğundan farklı tanıyarak onlar tarafından kandırılabilirim.					
2. Sanal ortamlara olan bağlılığım artarsa gerçek yaşamda samimi sohbetlerden kendimi soyutlayıp uzaklaşabilirim.					
3. Yaşadığım sorun ve sıkıntıları istemeden de olsa, tanımadığım insanlarla paylaşmak durumunda kalabilirim.					
4. Hiç tanımadığım insanlarla sohbet ederken kendimi rahat hissederim					
5. Sanal ortamlardayken gerçek hayat sorunlarından uzaklaşabilirim.					
6. Sanal ortamlara olan bağlılığım artarsa kendini olduğumdan farklı bir karakterle yansıtabileceğimden dolayı kimlik çatışması yaşayacağım hissine kapılabilirim.					
7. Uzun süre sanal ortamlarla iç içe olduğum takdirde psikolojik rahatsızlıklar yaşayabilirim.					
8. Sanal ortamlardaki kişiler bana yakın gelebilir.					
9. Sanal ortamlarda paylaştığım düşünce ve fikirlerimi birilerinin mutlaka göreceğini bilmek psikolojik açıdan rahatlatılabilir.					
10. Sanal dünyada çok fazla vakit kaybetmem neticesinde derslerimde başarısız sonuçlarla karşılaşabilirim.					
11. Sanal ortamlarda bilgiye erişim kolay olduğu için zamandan tasarruf edebilirim.					
12. Sanal ortamlar sayesinde eski arkadaşlarımı bulabilirim					
13. Yapılacak sınırsız sohbetler neticesinde mahremiyet, gizlilik, utanma gibi duygularımı yitirebilirim.					
14. Sanal ortamlarda her şeye kolayca erişebilmem neticesinde gerçek hayattaki engellere karşı mücadelen uzak bir hale gelebilirim					

EK 1. Sanal Dünya Risk Algısı Ölçeği (devam)

	Tamamen Yansıtıyor	Çok Yansıtıyor	Orta Düzeyde Yansıtıyor	Az Yansıtıyor	Hiç Yansıtıyor
15. Sanal ortamlara ayıracağım süreyi iyi planlayabildiğim takdirde kontrol açısından bireysel gelişim katkı sağlayabilirim.					
16. Sanal ortamlarda tartışmak beni rahatlatır.					
17. Sanal medyayı aktif kullanarak yardımlaşma-dayanışma kültürümü geliştirebilirim.					
18. Sosyal medya sayesinde araştırma kapasitemi kullanarak eleştirel düşünme becerimi geliştirebilirim.					
19. Sosyal medya yüzünden dedikodu kültürüne kapılabılırım.					
20. Kuracağım sanal arkadaşlıklar sayesinde yeni kültürler tanıyabilirim.					
21. Sosyal medya aracılığı ile yeni dostluklar edinebilirim.					
22. Sanal ortamların olumsuz yönleri neticesinde sorumsuz bir kişilik haline dönüşebilirim.					
23. Sanal ortamlar aracılığı ile problem çözme becerisi kazanabilirim.					

EK 2. Demografik Özellikler Bilgi Formu

12-16 yaş arası ortaokul ve lise öğrencilerinin çevrimiçi ortamda (internet) maruz kalabilecekleri risklerin ve algıladıkları risklerin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bu amaçla tez çalışmasına 1000 ortaokul ve lise öğrencisi çocuğun katılımı beklenmektedir. Çalışma kapsamında çocukların çevrimiçi güvenlik ve risk algılarını ölçmemizi sağlayacak ve değerlendirme için bize yardımcı olacak yaş, cinsiyet, teknoloji kullanım alışkanlıkları, okul başarı ve devam devamsızlık sorularını içeren ölçek ve demografik sorular yöneltilecektir. Ölçek ve demografik soruların uygulanma süresi 10-15 dakikadır. Elde edilen bilgiler araştırmacı ve katılımcı arasında olup 3. kişilerle kesinlikle paylaşılmayacaktır. Araştırma süresince elde edilen bilgileri yalnızca araştırmacı görüntüleyebilecektir. Ankete katılımı istediğiniz zaman sonlandırabilir ya da katılmaktan vazgeçebilirsiniz.

1. Yaş

2. Cinsiyet

- a. Kadın
- b. Erkek

3. Kaçınıcı Sınıfsınız?

- a. 7. Sınıf
- b. 8. Sınıf
- c. 9.Sınıf
- d. 10. Sınıf
- e. 11. Sınıf

4. Kardeş Sayınız (Sizinle Kaç Kardeşsiniz)

.....

5. Doğum Sıranız (Kaçınıcı Çocuksunuz)

- a. Tekçocuk
- b. 1
- c. 2
- d. 3
- e. 4
- f. 5 ve üzeri

6. Evinizde sizin dışınızda, aşağıdaki kişilerden kaç tanesi yaşıyor?

- a. Anne tane
- b. Baba.....tane
- c. Üvey anne.....tane
- d. Üvey baba.....tane
- e. Kız kardeş(ler)..... tane
- f. Erkek kardeş(ler).....tane
- g. Üvey kız kardeş(ler).....tane

EK 2. Demografik Özellikler Bilgi Formu (devam)

- h. Üvey erkek kardeş(ler)tane
- i. Büyükanne(ler)/ Büyükbabalartane
- j. Diğer kimse (ler) tane
- k. Diğer kişileri belirtiniz.

7. Annenizin Eğitim Durumu

- a. Okuryazar Değil
- b. İlkokul
- c. Ortaokul
- d. Lise
- e. Üniversite
- f. Yüksek lisans / Doktora

8. Annenizin Çalışma Durumu

- a. Çalışıyor
- b. Çalışmıyor
- c. Emekli

9. Babanızın Eğitim Durumu

- a. Okuryazar Değil
- b. İlkokul
- c. Ortaokul
- d. Lise
- e. Üniversite
- f. Yüksek lisans / Doktora

10. Anne Babanız

- a. Bir aradalar
- b. Annem başkası ile evli
- c. Babam başkası ile evli
- d. Her ikisi de başkaları ile evli
- e. Anne Ölü
- f. Baba Ölü
- g. Vasım var

11. Okul devamsızlık durumu işaretler misin?

- a. Okula düzenli giderim
 - b. Arada sırada devamsızlık yaparım
 - c. Sürekli devamsızlık yaparım
 - i. Geçen Sene Devamsızlık sildirme işlemi uyguladın mı?
 - a. Evet b. Hayır
- Cevabın evet ise kaç defa**
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3 ve üzeri

EK 2. Demografik Özellikler Bilgi Formu (devam)

15. Okulda hiç disiplin cezası aldın mı?

- a. Evet b. Hayır

16. Kullandığı teknolojik alet ya da aletler nelerdir? (Birden fazla seçilebilir)

- a. Telefon
b. Tablet
c. Televizyon
d. Masaüstü Bilgisayar
e. Dizüstü Bilgisayar

17. Evde Dijital araçları kullanım alanların nerededir ? (Birden fazla seçilebilir)

- a. Odam b. Salon c. Mutfak d. Diğer

18. Günde kaç saat uyursun

- a. 4-6 saat
b. 6-8 saat
c. 9-12 saat

19. İnternet kullanımına başlama yaşı:

- a. 4-6
b. 7-9
c. 10-12
d. Diğer

20. Hafta içi günde kaç saat internette vakit geçirirsiniz?

- a. 1 saatten az
b. 1-3 saat
c. 3-5 saat
d. 5 saatten fazla
e. Diğer

21. Hafta sonu günde kaç saat İnternetde vakit geçirirsin?

- a. 1 saatten az
b. 1-3 saat
c. 3-5 saat
d. 5 saatten fazla

22. İnternet nedeniyle ders başarınızın etkilendiğini düşünüyor musun?

- a. Evet b. Hayır

23. İnternet nedeniyle arkadaş ilişkilerinizin etkilendiğini düşünüyor musun?

- a. Evet b. Hayır

EK 2. Demografik Özellikler Bilgi Formu (devam)

24. İnternet nedeniyle aile ilişkilerinizin etkilendiğini düşünüyor musun?
a. Evet b. Hayır

25. Bilgisayarda oyun oynuyorsanız hangi oyun tipini en sık oynarsınız? (Birden fazla seçilebilir)
a. Satranç, dama, tavla, kağıt oyunları gibi
b. Spor oyunları (futbol, basketbol,..)
c. Yarış oyunları (otomobil, motosiklet,..)
d. Stratejik oyunlar (aile, şehir kurma,..)
e. Dövüş oyunları
f. Diğer

26. İnterneti ne amaçla kullanıyorsunuz? (Birden fazla seçilebilir)
a. Ödev yapmak
b. Bilgisayar oyunu oynamak
c. Arkadaşlarla konuşmak
d. Sosyal medya-paylaşım siteleri için
e. E-mail elektronik posta göndermek için
f. Müzik dinlemek için

27. En çok kullandığınız sosyal medya programları
1.
2.
3.

28. Online oyun oynuyor musunuz?
() Evet () Hayır

29. Online oyun için para harcıyor musunuz?
Evet / Hayır (cevap evet ise)
Ne kadar?(Miktarı)

30. Eğer harcıyorsanız bu durumdan ailenizin haberi oluyor mu?
() Evet () Hayır

31. İnternetin size faydası olduğunu düşünüyor musunuz?
a. Evet b. Hayır

32. Cevabınız Evetse Nasıl faydalandığınızı düşünüyorsunuz? (Birden fazla seçilebilir)
a. Derslerime fayda sağlıyor.
b. Arkadaş edinmeme fayda sağlıyor.
c. Para kazanmamı sağlıyor.
d. Eğlenceli Vakit Geçirmemi Sağlıyor.
e. Araştırma ve merak ettiğim konularda bilgi edinmemi sağlıyor.

EK 3. Onam Formları

Ebeveyn Bilgilendirilmiş Onam Formu



EK 3. Onam Formları (devam)

Çocuk Katılımcı Bilgilendirilmiş Onam Formu



EK 4. Ölçek İzin



EK 5. Etik Kurul Kararı



EK 5. Etik Kurul Kararı (devam)



10 ÖZGEÇMİŞ



Uluslararası ve Ulusal Yayınları/Bildirileri/Sertifikaları

Uluslararası ve Ulusal Yayınlar



