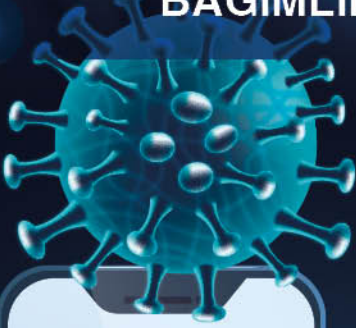




T.C. İÇİŞLERİ BAKANLIĞI
SIVİL TOPLUMLA
İLİŐKİLER
GENEL MÜDÜRLÜĐÜ

ANKARA GENÇLİK VE SPOR
İL MÜDÜRLÜĐÜ

GENÇLER ARASINDA GÜVENLİ İNTERNET KULLANIMI VE PANDEMİ SONRASI İNTERNET BAĞIMLILIĐI ARAŐTIRMASI



Bu Proje İçişleri Bakanlığı Sivil Toplumla İlişiler Genel Müdürlüğü
Tarafından Desteklenmektedir.



İÇİŞLERİ BAKANLIĞI
**SIVİL TOPLUMLA
İLİŞKİLER**
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ



**ANKARA GENÇLİK VE SPOR
İL MÜDÜRLÜĞÜ**

GENÇLER ARASINDA GÜVENLİ İNTERNET KULLANIMI VE PANDEMİ SONRASI İNTERNET BAĞIMLILIĞI ARAŞTIRMASI

Bu Proje İçişleri Bakanlığı Sivil Toplumla İlişkiler Genel Müdürlüğü
Tarafından Desteklenmektedir.

VİZYONUMUZ

İnternet, bilgi güvenliği ve yeni medya alanında ulusal ve uluslararası düzeyde projeler üreten, farkındalık yaratan, tarafsız, güvenilir, etkin ve kamu yararına çalışan bir sivil toplum kuruluşu olmaktadır.

MİSYONUMUZ

İnternet yazının ve matbaanın icadı kadar önemli bir icattır. İnternet hepimizin çok iyi bildiği gibi son derece hızlı bir biçimde yaygınlaşmış ve hayatın her alanını etkilemeye başlamıştır. Hayatımızın her noktasına büyük etkisi bulunan internet, insan fitratına uygun bir gelişmedir. Biz İMEF olarak internet'e "insanlığın buluşma noktası", diyoruz.

Biz, her alanda yenilenmenin yaşandığı çağımızda internet, bilişim ve medyanın çağın gereklerine uygun kullanımında insanlar için hem sanal dünyada hem de hakiki hayatta faydalı ve sağlıklı platformlar kurabilmek, insanlı ileri götürecek kalıcı projeler üretmek ve toplum hizmeti sağlamak için varız.

Federasyon, çalışmalarını yürütürken ülkemizin gelişmesi ve evrensel hukuk normlarına uygun demokratik hukuk devleti anlayışının yerleşmesi, ülkemizin yurt içinde ve yurt dışında tanıtılması, ulusal ve uluslararası boyutta barışa hizmet; sivil toplumun kurumsallaşması ve sivil toplum kuruluşlarının etkinliklerinin artırılması konularını da gözetilir.

İMEF (İnternet Medya ve Bilişim Federasyonu) NEDİR?

İMEF, İnternet-Medya- Bilişim Dünyası başta olmak üzere verdiği/vereceği hizmetler ve üstlendiği misyonla insanları "İnsan Noktası"nda birleştiren, bir Sivil Toplum Kuruluşudur...

İMEF NEDEN VAR?

Biz, her alanda yenilenmenin yaşandığı çağımızda internet, bilişim ve medyanın çağın gereklerine uygun kullanımında insanlar için hem sanal dünyada hem de hakiki hayatta faydalı ve sağlıklı platformlar kurabilmek, insanlı ileri götürecek kalıcı projeler üretmek ve toplum hizmeti sağlamak için varız.

Biz, her alanda "insan" unsurunun evrensel değerlerle yaşatılması için varız.

İnternet Medya ve Bilişim Federasyonu (İMEF) internetin yararlarını en üst düzeye çıkarma çabası taşırken, eğitim, hukuk gibi konularda çalışmalar yaparak internet ve bilişimin insanların en az zarar göreceği bir duruma gelmesi için çaba sarfetmektedir.

İMEF, Türkiye ve Anadolu'nun ortak değerleri üzerinde yasal birliktelikler oluşturmak; birlikte yaşama kültürü ve ulusal ortak değerlerimizin korunması, ülkemizin gelişmesi ve evrensel hukuk normlarına uygun demokratik hukuk devleti anlayışının yerleşmesi, ülkemizin yurt içinde ve yurt dışında tanıtılması, ulusal ve uluslararası boyutta barışa hizmet; sivil toplumun kurumsallaşması ve sivil toplum kuruluşlarının etkinliklerinin artırılması konularında çalışmalar yapar.

İMEF GENÇLER İÇİN VAR. DİJİTAL GÜVENLİK MİLLİ GÜVENLİK KONUSUDUR!



Dr. Süleyman BASA
İMEF GENEL BAŞKANI

İMEF kurulduğu 2010 yılından bu zamana Türkiye'nin dijital dönüşüm serüvenini yakından takip etmiş, dijitalleşme hakkında proje ve farkındalık çalışmaları yaparak internet ve medya alanının sivil toplum rolünü üstlenmiştir. İnternetin toplum yararına kullanılması için projeler hazırlayan İMEF; İçişleri Bakanlığı, Gençlik ve Spor Bakanlığı, Kültür ve Turizm Bakanlığı, Türkiye Tanıtım Fonu başta olmak üzere Kamu-STK iş birliği anlayışı ile çalışmalar yürütmüştür.

Bu kapsamda İçişleri Bakanlığı Sivil Toplumla İlişkiler Genel Müdürlüğü desteği ile yürüttüğümüz “Gençler Arasında Güvenli İnternet Kullanımı ve Pandemi Sonrası İnternet Bağımlılığı Araştırması” projesini, proje paydaşımız Ankara Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü'ne bağlı 10 gençlik merkezinde uyguladık. Proje süresinde 10 gençlik merkezinde 1000'in üzerinde gencimizle bir araya gelerek; güvenli internet kullanımı ve sosyal medya, kişisel verilerin korunması, Türkiye'nin düzgün kullanımı ve internet hukuku eğitimleri ile gençlerimize katkı sağlamaya çalıştık. Katılımcı gençlerin eğitimlere gösterdikleri ilgi ve duydukları merak projemizin gerekçelerini ortaya koyarken, yönetilen soruları alanında uzman eğitimcilerimiz cevaplandırarak soru işaretlerini gidermiş oldular.

Dünya hayatını derinden etkileyen covid-19 sürecinde,“ hayat eve sığar “ diyerek hastalığın bulaş hızını düşürmek için alınan tedbirler kapsamında internet kullanımı yoğun bir şekilde arttığı araştırmalara yansımıştı. İnternetin bu kadar yoğun kullanılması elbette bağımlılık oranının da artışa neden olmuş, kısıtlamalar sonrası aynı alışkanlıklar devam etmiştir. Bu gerekçelerle, politika üretmek için projemizde eğitimlerin ardından katılımcılara “pandemi döneminde internet bağımlılığı “ anketimizi yönelttik. Anket sonucunda erkek kullanıcıların oyun bağımlılığı oranları daha yüksek çıkarken, kızlarda ise sosyal medya bağımlılığı oranı yüksek çıkmıştır. Ayrıca ankette yöneltilen siber zorbalık sorularında ise deneklerin en az 1 kere siber zorbalığa maruz kaldıklarını ifade etmişlerdir. İMEF olarak anket sonuçlarını dikkate alarak, internetin etkin ve verimli kullanımını öne çıkartacak çalışmalar yapmak üzere, verilerden istifade edeceğiz. Ayrıca proje süresince edindiğimiz deneyimi gelecekteki projelerimizde yer vermek amacıyla notlarımız arasına aldık.

KATKI VEREN HERKESE TEŞEKKÜR EDERİZ.

Projemize süresince bizlere desteklerini esirgemeyen İçişleri Bakanımız Sayın Süleyman Soylu’ya, Sivil Toplumla İlişkiler Genel Müdürümüz Sayın Erkan Kılıç’a, proje paydaşımız Ankara Gençlik ve Spor Müdürlüğü İl Müdürümüz Sayın Mustafa Çelik’e, Gülhane Eğitim ve Araştırma Hastanesi Başhekim Yardımcısı Dr. Nihal Durmaz’a, proje koordinatörümüz Abdurrahman Aksu’ya, proje de görev alan eğitimcilerimize, gençlik merkezi müdürlerimize, gençlik liderlerine ve katılım sağlayan tüm gençlerimize çok teşekkür ederim.



Özge Evcı Eralp
Öğretim Üyesi

İnternet ve Medya Bilişim Federasyonu ile düzenlediğimiz “Gençler Arasında Güvenli İnternet Kullanımı” projesi kapsamında çok sayıda genç ile bir araya gelerek bilgi paylaşımında bulunma fırsatı edindik.

Bu kapsamda ben de dijital vatandaşlık, dijital iz, siber zorbalık, çevrimiçi avcılar ve internet suçları içerikli sunumları gerçekleştirdim. Sunum içerisinde, hem gençlere karşı işlenebilen suçlara, hem de gençlerin farkında olmadan işledikleri bilişim ortamındaki suçlara değindik.

Eğitimler genelinde aldığımız sorular ve yorumlar, gençlerin internet ortamındaki suçlar ve tehlikeler konusunda algılarının yüksek olduğu ve aslında onların da bu konuda bilgilenmek istedikleri yönündeydi.

Gençler, günümüzde özellikle yetişkinlerin kullandığı Instagram, Facebook gibi platformlardan çok Twitch, Discord, Tiktok gibi platformları tercih etmekte. Aynı zamanda online multiplayer oyunlar da gençler arasında oldukça popüler. Bu nedenle, sunumlarımızda gençlere, bu platformlara özgü tedbirleri nasıl alacaklarından, kendilerine yaşıtı gibi yaklaşan ama amaçları onları istismar etmek olan çevrim içi avcılardan nasıl koruyacakları konusunda bilgiler paylaştık.

Özellikle bilişim ortamında işlenen suçlar ile ilgili bölümde, gençlerin bir çok eylemin suç teşkil ettiğini aslında bilmediklerini tecrübe etmiş olduk. Bu kapsamda, internet ortamında hakaret, haberleşmenin gizliliğini ihlal, özel hayatın gizliliğini ihlal, kişisel verilerin kaydedilmesi gibi suçlardan bahsederek, sosyal

medya ve internet ortamından verdiğimiz örneklerle zenginleştirdik.

Eğitimlerde de teyit ettiğimiz üzere, günümüzde gençlerin teknoloji bilgisi oldukça yüksek. Bu kapsamda, internet kullanımında da kişisel verilerini korumaları, cihaz ayarlarını güvenlik ve kişisel veri koruması için en etkin şekilde yapılandırılmaları yüksek önem teşkil etmekte. Bu kapsamda, sosyal medya ve e posta hesaplarında iki faktörlü doğrulama özelliğini aktif etmeleri, mobil uygulamalara verdikleri izinleri rutin olarak kontrol etmeleri, güvenli olmayan uygulamaları ve başka hesaplardaki şifrelerini talep eden uygulamaları kullanmamaları yüksek önem arz ediyor.

Sayırsız içeriğin mevcut olduğu internet ve sosyal medya platformlarında, doğru ile yanlış, gerçek ile yalan bilgiyi ayırmak yetişkinler için dahi oldukça zor iken, gençlerin de bu konuda bilinç geliştirmesi ve şimdiden eğitim almaları zorunluluk haline gelmiş durumda. Özellikle manipülasyon içeren ya da hakaret, tehdit gibi başka birine içeren bir suçtu barındıran içeriklerin gençler tarafından retweet, repost gibi yöntemlerle tekrar paylaşılması, yorum ve beğenilerle desteklenmesi, onların da bu suçun faili konumuna düşmesine neden olabileceği gibi, hukuka aykırı içeriği beslemelerine de neden olabiliyor.

ANKET SONUÇLARI VE DEĞERLENDİRMELER

GENÇLER ARASINDA GÜVENLİ İNTERNET KULLANIMI VE PANDEMİ SONRASI İNTERNET BAĞIMLILIĞI ARAŞTIRMASI

COVID-19 salgınının Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) tarafından pandemi olarak ilan edilmesinin ardından çeşitli önlemler alınmıştır. Birçok ülkede virüsün yayılmasını azaltmak amacıyla sosyal izolasyon, evde karantina uygulamaları ve yüz yüze eğitime ara verilerek uzaktan eğitime geçilmesi kararları alınmıştır. COVID-19 başlangıç dönemlerinde hastalıktan daha çok yaşlıların etkileneceği söylene de uzun vadede çocuk ve ergenleri etkilediği görülmüştür. Bu dönemde çocukları sadece aktif COVID 19 enfeksiyonuna yakalanma ve hastalanma riski değil, çocuk istismarı ve ihmali, obezite, fiziksel aktivite azlığı, internete ve dijital dünyaya artan maruziyet ve eğitimden uzak kalma gibi pek çok soruna neden olduğu görülmüştür.

COVID-19 pandemisi sırasında okul kapanmaları ve evde karantina

önlemleri çocuk ve ergenler açısından fiziksel aktivite, ekran süresi ve uyku düzeni açısından önemli yaşam tarzı değişikliklerine yol açmıştır. Yetişkin yaşlarda kronik hastalıklara yol açan ve tüm dünyada bir halk sağlığı sorunu olarak görülen obezite oranları artmıştır. Dünyada yaşanan sağlık ve ekonomik krizlere karşı en savunmasız ve kırılgan grubu oluşturan çocukların, COVID-19 pandemisinin yaşam tarzları üzerine yapmış olduğu olumsuz etkileri pek çok araştırma göstermiştir. (1).

Covid 19 döneminde çocuk ve ailelere yapılan araştırmalar çocukları etkileyen durumların başında duygusal ve davranışsal sorunlar, gelişimlerinin olumsuz etkilenmesi, dijital ekran süresinin artması ve akademik sorunlara dikkat çekmiştir (2). Ayrıca pandemi sürecinde eğitim faaliyetlerinin uzaktan eğitime dönüşmesi,

evde geçirilen zamanın artması, okul ve arkadaş ortamlarından uzaklaşma gibi durumların çocukların dijital ortamlara katılım oranını artmıştır (3,4,5).

TUIK 2021 verilerine göre, 6-15 yaş aralığında, 2013 yılında %50 olan internet kullanımı 2021 yılında %92' e yükselmiştir. Özellikle teknoloji kullanımlarının erken çocukluk dönemlerinden itibaren başlaması ve ebeveynler tarafından denetlenmesi gibi durumlar çocuklarda kontrolsüz teknoloji kullanımlarına ve digital oyun bağımlılığı düzeylerinin artmasına neden olabilmektedir (6). Türkiye'de yapılan çalışmalar salgın sürecinde çocuk ve ergenlerin ekran başında daha fazla zaman geçirdikleri ve yeni çevrimiçi gruplara dahil olma durumlarının arttığını göstermiştir (7,8).

Covid 19 ile birlikte çevrimiçi oynanan oyun endüstrisinin hızla gelişmesine yol açarak pik yapmıştır. Dünyada giderek artan bir trend olan çevrim içi ve dijital oyunlar eve kapanmalar ve okulların tatil edilmesi ile çocukların ve ergenlerin oyun ve sosyalleşme ihtiyacı için gerekli hale gelmiştir.

Çevrim içi oyunlar için başkaları ile fiziksel anlamda bir araya gelme mecburiyetinin ortadan kalkması ve farklı bölgelerdeki hiç tanınmayan kişiler/gruplarla etkileşime geçilmesini kolaylaştırması bu süreçte onu daha popüler hale getirmiştir. Dijital oyun türleri arasında yer alan çok oyunculu çevrimiçi oyunlar, milyonlarca kullanıcının aynı anda oyun oynamasına olanak sağladığı için oldukça önemli bir hale gelmiştir.

Diğer yönden kullanıcılara birçok fırsat sunan internet teknolojileri ve yeni medya ortamları aynı zamanda güvenlik zaafiyeti yaratan, sanal ortamlar üzerinden gerçek dışı ya da farklı amaçlarla oluşturulmuş profillerle karşılaşma gibi sorunlara neden olmuş ve bazı riskleri beraberinde getirmiştir. Bu profiller kullanıcılara çocukları her an her yerde tehdit edebilme kolaylığı sağladığı için de ciddi bir problem olarak ele alınmaktadır. Zamanının büyük çoğunluğunu oyun oynayarak harcayan çocuklarda okul başarısızlığı, düzensiz ya da yetersiz uyuma, hareket kısıtlılığı ve kas iskelet sistemi sorunları ortaya çıkmaktadır (9,10).

Yapılan çalışmaların ergenlerin oyun oynamak için yemek yemediği, öğünlerini atladığı ya da düzensiz beslendiğini ortaya çıkarmıştır. Bu durum bazen kilo kaybı bazen de obezite olarak ortaya çıkmaktadır. Bebeklik döneminden sonra en hızlı büyüme ve gelişmenin olduğu ergenlik döneminde; yetersiz beslenen ergenlerde büyümede duraklamalar görülebilmekte, kötü beslenme alışkanlıkları olan ergenlerde ise zaman içinde şişmanlık, diyabet, kalp-damar hastalıkları ve bazı kanser türleri gibi pek çok hastalık için risk oluşturmaktadır (11-13). Bursa'da öğrencilerle yapılan bir araştırma pandemi süresince çocukların fiziksel aktivitelerinin oldukça düştüğünü göstermiştir (14).

Benzer şekilde farklı çalışmalarda da normalden fazla teknoloji kullanımının ve çevrimiçi oyun oynamanın çocukların uyku sorunları yaşamalarına ve uyku kalitesini olumsuz yönde etkileye neden olabileceği belirtilmiştir. Ekran maruziyetinde artışın yetersiz fiziksel aktiviteye yol açmasının yanı sıra melatonin salınımını etkileyerek uyku üzerine de olumsuz etkilerinin olabileceği öngörülmektedir(15,16).

Ergenlerin oynadığı çevrimiçi oyunların ev yaşamındaki rutinleri sürdürme, sorumlulukları aksatma, iletişimi azaltma ve aile ile geçirilen vakitte azalmaya neden olmaktadır (13,17). Ülkemizde yapılan başka bir araştırmada çevrimiçi eğitimde öğrencilerin devamsızlık nedenleri içinde en önemli faktörün öğrencilerin online ders saatinde telefon ve tabletle yaygın olarak oyun oynamalarının sebep olduğu görülmüştür (18).

Türkiye sosyal oyun kategorisinde oyun oynama süresi temel alındığında oyuncu başına 38,4 saat ile dünya birincisidir(19). Mustafaoğlu ve Yasacı çocukların dijital oyun oynama süresinin 179,9 dakika (3 saat) olduğu ve dijital oyun oynamaya başlama yaş ortalamasının 4,5 yıl olduğunu göstermiştir(20). Dijital cihazlara bu kadar çok maruz aşırı oynama isteği, dijital oyun bağımlılığına neden olmaktadır. Çevrimiçi oyun bağımlısı olan kişiler, kendilerini oyuna ayrılan süre konusunda kontrol edemebilmektedir (21). Sürenin fazla olduğunu bildikleri halde oyuna devam etmek, bağımlılığın bir diğer boyutu olmaktadır. Ayrıca ergenlerin yoğun ders ortamından uzaklaşmak, arkadaş ortamında saygın bir yer edinmek

ve sosyal kabul görmek amacıyla çevrimiçi oyunlarda uzun saatler geçirdikleri düşünülmektedir.

Pandemi döneminde ayrıca sosyal medya kullanımı da çocuklar arasında artmıştır. Yılmaz ve ark yapmış olduğu çalışmada çocukların ve ergenlerin internet kullanımlarında çoğunlukla Tiktok, YouTube ve çevrimiçi oyunlar gibi eğlence amaçlı tercihlerinin olduklarını belirtmişlerdir (22).

Çocuk ve ergenin sağlığını korumakta önemli bir etken olan öğretmen ve hekimlerin yakından ilgilendiği akran zorbalığı, teknolojinin ve internetin sık kullanılması ile yeniden şekillenmiş ve siber zorbalık olarak literatürde kendine yer bulmuştur. Çocuk sağlığını tehdit eden siber zorbalık, savunmasız grupları hedef alması, görülme sıklığı ve şiddetindeki artış göz önüne alındığında acil olarak ele alınması gereken bir problem haline gelmiştir (23,24,25).

Siber zorbalık; ergenlerin akranlarının sosyal ilişkilerine veya sosyal statülerine zarar vermeye çalıştıkları bir durumdur ve çok çeşitli şekillerde ortaya çıkabilmektedir. Çocuklarda siber zorbalık; dijital araç ve cihazlardan, mesajlaşma, e-posta ve

sosyal medyadan, tekrarlayıcı bir şekilde bir çocuk ya da ergenin hakarete uğraması, tehdit edilmesi ve taciz edilmesidir (26). Farklı şekillerde görülebilen siber zorbalık; saldırganlık, hakaret edici mesajların gönderilmesi gibi doğrudan ya da söylentilerin yayılması, çevrimiçi akran grubundan birinin dışlanması gibi dolaylı yollarla olabildiği gibi, fotoğraf ve videoların kullanılması ile görsel olarak da gerçekleştirilebilmektedir (27).

TUIK 2021 Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırmasına göre ülkemizde 11-15 yaş grubundaki çocuklarda akıllı telefon kullanımının %75 kadar yükseldiği düşünülmürse siber zorbalık, mağdur çocuklara telefonları kadar yakındadır. Siber zorbalıkta saldırılar hızlıdır ve birkaç saniye içerisinde büyük kitlelere daha kolay ulaşılabilir. Geleneksel akran zorbalığında çocuk bu zorbalığı bildirmese bile kıyafetlerdeki yırtıklık, gözyaşı, morluk gibi fiziksel bulgular sonucu çocuğun ailesi ve okul çalışanları için yol gösterici olmaktadır. Ancak, siber zorbalıkta herhangi bir fiziksel bulgunun olmaması ve büyük kısmının çocuk evdeyken olduğu düşünüldüğünde anlaşılması oldukça zordur.

Bu projemizde pandemi sonrası çocuklara dijital güvenlikleri ve siber zorbalık ile ilgili eğitimler verilmiştir. Ayrıca eğitim öncesi çocukların dijital bağımlılığını, sosyal medya kullanımını ve çocukların siber zorbalığa maruz kalma durumlarını belirleyecek anketler uygulanmıştır. Çocukların internet güvenliği ve siber

zorbalık farkındalıkları artırılmaya çalışılmıştır. Araştırma sonuçlarının hem sağlık çalışanlarına hem de öğretmenlere yol göstereceğini düşünmekteyiz. Ayrıca çeşitli sivil toplum örgütleri ve çocuk ve ergenlerle çalışan kamusal alanlara da bilgilendirme sağlamayı amaçladık.

		cinsiyet	
		Kız	erkek
Anne eğitim durumu	Okur yazar değil	1	1
		0,5%	0,3%
	İlkokul mezunu	49	38
		25,5%	12,8%
	Ortaokul mezunu	30	23
		15,6%	7,8%
	Lise mezunu	66	103
34,4%		34,8%	
Üniversite Mezunu	45	108	
	23,4%	36,5%	
Doktora/Yüksek Lisans mezunu	1	23	
	0,5%	7,8%	
Anne mesleği	Çalışmıyor	142	210
		72,4%	65,2%
	Çalışıyor	54	112
27,6%		34,8%	
Baba eğitim durumu	İlkokul mezunu	28	19
		14,7%	6,4%
	Ortaokul mezunu	28	21
		14,7%	7,1%
	Lise mezunu	66	58
		34,6%	19,5%
Üniversite Mezunu	62	159	
	32,5%	53,5%	
Doktora/Yüksek Lisans mezunu	7	40	
	3,7%	13,5%	
Baba mesleği	Çalışmıyor	7	14
		3,6%	4,3%
	Çalışıyor	185	307
96,4%		95,3%	

Tablo 1: Sosyodemografik Veriler

Bulgular

1.Tanımlayıcı İstatistikler

574 kişi çalışmamızdaki anketleri doldurmayı kabul etmiş olup, 37 genç 18 yaşından büyük olduğundan çalışma dışı bırakılmıştır. Toplam 537 çocuğun verisi çalışmaya dahil edilmiştir. Katılımcıların yaş ortalaması 14.496(ss=1,950) olarak saptanmıştır ve %37,1(N=199)' i kız %62,4(N=335)' i erkektir. Ortalama aylık gelirleri 3000TL'nin altında olanlar 53 kişi(%10,7) iken;3000-10.000TL arasında olanlar 281 kişi(%52,3), 10.000TL'nin üzerinde olanlar 162 (%32,6) kişidir. Katılımcı-

rın cinsiyetlerine göre anne ve babalarının eğitim durumları ve çalışma durumları ile ilgili bilgiler tablo 1'de sunulmuştur.

2. Televizyon/Tablet/Bilgisayar Kullanımı ile İlgili Veriler

Gençler günlük olarak çoğunlukla 1-3 saat arasında televizyon/tablet/bilgisayar kullanıyor gibi gözükmektedir. Katılımcıların %47,4' ü televizyon/tablet/ bilgisayarda geçirdiği sürenin 1-3 saat olarak belirlenmiştir. Bununla birlikte katılımcıların % 1' i ise 10 saatten fazla ekran karşısında kalmaktadır. Gençlerin kullandıkları sosyal medya hesapları değerlendirildi-

	N	%
Hiç kullanmıyorum	4	0,8
1 saatten az	84	16,5
1-3 saat arası	241	47,4
3-6 saat arası	137	27,0
6-10 saat arası	37	7,3
10 saatten fazla	5	1,0

Tablo 2: Ekran Karşısında Kalınan Süre

rildiğinde; en çok kullanılan sosyal medya hesabının instagram olduğu görülmüştür. 2. ve 3. Sırada yer alan sosyal medya platformları snapchat ve twitterdi.

Hiç sosyal medya hesabı kullanmadığını belirtenler %13,7(N=73) iken; instagram kullandığını belirtenler %63,2(N=339)'ydi. Snapchat kullanımı %35,6(N=190), twitter kullanımı %20,3(N=109),

tictoc %16,8(N=90), facebook %9,8(N=52) oranındaydı.

Gençlerin kullanım amaçları değerlendirildiğinde; telefon/tablet / bilgisayar en sık internette dolaşmak için kullandıkları daha sonra oyun oynama ve sosyal medya amaçlarına girmek için kullandıkları saptanmıştır. Gençlerin %35,6 sı ise ödev/ders ve araştırma gibi nedenler ile kullandığını belirtmiştir. Çalışmamıza dâhil

Telefon Tablet Bilgisayar Kullanım Amaçları	N	%
Sosyal Medya Hesaplarına Girme	292	54,6
Oyun Oynama	299	56,0
İnternette Dolaşma	336	62,6
Ders/Ödev/Araştırma Yapma	191	35,6

3. Siber Zorbalık Sıklığı

	Cinsiyet	N	Ortalama	SS	
Oyun Bağımlılığı	Kız	189	14,793	7,235	t=-2,902
	Erkek	313	16,607	6,495	P=0,004
Sosyal Medya Bağımlılığı	Kız	193	19,7306	7,895	t=6,292
	Erkek	321	15,4829	6,525	P<0,001
Siber Zorbalık Skoru	Total Kız	197	20,8629	7,277	t=0,516
	Erkek	329	20,4772	8,848	P=0,606

olan katılımcılardan alınan bilgilere göre sanal ortamda bir veya daha fazla yolla zorbalığa uğradığını belirtenlerin oranı % 9,6(N=46) olarak tespit edildi. En sık siber zorbalık yolları kısa mesaj, resimli mesaj ve kişiyle ilgili küçük düşürücü siteler olarak saptandı.

Başka kişilere herhangi bir teknolojik yolla siber zorbalık uyguladığını belirtenlerin oranı ise %2,4(N=13)'tü. En sık kullanılan yolların ise sohbet

odaları, sosyal iletişim ağları, kişiyle ilgili küçük düşürücü siteler ve kısa mesaj olduğu görüldü.

4. Sosyal Medya ve Oyun Bağımlılığı ve Siber Zorbalık Ölçek Skorları

Erkeklerde oyun bağımlılığı skorları daha yüksekken, kızlarda sosyal medya bağımlılığı daha yüksekti. Kızlar ve erkekler arasında siber zorbalık skorları açısından fark saptanmamıştır.

Kaynaklar

1. Şenkal E, Boran P. COVID-19 pandemisinin çocuklarda yaşam tarzı üzerine etkileri. Çöl N, editör. COVID-19 Pandemi Sürecinde Koruyucu Çocuk Sağlığı Uygulamaları. 1. Baskı. Ankara: Türkiye Klinikleri; 2021. p.37-43.
2. Kadan, G. (2021). Covid-19 Pandemisinde Çocuk ve Ailelere Yönelik Yapılan Makalelerin İncelenmesi. Çocuk ve Gelişim Dergisi, 4(8), 1-17.
3. Gökler ME, Turan Ş. Covid-19 pandemisi sürecinde problemlili teknoloji kullanımı. Estüdam Halk Sağlığı Dergisi 2020; 5(2): 108–114. 20.
4. Erol R. COVID-19 Enfeksiyonunun çocuklar üzerindeki psikososyal etkileri. Yüksek İhtisas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi 2020; 1(3): 109–114. 21.
5. Aktaş B, Bostancı Daştan N. Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. Bağımlılık Dergisi 2021; 22(2): 129–138.
6. Keya FD, Rahman MM, Nur MT, Pasa MK. Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative

- study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports* 2020; 2: 100031.
7. Erol R. COVID-19 Enfeksiyonunun çocuklar üzerindeki psikososyal etkileri. *Yüksek İhtisas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi* 2020; 1(3): 109–114.
 8. Yektaş Ç. Ergenlerde pandeminin ruhsal etkileri. *Türkiye Klinikleri Dergisi* 2020; (1): 13–18
 9. Demir, GT., Hazar Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği (DOOMÖ): geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Journal Of Physical Education& Sports Science/ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2).
 10. Namlı, S., Tekkurşun Demir, G. (2020). The Relationship between Attitudes towards Digital Gaming and Sports. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, (19
 11. Ballard, M., Gray, M., Reilly, J., Noggle, M. (2009). Correlates of video game screen time among males: body mass, physical activity, and other media use. *Eat Behaviour*, (10),161-7.
 12. Rosen, LD., Lim, A., Felt, J., Carrier, LM., Cheever, NA., 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, 364-75.
 13. Arıcı Doğan, D. & Pamuk, İ. (2022). Uzaktan eğitim sürecinde ergenlerin çevrimiçi oyunlara yönelik deneyimleri: Fenomenolojik bir araştırma. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 8 (1), 71-86. DOI: <https://doi.org/10.24289/ijsser.1032025>
 14. Korkmaz, N. , Öztürk, İ. E. , Rodoplu, C. & Uğur, S. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Covid-19 Salgını Sürecinde Fiziksel Aktivite Düzeylerindeki Değişikliklerin İncelenmesi (Bursa İli Örneği) . *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* , 22 (4) , 101-115 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/ataunibesyo/issue/59137/804401>
 15. Arora, T., Broglia, E., Thomas, GN., Taheri, S. (2014). Associations

- between specific technologies and adolescent sleep quantity, sleep quality and parasomnias. *Sleep Med* ,15(2): 240–247
16. Bruni, O., Sette, S., Fontanesi, L., et al. (2015). Technology use and sleep quality in preadolescence and adolescence. *J Clin Sleep Med*, 11(12): 1433–1441.
 17. Dinçer, B. ve Kolan, H. İ. (2020). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ile sorumluluk davranışı arasındaki ilişki. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(6), 2319-2330.
 18. Erdem, S. ve Arı, A. G. (2021). Çevrim İçi Eğitimde Öğrencilerin Devamsızlık Nedenlerinin Araştırılması. *Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 4(1), 57-79.
 19. Bilgi Toplumu Dairesi. (2014). 2015-2018 Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı, T. C. Kalkınma Bakanlığı. Ankara.
 20. Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Özdiñler, Ar. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 227–247.
 21. Horzum, M.B., Ayas, T. ve Balta, Ö.Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
 22. Yılmaz, R., Karaoğlan Yılmaz, F. G., & Kılıç, A. E. (2018). Examination of relation between high school students' online game addiction and loneliness, aggression, depression tendency. "Digital Games", April 11 – 13, 2018 Ankara, Turkey.
 23. Aboujaoude E, Savage MW, Starcevic V, Salame WO. Cyberbullying: Review of an old problem gone viral. *J Adolesc Health* 2015;57(1),10-18
 24. Chang FC, Chiu CH, Miao NF, Chen PH, Lee CM, Chiang JT, Pan YC. The relationship between parental mediation and Internet addiction among adolescents, and the association with cyberbullying and depression. *Compr Psychiatry* 2015;57,21-28.
 25. Gürhan N. Her Yönü ile Akran Zorbalığı. *Türkiye Klinikleri Psychiatric Nursing- Special Topics* 2017;3(2),175-81.

26. National Center for Missing Exploited Children. Helping Students Deal With Cyberbullying. NASN Sch Nurse 2009;24(5),200-203.
27. . Tsitsika A, Janikian M, Wójcik S, Makaruk K, Tzavela E, Tzavara C, et al. Cyberbullying victimization prevalence and associations with internalizing and externalizing problems among adolescents in six European countries. Comput Human Behav 2015;51,1-7.

Gülhane Çocuk Koruma Birimi

Uzm. Dr. Nihal DURMAZ
SBÜ Gülhane Eğitim ve Araştırma
Hastanesi Başhekim Yardımcısı

Dr. Burçin Özlem Ateş
Çocuk ve Ergen Psikiyatrisi

Yardımcı Araştırmacı
İdil Komluca (Öğrenci)



Altındağ Gm



Beypazarı Gm



Ceren Damar Şenel



Çankaya Gm



Keçören Gm



Pursaklar Gm



Sincan Gm



Şehit Umit Çoban



Ufuktepe Gm



Yenimahalle Gm

İMEF 10 GENÇLİK MERKEZİ'NDE GENÇLERE GÜVENLİ İNTERNETİ ANLATTI

EĞİTİM Haberleri



İnternet Medya ve Bilişim Federasyonu İçişleri Bakanlığı Sivil Toplumda İşbirlikçi Genel Müdürlüğü desteği ve Ankara Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü paydaşlığı ile yürütüldüğü "Gençler Arasında Güvenli İnternet Kullanımı ve Pandemi Sonrası İnternet Bağımlılığı Araştırması" projesini Ankara'da 10 Gençlik Merkezinde 1000'lerce gence ulaştırdı.



KİŞİSEL VERİLERİ KORUMA VE GÜVENLİ İNTERNET UYARISI

Ankara Gençlik ve Spor Hizmetleri İl Müdürlüğüne bağlı 10 Gençlik Merkezinde projeyi uygulayan İMEF, katılımcı gençlere Kişisel Verilerin Korunması, Güvenli İnternet ve Sosyal Medya, Metin Yazdırma, İnternet Hukuku eğitimlerini verdi. Ayrıca eğitimler sonrasında katılımcılara "pandemi döneminde İnternet bağımlılığı araştırması" anketi dağıtıldı. Anket ile pandemi döneminde gençlerin İnternet konusunda davranış değişikliklerini analiz yapılacak.

İMEF Genel Başkanı Dr. BASA "BİNLERCE GENÇLE BİRLİKTE GÜVENLİ İNTERNET DEDİK"





İNTERNET MEDYA VE BİLİŞİM FEDERASYONU
Gökkuşuğu Mahallesi 1204 Sokak No: 19/20 Çankaya/ANKARA
Telefon : +90 312 475 67 89 - Faks : +90 312 475 67 90
info@imef.org.tr • <http://www.imef.org.tr/>