

internet

www...e...

1101001010101101101101
011011010101010011000101
1çocuklar/gençler0101010
101011011100sanaldünya0
0010internetkafeler0111
110100101000100101000101
internetsohbeti0(chat)1
00101bilgisayaroyunları
1bağımlılık1001010101010
10100100sağlık sorunları
00zararlıalışkanlıklar0
101100100101101011011010
01010101şiddet1010110101
011010101bilşim suçları
101100bilinçli kullanımı
01010010101011101100010
1100110011100100110101
001010001101000
000000110000
11011
0



T.C. İÇİŞLERİ BAKANLIĞI
Araştırma ve Etütler Merkezi
AREM



"Zamanın gereklerine göre bilim ve teknik ve her türlü medeni buluşlardan
azami derecede yararlanmak zorunludur."

Mustafa Kemal ATATÜRK

ÖNSÖZ

21.yüzyılda bilgi ve iletişim, medeniyetin en önemli unsuru olarak kabul edilmektedir. Günümüzde bilgiyi sosyal hayatın her alanında doğru ve etkin bir şekilde kullanan ülkelerin başarıyı elde edebildiği görülmektedir. Ayrıca, bilginin, toplumun her alanına yayılması ve azami ölçüde kullanılması, seçim ve özgürlük alanlarını genişleterek fertlerin daha verimli ve üretken olmasına imkân vermektedir. İlerleme, kalkınma ve bilgi toplumu olma yolunda olumlu adımların atılması, bilginin verimli, etkin ve yaygın olarak kullanılmasıyla mümkündür.

Günümüzde bilgiye ulaşmamızı kolaylaştıracak en önemli araçlardan biri İnternet'tir. İnternet, bilgi edinme, eğitim, ticaret, özel ya da kamusal hizmet sunma ve eğlence gibi bir çok etkinliğin yapılmasına imkan sağlamakla birlikte toplumları ve kültürleri de birbirine yakınlaştırmaktadır.

Ülkemizde, İnternet ve bilgisayar teknolojileri, başta gençler ve çocuklar olmak üzere toplumun geneli tarafından benimsenmekte ve kullanım alanı her geçen gün genişlemektedir. İnternetin bilinçli ve faydalı bir şekilde kullanılması ülkemiz açısından geleceğe yönelik iyi bir kazanım olacaktır. Ancak, pek çok uzman, İnternetin bilinçsiz kullanımının, özellikle çocuk ve gençler üzerinde zararlı etkileri olduğunu ve bazı fiziksel, sosyal ve psikolojik sorunlara yol açtığını belirtmektedir. Bu nedenle, ülkenin geleceği adına gençleri iyi eğitmek, ailesine, toplumuna, milli değerlerine ve devletine bağlı birer birey olarak yetiştirmek büyük önem arz etmektedir. Ayrıca, düşünen, tartışan, sorgulayan, ülke sorunlarına sahip çıkan ve birlikte çözümler arayan bir gençliğin yetiştirilmesi de ülkemizin geleceği açısından hayati önem taşımaktadır.

Bu kapsamda, Hükümetimiz tarafından "Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı" hazırlanarak yürürlüğe konulmuştur. Bu plan çerçevesinde; Türkiye'nin bilgi ve teknolojilerinden etkin olarak yararlanması ve bilgi toplumuna dönüşümün gerçekleştirilmesine yönelik orta ve uzun vadeli stratejiler ve hedefler tespit edilmiştir.

İçişleri Bakanlığı Araştırma ve Etütler Merkezi (AREM) tarafından hazırlanan İnternetin doğru kullanımı ve bilinçsiz kullanımın olumsuz sonuçlarının azaltılması yönünde bir rehber niteliğindeki bu çalışmada emeği geçenlere teşekkür eder, kitabın yararlı olmasını dilerim.

Abdülkadir AKSU
İçişleri Bakanı

GİRİŞ

Bilgi, insanlık tarihinin her döneminde kendisine ihtiyaç duyulan en önemli konulardan biri olmuştur. Yüzyıllar boyunca gerçek bilgiyi elde etmenin mücadelesi verilmiş ve bu uğurda çok emek sarf edilmiştir. Tarih öncesinden günümüze gelen tabletler, mağara yazıları, deri, ipek, kağıt vb. üzerine yazılan yazılar, bilginin elde edilmesi, muhafazası ve geleceğe aktarılması için gösterilen gayretin kanıtlarıdır. Yüzyılımızda teknoloji ve iletişim alanında meydana gelen gelişmeler, bilgiye ulaşma ve onu kullanmayı günlük yaşamın kaçınılmaz bir parçası haline getirmiştir.

İnternet, günümüzde 7'den 70'e her yaş ve yetenekte birçok insanın günlük hayatında ya zaruri olarak kullandığı veya kullanımından dolayı etkilendiği, toplumla ilgili her alanda, bilgi, eğitim, iletişim, ekonomi, kültür, eğlence gibi birçok etkinliğin yegâne adresi olmuştur. İnternet, yaşadığımız gerçek dünyada mahiyetini pek fazla bilmediğimiz ve her geçen gün büyüyerek değişen sanal bir dünyaya, belki hiç kapanmayacak geniş kapılar açmıştır. Günümüz insanı merak, korku, endişe, heyecan ve en önemlisi şaşkınlık içinde bu sanal alemin kapısından içeriye bakmaya çalışmakta, çoğu zaman içeri dalarak el yordamı ile bir şeylere dokunmakta, bazen de amaçsız ve esrarengiz yolculuklara çıkmaktadır.

Teknoloji, insan hayatını kolaylaştırmış, günümüzde din, sanat, edebiyat ve ahlak gibi kültürün bir parçası olmuş ve onunla birlikte hareket eder hale gelmiştir. Teknolojinin bir ürünü olan İnternet, zengin bir kütüphane olmanın çok ötesine geçmiş, iletişim, çalışma, haberleşme, eğitim, yayın ve ticaretin vazgeçilmez bir enstrümanı haline gelmiştir. İnternete bağlanan cep telefonu, cep ve diz-üstü bilgisayarları gibi taşınabilir cihazların artması ve bununla birlikte kablosuz ağların (Wireless) kullanılmaya başlanması, çarşıda, pazarda, sokakta, okulda, seyahatte kısacası kapsama alanı içindeki her yerde İnternet erişimini mümkün kılmaya başlamıştır.

Günlük yaşamla ilgili yazılı ve görsel pek çok faaliyeti insanlara sunan İnternet, gelişmiş ülkelerde toplumsal ve ekonomik etkinlikler ile bu kapsamdaki örgütlenmeleri ihtiva eden bir alan olarak kullanılmaktadır.

Nitekim, içinde yaşadığımız yüzyılda, İnternet, ülkelerin, başta gelişmişlik olmak üzere her alanda dünyadaki konumlarını belirleyen önemli bir ölçüt haline gelmiştir.

Teknoloji, bir yandan gelişmişliğin ve çağdaşlaşmanın ölçüsü olarak insan hayatını kolaylaştırarak toplumsal gelişime olumlu katkılar sağlarken, diğer yandan da İnternetin bilinçsiz kullanımından kaynaklanan birtakım sorunları ve tehlikeleri beraberinde getirmektedir.

Bu kapsamda;

- e-posta grupları, tartışma forumları, web sayfaları, sohbet odaları aracılığıyla kamuoyunun 'her gün doğrulanmamış bilgilerle' karşı karşıya kalması ve bunun sonucu olarak da 'bilgi kirliliğinin oluşması',
- Özellikle çocuk ve gençlerin terör, uyuşturucu, pornografi gibi tehlikelerle karşı karşıya kalması,
- Gençliğin, uyuşturucu, alkol, sigara, kumar ve bahis oyunları gibi kötü alışkanlıklara alıştırılması,
- Gençliğin, satanizm gibi sapkın akımlara ve düşünce gruplarını kolaylıkla tanınması ve etkilenmesi,
- Kontrolsüz bilgisayar ve İnternet kullanımından kaynaklanan bağımlılıklar ve beraberinde gelen psikolojik hastalıklar, bağışıklık sisteminin zayıflaması, beyinde tahribat, kalp rahatsızlıkları, yüksek tansiyon ve hazımsızlık gibi iç hastalıklar, bilek sendromu, kaslarda ve gözlerde meydana gelen sorunlar gibi fiziksel hastalıklarla karşılaşılması

gibi hususlar, İnternette karşılaşılan tehlike ve sorunların en belirgin olanlarıdır.

Günümüzde günlük hayatın bir parçası haline gelen İnternetin, bilinçsiz kullanımının özellikle çocuklar ve gençler üzerinde olumsuz etkiler yaratabildiği, bazı sosyal ve psikolojik sorunlara yol açtığı bilinmektedir. Eğer

bu tehlikelere karşı gerekli toplumsal duyarlılık ve bilinç oluşturulamaması durumunda gelecekte ülkemizin karşısına sorunlar yumağı halinde çıkması kaçınılmaz olacaktır.

Bu çalışmanın hazırlanmasında katkıda bulunan, Tuncay ENGİN, Mustafa ÇÖĞGÜN, Adnan ÇİMEN, Recep DEMİR, Musa ÇAĞLAR, Murat YILDIRIM, Davut ERDOĞAN, Nurullah ÖZTÜRK, Osman TAŞÇI, Hasan Tolga ŞANLI, Zafer YENER, Muhsin Birhan GÜMÜŞ, Mehmet ÇALIM, Süleyman AYDIN, Gönül AKBULUT VE Mehmet Hayri DEMİREL'e ayrıca,

Bu kitabın basılmasını sağlayan Türk İdari Araştırmalar Vakfı (TİAV)'a teşekkür ediyoruz.

BİRİNCİ BÖLÜM İNTERNET VE SOSYAL BOYUTU



İnsanın bilgiye olan ihtiyacı, insanlık tarihi kadar eskidir. Günümüz bilgi kavramı, değişen anlam ve içeriğiyle sıklıkla karşımıza çıkmakta ve bilgiye verilen önem her geçen gün artmaktadır¹. Gelişen teknolojiler, değişen gereksinimler ve artan nüfusun bilgiye olan gereksinimi, bilgi kullanımını ve bilgi yönetimini ön plana çıkarmaktadır. Yaşanan bu süreç, tüm dünyada, bilgi toplumuna geçiş olarak değerlendirilmektedir².

Bilgi toplumu; bireysel ve örgütsel düzeyde öğrenmenin yaşam biçimi olarak algılandığı, bilginin stratejik kaynak olarak değerlendirildiği, teknoloji kaynaklı değişim ve gelişimin hız kazandığı, küresel rekabetin yoğunlaştığı bir ortamı ifade etmektedir³. Bilgi toplumunun özelliklerini taşıyan içinde bulunduğumuz dönem ise, 'bilgi çağı' olarak değerlendirilmektedir. Bilgi çağıının en belirgin özellikleri, toplumun her geçen gün bilgiye dayalı hale gelmesi, kurum ve kuruluşların bilgi teknolojilerine bağlı olarak faaliyet göstermesi, pek çok ürün ve hizmetin bilgi teknolojileri marifetiyle üretilmesi olarak özetlenmektedir.

20. yüzyılda tarım toplumundan sanayi toplumuna geçiş yapan insanlık⁴, bugün de 'sanayi toplumundan bilgi toplumuna' geçiş sürecini yaşamaktadır. Bilgi temelli dünyada; ekonomi, devlet yönetimi, kamu hizmetleri ve günlük hayattaki bir çok iş ve işlem, bilgisayar ağları (network) aracılığıyla yürütülmektedir. İnternetle, yeni bilgilere ulaşmak, onları depolamak ve en kısa zamanda uygulama alanına aktarabilmek, insan yaşamını kolaylaştırmakta ve hayatı farklı şekillerde etkilemektedir.

20. yüzyılda tarım toplumundan sanayi toplumuna geçiş yapan insanlık, bugün de sanayi toplumundan bilgi toplumuna geçiş sürecini yaşamaktadır.

A. İNTERNETİN TANIMI

İnsanın, bilgiyi saklama, paylaşma ve ona kolayca ulaşma istek ve ihtiyacından

¹ TEKİN, Mahmut, GÜLEŞ, Hasan K. ve BURGESS, Tom, Değişen Dünyada Teknoloji Yönetimi, Konya, 2000, s. 65.

² TEKİN, GÜLEŞ ve BURGESS, age, s. 65.

³ İnternet, <http://www.bilgiyonetimi.org>, 08.01.2005.

⁴ BENSGİR KAYA, Bilgi Teknolojileri ve Örgütsel Değişim, TODAİE Yayın No: 274, Ankara, 1996, s. 8.

ortaya çıkan İnternet, birçok bilgisayar sistemini TCP/IP protokolüyle birbirine bağlayan ve gittikçe büyüyen küresel bir iletişim ağıdır⁵. Diğer bir ifadeyle, değişik bilgisayarların ortak bir dil çerçevesinde birbirlerine elektronik olarak bağlanması (Network) suretiyle, insanların bilgi paylaşımına imkan veren küresel bir ağıdır⁶.

İnternet, dünyanın pekçok yerinde, bir milyardan fazla bilgisayarın birbirine bağlandığı bilgisayar ağlarından oluşmaktadır⁷. Bugün, İnternet sayesinde pek çok alandaki bilgilere, kolay, ucuz, hızlı ve güvenli bir şekilde erişilebilmemiz mümkün hale gelmiştir⁸.

B. TARİHSEL GELİŞİM

İnternet için ilk adım, ABD Savunma Bakanlığı'nın, bilim ve teknolojinin orduya en iyi şekilde uygulanması amacıyla ARPA-NET (Advanced Research Project Agency- Network) Projesini başlatmasıyla atılmıştır⁹.

ABD Savunma Bakanlığı İleri Araştırma Ajansı'nın 2 Eylül 1969 tarihinde başlattığı¹⁰, dört bilgisayarı kapsayan küçük bir projeyle ARPA-NET kurulmuştur. Bu projeyle, California'da (3) ve Utah eyaletinde (1) bilgisayarı birbirine bağlayan bilim adamlarının amacı, değişik yerlerde bulunan askeri üslerin birbirleriyle haberleşmesini ve bilgi alışverişini sağlamaktır¹¹. Kısa sürede bu ağ geliştirilerek, ağa bağlı bilgisayar sayısı 15'e çıkarıldı¹².

Bu gelişmeler ışığında, bilim adamları bütün Amerika'yı birbirine bağlayacak bir projeye giriştiler ve "Dynamic Re-Routing" adı verilen bir sistem geliştirdiler. Bu sisteme göre, birbirine bağlı dört bilgisayar, A-B-C-D sırasına göre bilgi alışverişinde bulunuyordu. Örneğin, A bilgisayarı C bilgisayarına ulaşmak için B bilgisayarını kullanıyordu. Herhangi bir sebeple B bilgisayarı çalışmaz ise, bu kez yön değiştirip D bilgisayarı üzerinden C bilgisayarına bağlanabiliyordu.

Bu sistem, çok kısa zamanda genişledi ve daha sonra ikiye bölündü. Bölünen sistemin bir parçası MİL-NET adını aldı, diğeri ise ARPA-NET olarak kaldı. Bu bölünmenin ardından, iki ağ arasındaki iletişim İnternet Protokolleriyle (IP) kurulmaya başlandı. Bir ağıdaki bir bilgisayarın diğer ağıdaki bir bilgisayara ulaşmasını sağlayan bu protokollerle birlikte ünlü "IP" terimi teknoloji dünyasına

⁵ WINGATE, Philippa, İnternet, (Çev. Selma İKİZ), Tübitak Yayınları, Ankara, 2001, s. 4.

⁶ KÖKSAL, A.T., OKTAY, D. ve ESER, S., Kim Korkar Bilgisayardan: İnternet, İstanbul, 1999, s. 15.

⁷ İnternet, www.belgeler.org, 25.03.2004.

⁸ AYFER, Can Uğur, İnternet Kitabı, Ankara, 1997, s. 1.

⁹ WINGATE, age, s. 9.

¹⁰ AYFER, age, s. 3.

¹¹ İnternet, www.khas.edu.tr/tum/İnternet_tarih.htm, 10.06.2004.

¹² DEDE, M. Bayram, İnternet, İstanbul, 2004, s. 17.

girdi¹³.

ARPA-NET hızla büyüdü ve kısa sürede bütün ağlar ARPA-NET üzerine yüklenmeye başladı. ARPA-NET, bu aşırı yüklenmeyi kaldırmakta zorlanmaya başlayınca, NSF (National Science Foundation) şirketi, ARPA-NET'e benzeyen başka bir özel ağ kurdu. NSF-NET adı verilen bu ağ, alanda büyük başarı gösterdi ve 20 yıl içinde bütün ağlar NSF-NET'e transfer edildi¹⁴.

İnternet, 1989 yılına kadar metin tabanlı olarak kullanıldı. 1989 yılında ise, Barners-Lee isimli bir bilim adamı tarafından, tüm dünyadaki bilim adamlarının birbiriyle koordineli çalışmalarını sağlayacak hipermetin tabanlı bir bilgi sistemi projesi önerildi. Kabul gören bu proje, hızlı bir şekilde gelişmeye başladı ve 1990 yılında, ilk salt-metin inceleyiciler (Browser) geliştirildi.

Barners-Lee'nin önerisi temel alınarak hazırlanan dokümanların yapısına HTML (HyperText Markup Language - Hiper Metin Anlamlandırma Dili) adı verildi¹⁵. HTML dilini diğer merkezlere aktarabilmek için geliştirilen protokole de, HTTP (HyperText Transfer Protokol) adı verildi.

HTTP, bir dokümandan diğerine karartılmış anahtar kelimeler yardımıyla geçebilme ve indeksleyebilme imkanına sahipti. Ancak, 1993 yılına gelindiğinde dünyada 50 web merkezi vardı ve yeterli gelmiyordu. Bu sırada, ABD, İllinois Üniversitesine bağlı, bilimsel çalışmaların yapıldığı bir merkez olan NCSA (National Center for Supercomputing Applications), önemli bir gelişmeyle webin grafik yeteneklerinden yararlanılmasına imkan veren ilk browser olan "Mosaic'i" oluşturdu¹⁶. İnternette bir dönüm noktası olan bu gelişmeyle, dünyanın her yerinde bu uygulamalara benzer ağlar oluşmaya ve bu ağlarda zamanla (A ve B bilgisayarları örneğinde olduğu gibi) birbiriyle bağlanmaya başladı. Günümüze gelindiğinde ise, örümcek ağının bile gerçek anlamını veremeyeceği bir sistem halini aldı¹⁷.

¹³ TOĞUŞLU, D. Özlem, Halkla İlişkilerin Yeni Macerası: İnternet, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2002, s. 37.

¹⁴ KENNEDY, J. Angus, İnternet, (Çev. Şimşek DEMİR), Dost Yayınları, Ankara, 2000, s. 255.

¹⁵ İnternet, www.kuzeymavi.com/pc/b24.htm, 28.04.2004.

¹⁶ AYFER, age, s. 5.

¹⁷ KÖKSAL, OKTAY ve ESER, age, s. 47.

C. DÜNYADA VE TÜRKİYE'DE İNTERNETİN KULLANIM DURUMU

Günlük hayatta, İnterneti kullanan kişi sayısı her geçen gün artmaktadır. 1993 yılında, dünya çapında İnternet kullanıcılarının sayısı 900.000 iken, 2000 yılında bu sayı 304 milyona, Şubat 2002'de 544.2 milyona, 2004 yılı sonunda 934 milyona ulaşmıştır¹⁸. 2005 yılı sonunda dünyadaki İnternet kullanıcı sayısı 1.07 milyara ulaşmış ve 2007'de de 1.35 milyara ulaşacağı tahmin edilmektedir¹⁹. Ancak her yeni teknolojiye olduğu gibi, küresel dağılım her bölgede benzer şekilde gerçekleşmemektedir. Kuzey Amerika, Avrupa ile Japonya, Kore, Tayvan, Hong Kong ve Singapur gibi Doğu Asya ülkelerinde İnternetin kullanımı hızla artarken, Latin Amerika, Afrika, Orta Doğu ve Hindistan ise bu gelişimin gerisinde kalmıştır²⁰.

İnternet doğası gereği, coğrafi özellik taşımamaktadır. İnternet coğrafyası İnternet üzerinden akan bilgi ve kullanıcıların özelliklerine göre açıklanabilmektedir. Amerikan nüfusunun büyük çoğunluğunun İnterneti kullanması ve İnternette dil olarak İngilizcenin hakim olması, İnternetin ABD merkezli bir oluşum olarak tanımlanmasına neden olmuştur. Bununla beraber, Avrupa, Asya ve dünyanın diğer ülkelerindeki kullanıcı sayısının artmasıyla birlikte, İnternetin çok kültürlü, çok dilli ve çok kutuplu bir olguya dönüşmesi beklenmektedir.

**Dünyadaki
İnternet kullanıcı
sayısı 2005 yılı
sonunda 1.07
milyara ulaşmış
ve 2007'de de
1.35 milyara
ulaşacağı tahmin
edilmektedir**

Türkiye'de İnternetin yaygınlaşması diğer ülkelerdeki gibi hızlı gerçekleşmemiştir. Ülkemizde, 1998-2005 yılı arası İnternet kullanıcısı sayısı Tablo 1'de görüldüğü gibidir²¹.

Tablo 1	
1998-2005 Yılları Türkiye İnternet Kullanım Oranları	
Yıllar	İnternet Kullanıcı Sayısı
1998	293 000
1999	580 000
2000	1 785 000
2001	3 500 000
2002	6 050 000
2003	7 500 000
2004	10 000 000
2005	14 000 000
Kaynak : www.internethaftasi.org	

¹⁸ İnternet, www.glreach.com/globstats/, 06.08.2004.

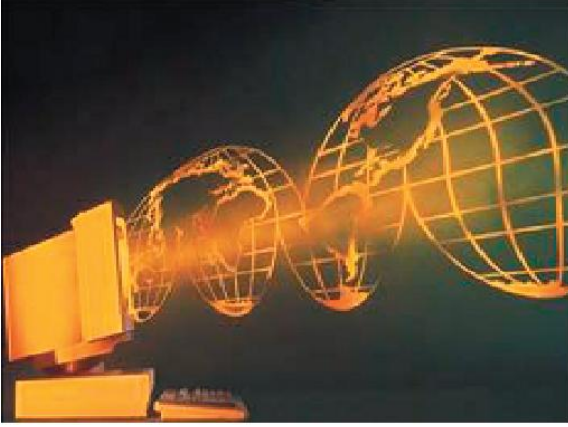
¹⁹ İnternet, www.ntvmsnbc.com/news/288144.asp, 23.09.2004.

²⁰ İnternet, www.ise.projesi.com/, 06.08.2004.

²¹ İnternet, www.internethaftasi.org.tr/hafta06/docs/turkiye-internet-raporu.pdf, 18.12.2006.

Türkiye'nin İnternet nüfusu diğer ülkelerle karşılaştırıldığında, İnternetin Türkiye'de yavaş gelişen bir sektör olduğu görülmektedir. Bu yavaş gelişmenin arkasındaki sebepler arasında ise kişisel bilgisayar sayısının azlığı ve gelir seviyesindeki düşüklük gösterilebilir. Ancak ülkemizde İnternet sektörünün büyük bir gelişme potansiyeline sahip olmasıyla önümüzdeki yıllarda İnternet nüfusunda hızlı bir artış beklenmektedir²².

D. İNTERNETİN TOPLUMSAL VE SOSYAL HAYAT ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ



İnsanın doğayla ve çevresiyle yaptığı mücadelelerin bir ürünü olan teknoloji, insan ilişkilerinde de etkili olmuş ve farklı bir sosyal çevre oluşumuna katkıda bulunmuştur²³. Ekonomik gelişmeleri ve değişimleri toplumsal boyutları içinde ele alan ekonomi sosyolojisinin temel hipotezine göre; Tüm ekonomik olaylar, özünde teknolojik bir sürecin yer aldığı

sosyal ilişkiler sisteminden oluşmaktadır. Bu nedenle, tüm toplum biçimlerinin temelinde yapılarıyla uyumlu belirli bir teknoloji ve teknolojik düzey yatmaktadır²⁴.

Birden çok farklı anlatı türünü²⁵ aynı anda içeren İnternet ile çağımız teknolojisi ve yaşanan gelişmeler, gündelik insan ilişkileri konusunda tehlike, imkan ve fırsatları aynı anda ve iç içe bulundurmaktadır. Bu sebeptendir ki, iyi ile kötüyü ayırıştırma ve tercih etme iradesi de yine insana düşmektedir.

Toplamlar üzerinde, kimi zaman olumlu, kimi zaman da olumsuz etkileri gözlemlenen İnternetin, insanın sosyal hayatı ve kültürü üzerinde birtakım değişikliklere yol açması kaçınılmazdır.

Dünya, İnternetle, bilgi ağırlıklı bir iletişim sisteminin içine doğru yol almakta ve bununla birlikte bilginin geniş kitlelere ulaşması İnternet sayesinde sağlanmaktadır. Etkileşimli iletişim imkanları sunarak bireylerin “seçim” ve “özgürlük” alanlarını genişletmekte ve dolayısıyla yayılan bilgiyle toplumsal gelişmeye olumlu etki

***İnternet, tehlike,
imkan ve fırsatları
aynı anda iç içe
bulundurmaktadır.***

²² İnternet, www.ise.projesi.com/, 06.08.2004.

²³ BİLA, Cenk, Bireysel ve Kitle İletişim Aracı Olarak İnternet ve Toplumsal Etkileri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2001, s. 9.

²⁴ BİLA, age, s. 140.

²⁵ ŞAHİN, Rengin, Sanal Ortamda Halkla İlişkiler Süreci, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2002, s. 38-39

yapmaktadır. Bunun ötesinde, İnternetin, ses, grafik ve video gibi pek çok bileşeni bir arada sunan bir teknoloji oluşu ve bireylerin bu yolla haber alırken, eğlenirken ve eğitilirken, bunlara karşı tepkisini, memnuniyetini anında yapabilmesi, İnternetin yaygınlaşmasında ve bireyler tarafından tercih edilmesinde önemli bir sebep olmuştur²⁶. İnternet ayrıca, kişiler arasındaki mesafe, yaş, cinsiyet, ırk, kültür gibi gerçek dünyada önemli olabilecek pek çok özelliği ortadan kaldırmaktadır.

İnternetin anonim karakteri sayesinde²⁷, aynı şekilde düşünen insanların, zaman ve mekana bağlı olmaksızın kolaylıkla bir araya gelerek, sanal topluluklar oluşturması, farklı kültürlerin mensubu insanların birbirlerini tanıma fırsatı bulması, sanal ilişkilerden gerçek ilişkilere geçişlerin yaşanması ve insanların her türlü düşünceyi daha özgür ifade edebilir hale gelmesi, sosyal hayatta başlıca gözlemlenen değişimlerden²⁸.

Yerinden alışveriş, yerinden bankacılık, hatta işe gitmeden evden çalışma gibi kullanımlar insanın sosyal yaşamını etkilemektedir²⁹. İnternet kullanımının hayatın akışını yönlendiren alanlara kaydığı düşünülürse, iş tanımları ve yaşam biçimlerinin değişmeye başladığı da söylenebilir.

İnternetin yadsınamayacak bir başka sosyal boyutu da, sohbet ortamları (chat) yoluyla insanların “tanışması” ve sosyal ilişkilerin “siber uzaya” taşınmasıdır. Artık, sanal ortamlarda tartışıp mahkemelik olan, buralarda suç işleyen ya da yeni bir insanla tanışıp evlenenlere sıkça rastlanmaktadır.

Öte yandan, dünyanın öbür ucunda oturan insanlarla hemen her gün saatlerce İnternet üzerinde sohbet ederken, kapı komşusunu tanımayan ya da yakın arkadaşlarını aramayı ihmal eden insan tipleri de ortaya çıkmaya başlamıştır

İnternetin, insanların alışkanlıkları üzerinde de bir etki yaptığı, bu durumun kimi zaman farkına varıldığı kimi zaman da farkına varılmadığı rahatlıkla söylenebilir. Zira, pek çok kimse farkında olmadan, sabahları e-postalarını kontrol edip gelen postaları okumayı kendileri için gizli bir görev olarak addetmektedirler.

İnsanların yaşam biçimlerini değiştiren İnternetin sosyal hayat üzerinde yaptığı etkiler şöyle sınıflandırılabilir:

e-Hayat: İnternetin hayatın her alanına girmesi³⁰, insan oğluna büyük faydalar

²⁶ AKBAŞ, D. Mehmet, İnternet İletişimi ve Demokrasi Üzerindeki Etkileri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2002, s. 18.

²⁷ BİLA, age, s. 179.

²⁸ BİLA, age, s. 183.

²⁹ BOSTANCI, Gökür Ege, “İnternet’in Sosyolojik Boyutu”, III. Ulusal Sosyoloji Kongresi’nde Yayınlanan Bildirisi, Eskişehir, 2000, s. 1.

³⁰ İnternet Kitabı, Emniyet Genel Müdürlüğü Bilgi İşlem Daire Başkanlığı Hizmet İçi Eğitim Yayını, Ankara, 2000, s.31.

sağlamaktadır. İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte, insan yaşamına ilişkin ihtiyaçların elektronik ortamda hizmete dönüştürülmesi ve bu yönde yapılan uygulamaları³¹ içeren e-hayat, ülkemiz ve birçok ülke açısından bir medeniyet projesi olmuştur³². Başlıca uygulamaları e-şehir, e-acil, e-sağlık, e-sosyal güvenlik, e-eğitim, e-ekonomi, e-bakanlık gibi doğumdan ölüme kadar olan süreçte görülen ve insanların temel ihtiyaçlarının İnternet üzerinden karşılanması anlamına gelen e-hayat, yaşamı daha modern ve keyifli hale getirmektedir.



e-Devlet: Günümüzde, ülkemizde de hızla yaygınlaşan e-devlet uygulamaları, İnternetin getirdiği diğer bir kolaylıktır³³. Teknolojinin gelişmesi, devletin vermesi gerekli kamu hizmetlerini ya da vatandaşın devlete karşı olan yükümlülüklerini daha hızlı ve verimli bir şekilde elektronik ortamda yürütme zorunluluğunu getirmektedir³⁴. İnternet teknolojilerinin kamu

hizmetlerinde kullanılmaya başlamasıyla birlikte, kamu sektörünün işleyiş verimliliği büyük ölçüde artmış ve devlet vatandaşa “bir tuş mesafesi” kadar yakın hale gelmiştir³⁵. Böylece insanlar başvurdukları hizmetleri daha çabuk ve daha kolay bir şekilde almaya başlamışlardır. Örneğin, pasaport almak için İnternet üzerinden müracaat eden vatandaş, bir günde pasaportunu alabilmekte, İnternet bankacılığı sayesinde çok zaman alan bankacılık işlemlerini (para transferleri, fatura ödemeleri gibi) saniyelerle ifade edilen kısa sürelerde yapabilmektedir.

Potansiyel olarak ‘görüş belirtme’, ‘oy vererek seçme veya destekleme’ gibi konularda da kullanılan İnternet³⁶, bireylerin yönetime aktif katılımını sağlamıştır. Bunun sonucu olarak da ortaya e-vatandaş, e-demokrasi, e-referandum gibi kavramlar çıkmıştır.

e-Eğitim: İnternet, her şeyden önce yeni bir eğitim anlayışının doğmasına neden olmuştur³⁷. İnternet gibi yeni teknolojilerin kullanılmasıyla birlikte geleneksel okur-yazarlık yetersiz kalmış, “bilgisayar okur-yazarlığı” terimi ortaya çıkmış ve bu bir zorunluluk haline gelmiştir.

İnternetin kamu hizmetlerinde kullanılmaya başlamasıyla birlikte, kamu sektöründe verimlilik artmış ve devlet vatandaşa “bir tuş mesafesi” kadar yakın hale gelmiştir.

³¹ YILDIRIM H., KAPLAN V., ÇAKMAK T. ve ÜSTÜN C.C., Her Şeyi e-Leştirdik, Ankara, 2003, s. 42.

³² BALCI, Asım, e-Devlet: Kamu Yönetiminde Yeni Perspektifler, Fırsatlar ve Zorluklar İçinde Kamu Yönetiminde Çağdaş Yaklaşımlar, Ankara 2003, s. 271.

³³ AŞKAN, Yusuf, DEMİRÖZ, Ayhan ve ÜSTÜN, C. Cihangir, Yönetimde Bilgi Teknolojilerinin Kullanımı Ders Notları, Ankara, 2005, s. 92.

³⁴ AKBAŞ, age, s. 43.

³⁵ İnternet, <http://turk.internet.com/haber/yazigoster.php3?yaziid=3279>, 10.06.2004.

³⁶ BİLA, age, s. 186.

³⁷ AKBAŞ, age, s. 47.

Drucker gibi bilgi (enformasyon) toplumu görüşünü benimseyen kimi yazarlar, oluşan yeni toplum anlayışında, eğitim anlayışı ve biçiminin değişmesi gerektiğini gündeme getirmişlerdir. Bu yazarlara göre, okur-yazarlık temel bilgisayar kullanımını da kapsamalı ve bilgi teknolojilerinin gelişmesine paralel olarak eğitimde de süreklilik sağlanmalıdır³⁸. Yani ileri teknoloji, özellikle İnternet, standartlaşmış kitle eğitiminin yerini alarak, öğrencinin, eğitimini istediği zaman evinde, kendi odasında ya da istediği bir yerde almasına imkan vermektedir³⁹.

Bilgisayar, TV gibi elektronik aygıtlar aracılığıyla sunulan alternatif eğitim⁴⁰ şeklinde tanımlayabileceğimiz e-eğitim uygulaması, İnternetin devreye girmesiyle önemini daha da artırmıştır. Bu süreç, gerek kendi kendine eğitim, gerekse uzaktan eğitim uygulamalarının yaygınlaşması⁴¹ bakımından önemli bir fırsat olarak karşımıza çıkmaktadır. Ülkemizde bu konudaki, uygulamalar hızla yaygınlaştığı gibi, eğitim ve öğretim bağlamında bilgiye ulaşma çok kolay bir hale getirilmiştir. İnternet, dünyada meydana getirdiği köklü değişimleri, yakın bir gelecekte, eğitim alanında da getireceğinin işaretlerini vermektedir. tüm dünya üzerinde köklü değişimlerin yaşanacağını işaretlerini vermektedir.



e-Ticaret: Bilgi teknolojisi, iş ve iş gücünün niteliğiyle birlikte örgütlenme biçimini de etkilemiştir⁴². Bu teknoloji sayesinde, bir iş yerinde çalışanların, makine ve ekipmanlarının bir parçası olarak kabul edilen iş tanımları değişmiştir. Teknolojinin imkanlarından yararlanılarak oluşturulan bilgisayar ağları (network) sayesinde, özellikle hizmet üreten örgütlerde, belli bir mekanın gerekliliği tartışılır hale gelmiştir. Kimi iş ve hizmetlerin, İnternet ve beraberinde getirdiği teknolojik yeniliklerden yararlanarak (video konferans aracılığıyla farklı yerlerdeki insanların bir araya gelerek toplantı yapması gibi) yapılmaya başlanması, karar mekanizmalarını değiştirmiş, hizmette etkinliği ve tasarrufu sağlamıştır. İnternetin kullanımıyla değişen iş ve hizmet anlayışının yanında, ürün veya hizmetin satın alınması veya satılması gibi işlemler de bu ortamda gerçekleştirilmeye başlamıştır. Böylece, sanal alemde gerçekleştirilen ticaret anlamına gelen e-Ticaret (Eletronik Ticaret) kavramı ortaya çıkmıştır⁴³.

³⁸ DRUCKER, Peter F., Yeni Gerçekler, (Çev:Birtane Karanakçı), Türkiye İş Bankası Yayınları, İstanbul, 2000, s. 237.

³⁹ TOFFLER, Alvin ve Heidi, Yeni Bir Uygarlık Yaratmak, (Çev:Zülfü Dicleli), İstanbul, 1996, s. 23.

⁴⁰ İnternet, www.farukcubukcu.com/fc.aspx?pg=26, 08.04.2004.

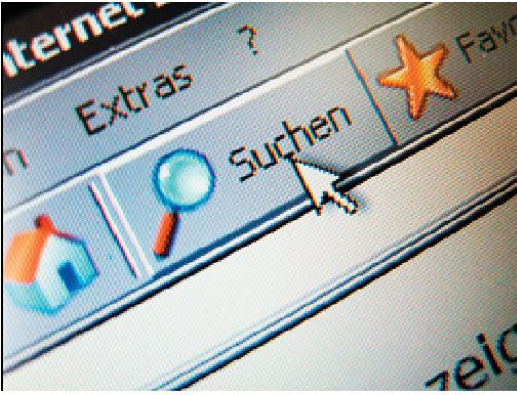
⁴¹ İnternet, http://egitim.emo.org.tr/bildiriler/bildiri_110.doc, 08.04.2004.

⁴² ATEŞ, Hamza, "e-Devletin Kurumsal Temelleri: Eleştirel Bir Yaklaşım", Kamu Yönetiminde Kalite 3. Ulusal Kongresi, Birinci Baskı, TODAİE Yayını, Ankara 2003, s. 489.

⁴³ İnternet, www.taob.com.au/generalinfo/e-tic-nedir.html, 15.04.2004.

Banka ve finans sektöründen sonra, e-Ticaret uygulamasıyla daha esnek yapıya kavuşan, müşterilerinin beklenti ve ihtiyaçlarına daha hızlı cevap veren firmalar da, küresel ölçekte bu değişime ayak uydurmuşlar ve bu sayede, tüm dünyaya satış yapma imkanını elde etmişlerdir. İnternet üzerindeki ekonomik işlemler giderek küresel ekonomi içinde daha fazla yer tutmaya başlamıştır. Bu sebeple, vatandaşların (veya ekonomi özelinde “potansiyel müşterilerin”) İnternete erişimini artırmanın ekonomik faaliyetleri artıracakı düşünülmektedir. Bununla beraber, İnternetin şirketler arası ticari işlemlerde kullanımının ekonomiye ek bir dinamizm kazandırdığı açıkça görülmektedir⁴⁴.

E. İNTERNETİN TOPLUMSAL FAYDALARI



Günümüzde, teknolojiye yaşanan gelişmeler sonucu, teknolojinin her geçen gün geniş kitleler tarafından ulaşılabilir hale gelmesi, boyutlarının küçülmesi ve buna bağlı olarak hızla yaygınlaşması toplumsal gelişime önemli katkı sağlamaktadır.

İnternetin günlük yaşam, sosyal ilişkiler, çevre, sağlık ve eğitim gibi daha pek çok sahada getirdiği yenilikler ve faydalar bugün herkes tarafından kabul edilmektedir⁴⁵.

1. İnternet Yayıncılığı ve Kütüphanecilik

İnternet ve teknolojiye yaşanan gelişmelerle birlikte elektronik yayıncılık kavramı, basılı yayıncılık kavramının yerini almış, herkes tarafından tercih edilen ve kullanılan bir araç haline gelmiştir⁴⁶. Okurlar, İnternette sunulan elektronik yayınlar aracılığıyla, istedikleri bilgi ve yayına hızlı bir şekilde ulaşabilmekte, ayrıca yeni çıkan ve satışta olan bir çok kitabı kısa sürede bilgisayar ekranlarında görebilmektedirler⁴⁷.

İnternet kullanımının artmasıyla birlikte, kütüphanecilik anlayışı da değişmiş ve kütüphaneler kullanıcıların her tür bilgi gereksinimlerine yer, mekan ve zaman sınırlaması olmaksızın yanıt veren giriş kapıları haline gelmiştir. Günümüzde, kütüphanelerin bir çoğunda kitap katalogları İnternet sayfaları aracılığıyla taranabilmektedir. Kullanıcılar, kütüphanelerin çevrimiçi (online) kataloglarını

⁴⁴ YILDIZ, Mete, Bir Kamu Politikası Aracı Olarak İnternet Kafeler, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2001, s. 3.

⁴⁵ UZUNAY, Yusuf, “Dijital Saldırıları, Emniyet Güçleri Açısından Önemi ve Korunma Yolları”, Polis Bilimleri Dergisi, Cilt.5, Sayı.2, 2003, s. 131.

⁴⁶ İnternet, <http://yunus.hun.edu.tr/~tonta/yayinlar/eyayin99.doc>, 20.07.2005.

⁴⁷ “Okur Artık Sanal Kitapçıya Gidiyor”, Zaman , 10.07.2005.

kullanarak, bibliyografik bilgilerin yanı sıra, elektronik kitap ve dergilerin tam metinlerine, oluşturulan veri tabanlarından aradıkları konulara yönelik yansılar, resimler, çizimler gibi gerekli olan bilgilere kolayca erişebilmektedir. Bununla birlikte, kullanıcılar kütüphane kataloglarını kendi ilgi alanlarına göre kişiselleştirebilmekte ve sık kullandığı kütüphane içi ve dışı elektronik bilgi kaynakları ile İnternet sitelerine bağlantılar sağlayabilmektedir⁴⁸.

Günümüzde iş dünyası, İnternet ortamını etkin bir şekilde kullanarak zaman ve ekonomik yönden tasarruf sağlamaktadır.

2. İnternette Alışveriş

İletişim teknolojilerinin ve İnternet kullanımının yaygınlaşmasıyla dünyada ekonomik düzenin yeniden şekillendiğini söylemek mümkündür. İnternet sayesinde coğrafi sınırlar ortadan kalkmış, satıcı ile alıcının buluşma noktası olan pazarlar farklı bir boyut kazanmış ve satıcılar tüm dünyayı müşteri kabul ederek ticari faaliyetlerini İnternet tabanlı sistemlere kaydırmışlardır. Bu durum beraberinde, müşteri için kalite, kolaylık, rahatlık, güven ve memnuniyeti getirmiştir. Ayrıca, iletişim ve bilgi teknolojileri mal ve hizmet alım satımlarında sipariş zamanlarından tasarruf sağlamış ve yüksek kaliteli mal ve hizmet üretme imkanı tanıyarak, ticari kuruluşlara rekabet açısından üstün olma fırsatını sunmuştur⁴⁹.

İstenen ürüne hızlı bir şekilde ulaşım ve onun hakkında bilgi alınması, aynı hizmet veya ürünü üretenler arasında kısa sürede karşılaştırma yapma imkanı, araçların aradan çıkması ile maliyetlerin düşmesi, ürünün özelliklerini müşterinin kendisinin belirleyebilmesi gibi daha pek çok fayda, İnternet üzerinden müşterilere sunulmaktadır. Günümüzde iş dünyası, İnternet ortamını etkin bir şekilde kullanmaktadır. Örneğin bir işadamı, bir haftasonunda İngiltere’de yapılacak olan önemli bir iş toplantısına katılacağına dair davetiyeyi oturduğu masa başında, çevrimiçi (online) olarak, bir saat gibi kısa bir süre içerisinde alabilmekte⁵⁰, davetiyenin onaylandığını kontrol edebilmekte (check-in), buna göre gideceği yere uçak bileti ile toplantıya katılacağı yere yakın bir yerden otelde istediği bir odayı ayırtabilmekte, hatta kendisine, odasına çıkacağı zamana göre öğle yemeği veya akşam yemeği bile söyleyebilmektedir.

İnternetin, günlük yaşam, sosyal ilişkiler, çevre sağlık ve eğitim gibi sahalarda getirdiği yenilik ve faydalar bu gün herkez tarafından kabul edilmektedir.

⁴⁸ İnternet, <http://yunus.hun.edu.tr/~tonta/yayinlar/eyayin99.doc>, 20.07.2005.

⁴⁹ BENSGHİR KAYA, Türksel, age, s. 242.

⁵⁰ ŞANCI, Cem, “İnternetin Getirdiği Kolaylıklar”, Chip Dergisi, Sayı: 140, Haziran 2003.

3. Güvenlik Hizmeti ve Anlayışında Gelişme

Teknoloji, insanları alabildiğine özgürleştirmiş, diğer yandan da insanlara daha güvenli bir ortam sağlamıştır. Günümüzde, güvenlik birimleri, klasik güvenlik yaklaşımları yerine, gelişen teknolojileri kullanarak suçla mücadele yürütmekte ve güvenlik hizmeti vermektedir. Gelişen teknoloji, güvenlik birimlerine, meydana gelen suçların faillerini bulma anlayışından ziyade, daha suç işlenmeden önlem alma ve önleme anlayışını (önleyici kolluk hizmeti) gelişmesine katkıda bulunmuştur⁵¹. Bu kapsamda, ülkemizde de yavaş yavaş örneklerini görmeye başladığımız İnternetteki başlıca uygulamalar şunlardır:

- Şehirleri, caddeleri, sokakları, meydanları, binaları, pazarları ve alışveriş merkezlerini izleyen kameralar ve oluşabilecek suça anında müdahale edecek güvenlik güçlerinin konuşlandırılması, insanlara daha güvende oldukları hissini vermektedir.
- Güvenlik birimlerince, İnternette, bölge bölge suç haritalarının yayınlanması ve insanların bu konuda bilinçlendirilmesi, insanların nerede, neye dikkat edecekleri bilincini oluşturmakta ve tedbir almalarını sağlamaktadır.
- Uzaktan erişim metotları ve çeşitli telekomünikasyon araçları (İnternet, İtranet gibi) ile yüz tanıma, imza tanıma, ses ve parmak izi tanıma gibi pek çok güvenlik işlemi tek bir merkezden yapılmakta ve buna göre, hassas olan yerlerde (havaalanları, tren istasyonları ve otobüs terminalleri gibi) oluşabilecek suçlara hemen müdahale edecek şekilde güvenlik güçlerinin konuşlandırılması, bu yerleri daha güvenli hale getirmektedir.

4. İnternetin Eğitime Katkısı

Sanal ortam, diğer alanlarda olduğu gibi, eğitim konusunda da ülkeler arasındaki sınırları kaldırmıştır. İnsanlar, İnternete bağlı bir bilgisayarla, dünyanın herhangi bir yerindeki diğer insanlarla bilgilerini ve öğrenmek istediklerini paylaşmakta ve İnterneti bir okul olarak kullanmaktadırlar.

5. İnternette İletişim

İnternet, bir yerden diğer bir yere aynı anda hem ses, hem de görüntü aktarımını gerçekleştirerek, televizyon ve telefon misyonunu da üstlenmiş ve çok yönlü bir iletişim aracı haline gelmiştir. İnternet aracılığıyla, sesli ve görüntülü iletişimin bir bilgisayar ekranında birleşmesi, insanlara çarşıda, pazarda, evde, kısaca İnternet erişimi sağlayabilecekleri her yerde iletişim kurma imkanını sağlamıştır. Bu durum, insanların diğer kültürleri tanımasına ve bu yolla kültürlerin

⁵¹ YILDIRIM, Hakan, KAPLAN, Volkan , ÇAKMAK, Tuncay ve ÜSTÜN, Cem C., PolisCE:2023 Yılıının Polisiye Gündemi, Ankara, 2004, s. 17.

birbirleriyle kaynaşmasına da katkıda bulunmaktadır.

6. Kamu Hizmetlerinin İnternet Ortamına Taşınması

İnternet, devlet-vatandaş ilişkileri kapsamında yapılması gereken hizmet ve yükümlülükleri karşılıklı olarak elektronik ortama taşıyarak, hizmetlerin kesintisiz ve güvenli bir şekilde yürütülmesini sağlamıştır. Böylece, devletin gerek kendi kurumları arasında, gerekse devlet-vatandaş ve iş dünyası arasında gerçekleşen hizmet ve ticari süreçlerde kalite ve şeffaflık artmıştır.

İnternet, Kamu hizmetlerinde;

- Pek çok personelin işbölümü yaparak çıkardığı hizmet anlayışı⁵² yerine daha az sayıda personelin istihdam edilmesini sağlamış, böylece maliyetlerin düşmesini, verimliliği ve hizmet kalitesini arttırmıştır.
- Hizmetleri ve kamuya ait bilgileri tek kaynaktan, ülke sathında aynı içerikte sunmuş, vatandaşın kamu hizmetlerine erişimini, dileklerini bildirmesini daha hızlı hale getirmiştir⁵³.
- Doldurulacak form, formun onaylanması ve kontrol edilmesi gibi konularda, kurumdan kuruma değişebilen uygulamaları ortadan kaldırmış ve ülke çapında yeknesaklığı sağlamıştır.
- Memurların hizmetle ilgili kişisel tutum ve davranışlarını ortadan kaldırmış, ayrıca buna bağlı olarak kamu kurumlarında oluşan iş takipçiliği anlayışını da yıkmaya başlamıştır.
- Devletin tüm aktivitelerinin (ihale, kanun, önerge, çalışma prensipleri, verdiği hizmetler gibi) İnternette yayınlanarak vatandaşların bilgisine sunulması, hizmetleri daha şeffaf hale getirmiştir.
- Vatandaşın nüfus işleminden elektrik faturasını ödemeye, para transferi yapmadan pasaport müracaatına ve emeklilik işlemlerine kadar günlük yaşamla ilgili pek çok işini bulunduğu yerden çok kısa sürede yapabildiğini sağlamıştır.

7. İnternette İzleme

İnternet insanlara, merak ettikleri, şüphelendikleri, çekindikleri, korktukları veya endişe ettikleri pek çok konuda bilgi edinebilme ve takip imkanı sunmaktadır. Bir çeşit şeffaflık politikası olarak da değerlendirilebilecek olan bu konu, günümüzde, eğitim, ticaret ve kamusal alanlarda sıklıkla kullanılmaktadır.

⁵² BENSGHİR KAYA, age, s. 237.

⁵³ İnternet, <http://dergi.emo.org.tr/altindex.php?sayi=417&yazi=49>, 11.08.2005.

Bu kapsamda, birkaç örnek verecek olursak;

- Bir fabrikanın teknik elemanı, akşam mesai bitimi sonrasında da, fabrika içi sıcaklığını, sistemlerde olması gereken göstergeleri, üretim miktarlarını İnternette ya da cep telefonundan takip edebilmektedir.

- İnsanlar, evlerinde veya iş yerlerinde uygun yere yerleştirdikleri bir kamerayla, dünyanın her neresinde bulunurlarsa bulunsunlar hırsızlık ve diğer tehlikelere karşı, evlerini, iş yerlerini İnternet aracılığıyla diledikleri zaman sürekli olarak takip edebilmektedirler.

- İnsanlar, işyerlerine, alışverişe veya tatile gitmeden önce İnternet aracılığıyla yollar hakkındaki son durumu, 24 saat boyunca saniye saniye görüntüleyen kameralardan görebilmekte ve ön bilgi alabilmekte-dirler.

- Serasında, ürünlerin ne kadar hijyenik ve güvenilir ortamlarda yetiştirildiğini göstermek isteyen üretici, restoranının mutfağında temizlik koşullarına ve sağlık koşullarına uygun olarak yemek pişirildiğini dile getirmek isteyen restoran sahibi, ceza evinde mahkumlara kötü muamele yapmadığını anlatmak isteyen cezaevi yönetimi, İnternette çevrimiçi (online) kameralı yayın yaparak; üretici ürettiği ürünün hijyenik ve sağlığa uygun olduğunu müşterisine anlatmakta, restoran sahibi, müşterilerinin huzur içerisinde ve gönül rahatlığıyla yemeklerini restoranında yiyebileceklerini dile getirmekte ve ceza evi yönetimi ise mahkum yakınlarına endişeye kapılmamaları konusunda şeffaf bir yaklaşım sergilemektedir.

Bilgi çağı, toplum yapısının çoğulcu ve katılımcı olmasını, kültürel çeşitlenmesini, hoşgörü ortamının gelişmesini ve insanlar arasında yaygınlaşmasını, kısaca değişik kültürlerin, dini ve ahlaki değerlerin birbirleri arasında kaynaşarak yeni boyutlar kazanmasını kaçınılmaz bir sonuç olarak karşımıza çıkarmaktadır.

8. Coğrafi Bilgi Sistemi ile Afet ve Kriz Yönetimi

Bölgesel olarak mevcut olan ve değişen her türlü bilgiyi toplamaya, güncellemeye, analiz ve sentez yapmaya yarayan Coğrafi Bilgi Sistemi, İnternetin getirdiği bir diğer yeniliktir. İnternet üzerinde çalışan bu sistemle, olası bir kriz, doğal afet ve benzeri durumlarda, bölgeyle ilgili dijital ortamda saklanan tüm bilgiler, kurum ve kuruluşlarca koordineli bir şekilde kullanılmakta ve meydana gelen kriz veya afetten (deprem, yangın, su baskını gibi) en az zarar ve kayıpla çıkmak hedeflenmektedir. Bu sistemlerde⁵⁴;

⁵⁴ İnternet, www.istanbul.gov.tr, 12.12.2006.

- Bölge yada bölgelerde bulunan tüm kamu binaların ayrıntılı bilgileri,
- Ulaşım altyapısıyla ilgili (yol, köprü, viyadük vb.) bilgiler,
- Su ve kanalizasyon sistemiyle ilgili bilgiler,
- Enerji hatlarıyla ilgili bilgiler,
- Bölge ya da bölgelerin nüfus bilgileri,
- Bölge arazisinin jeolojik yapısıyla ilgili bilgiler bulunmaktadır.

İnternet vasıtasıyla, bu ve bunlara benzer pek çok uygulama yapılmakta ve benzer uygulamaların daha da artacağı beklenmektedir.

F. İNTERNETİN KÜLTÜREL ETKİLERİ



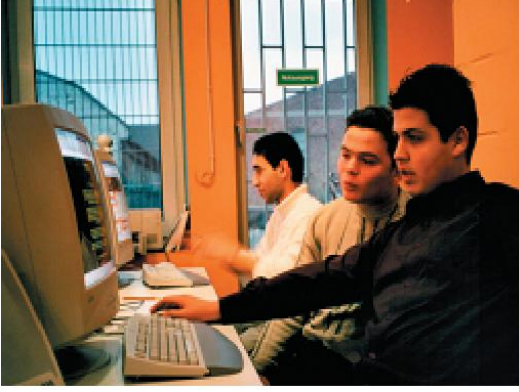
Her toplumda teknolojik yenilikler, kültürel değişimi de beraberinde getirmiş ve getirmeye devam etmektedir. Zira bu sonuç, teknolojik yeniliklerin ilk etkilerinden birisidir. Bilgi çağı, toplum yapısının

çoğulcu ve katılımcı olmasını, kültürel çeşitlenmesini, hoşgörü ortamının gelişmesini ve insanlar arasında yaygınlaşmasını, kısaca, değişik kültürlerin, dini ve ahlaki değerlerin birbirleri arasında kaynaşarak yeni boyutlar kazanmasını kaçınılmaz bir sonuç olarak karşımıza çıkarmaktadır⁵⁵.

Bilgi çağının olmazsa olmazlarından olan İnternetin bu alanda yol açacağı yeniliklerle, eğlenceden giyime, insan haklarından ulusal değerlere, çalışma kültüründen boş zaman kavramına, mektup nostaljisinden e-mail haberleşmesine, bilimsel çalışmadan gazete okumaya kadar yaşamın tüm alanlarında kültürel değişim yaşanmaktadır.

⁵⁵ BİLA, age, s. 198.

İKİNCİ BÖLÜM İTERNET KAFELER



Sosyalleşme olgusunun dışa vurulduğu mekanlardan olan ve geçmişte önemli bir misyon üstlenen 'kahvehaneler' toplumsal yapının en eski kurumlarından. Toplumların yapısına göre farklılıklar gösteren kahvehaneler, insanın mekanla bir içecek vasıtasıyla kurmuş olduğu birlikteliğin ürünüdür. Günümüzde, kafe, kahve evleri, pup ya da cafe gibi değişik isimlerle yaşayan

kahvehane olgusunu Batı'ya Doğu toplumları sunmuştur⁵⁶.

Buna karşın, teknolojik gelişmeyle birlikte ortaya çıkan ve dünyanın hemen her ülkesinde görülen bir "teknoloji-mekan" bütünleşmesi olan 'İnternet Kafe' olgusu ise, Doğu'ya Batı'dan gelmiştir. Bu anlamda, kendi kültürel yapısını oluşturan İnternetin bir sonucu olan İnternet kafeler dünyadaki hakim kültürün bir görüntüsüdür. Asıl amacı, kiralama yoluyla İnternet erişimi sağlama olan bu mekanların en büyük bileşeni ise İnternettir.

A. BİLGİ TOPLUMU VE İTERNET KAFELER

Sosyal hayatın bir parçası haline gelen İnternet kafelerin, eğitim, bilgi, kültür ve araştırma amaçlı olarak kullanılabileceği hiçbir zaman gözardı edilmemelidir.

Türkiye'nin ekonomik şartları ve bilgisayarlaşma oranının düşüklüğü gözönüne alındığında, bireylerin özellikle öğrencilerin, bir eğitim ve öğretim aracı olarak kullanılan ve kullanımı günden güne artan İnternetten İnternet kafe ortamında yararlandıkları görülmektedir.

Günümüzde, İnternet kafelerin, bilgi toplumu olma yolunda, öğrencileri İnternetle buluşturan, ayrıca istedikleri bilgiye hızlıca ulaşmalarını sağlayan bir misyon üstlenmesi mümkündür⁵⁷. Bir başka ifadeyle, İnternet kafeleri, eğitim ve öğretim merkezi olarak değerlendirip, öğrencilerin ve toplumun faydasına sunmak

***Sosyal hayatın
bir parçası
haline gelen
İnternet
kafelerin,
eğitim, bilgi,
kültür ve
araştırma
amaçlı olarak
kullanılabileceği
hiçbir zaman
gözardı
edilmemelidir.***

⁵⁶ ÇAĞLAYAN, Savaş, Enformasyon Toplumu: İnternet Kafelerin ve Kahvehanelerin Karşılaştırmalı Araştırması, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2001, s. 1.

⁵⁷ TAŞPINAR, M. ve GÜMÜŞ, Ç., Öğrenmeyi Öğrenme Kapsamında İnternet Kafelerin Eğitsel Bir Araç Olarak Kullanımı, Polis Dergisi, Sayı:41, Temmuz, Ağustos, Eylül 2004, s. 245.

mümkündür. Bu mekanların, eğitim ve öğretim merkezli İnternet kafelere dönüşmeleri halinde, öğrencilerin kendi “öğrenme profiline” göre araştırma, sorgulama, eleştiri yapabileceği, bilgiyi etkin olarak kullanabileceği, analiz yapabileceği, iletişim kurabileceği ve düşünce merkezi gibi değerlendirebileceği kuşkusuzdur.

Kısaca, daha çok magazin içerikli haber, eğlence ve oyun yeri olarak algılanan İnternet kafeler, yapılacak idari ve yasal düzenlemelerle, her yaştan bireyin, bilişim teknolojilerini yakından takip ettiği, bilgisayar okur yazarlığını arttırdığı, eğitim merkezlerine dönüşmesi mümkündür. Bu sağlandığı takdirde, düşünen, öğrenen birey ya da toplum olma yolunda önemli bir adım atılmış olunacaktır.

1. Dünyada İnternet Kafeler

Günümüzde, her ülkede İnternet kafelerle ilgili farklı uygulamalar söz konusudur. Bunun en büyük sebebi, bu alanda gerek ulusal gerekse uluslararası düzeydeki yasal düzenlemelerin yetersizliğidir. Bu yetersizlik, ülkelerin İnternetle tanışıklığının çok yakın zamana dayanması ve bu alanda düzenleme yapılması ihtiyacının yeni yeni hissedilmeye başlamasından kaynaklanmaktadır.

Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa ülkelerinde, bilgisayara sahip olma oranı oldukça yüksektir. Konutların büyük çoğunluğunda İnternet erişimi olmasına rağmen, İnternet kafeler de oldukça yaygındır. Bu ülkelerde İnternet kafeler, daha çok gençliğin bir-iki saat içinde elektronik postalarını kontrol ettikleri, grup oyunları oynadıkları, sanal ortamda arkadaşlarıyla sohbet ettikleri veya araştırma yaptıkları ve sosyal ilişkilerin gerçekleştiği mekanlar olarak değerlendirilmektedir⁵⁸.

**Günümüzde
Türkiye’de
İnternet
kullanan
nüfusun 15
milyonu bulduğu
tahmin
edilmektedir.**

Bu ülkelerde, İnternet kafelerin bu yapıya kavuşmasındaki temel faktör, uygulanan yasalar ve kurallardır. İnternet kafelerde yapılan aktiviteler belli kurallara bağlanmıştır. Bu kurallar çerçevesinde, örneğin yeni çıkan tüm bilgisayar oyunları bir kurul tarafından incelendikten sonra piyasaya sürülmektedir.

Bu yöndeki uygulamalara bağlı olarak bu ülkelerde, İnternet kafelerin amacına uygun anlamda (teknolojinin kullanımının yaygınlaşması, bilgisayar okur-yazarlığının artması ve yayılması gibi) faaliyetler yürüttüğü söylenebilir.

2. Türkiye’de İnternet Kafeler

Türkiye’de İnternet kullanımı, ilk olarak üniversitelerde başlamış, daha sonra

⁵⁸ YILDIZ, Mete, age, s. 9.

işyerlerine ve evlere kadar girmek suretiyle yaygınlaşmaya başlamış ve artarak devam etmiştir. İnternet kullanıcı kitlesinin genişlemesinde, İnternet kafeler büyük rol oynamıştır. Geniş bir kitle, İnternet kafeler yoluyla sanal dünyayla tanışmıştır⁵⁹.

İnternet kafeler, 1990'ların ikinci yarısında başta turistik mekanlar olmak üzere tüm ülkede yayılmaya başlamış ve her geçen gün de sayıları artmıştır. Türkiye'de İnternet kullanıcı sayısı 2000'li yılların hemen başında 3-4 milyon civarında⁶⁰ iken bu rakam her geçen yıl katlanarak artmıştır. Günümüzde işyeri ve İnternet kafe gibi mekanlardaki kullanım da dikkate alındığında, İnternet kullanan nüfusun 15 milyonu bulunduğu tahmin edilmektedir⁶¹.

Yapılan anketlerde, kişilerin İnternetle ilk kez nerede tanıştıkları sorusuna, %41.3'lük bir kesim İnternet kafede cevabını vermiştir⁶².

İnternet kafe kullanıcılarının büyük çoğunluğu (%94.7) yaş dilimi itibarıyla 30 yaşın altındadır. Çocukluk yaşı olarak sayılan 11-15 yaş grubundaki İnternet kafe müdavimlerinin oranı (%14.7) olarak karşımıza çıkmaktadır⁶³.

Günümüzde anneler ve babalar,

"Eve çağırmamız gerektiğinde sokaktan ya da yan komşudan aradığımız çocuklarımızın artık yeni bir adresi var. İnternet kafeler! Bir yandan çocuğumun yeri belli olduğu için seviniyorum, öte yandan kuşkularımız var; çocuğumun gözleri bozulacak, sırtı kamburlaşacak..., oynadıkları oyunlarda ya şiddet varsa..., İnternette açık, saçık resimler de varmış, birde sohbet odaları denilen yerde tanımadıkları insanlarla sohbet ediyorlarmış..."

gibi serzenişlerde bulunmaktadır. İnternet kafeleri, genellikle çocuk veya gençlerin tercih ediyor olması, bilgisayara ve İnternete olan ilginin, gençler arasında daha yoğun olduğunun göstergesi olarak değerlendirilebilir⁶⁴. İnternet kafeler, "boş zaman geçirme mekanı" olarak düşünüldüğünde, bu sonucun çıkması doğaldır.

Ayrıca, kahvehanelerin aksine, İnternet kafeler, "e-mail kontrol etme", "İnternet sohbeti (chat) yapma", "İnternette sörf yapma", "araştırma yapma" imkanı sağlamaları nedeniyle bayanların da sıklıkla ziyaret ettikleri yerler olarak ön plana çıkmaktadır⁶⁵.

⁵⁹ İnternet, www.ntv-msnbc.com/news/193004.asp?cp1=1, 12.06.2004.

⁶⁰ İnternet, www.glostats.com/globstats/, 06.08.2004.

⁶¹ İnternet, www.internethaftasi.org.tr/hafta06/docs/turkiye-internet-raporu.pdf, 18.12.2006.

⁶² AKYAY, Serdar, "İnternet Kafelerin Çocuklar Üzerine Etkileri", Çağın Polisi Dergisi, Cilt. 3., Sayı.32, Ağustos 2004, s. 7.

⁶³ YILDIZ, M. Cengiz, "İnternet Kafeler, Gençlik ve Sosyal Sapma", 1. Polis Bilşim Sempozyumu, Bildiriler, 21-22.10.2003, s. 3.

⁶⁴ YILDIZ, Mete, age s. 3.

⁶⁵ ÇAĞLAYAN, age, s. 126.

Bu açıklamalardan da anlaşılacağı üzere, İnternet kafeler, Türkiye’de de dünyadaki gelişmelere paralel bir gelişme göstermiş ve ticari bir sektör halini almıştır.

B. İNTERNET KAFE TANIMI VE ÇEŞİTLERİ

İnternet Kafeler, İnternet bağlantısı bulunan bilgisayarların kurulu olduğu ve bireylerin ücret karşılığı belli bir süre için İnternete erişimini sağlayan ticari işletmeler olarak tanımlanabilir⁶⁶.

“Açılması İzne Bağlı Yerlere Uygulanacak İşlemler Hakkında Yönetmelikte” İnternet kafeler,

“İçerisinde bulunan İnternet bağlantılı bilgisayarlar sayesinde oyun oynamaya ve uluslararası yayınları takip etmeye müsait, alkolsüz içeceklerle birlikte hafif yiyeceklerin de verildiği umuma açık işyerleri⁶⁷”

olarak tanımlanmıştır.

**Ülkemizde,
İnternet kafeler,
bilgisayarların
multimedya
özelliklerinin
kullanıldığı eğlence
yerleri, sohbet
(chat) edilen, oyun
oynanan ve boş
zaman geçirilen
mekanlar olarak
algılanmaktadır.**

İnternet kafeler, bireyler arasında iletişim kurma (e-posta, chat), eğlenceli aktivitelerde bulunma (bilgisayar oyunları), akademik çalışma ve araştırmalarda istenilen bilgilere ulaşma, mesleki bilgi ve becerileri geliştirme gibi imkanlar sunmaktadırlar. Ayrıca, İnternet ya da bilgisayar ortamından yazıcı çıktısı alma ve tarama yapma gibi hizmetler de vermektedirler. Bilgisayar sahipliğinin ve sürekli İnternet bağlantısının önemli bir maddi kaynak gerektirmesinden dolayı pratik bir çözüm olarak yaygınlaşan ve sektör haline gelen İnternet kafeler, dünya çapında en hızlı büyüyen hizmet kollarından birisi haline gelmiştir⁶⁸.

İnternet kafelerde yapılan aktiviteleri, “bilgisayar oyunları oynama” ve “sohbet yapma (chat)” “iş arama”, “sınav sonucu öğrenme”, “İnternette sörf yapma”, “araştırma yapma”, “e-mail kontrol etme”, gibi başlıklar altında toplamak mümkündür. Ancak, İnternet kafelerde en fazla zaman harcanan aktiviteler, “bilgisayar oyunları oynama” ve “sohbet yapma” olarak karşımıza çıkmaktadır.

Müşteri isteklerine bağlı olarak önümüzdeki dönemde İnternet kafelerin ihtisaslaşması ve bir mekan içerisinde farklı aktivitelerin yapıldığı bölümlerin birbirinden ayrılması beklenmektedir⁶⁹. İnternet kafeler, yoğunlukla bilgisayar oyunu oynanan “oyun İnternet kafeleri” ve yoğun bir şekilde İnternet sohbeti

⁶⁶ İnternet, <http://inet-tr.org.tr/inetconf8/bildiri/95.doc>, 16.06.2004.

⁶⁷ 99/13681 Karar Sayılı Yönetmelik için bkz. Resmi Gazete, Sy. 23922, 30.12.1999.

⁶⁸ YILDIZ, Mete, age, s. 9.

⁶⁹ ÇAĞLAYAN, age, S. 161.

yapılan “chat İnternet kafeleri” olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Her iki aktivitenin birlikte icra edildiği İnternet kafeler de mevcut olmakla birlikte, sayıları oldukça azdır.

Oyun İnternet kafelerinde, daha çok ağ üzerinden grup halinde oynanan oyunlar tercih edilmektedir. Ağ üzerinden oynanan oyunların (“Half life”, “counter strike”, “GTA” vb.) genel karakteri ise silahlı mücadele ve şiddet içermesidir. Oyun İnternet kafe müdavimlerinin büyük çoğunluğu, hemen hergün uzun süre bu oyunları oynamaktadır. Strateji oyunları ve basketbol, futbol simülasyonlarını içeren oyunlar ile eğitim ve yabancı dil öğrenme amaçlı bilgisayar oyunlarına ilgi ise yok denecek kadar azdır.

Sohbet (Chat) İnternet kafelerinde, yoğun olarak İnternet sohbeti yapılmaktadır. Bu kafelerde, “e-mail okuma”, “sörf yapma”, “araştırma yapma” gibi aktiviteler de yapılmakla birlikte oranları oldukça azdır. Görünüm olarak, sessiz, sakin, bilgisayarlar birbirlerinden ayrı ve izole edilmiş, müşteri sirkülasyonunun fazla olmadığı sohbet (Chat) İnternet kafeleri, oyun İnternet kafelerine göre daha az sayıda bilgisayar bulunan, kafe içi serviste daha dikkatli ve ürünlerin daha itinalı hazırlandığı, fonda sürekli olarak bir müzik yayınının yapıldığı, loş mekanlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sobet (Chat) İnternet kafelerinde etkileşim, mekan dışındaki kişilerle ve esnek zamanlı gerçekleşmektedir. Doğal olarak, sohbet yapacak kişi oyun grubu içerisinde oturmak istememekte, oyun oynamaya gelen kişi ise, gruplara yakın olmayı tercih etmektedir.

C. İNTERNET KAFEYE GİTME NEDENLERİ

İnternet kafelere giden kişiler, bilgisayarı etkin kullanmayı, bilgisayar okur yazarlığı kazanmayı, İnternetle tanışmayı ve oyun oynamayı amaçlamaktadırlar. Bu kapsamda, İnternet kafelerin bilgisayar okur-yazarlığını arttırma açısından, okullardan ve bilgisayar kurslarından daha etkili olduğu söylenebilir. Pek çok kişi, İnternetle ilk defa İnternet kafede tanışmıştır. Bunun nedeni, İnternete erişimde sağlanan teknik yardım ve İnternete erişim ücretlerinin cazipliğidir.

***Pek çok kişi,
İnternetle ilk defa
İnternet kafede
tanışmıştır. Bu
nedenle İnternet
kafelerin bilgisayar
okur-yazarlığını
kazanma açısından
okullardan ve kurs
yerlerinden daha
etkili olduğu
söylenebilir.***

Bununla beraber, birçok insan, bilhassa gençler ve çocuklar, evinde, iş yerinde, İnternet erişimi olmasına rağmen İnternet kafeleri tercih etmektedir. İnternet kafelere giden 15 yaş altı çocukların %99’nu erkek çocuklar oluşturmaktadır. Bu kişilerin İnternet kafe tercihinde en önemli etken arkadaş faktörü olarak karşımıza çıkmaktadır. Yani birçok kişi için, İnternet kafeye

gitme davranışı, arkadaşlarla birlikte yapılan bir eylemdir.

Arkadaş ortamında, grup halinde, ağ üzerinde oynanan oyunlar da İnternet kafeleri tercih etmede bir başka sebep olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tercihler doğrultusunda oluşmuş “oyun İnternet kafelerini” kullanıcılar daha çok ‘kalabalık’, ‘birbirine yakın konumlandırılmış bilgisayarlar’, ‘samimi bir ortam’, ‘arkadaş çevresi’, ‘ağ üzerinden oynanan oyunlar’ ve ‘oyun dünyasında yaşanan gelişmeler’ gibi sebeplerden dolayı tercih etmektedir.

Buna karşın, yoğun bir şekilde İnternet sohbetinin tercih edildiği “chat İnternet kafelerinde” tercih sebepleri bazı noktalarda değişmektedir. Bu kategorideki İnternet kafe müdavimleri, tercihlerinde başlıca, ‘tanıdık ve bildik bir mekanın olması’, ‘mekanın gürültülü olmaması’, ‘kalabalık olmaması’, ‘izole edilmiş bir ortamın bulunması’, ‘chat ve İnternet kültürünün takip edilmesinin gerekliliği’ gibi sebepler rol oynamaktadır.

D. İNTERNET KAFELERİN GENÇLER VE ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ



Türkiye İnternet Evleri Derneği (TİEV) verilerine göre⁷⁰ Türkiye’de 18.000 İnternet kafenin bulunduğu tahmin edilmekte ve bunlardan sadece 4.000 kadarı TİEV’e üye bulunmaktadır. Emniyet Genel Müdürlüğü’nün Mart 2005 verilerine göre ise Türkiye’de resmi olarak kayıtlı bulunan ve faaliyette olan İnternet kafe sayısı 12.781 dir⁷¹.

İnternet kafelerin kurulmasına ilişkin kriterler yeterli olmadığı için İnternet kafelerde pek çok olumsuzlukla karşılaşmak mümkündür. Ayrıca, hiçbir esas ve usule uygun olmayan, özellikle sokak aralarında kaçak olarak kurulan ve insan sağlığını olumsuz yönde etkileyecek şartlara sahip İnternet kafelerin sayısı endişe verici boyutlara ulaşmaktadır.

İnternet kafelere, çoğunlukla 15 yaş ve altı çocuklar gitmektedir. Bu yaşlar çocuklar ve gençlerde;

- Kendini tanıma “özbilinç”⁷²,
- Kendini denetleme veya denetim kurma “özdenetim”,

⁷⁰ KÖKEN, Fatih, “Faydalı İnternetin Zararları”, Zaman-Cumartesi, 20.05.2006.

⁷¹ Emniyet Genel Müdürlüğü, Asayiş Daire Başkanlığı Verileri, 15.03.2005.

⁷² TARHAN, Nevzat, Psikolojik Savaş Gri Propaganda, İstanbul, 2002, s.105.

- Başkasının istek ve ihtiyaçlarını anlayabilme “empati kurma”,
- Zihni ve duygusal olgunluk⁷³,
- Sorunlar karşısında ben merkezli olmadan, uzlaşma odaklı çaba içinde olma “uzlaşma yeteneği”,
- Pozitif düşünce gücünü kullanma “umut besleyebilme”

gibi kabiliyetleri içine alan “duygusal zekanın” gelişme dönemidir. Ancak, bedenen ve zihnen en hızlı gelişme döneminin olması gereken bu yaşlarda, gençler ve çocuklar İnternet kafelerden;

**İnternet kafelerin
ödev hazırlama,
araştırma yapma ve
bilgisayar öğrenme
gibi aktivitelerle
güzel arkadaşlıkların
kurulduğu yerler
olarak algılanması
durumunda,
gençlere
araştırmacılık, eğitim
ve iyi arkadaşlık
edinme gibi olumlu
katkılarda
bulunacağı
kuşkusuzdur.**

- Argo ve küfürlü konuşma,
- Sigara, alkol ve diğer bağımlılık yapıcı maddelere alışma,
- Zamanından önce cinsellikle tanışma,
- Oynanan oyunlarla şiddete karşı duyarsız olma

gibi hem ruhsal durumu, hem de sağlıklı sosyal gelişimi olumsuz yönde etkileyecek faktörlerle karşı karşıya kalmaktadır. Bu da, gençlerde “duygusal zekanın” normal gelişimini geciktirmektedir.

İnternet kafeler, çocukların ergenlik dönemlerini de olumsuz yönde etkilemektedir. Bunu açıklamak için ergenlik dönemi özelliklerine ve İnternet kafelerin buna nasıl etki ettiğine bakmakta fayda vardır.

Ergenlik dönemi yaş grubunu oluşturan çocuklar, bir arada bulunmak, aynı yiyecekleri paylaşmak, sır ortaklığı yapmak, aynı uğraşlarda bulunmak gibi benzer özellikler gösterirler. Bir gruba ait olma, paylaşma, birlikte hareket etme gençliğin psikolojik doğasında vardır. Eğer bu özellik, olumlu yöne kanalize edilirse, genç için faydalı olmaktadır. Örneğin, İnternet kafelerin ders çalışma, araştırma yapma, teknolojiyi takip etme, İnternet sayfası hazırlama ve bilgisayarı öğrenme gibi arkadaşlıkların kurulduğu yerler olması ve böyle algılanması durumunda, gençlerde araştırma, eğitim, iyi ilişkiler kurma ve iyi arkadaşlık edinmeye olumlu katkılarda bulunacağı kuşkusuzdur. Ancak, günümüzde, İnternet kafeler, gençlerin ve çocukların önüne olumlu, tatmin edici ve faydalı grup arkadaşlığı seçenekleri sunmaktan uzak bulunmaktadır. Bunun doğal sonucu olarak da İnternet kafelerde,

⁷³ YAVUZER, Haluk, Psiko-Sosyal Açıdan Çocuk Suçluluğu, İstanbul, 1986, s. 29.

İnternet sayfaları çökerten kırıcı (hacker) gruplarına, banka hesaplarından hırsızlık (dijital para transferi) yapan sanal çetelere kadar hukuk ve yasa dışı faaliyetlere sıklıkla rastlanmaktadır.

Ergenlik döneminin bir başka özelliği de, çocukluktan yetişkinliğe geçiş süreci olmasıdır. Fırtınalı bir dönem olarak adlandırılan bu süreçte, gencin önünde iyi bir rehber bulunmazsa, kimlik bunalımı ve iyi ile kötüyü ayırt edememe gibi olumsuzlukların yaşanması mümkündür⁷⁴. Böyle bir bunalım içerisinde olan gencin, yalancı önderlere inanması veya yanlış akımlara kapılması kolay olmaktadır. Bu açıdan bakıldığında İnternet kafeler genç ve çocuklar için iyi bir rehber olmamaktadır. Özellikle İnternet kafelerde oynanan şiddet içerikli oyunlar, çocukların gerçek hayatı benzer şekilde algılamasına sebep olmaktadır. Yine sohbet odalarında tanıştıkları kişilerle kurulan iletişim sonucu satanizm gibi sapkın inanış, uyuşturucu ve kumar gibi zararlı alışkanlıklar ile pornografik eğilimler içerisine girebildikleri görülmektedir.

E. İNTERNET KAFELERDE YAŞANAN SORUNLAR



İnternet kafe kullanıcılarının çoğunluğu, buralarda bilgisayar kullanmayı öğrendikten sonra yoğunlukla bilgisayar oyunlarına, İnternet sohbetlerine ve pornografik yayınlara yönelebilmektedir. Kimi zaman İnternet kafe çalışanlarının bu konuda müşterilere yardımcı oldukları gözlemlenmektedir⁷⁵. Yani başlangıçta kişi için

“teknolojinin takibi”, “bilgisayar okur yazarlığının kazanılması”, “İnternetle tanışma” gibi faydalı aktivitelerin öğretildiği bir mekan olarak kabul gören İnternet kafeler, devam eden süreçte yasal olmayan fiillerin öğrenildiği ya da öğretildiği mekanlara dönüşebilmektedirler.

Ülkemizde, İnternet kafeler, bireylere bilgi toplumu olma yolunda gerekli bilgi desteği sağlayan eğitim ve bilgi merkezleri olmaktan ziyade, bilgisayarların multimedya özelliklerinin kullanıldığı eğlence yerleri, sohbet (chat) edilen, oyun oynanan ve boş zaman geçirilen mekanlar (kahvehaneler gibi) olarak algılanmakta⁷⁶ ve kullanılmaktadır. Bu algılama tarzı, özellikle çocukların ve gençlerin İnternet ve bilgisayar oyunları bağımlılığına sebebiyet vererek çeşitli

⁷⁴ TARHAN, age, Psikolojik Savaş Gri Propaganda, s.106.

⁷⁵ ÇAĞLAYAN, age, s. 145.

⁷⁶ GÜMÜŞ, Çetin, İnternet Kafelerin Denetlenmesi ve Eğitim Amaçlı Kullanımının Teşviki, Yüksek Lisans Tezi, 2003, s. 4.

psikolojik zaafiyetlere yol açabilmektedir.

Bu konuyla ilgili olarak, ilköğretim çağındaki öğrenci velilerinden gelen şikayetler de konuyu teyid eder niteliktedir. Özellikle 10-16 yaş grubu öğrenci velileri, çocuklarının okul zamanı derste olması gereken saatlerde bile okuldan kaçarak İnternet kafelere gittiklerini ve çoğu velinin de bu durumu evlerine gelen devamsızlık haberinden sonra öğrendiklerini dile getirmektedir. Ayrıca, pek çok veli çocuğunun İnternet kafelerde zararlı ve sakıncalı sitelere girdiklerini, sigaraya başladıklarını da şikayet olarak yetkili mercilere bildirmektedir⁷⁷.

Diğer yandan, bu mekanların topluma hizmet etmesine yönelik düzenlemelerin yeterli düzeyde olmaması, buraları suçun işlenebileceği yerler olarak da önplana çıkarmaktadır. Günümüzde, kolluk birimleri ve savcılıklara intikal eden, İnternet kafelerden işlenmiş suç dosyalarının oldukça fazla olması bunun bir göstergesidir.

Buralarda işlenen suçlar, daha çok "kredi kartı dolandırıcılığı", "asılsız ihbar", "İnternet sayfası kırma (hackleme)", "kişilik haklarına saldırı", "terör örgütlerinin faaliyetleri", "pornografi" olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak, bu durum sadece Türkiye'de değil, İnternet kafe konusunda yasal boşlukların ve belirsizliklerin bulunduğu pekçok ülkede yaşanmaktadır. Bugün başta Amerika Birleşik Devletleri olmak üzere bir çok ülkede, terörizmden pornografiye kadar uzanan sanal ortamda meydana gelen bir çok suçla etkin şekilde mücadele edilememekte ve istenen sonuca ulaşılamamaktadır.

**Başlangıçta,
bilgisayarı öğrenme,
İnternetle tanışma
gibi faydalı
aktivitelerin
öğretildiği yer olarak
kabul gören İnternet
kafeler, devam eden
süreçte yasal olmayan
fiillerin öğrenildiği
mekanlara
dönüşebilmektedir**

F. PSİKOLOG VE EĞİTİMCİLERE GÖRE İNTERNET KAFELER

Bilgisayar kullanımının insanlar, özellikle çocuklar üzerinde meydana getirdiği etkilere değişik açılardan bakan, eğitimci ve psikologların düşünce ve değerlendirmelerinden birkaçı aşağıdaki gibidir;

Zamanı ayarlanmalı⁷⁸;

"Bilgisayar başında beş saat oyun oynamak ciddi zaman kaybı. Çocuğun yaşına göre bilgisayar başında oyun oynaması bir saati aşmamalı. Çocuğun kendisini hazırlayacak zamanı yetersiz kalır. Çünkü hem derslerine hem de arkadaşlarına zaman ayırması gerekir. Bilgisayar başında beş saat kilitlenip

⁷⁷ Emniyet Genel Müdürlüğü, Asayiş Daire Başkanlığı'na Bir Grup Öğrenci Velisinden Gelen Şikayet Dilekçesi, 27.02.2006.

⁷⁸ İnternet, www.polis.gov.tr/sempozyum2003/Bildiriler/İnternet_kafelerin_Cocuklar_Uzerine_Etkileri.pdf, 10.06.2004.

kalması, dış dünyayla iplerini koparır. Her şeyden geri kalır.” (Kemal Gözükara, Ar –El Koleji kurucusu)

Zihni geliştirir;

“Bilgisayarın hiçbir zararı yok. Ama her organizmanın uyarılara karşı belirli cevapları vardır. Aynı uyarıların tekrarlanmasıyla bütün organizmalar buna korunma tepkisi verir. Bu tepki de uyarıya karşı organizmanın duyarlılığını azaltır. Bilgisayar oyunları zihni geliştirir. Ayrıca bilgisayarda aynı tür uyarıcılar olmadığı için çocuk kısır bir döngü içinde kalmaz. Çocuklar oyun oynarken bir sürü problem çözüp, hem zekalarını geliştiriyor hem de hayal gücünü zenginleştiriyor. Ancak tadını kaçırmamak hayattan kopmamak şartıyla bilgisayarda oyun oynamanın hiçbir sakıncası yok.” (Murat Güvencer, Psikolog)

Yaratıcılığını artırır;

“Bilgisayar duygusal zeka açısından televizyondan daha iyi. Televizyon sadece bir izleme aracı olduğu için çocuğu pasif kılar. Ama çocuklar bilgisayarda yaratıcılıklarını ortaya koyuyor. Oyunlar çocuğun aktifliğini de koruyor. Ancak sanal bir ortam olduğu için sınırlandırılmalı. Aşırıya kaçmamalı. Bilgisayar programlarındaki animasyon, ses, sayısız sürprizlerin birleşmesi beynin duygusal bölümünü harekete geçiriyor. Dolayısıyla bilgisayar oyunları zihinsel fonksiyonları geliştirir, hayatın iç mekanizmalarını öğrenmekte çocuklara yardımcı olur.” (Nilüfer Eyüboğlu, Uzman Psikolog)

İnternet kafeler sosyalleşme alanlarıdır⁷⁹;

“İnternet kafeler, sadece İnternet kullanmaya duyulan ihtiyacın giderildiği yerler olmayıp, bunun yanında müdavimlerin sosyaleştikleri yeni güvenlik alanları olarak görülmektedir.” (Anthony Giddens, Sosyolog)

İnternet kafeler gençler için birer eğitim ve gelişim merkezleri olabilir⁸⁰;

“Gençlerimize sanal düşünme yeteneklerini birbirleriyle sınama fırsatı veren İnternet Kafelerin eğitim kurumlarımızla da işbirlikteliği yapmalarının sağlanması halinde ise, aile, okul ve İnternet Kafe üçgeninde bu yerlerin gençler için birer eğitim ve gelişim merkezleri haline gelmesi, eğlenerek öğrenmeleri ve sosyal gelişimlerine katkı sağlayacak merkezler halinde faaliyet göstermeleri söz konusu olacaktır.” (Serdar AKYAY, Kocaeli İnternet Kafeler Gn. Bşk. ve Tüm İnternet Evleri Derneği İkinci Başkanı)

⁷⁹ ÇAĞLAYAN, “Savaş, Enformasyon Toplumu Yolunda İnternet Kafeler ve İnternet Kafelerin Yapısı”, Yayınlanmamış Makalesi, 2002, s. 3.

⁸⁰ AKYAY, Serdar, “İnternet Kafelerin Çocuklar Üzerine Etkileri”, Çağın Polisi Dergisi, Cilt. 3., Sayı.32, Ağustos 2004, s. 4.

Yalnızlığa iter;

“Bilgisayar, yaratıcı insan gücü için iki tarafı keskin bir kılıç gibi. Kitlelere ulaşabilmenin hızı ve yararı yanı sıra insanoğlunun yaratıcı aklı ve sevgiye açık yüreği bilgisayarın baskısı altına girer. Ayrıca küçücük bir mekana kendimizi kapatmak niçin? Yalnız adamın, "yüz yüze" söyleyemediği duygu ve düşüncelerini evrene saçma aracıdır bilgisayar. O bizi değil, biz onu yönetmeliyiz.” (Suna Tanaltay, Psikolog)

Her şeyini engeller;

“Eğer bilgisayar, oyunlarla sınırlı kalırsa çocuk gelişemez. Bilgisayar kullanımında çocuklara bilinçli rehberlikler yapılmalı. Aynı şekilde ailelerin bu konuda yetersizliği varsa uzmanlara danışmaları gerekir. Çocuk bilgisayar başında kesinlikle beş saat kalmamalı. Her şeyin bir sınırı var. Bu çocuğa okumayı da unutturur. Her şeyini engeller, sosyalleşmesi de dersleri de geri kalır.” (Burhanettin Polat, İlke Okulları Müdürü)

Uyku bozukluğuna sebep olur;

“Japon araştırmacılar, bilgisayar kullanma süresi ile zihinsel yorgunluk ve uyku bozukluğu arasında bağlantı bulunduğunu bildirdi. Chiba Üniversitesi’nde, bilgisayar kullanım süresi ile hastalıklar arasında bağlantı olup olmadığını belirlemek için, 1995-1997 arasında 25 binden fazla büro çalışanıyla araştırma yapıldı. Araştırmanın sonuçları, “günlük bilgisayar kullanım süresinin, fiziksel, zihinsel ve uykuya bağlı hastalıkların başlamasında etkili olduğunu” gösterdi. Araştırma sonuçlarında, zihinsel rahatsızlıkların ve uyku bozukluğunun önlenmesi için bilgisayar kullanma süresinin günde 5 saatten aza indirilmesi gerektiği belirtildi.” (American Journal of Industrial Medicine, Ekim 2003)

Yukarıdaki değerlendirmeler, bilgisayar kullanılan tüm mekanlardaki kullanıcılar için geçerlidir. Bilgisayar kullanımı İnternet kafelerde de olsa, ev, işyeri, okul gibi yerlerde de olsa, sayılan bu olumsuzlukların varlığı kaçınılmazdır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

İNTERNET SOHBETİ (CHAT)



İnternet denilince pek çok kişinin aklına gelen ilk şey “chat”, yani İnternet sohbetidir. İnternet sohbetleri, dünyada olduğu gibi ülkemizde de, özellikle gençlerin yoğun biçimde ilgisini çekmektedir⁸¹. İnternet sohbetlerinin amacı, ilgi alanları benzer olan kullanıcıların fikir alışverişinde bulunmaları ve tartışarak sorunlarına çözüm üretmelerini sağlamaktır. Kurumsal yapılarda da çalışan ile yönetim arasında veya müşteri ile kurum yönetimi arasında iletişim, bilgi alış-verişi, iş geliştirme imkanlarını sağlama amacıyla sınırlı da olsa kullanılmaktadır. Ancak, günümüzde İnternet sohbetleri daha çok yeni yeni kişilerle tanışma ve arkadaşlık kurma fırsatı olarak değerlendirilmektedir.

Tanım olarak İnternet sohbetini (Chat); İnternet ortamında, kişilerin birbirleriyle bire bir veya çoklu bir şekilde, sesli, görüntülü, metin tabanlı ve eş-zamanlı olarak karşılıklı mesajlaşmalarını sağlayan uygulamalardır⁸². İnternet sohbeti, bu iş için kurulmuş sunucu bilgisayarlar üzerinden, özel programlar veya sohbet için tasarlanmış özel İnternet sayfaları kullanılarak yapılmaktadır⁸³.

A. İNTERNET SOHBETİ YAPILABİLEN PROGRAMLAR

İnternet ortamında, kişilerin birbiriyle görüntülü veya görüntüsüz olarak yazışmasını ve konuşmasını sağlayan birçok sohbet hattı vardır.

IRC, ICQ, MSN, AOL, YAHOO dünya çapında sohbet etme imkanını sağlayan programlardan sadece birkaçıdır.

Bu programlar teknik olarak aynı mantık çerçevesinde çalışmaktadır. Genel olarak, muhtelif kullanıcıların, İnternete bağlanarak aynı sunucuyu ya da birbirine bağlı sunucuların oluşturdukları ağı seçtikleri durumda birbirleriyle metin tabanlı

İnternet sohbetleri, ilgi alanları benzer olan kullanıcıların fikir alışverişinde bulunma ve tartışarak sorunlarına çözüm üretmeleri amacını gütmektedir. Ancak, günümüzde İnternet sohbetleri daha çok yeni kişilerle tanışma ve arkadaşlık kurma fırsatı olarak değerlendirilmektedir.

⁸¹ KULOĞLU, Ceyda, “İnternetcafeler ve İnternet Bağımlılığı: Ankara Örneği”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2001, s. 32.

⁸² ÇAĞLAYAN, age, s. 164.

⁸³ ARI, Mehmet, İrc-ICQ Online Sohbet Kılavuzu, İstanbul, 2000, s. 1.

iletiřim kurmalarını saęlayan ortamlar⁸⁴ ya da İnternet üzerinden kendisine ait kullanıcı hesabından, dięer kimi kullanıcılarla birebir mesajlařma saęlayan sohbet programlarıdır⁸⁵.

B. İNTERNET SOHBETİNİ ÇEKİCİ KILAN SEBEPLER



Kuşkusuz her çocuęun, gencin veya bireyin “sohbet” yapma, bilgisayar oyunu oynama ve İnternette gezinme nedeni birbirinden farklıdır. İnternet sohbetlerinin gençler ve çocuklar tarafından tutkulu bir řekilde tercih edilmesinin birçok sebebi vardır. Genel anlamda İnternet sohbetlerinin, yer, zaman ve mekan sınırlaması olmadan bir çok insanı bir arada toplayabilme, aynı anda tüm kullanıcılar ile mesajlařabilme, tanımadıęı birisiyle İnternet ortamında hemen diyaloga geçebilme gibi özellikleri kullanıcıları büyülemekte ve etkilemektedir.

İnternet ortamında sohbeti (chat) çekici kılan başlıca sebepler:

1. İletişim Kurmada Kolaylık Sağlamaktadır.

İnternet sohbeti, günlük yaşamda iletişim kurmakta zorlanan, çekingen kişilere ‘sanal alemde’ iletişim kurma ve birçok kişiyle tanışma imkanı sunmaktadır. Zira, günlük yaşamda kendilerini ifade etmekte güçlük çekenler, sanal ortamda kendilerini hem kolay ifade edebilmekte, hem de olmak istedikleri gibi tanıtabilmektedirler⁸⁶.

2. Sosyal Bir Ortam Sunmaktadır.

İnteraktif iletişim araçlarıyla yapılan iletişim, bireylere bir gruba ait olma ve tatmin hissi vermektedir. Bu yolla, bireyler sanal ortamda üye oldukları gruplar içinde yer edindiklerine inanmaktadırlar⁸⁷. Dięer bir ifadeyle, genel olarak gündelik hayatta iletişim kurmakta sıkıntı yařayan, toplumla bütünleřmekten çekinen, kendine güveni gelişmemiř kişiler, kendilerini bu sanal ortamın

***İnternet
sohbetlerinin, yer,
zaman ve mekan
sınırlaması olmadan
bir çok insanı bir
arada toplayabilme,
aynı anda hepsiyle
mesajlařabilme,
tanımadıęı birisiyle
hemen diyaloga
geçebilme gibi
özellikleri kullanıcıları
büyülemekte ve
etkilemektedir.***

⁸⁴ İNAN, Aslan, Chat: İnternette Muhabbet Kullanım Kılavuzu, İstanbul, 2001, s. 14.

⁸⁵ İNAN, age, s.214.

⁸⁶ İnternet, www.egitim.com/aile/0652/0652.chat.asp?BID=06, 05.04.2004.

⁸⁷ İnternet, www.radikal.com.tr/2000/02/24/yasam/kal.shtml, 10.05.2004.

(chat ortamının) bir üyesi olarak görmektedirler.

3. Birçok Kişiyile Aynı Anda Uzun Süre İletişim Kurma İmkânı Vermektedir.

Sürekli başkalarıyla iletişim içinde bulunanlar için İnternetin maliyet açısından diğer iletişim teknolojilerine göre daha ucuz olması ve uzun süreli iletişim imkânı sunması, İnternet sohbetinin tercih edilmesinde etkili bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Bununla birlikte, iş veya eğlence amaçlı birçok kişiyile aynı anda iletişim kurmak⁸⁸ isteyenler de İnternetin sunduğu bu imkandan faydalanmaktadırlar.

4. Gerçeklerden Kaçabilme İmkânı Sağlamaktadır.

İnternetin, görsel ve işitsel efektler bakımından zengin olması, kişilerin bilgisayar başında keyifle zaman geçirmesini sağlamaktadır. Bu durum da günlük sıkıntı ya da sorunlardan uzaklaşmak isteyen kişileri bilgisayar başına yönlendirmektedir⁸⁹.

5. Yalnızlığa Karşı Sığınak Olmaktadır.

Hayatı, insanlara bir hayli kolaylaştıran teknolojik gelişmeler, insanları alabildiğince özgürleştirirken, bir o kadar da yalnızlaştırmıştır⁹⁰. Kadınlar erkeklere göre yalnızlığa karşı daha duyarlıdır.

Genel anlamda, karşılıklı iletişimde, erkekler bilgi aktarımını önemserken, kadın duygu paylaşımı ve yalnızlığı gidermeyi önemsemektedir. Kimileri için, belki bir zayıflık olarak da görülebilecek bu özellik, kadınlar için İnternet sohbetlerinde kendini göstermektedir.

Özellikle, kendini yalnız hisseden, üzülen veya sosyal problemleri (evlilikleri yolunda gitmeyen kadınlar gibi) olan kadınlar; güvendiği veya güvenebileceği birisini arayarak sorunlarını konuşmak, duygusal anlamda paylaşım sağlamak, sevilip sayılmak ve değerli olma duygusunu elde etmek⁹¹ için İnternet sohbetlerini tercih etmektedirler.

6. Düşünce ya da Meslek Grupları Aynı Olan İnsanlara Birbirine Kolayca Ulaşabilme İmkânı Sağlamaktadır.

İnternet sohbetinde, kullanıcılar için karşı tarafla tanışma nedeni olan ölçütler; yaş, cinsiyet, meslek, hemşehrlik, ilgi alanları, savunduğu fikirler, konuşmaktan

⁸⁸ İnternet, www.radikal.com.tr/2000/02/24/yasam/kal.shtml, 10.05.2004.

⁸⁹ İnternet, www.egitim.com/aile/0652/0652.chat.asp?BID=06, 05.04.2004

⁹⁰ TARHAN, Nevzat, Kadın Psikolojisi, İstanbul, 2005, s. 19.

⁹¹ TARHAN, Kadın Psikolojisi, age, s. 26.

hoşlandığı konular gibi kullanıcı bilgileri tercih sebebi olarak karşımıza çıkmaktadır⁹².

7. Çeşitli Yaşlarda Karşı Karşıya Kalınan Korkuların Paylaşımını Sağlamakta ve Mutluluk Vermektedir.

Her yaş grubunun değişik korkuları ve fobileri vardır. Genel olarak, 5-20 yaş grubunda okul korkusu, 20-30 yaşlarda hayatta başarılı olamama ve kendi ayakları üzerinde duramama korkusu, 30-50 yaşlarında cinsellikle ilgili korkular, 50-60 yaşlarında ise yaşlanma, yalnız kalma, terkedilme ve ölüm korkusu görülmektedir⁹³.

İnternet sohbetleri bu kapsamda, insanlara, evde, iş yerinde, İnternet kafede kısaca İnternet erişimi yapılan her yerde, bu korkuları, fobileri, düşleri, sorunları sanal da olsa paylaşacak ve mutlu edecek "dostları" sunmaktadır. Bu nedenle, bireyler hiç bilmediği, görmediği ve tanımadığı yerde bulunan insanlarla bile iletişim kurabilmekte ve bilgisayarın karşısında uzun süre kalabilmektedir.

C. İNTERNET KÜLTÜRÜ VE SOHBETİ DİLİ

İnternet sohbetinin belirleyici özelliklerinden biri de, bireylerin fiziksel olarak aynı mekanda olmadan, sanal ortamda karşılıklı sohbet edebilme imkanına sahip olmalarıdır. Bu nedenle, yüzyüze yapılan iletişimin temel unsurları olan; mimik hareketleri ve bir takım jestler, gözgöze gelme, beden dilini kullanma, ses tonu, konuşurken yapılan vurgular sanal ortamda kullanılmamaktadır⁹⁴. Buna karşın, İnternet sohbetleri sırasında yapılan karşılıklı konuşmalarda, yanlış anlamalara yol açacak durumlara düşmemek ya da yerine göre vurgu yapmak için birtakım noktalama işaretleri kullanılmaktadır.

⁹² GÖKER, Gamze, “Kadınlar ve Erkekler On-Chat”, IX. “Türkiye’de İnternet Konferansı”nda yayınlanan Bildirisi, İstanbul, 2003, s.2.

⁹³ YURTSEVER, Ayşe, “Neden Chat Yapıyoruz”, Bilim ve Ütopya Dergisi, Sayı:80, 2001, s. 62.

⁹⁴ GÖKER, age, s.2.

Günümüzde mekan, renk, ırk, milliyet ve dil gözetmeksizin, kendi aralarında çeşitli işaretler⁹⁵ ve kısaltmalarla anlaşabilen bir siber kültür kitlesi oluşmaya başlamıştır⁹⁶. Bu kitleler tarafından kullanılan işaretlerin ve kısaltmaların en yaygın olarak kullanılanları Tablo 2'deki gibidir;

Tablo 2	
Sohbet Dilinde Kullanılan İşaretler ve Anlamları	
:-) :)	Gülümsemek
:-)))))	Kahkahalarla gülmek
:*)	Palyaçoluk yapmak
:0	Hayret etmek
P	Dil çıkarmak
:/	Kafası karışmak
:(	Üzüntülü olmak
:((((	Çok üzölmek
;)	Göz Kırpmak
:(!	Kızmak
8-)	Şaşkınlıktan veya meraktan gözlerini açmak
Kaynak:www.milliyet.com.tr ve yazar Philippa WİNGATE'nin İnternet kitabı	

⁹⁵ WİNGATE, age, s. 26.

⁹⁶ İnternet Kitabı, Emniyet Genel Müdürlüğü Bilgi İşlem Daire Başkanlığı Hizmetiçi Eğitim Yayını, Ankara, 2000, s.7,

Ayrıca, İngilizce bilmeyen insanların bile sanal ortamda sıklıkla kullandıkları ve anlamlarını bildikleri bazı kısaltmalar⁹⁷ Tablo 3'te yer almaktadır.

Tablo 3	
Sohbet Dilinde Kullanılan Kısaltmalar ve Anlamları	
ASL (Age, Sex, Location)	Yaşın kaç?, Cinsiyetin ne?, Nerelisin veya nerede bulunuyorsun?
BRB (Be Right Back)	Hemen geri döneceğim
LOL (Laugh Loudly)	Sesli olarak gülmek
AFK(A Way From Keyboard)	Bilgisayardan uzaklaşacağım
IC (I See)	Anlıyorum
Kaynak:www.milliyet.com.tr ve yazar Philippa WINGATE'nin İnternet kitabı	

Şüphesiz ki, İnternet teknolojileri hayatımızı kolaylaştırırken, sosyal ilişkilere de zarar vermektedir. İnternetin sosyal ilişkiler üzerindeki etkisi, sosyal bilimlerin yeni bir araştırma konusunu ortaya çıkarmaktadır. Bu yönüyle, sosyal hayatımızdaki değişiklikleri ve bu değişikliklerin ne kadarının özümseyip, ne kadarının reddedileceği gibi hususlar ise hala belirsizliğini sürdürmektedir⁹⁸.



D. İNTERNET SOHBETLERİNİN ÇOCUKLAR VE GENÇLER ÜZERİNDEKİ OLUMSUZ ETKİLERİ

Her yaştan insanı cezbeden İnternet sohbetleri, başta gençler ve çocuklar olmak üzere herkes üzerinde, psikolojik, sosyolojik ve fiziksel açılardan olumsuz etkilerde bulunmaktadır.

⁹⁷ İnternet, www.milliyet.com.tr/ekler/gazete_pazar/981115/yazar/yazar.html, 14.06.2004.

⁹⁸ İnternet, www.mersin.edu.tr/trkaynak/css/b133.html, 10.05.2004.

1. Her An Cinsellikle Karşılaşılabilmektedir.

Kadın ve erkek ilişkileri özellikle cinsel açıdan sanal ortama taşınarak çocuk ve gençler cinsel içerikli bir sohbet ortamına çekilebilmekte, bu da, erken yaşlarda cinsellikle tanışmaya ve bu yönde arayışlar içerisine girmeye neden olmaktadır.

2. Küfürlü ve Argo Konuşmaların Alışkanlık Haline Gelmesine Sebebiyet Vermektedir.

İnternet sohbetlerinde, kullanıcılar tarafından başlangıçta kabul edilen bir takım yazılı kurallar vardır. “İnternet İletişimi Görgü Kuralları”, “İnternetin On Emri”, gibi başlıklar altında oluşturulan bu kural listeleri, pek çok sohbet sunucusu tarafından uygulanmaktadır. Ancak, kural olarak yasaklanmış olmasına rağmen argo ve küfürlü sözler ile sohbetler sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Bunun sonucu olarak da gençler, argoya ve küfürlü konuşmalara sohbet odalarında alışabilmektedirler.

İnternet sohbetleri; genç ve çocuklara; Küfür ve argolu konuşma, Yalan söyleme, psikolojik, sosyal ve fiziksel sorunlar ve Türkçenin yozlaşması gibi olumsuzluklar vermektedir.

3. Yalan Söylemenin Alışkanlık Haline Getirilmesine Neden Olmaktadır.

Sohbet odalarında kullanıcılar, sohbet sırasında, karşı tarafa kendini beğendirmek için, dış görünüşü, sosyo-ekonomik durumu, uğraşları ve zevkleri gibi pek çok konuda yalan söylemektedir. Ancak, zamanla, sanal dünya ile gerçek dünya birbiri içerisine karışmakta ve genç yalan söylemeyi hayatının bir parçası olarak görebilmektedir.

4. Psikolojik ve Sosyal Sorunlara Neden Olmaktadır.

İnternet ortamında yapılan sohbetler zamanla bağımlılık derecesine dönüşebilmekte ve özellikle genç bireylerde, içine kapanıklık, sıklılganlık, çevresindeki diğer insanlara karşı yabancılaşma ve sinirlilik hali gibi psikolojik sorunlar görülebilmektedir. İnternet bağımlılığını tetikleyen bir unsur olarak görülen İnternet sohbetleri, bireyin sürekli çevrimiçi (online) kalma ve sohbet etme arzusundan dolayı sosyal çevresiyle (okul arkadaşları, mahalle arkadaşları gibi) ve zaman zaman ailesiyle ilişkilerinin bozulmasına da neden olmaktadır⁹⁹. Ayrıca, evli olan çiftlerde, İnternet sohbetlerinin eşler arasında iletişimsizlik ve geçimsizlik meydana getirdiği ve bunun sonucu olarak da boşanmalarla sonuçlanan sosyal problemlerle karşılaşılmaktadır.

⁹⁹ “MSN Messenger’da Çin’i Bile Solladık”, Zaman-Cumartesi, 20.05.2006.

5. Türkçe'nin Yozlaşmasına Neden Olmaktadır.

İnternetin, iletişim açısından, insanlarca en çok tercih edilmesi ve yaygın bir şekilde kullanılması, dilin doğru kullanılıp kullanılmadığı sorununu da gündeme getirmiştir¹⁰⁰.

İnternette kullanılan elektronik mektup (e-mail), söyleşi-İnternet sohbeti (chat), ağ sayfaları (web pages) ve ağ kümelerinde (web sites) kullanılan Türkçe'ye bakıldığında, gerek Türk Dil Kurumu yetkilileri, gerekse dil uzmanları ve pek çok eğitimci, İnternette kullanılan Türkçe'nin dilimizi yozlaştırma yönünde kaygı verici boyutlara ulaştığını dile getirmektedirler. Uzmanlar, özellikle İnternet sohbetlerinde bozuk ve kaba bir dilin kullanıldığına dikkatleri çekerek, gençlerin sohbet anında vakit kazanmak için sözcükleri kısalttıkları, Türkçe olmayan karakterler (q, w) ekledikleri ve bu değişikliklerden oluşan Türkçe'nin, hem dilimize, hem de gençlere zarar verdiğini vurgulamaktadır. Söz konusu kısaltmalar daha çok sözcükler içerisinde bulunan sesli harflerin veya bazen de sessiz harflerin atılmasıyla oluşmaktadır.

Konuya örnek olması açısından İnternet sohbetlerinden alınan birkaç alıntı, sorunu gözler önüne sermektedir.

Tablo 4				
Sohbet Dilinde Kullanılan Hatalı Türkçe Kelimeler ve Anlamları				
Sohbet dili	Türkçesi		Sohbet dili	Türkçesi
slm,	Selam,		diilmi, dimi	Değilmi,
mrbr,	merhaba,		banlıyım,	Yasaklıyım,
nbr,	ne haber?,		server,	Sunucu,
iiim,	iyiyim,		qardeş,	Kardeş,
ltfn	Lütfen,		olm,	Oğlum,
u,	Sen,			
nrd?,	Nereden?,			
ark,	Arkadaş,			
ok mu,	Tamam mı?,			
walla,	Vallaha,			

Ayrıca, İnternet sayfalarında (web pages) yer alan Türkçe içeriklerde “ç, ş, ı”

¹⁰⁰ İnternet, www.tdk.org.tr/basin/basin002.html, 15.06.2006.

gibi Türkçe karakterlerin kullanılmaması ve yerine “sh, ch, i” karakterlerinin getirilerek yeni tip Türkçe kelimeler türetilmesi, özellikle gençleri olumsuz yönde etkilemektedir. Gündelik yaşamda dükkan tabelalarında da görmeye başladığımız bu yazılış biçimleri (Kebapçı yerine Kebapchi, Yemiş yerine Yemish, Şalgam yerine Shalgam, Kitapçı yerine Kitapchi gibi.) İnternette yaygın bir şekilde kullanılmaktadır¹⁰¹.

Bu kapsamda, Türk Dil Kurumu’nun <http://www.tdk.gov.tr/implaklavuzu.html> İnternet adresinden, imlâ kurallarını öğrenmek ve sözcüklerin doğru yazılışlarını görmek mümkündür.

E. İNTERNET SOHBETLERİNİN GERÇEK DÜNYADAKİ YANSIMALARI

Sohbet odalarında yapılan konuşmalar özellikle genç kuşaklar üzerinde önemli sosyal değişikliklere ve psikolojik etkilere sebep olmaktadır. Bu sohbetler, zaman zaman üzücü, tahrip edici psikolojik durumlara sebebiyet vermekte, kimi zaman da bazılarının hayatlarını alt-üst etmektedir.

İnternette kişiler, başkaları tarafından görülememenin rahatlığıyla, gerçek hayattaki tavırlarından daha serbest hareket edebildiklerinden, kendi gerçeği ile olmak istediği sanal kişiliği arasında bocalamaya başlamaktadır.

Sabahlara kadar İnternet sohbeti yapan Zurna isimli sohbet odasının “Casper” rumuzlu müdavimlerinden I.B., kimi arkadaşlarının sanal alemdeki halleriyle gerçek hayattaki durumları arasındaki farklılık nedeniyle bir kişilik çıkmazı içine girdiklerini belirterek;

“Gerçekte hangisi benim sorusu altında ezilip duruyorlar. Bu durumdan kurtulmak için bilgisayarını satmak zorunda kalan bir arkadaşım var. Yaptıkları işi çok ciddiye alıp sonuçta bir şekilde tatmin oluyorlar. Çoğu insan egosunu tatmin etme uğraşı içinde. Benim de egolarımı tatmin ettiğim, kendimi olduğumdan farklı göstermeye çalıştığım anlar oldu. Chatte istediğine istediğin gibi davranabiliyorsun, sosyal baskıların tamamı ortadan kalkıyor, sonuçta ne olursa olsun başına gelebilecek herhangi birşey olmadığından eminsin.”

diye ekliyor. Bu konuda psikiyatrist Dr. Haluk Savaş ise,

“Sanal dünyada yaşanan yoğun iletişim için genel anlamda 'kişiye zarar verir' diyebilmek çok güç... Fakat eğer chat'ten söz ediyorsak, bunun da bir tür bağımlılık veya kendini denetleyememe sorunu gibi ortaya çıkabileceğini düşünebiliriz¹⁰²” demektedir.

¹⁰¹ “Dil kirliliği: Kebapçı, -Kebapchi- oldu”, Hürriyet, 17.12.2000

¹⁰² İnternet, <http://arsiv.aksiyon.com.tr/arsiv/241/pages/dosyalar/dos1.html>, 09.04.2004.

Ancak, İnternet sohbetleri sanıldığı gibi her zaman sanal bir olgu olarak kalmamaktadır. Bazen gerçek dünyaya da yansımaları olabilmektedir. İnternet sohbetiyle tanışıp arkadaş olanlar, bunu aşka taşıyan ve evlenenler olduğu gibi sanal buluşmalardan ciddi zarar görenler de bulunmaktadır.

İnternetle kız kaçırma¹⁰³;

İstanbul, Tahtakale'de tezgahçılık yapan E.K. ile 15 yaşındaki Ankara'lı H.E. İnternette tanışır. E.K., sanal ortamda kurduğu arkadaşlığı ilerletip H.E.'yi İstanbul'a davet eder ve henüz ilköğretim son sınıf öğrencisi olan H.E. de, ailesinden habersiz, E.K.'nın yanına gider. Bir hafiye gibi iz süren baba S.E. 1.5 ay sonra kızını, 'chat aşkı'nın evinde olduğunu tespit eder. Bu olayda E.K. 'küçük yaşta kızı alıkoymak' suçundan tutuklanarak cezaevine konur.

Chat yüzünden boşanma;

İzmir Karşıyaka'lı vinç operatörü N.E., İnternette chat arkadaşı edinmekle suçladığı eşi L.E. hakkında boşanma davası açar. L.E.'nin Mersin'li bir öğretmenle 'chat' yaptığını belirleyen mahkeme, 10 yıllık çift hakkında boşanma kararı verir ve N.E. 'chat' yüzünden eşini kaybeder.

Bıçak zoruyla sanal güzellik;

İstanbul'da ikamet eden S.G. (36) de ilginç chat mağdurlarındandır. S.G., Çorum'da ikamet eden İnternet kafe sahibi U.O. (24) ile chatte tanışır. U.O., bir yıllık chatleşme sonunda S.G. ile görüşmek için İstanbul'a gelir. S.G.'nin Florya'daki işyerine giden delikanlı, genç kadını bıçak zoruyla kaçıırır, hatta hafif yaralar. S.G.'yi, ihbar üzerine yetişen polis kurtarır.

Katiliyle 'chat' yaparken tanıştı¹⁰⁴;

A.K, İnternette tanıştığı ve bir süre chatleştikten sonra yüzyüze görüştüğü katil zanlısı S.S. tarafından evinde bıçaklanarak öldürülmüştür. Hırısızlıktan sabıkası bulunan S.S, A.K. ile İnternette sohbet ettiğini, zaman zaman da yüzyüze görüştüklerini belirtmiş ve suçlamaları kabul etmemiştir. Ancak, polisin evde bulunduğu ve S.S.'ye ait olduğu tespit edilen parmak izleri ve saç kılları, suçlu işlediğini ortaya çıkarmıştır.

Önce 'chatleştiler' daha sonra randevulaşp kavga ettiler¹⁰⁵;

Elazığ'da İnternette sohbet ederken küfürleşen S.A. (30) ve K.G. (28) tartışmanın ilerlemesiyle randevulaşırlar. Buluşma yerinde çıkan kavgada S.A. bıçaklanarak hayatını kaybeder. K.G. ise cezaevine konur.

¹⁰³ İnternet, <http://www.milliyet.com/2001/02/11/yasam/ayas.html>, 29.03.2004.

¹⁰⁴ "Ölüm Yine Chatten Geldi", Sabah, 26.02.2006.

¹⁰⁵ İnternet, <http://www.milliyet.com/2001/02/11/yasam/ayas.html>, 29.03.2004.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM BİLGİSAYAR OYUNLARI

Çocukların ve gençlerin duygu dünyasında önemli güçler ve sınırsız arzular vardır. Sınırsız arzularını ifade ettikleri hayal dünyasının nesneleri de oyunlardır¹⁰⁶.



Genel anlamda, bilgisayar oyunlarının, çocuklar ve gençler üzerinde, diğer oyunlarda (saklambaç, yakan top, körebe vb.) olduğu gibi sakinleştirici, kontrol edici, üstünlük duygusu kazandırıcı¹⁰⁷ gergin anlarda bile soğuk kanlı kalmayı sağlayıcı etkileri vardır. Ölçülü ve paylaşımcı bilgisayar oyunları çocuk ve gençlerin gelişimine katkı sağlamaktadır.

Ne var ki, bilgisayar oyunları için zaman ayırmakta dengenin korunamaması, kişiyi bu oyunlara karşı bağımlılık derecesine götürebilmektedir. Bilgisayar oyunları, özellikle şiddet oyunları, öğrenme çağındaki genç beyinleri kolaylıkla dejenere edebilmekte ve zamanla tutkuya dönüşebilmektedirler. Sonuç olarak, çocuklar ve gençlerde onarılması zor hasarlar meydana getirmektedirler.

Bilgisayar oyunları daha çok İnternet kafelerde oynanmaktadır. Bu, sadece ülkemize özgü bir durum değildir. Dünyanın hemen hemen her yerinde İnternet kafeler 20 yaş altı çocuklarla dolup taşmaktadır. Eğlenceyi bilgisayar oyunlarında arayan insanlar İnternet kafelerde bir araya gelmekte ve ekran karşısında sadece 'kazanmak' hedefine kilitlenmektedirler¹⁰⁸. Ayrıca, bilgisayar oyunları sadece çocukları değil, her yaştan insanı cazibesi altına alabilmektedir.

A. İNSANLAR ÜZERİNDEKİ ETKİLERİNE GÖRE BİLGİSAYAR OYUNLARI ÇEŞİTLERİ

Bilgisayar oyunları insanlar üzerindeki psikolojik etkilerine göre;

- Faydalı (eğitici, öğretici, geliştirici) oyunlar,

**Bilgisayar
oyunlarıyla ilgili
yapılan birçok
araştırma, eğitici,
öğretici, geliştirici
bilgisayar
oyunlarının, uygun
zamanda ve ölçülü
bir şekilde
oynanması
durumunda, çocuk
ve gençlerin
gelişimine katkı
sağladığını
göstermektedir.**

¹⁰⁶ TARHAN, Psikolojik Savaş Gri Propaganda, age, s. 101.

¹⁰⁷ TARHAN, Psikolojik Savaş Gri Propaganda, age, s. 101.

¹⁰⁸ İnternet, www.ekonomist.com.tr/haberler/00647/, 05.04.2004.

- Zararlı (şiddet, müstehcenlik, öfke içeren) oyunlar olmak üzere iki gruba ayrılmaktadır.

1. Eğitici, Öğretici ve Geliştirici Bilgisayar Oyunları



Gerek bilgisayar ağı, gerekse internet üzerinden oynanan bilgisayar oyunlarının tamamını tehlikeli ve zararlı olarak değerlendirmek doğru değildir. Çünkü, bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan birçok araştırma, eğitici, öğretici, geliştirici mahiyetteki bilgisayar oyunlarının, uygun zamanda ve ölçülü olarak oynanmasının veya oynatılmasının faydalı olduğunu göstermektedir.

Faydalı olarak kabul edilen oyunlarda genel olarak aşağıdaki özellikleri görmek mümkündür;

- Bilgisayar kullanma yeteneğinin ve reflekslerin geliştirilmesine katkı sağlayan özellikleri vardır. Uzay gemilerini vurma, araba yarışı, futbol veya basket oynama gibi oyunların çocuklarda refleksi geliştiren, kavrama yeteneğini arttıran bir yönü bulunmaktadır.
- Zekayı ve yabancı dil öğrenme yeteneğini geliştirici özellikleri vardır. Macera ve serüven içerikli bu tarz oyunlarda, sanal ortamda yolculuk edilmekte, verilen bazı ipuçlarıyla belli bir hedefe ulaşmaya çalışılmakta veya bir dedektif gibi esrarlı bir olayı çözmek için uğraşılmaktadır. Bilgisayar oyunları, yabancı dil öğrenme konusunu eğlenceli hale getirip, çocuğu hem eğlendirip hem de eğitebilmektedir. Örneğin, "Scrabble" denilen kelime oyunu, özellikle yabancı dil öğretiminde çocuğun eğlenerek İngilizce kelimeler öğrenmesini sağlamaktadır.
- Çocuğun oyun oynanarak farkına varmadan birçok konuda bilgi sahibi olmasını sağlayan eğitici özellikleri vardır. Bu tarz oyunlarda, bir hedefe atılacak olan okun hızı ve açısını hesaplama, bu harekete tesir eden faktörlerin bulunması, deneme-yanılma veya problem çözme metotları çocuğun eğlenerek eğitilmesine katkı sağlamaktadır.

2. Zararlı Bilgisayar Oyunları

Bilgisayar oyunları içerisinde en tehlikeli oyunlar olarak kabul edilen, filmlerde olduğu gibi insanın akıl, şehvet ve öfke duygusuna hitap eden, içerisinde yoğun olarak çözülmeyi bekleyen problemlerin, müstehcenlik ve şiddetin işlendiği oyunlardır. Bu oyunlarda, "ırkçılık" ve "din çatışmaları" gibi gizli propaganda

unsurları da sıkça yer almaktadır. Kavga ve savaş kültürüne dayalı bu türden bilgisayar oyunları, çocuklar ve gençler üzerinde ilgi uyandırmaktadır. Bu oyunlar çocukları bağımlı hale getirmektedir.

Saatlerce bu tip oyunları oynayan çocuklar ve yetişkinlerin, sadece aşırı radyasyona maruz kalarak beyin hücreleri tahrip olmakla kalmamakta; zihinsel, ruhsal ve bedensel hayatları da alt-üst olup stres, saldırganlık¹⁰⁹, sürekli endişe, korku ve gerginlik hali (anksiyete) ¹¹⁰ içine kapanıklık ve anti sosyal davranışlar sergiledikleri gözlenmektedir.

Bilgisayar oyunlarının, insanın tabiatında bulunan gerçeklik sınırlarını bozmak, yanlış model oluşturmak, şiddet ve saldırganlığı özendirmek gibi sakıncalı yönleri de bulunmaktadır. Örneğin, II. Dünya Savaşı'nın ardından, "Doom" adlı bir bilgisayar oyunu Amerikan ordusunda eğitim amacıyla askerlere izlettirilmiştir. Askerlerin bilinçaltını yönlendirmek suretiyle, tetiğe basma oranlarını yükseltmek amacıyla hazırlanmış olan bu oyun, zamanla etkisini göstermiştir. II. Dünya Savaşı'nda % 25 olan askerlerin tetiğe basma oranı, Vietnam Savaşı'nda % 95'lere çıkmıştır¹¹¹.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarına karşı mücadeleleriyle tanınan Amerikalı psikoloji profesörü David Grossman, savaş içerikli oyunların insan doğasında değişikliklere yol açtığını ve başka varlıkları öldürmeye karşı çıkan duyguları yok ettiğini belirtmektedir.

"Bu tip oyunların askerlere belli bir amaçla bilinçli olarak izlettirilmesi ve oynattırılması yararlı olabilir. Ancak, aynı kurguya sahip oyunların sivil insanlar, çocuklar ve gençler tarafından da oynanması hiçbir gerekçeyle açıklanamaz. Savaş ve kavga kurgularıyla dolu bu oyunlar anne-babanın şefkat ve sevgiyle kucaklayamadığı çocuk ve gençleri etkisi altına almakta, onları her gün bilgisayar başına davet etmektedir. Bu davetlere katılmak suretiyle bazen Amerikan askeri rolüne girip terörist avına, bazen terörist rolüne girip asker avına çıkılmaktadır. Counter-Strike ve GTA kavga ve savaş kültürüne dayalı oyunlardan şu an için en popüler olanlarıdır¹¹².

Bu nitelikteki onlarca oyun, özellikle ilkökul dönemindeki ve daha küçük yaş grubundaki çocukların favorisi durumundadır. Ancak, bu tür oyunların sıklıkla oynanması, bu tür oyunları oynayanları saldırgan davranış ve tutumlarda bulunmaya sevk etmektedir¹¹³. Bu tür oyunlarda en çok tercih edilenler, grup halinde oynanan

¹⁰⁹ UYSAL, Recep, "Çocuğunuz Saldırgan mı?", Zaman Ailem Dergisi, Sayı. 166, 23.02.2006, s. 22.

¹¹⁰ KOZACIOĞLU, Gülsen, Çocukların Anksiyete Düzeyleri ile Annelerin Tutumları Arasındaki İlişki, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları No:3394, İstanbul, 1986, s. 5.

¹¹¹ "Baba Olarak Korkuyor, Kişi Olarak Seviyorum", Hürriyet, 6.05.1999.

¹¹² "Baba Olarak Korkuyor, Kişi Olarak Seviyorum", Hürriyet, 6.05.1999.

¹¹³ İnternet, www.kinderaerzte-lippe.de/tvsiddet.htm, 10.06.2004

oyunlar ile İnternet üzerinden geniş kitlelerle oynanan oyunlardır.

a) Grup halinde oynanan oyunlar (Network games)

Bu oyunlar, bilgisayarların birbirine bağlı olduğu özel bir ağ üzerinden oynanan oyunlardır. Takım halinde oynanan bu oyunlarda, oyunların bilgisayarlarda kurulu olması ve oyuncuların ağ üzerinde birbirleriyle bağlantıya geçmeleri gerekmektedir. Bu oyunlarda, bireylerin bir araya gelip, takım halinde oynanan çeşitlerine daha sık rastlanmakla birlikte, sadece bireysel katılımın olduğu çeşitlerine de rastlamak mümkündür. Oyuncular, oyunlara belirledikleri takma isimlerle (Nick name) katılmakta ve diğer oyuncunun takma ismini listesine eklemek suretiyle, rakiplerini veya kendi takımını oluşturmaktadır. Takımlar oluşturulduktan sonra oyunun tipine göre, oyuncu, ya ait olduğu takımın kazanması için oyunda üstlendiği rolün gereklerini yerine getirmekte veya bireysel olarak, kazanmak anlamına gelen ve herkesin ulaşmaya çalıştığı hedefe ulaşmak için mücadele etmektedir.

Takım olarak oynanan oyunlarda ne kadar çok adam öldürülürse, hırsızlık, gasp gibi kanunsuz işler yapılırsa o kadar çok puan kazanılmaktadır. Bu tip oyunlardan etkilenen 11–12 yaş grubundaki çocuklarda kavgaya karışma ve arkadaşlarına ağır zarar verme gibi davranış bozuklukları görülmektedir.

Takım halinde oynanan Countre-Strike gibi oyunlarda ne kadar çok adam öldürülürse, hırsızlık, gasp gibi kanunsuz işler yapılırsa o kadar çok puan kazanılmaktadır. Bu nedenle, bu tip oyunlardan etkilenen 11-12 yaş grubundaki çocuklarda kavgaya karışma ve arkadaşlarına ağır zarar verme şeklinde davranış bozuklukları görülmektedir. Bilindiği üzere Amerika'da bu tür oyunlardan etkilenen çocuklar okullarda toplu katliamlar yapmışlardır¹¹⁴.



Konuyla ilgili bir başka örnek ise; “mafyanı kendin kur” oyunudur.

Konu olarak şehir stratejilerini işleyen Grant Theft Auto (GTA) isimindeki oyun 7-15 yaş grubundaki çocuklar arasında oldukça yaygındır. Oyuna konu olan üç şehir bulunmakta ve kahramanlar birini öldürme, araçla ezme, benzin istasyonunu soyma gibi normal hayatta suç olan yasadışı eylemler yapmakla puan kazanmaktadır. Çeşitli silahlara sahip olunabilen bu oyunda arabaları ateşe vermek de dahil, şehirde terör estirmenin bütün

¹¹⁴ İnternet, <http://www.ise.projesi.com/>, 15.08.2004

senaryoları mevcuttur¹¹⁵.

Büyük binaların bombalandığı GTA adlı oyuna, çocuklara şehir kurma ve yönetme taktiklerinin verilmesi nedeniyle öğretici ve geliştirici bir oyun nazarıyla bakılsa da, oyunda “Oyunu kazan!”, “Para getir de nasıl getirirsen getir!” “İster doğru yolları dene, ister mafya ol” felsefesinin işlenmesi ve öldürmenin de tercihler arasında olmasından dolayı bu oyunu oynayanlar zaferle biten her yolun doğru olduğunu düşünebilmektedir. Örneğin bu oyunda; adam öldürmek 100, polis öldürmek 300, otomobil yakmak 100, tanker yakmak 500 puan kazandırmaktadır. Dolayısıyla, çocuklar bu tür oyunları oynarken farkında bile olmadan suçla tanışmakta ve suç işlemeye meyilli hale gelmektedir¹¹⁶.

Gazeteci-yazar Can Dündar’ın bir köşe yazısında ele aldığı aşağıda sunulan yazı durumu net olarak ortaya koyacak niteliktedir¹¹⁷:

“Gökhan’la dün bir İnternet kafe’de tanıştım. 17 yaşında, bebek yüzlü bir delikanlı. Adı iyi bilinen bir liseden mezun olmuş, önceki gün de üniversite sınavına girmişti. Dış hekimi olmak istiyordu.

‘Nasıl geçti’ diye sordum. ‘İyi değil’ dedi. Sınavda aniden burnundan kan boşalmış. Gözcüler dışarı çıkmasına izin vermemişler. Sınavı burnunda koca bir peçeteyle tamamlamış.

Çıkışta bir doktor kanamanın, sınavın stresinden kaynaklandığını söylemiş. Sınav biter bitmez İnternet kafe’de almış soluğu. ‘Pazar günü 14.00’te, sınava giren bütün arkadaşlar buradaydı’ dedi. ‘Neden peki’ diye sordum. ‘Gelin göstereyim’ deyip İnternette bir adres tuşladı. Aylardır gençler arasında bir virüs gibi yayılan hastalıkla böylece tanıştım. ‘Hastalığın’ adı; ‘Counter Strike’ yani ‘Karşı saldırı’. Bu bir bilgisayar animasyon oyunu. 20 oyuncu, İnternet kafe’de birer bilgisayar ekranı karşısına geçip 10’arlı iki grup (klan) halinde eşleşiyorlar. 10’u ‘terörist’ oluyor, diğer 10 ise ‘anti - terör timi’.

Labirentlerle dolu bir sanal ortamda birbirlerini öldürmeye çalışıyorlar. Animasyonda kullanılan silahların menzili, etkisi, fiyatı, sesi orjinalinin tıpatıp aynısı. Öldürdükçe para kazanıyor ve kazandığınız paralarla daha iyi silahlar alabiliyorsunuz. Anlatılana göre oyunun mucidi iki İsraili çocukmuş. Dolayısıyla oyundaki teröristlerin kimler olduğunu tahmin etmek zor değil.

Her bir oyuncunun bir takma ismi var. Benim izlediğim ekrandaki oyuncunun takma adı ‘Adolf’tü’ ve ‘100 ölüsü’ vardı. Her bir müşteriden saatte bir milyon lira alan kafe sahibi oyunun son bir yıldır müthiş bir salgın haline geldiğini söylüyor.

¹¹⁵“ Sanal Alemde Mafya Okulu”, Sabah, 05.02.2006.

¹¹⁶ “Dikkat, Çocuğunuz Sanal Terörist Olabilir”, Zaman-Cumartesi, 29.04.2006.

¹¹⁷ İnternet, www.milliyet.com.tr/2001/06/19/yazar/dundar.html, 20.03.2004.

'10 müşteriden 3'ü sohbet sitelerine girmek, yani kız tavlama için geliyorsa, 7'si bunu oynamaya geliyor. Grupla gelip dört saat oynayan da var, 10 saat kalan da var. Bu oyun olmasa bittik'. Biz sohbet ederken İnternet kafe birbirine ÖSS sınavını soran gençlerle dolup taşı. Her gelen genç, kavgalı sitelerini gezdiğimizi görünce reytingi yüksek başka bir İnternet adresi verdi.

Mesela 'lagaluga.com' adresinde 'Dövüş Oyunu' var. Tribünde dövemediğiniz rakip taraftarı ekranda sille tokat dövüp yalvartabiliyorsunuz. 'A' tuşuyla yumruk, 'S' ile tokat 'D' ile tekme atılabiliyor.

Son ayların en popüler sitelerinden olan 'Destroyonur.com'da da küfürbaz bir imamın Pikaçu'yu bazukayla yok edişini izleyebiliyorsunuz.

Gözde sitelerin çoğu savaş ve öldürmeye dayalı strateji oyunları... "Age of Empires" gibi İnternet ortamında oynanabilen oyunlar da var. Biz girdiğimiz anda dünyanın değişik yerlerinde 2.200 oyuncu uygarlıklar arası bir savaş sürdürüyordu.

İnternet kafe'ler gece 12.00'ye kadar açık. Ahlak zabıtası arada gelip porno sitelerine girilip girilmediğini kontrol ediyormuş.

Çıkışta Gökhan'a 'Bu şiddet oyunlarından ne zevk alıyorsun' diye sordum. 'Çoğunlukla dersane çıkışında stres atmak için oynuyorum' dedi. 'Burada sınıftaki en sessiz çocuğun, aniden ekran karşısında bağırıp çağırmaya başladığını görürsünüz. Bu oyunlarla rahatlayıp stres atıyoruz. Başka ne yapalım?'. 'Haklısın' dedim Gökhan'a ve çıktım."

Günümüzde bu ve benzeri oyunları oynamak için 18 yaşındaki gençlerden ziyade ilköğretim ve ortaokul öğrencileri İnternet kafelere akın etmektedir.

b) İnternet üzerinden kitleler halinde oynanan oyunlar;

Özellikle son yıllarda İnternette, milyonlarca insan arasında salgın bir hastalık gibi yayılan ve bağımlılık derecesinde tutku haline dönüşen "kitleli katılımlı çevrimiçi (online) rol yapma oyunları (MMORPG:Massively Multiplayer Online Role-Playing Games)", başta gençler ve çocuklar olmak üzere yetişkinleri de olumsuz yönde etkilemektedir.

Daha çok, hayatı monoton olarak gören ya da içerisinde bulunduğu yalnızlığı doldurmaya çalışan insanların sığınak olarak gördüğü bu oyunlarda, kullanıcılara gerçek dünyayı aratmayan sanal ve büyülü bir ortam sunulmaktadır¹¹⁸.

Bu tarz oyunları; kullanıcının oyun içerisinde üstlendiği karakteri, zaman

¹¹⁸ YÜKSEL, Hakan, ÇELİKTABAN, Damla, "Online Ölüm Tarikatı", Aktüel Dergisi, Sayı.27, 2006, s. 22,23,24,25,26.

içerisinde güçlendirerek en üst düzeye çıkarmak için verdiği mücadeleler şeklinde özetlemek mümkündür. Karakteri en üst düzeye çıkarmak içinse, oyunu mümkün olduğunca çok oynamak gerekmektedir. Bu oyunlar, yedi gün 24 saat oynanmaktadır. Bu nedenle, bu oyunlarda sürekli olarak bir değişim ve gelişme yaşanmaktadır. Bu oyunların kişilerde bağımlılık derecesinde tutkuya dönüşmesinin nedeni de aslında burada yatmaktadır. Yani kişi, diğer oyuncularından geri kalmamak ve gelişmeleri takip etmek için sürekli olarak oyun oynama isteği duymaktadır. Bunun doğal sonucu olarak da, saatlerce ekran karşısında kalan, ailesini, derslerini, arkadaşlarını, günlük yaşamdaki gereksinimlerini dahi ihmal eden içine kapanık insanlar ortaya çıkmaktadır.

Bu oyunlarda ekran karşısında en az 15 saat geçirmek son derece olağan bir durum olarak görülmektedir. Bu nedenle, okuluna gitmeyen, zamanının büyük bir kısmını İnternet kafelerde, bu oyunları oynayarak geçiren bir sürü öğrenci bulunmaktadır. Oyunun büyüleyici dünyasında gerçekleşip, gerçek hayata akseden ilk felaket ise Çin’de yaşanmıştır. Çin’de bir oyuncu, oyundaki karakteri için çok değerli olan sanal kılıcını bir başka oyuncunun çalması üzerine, o oyuncuyu bularak öldürmüştür¹¹⁹.

İnternet üzerinden çevrimiçi (online) oynanan bu oyunları, 10-15 dolar gibi bir ücret karşılığı alınan yazılımlar ve 10-15 doları bulan aylık üyelik ücretleri ödeyerek oynamak mümkündür. Bu oyunların en popülerleri 5 milyon abonesiyle “World of Warcraft” oyunudur. Bu oyunu, 2 milyon abonesiyle “Lineage II” oyunu takip etmektedir¹²⁰. Türkiye’de de etkisini giderek arttıran bu oyunlar, gençlerin ve çocukların İnternet kafelerde en çok görmeyi arzu ettikleri oyunlar arasında yer almaktadır.

B. BİLGİSAYAR OYUNLARININ GENÇLER VE ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

Bilgisayar oyunlarının gençler ve çocuklar üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etki yaptığı kuşkusuzdur.

1. Olumlu Etkileri

Bilgisayar oyunları, gençler ve özellikle çocuklar üzerinde, onları cezbedecek çekecek birçok özelliğe sahiptir. Yine çocukları bilgisayar oynamaya yönelten, motive eden bir çok faktör bulunmaktadır¹²¹. Bunlar; düzenleyicilik, tasarlayıcılık, güzeli bulma, rekabet duygusu ve iç motivasyonu artırma, özgüven, diğer bilgi

¹¹⁹ “Çin Online Oyunlara Düzenleme Getiriyor”, BBC News, 25.08.2005.

¹²⁰ YÜKSEL ve ÇELİKTABAN, age, s. 22,23,24,25,26.

¹²¹ İNAL, Yavuz, ÇAĞILTAY, Kürşat ve SANCAR, Hatice, Elektronik Oyunlardaki Dönüşümlü Oynama Özelliğinin Öğrenci Motivasyonuna Etkisi: The Incredible Machine Örneği, Yayınlanmamış Makalesi, 2004, s. 3.

sistemleri kullanımını iyi olarak algılama şeklinde özetleyebiliriz.

Cambridge Üniversite'sinden, Prof. Angela McFarlane, Anne Sparrowhawk ve Ysanne Heald'in, 7 - 16 yaş grubundan 700 çocuk üzerinde yaptıkları, "Bilgisayar Oyunlarının Eğitim Amaçlı Kullanımı" isimli araştırmada, bilgisayar oyunlarının çocukların mantıklı düşünme ve stratejik plan yapma yeteneklerini geliştirdiğini, hayatı öğrenmelerini sağladığını tespit etmişlerdir¹²². Söz konusu araştırma, bilgisayar oyunlarının, "ödev kadar gerekli" olduğu sonucunu ortaya koymaktadır.

Kimi eğitimci ve uzmanlara göre de bilgisayar oyunları¹²³;

Öğrenmeyi sağlar;

"Bilgisayarda oyun, çocuğun hem hayalini, hem de beyin gelişmesini sağlar. Bazı veliler çocukların bilgisayarla oynamasını istemiyorlar, bu çok yanlış. Çocuk bilgisayarla oynarken, anne baba çocuğun neler yaptığına dikkat ederse sorun kalmaz. Bilgisayar çocuk için yararlıdır. Bilgisayar oyunları hayatın basit olmadığı yolunda da önemli dersler verir". (Kemal Gözükara - Ar-El Koleji)

Çağımızın gereği;

"Bilgisayar kullanımı çağımızın gereğidir. Oyunlar eğitici içerik taşıyorsa, beynin ve zekanın gelişimini sağlar. Doğru oyunlar olmak kaydıyla kendini geliştiren nesiller yetişmesine yardımcı olur. Yönlendirici olarak da büyük etkisi vardır. Küçük yaşlarda eğitim programları kullanıldığında beyin gelişimi son derece sağlıklı bir şekilde sağlanabilir". (Burhanettin Polat - İlke Okulları)

Zihni geliştirir;

"Bilgisayar oyunlarını yasaklamak yanlıştır. Bilgisayar oyunları zihinsel fonksiyonları geliştirir, hayatın iç mekanizmalarını öğrenmekte çocuklara yardımcı olur. "Şiddete yöneltir" gibi bulgular bulunamadı. Şiddet, insanın doğasında vardır ve eğitilerek doğru yöne kanalize edilebilir. Şiddetin nedeni bilgisayar oyunları değildir. Aile eğitememişse, kabahat bilgisayar oyunlarının değil". (Murat Güvençer - Psikolog)

Hayatı karşılamaz;

"Bilgisayar oyunlarının tipi çok önemli. Şiddet kültürü veren bir bilgisayar oyunu, problemlerin çözümünde şiddete işaret eder. Ama, oyun pratik zekayı arttıran özellikler taşıyorsa yararlı temayı işler. İçerik çok önemli. Ancak, oyunların içeriği ne kadar olumlu olursa olsun, günlük hayatın yerine geçemez. Günlük

¹²² MCFARLANE, Angela, SPARROWHAWK, Anne ve HEALD, Ysanne, "Oyunların Eğitimde Kullanılması", (www.teem.org.uk) Sitesinde Yayınlanan Rapor, 2002, s. 6.

¹²³ İnternet, www.milliyet.com.tr/2002/03/21/guncel/gun08.html, 20.06.2004.

hayattaki bir deneyimin verdiği bilgi, oradan yapılan soyutlamalar bilgisayar oyunu ile kazanılmaz. İnsanoğlu deneyimi, hem düşünsel hem duygusal iki etkenin birleşmesiyle kazanır. Olay olduğu zaman, o olaya verdiğiniz tepkiler düşünce ve duygunun yan yana gelmesi sayesinde hafızada kodlanır ve unutulmaması sağlanır. Gerektiği zaman da kişi bu deneyimlerini hatırlayarak kullanabilir. Ama bilgisayar oyunlarında neşe, öfke gibi duygusal dünya eksiktir sadece fantazi vardır". (Dr. Serdar Serdaroğlu - Psikiyatrist)

Bazıları çok tehlikeli;

"Bilgisayar için hazırlanan oyunların konusu çok önemli. Örneğin bir FPR oyunu var. Ben bunu özellikle ergenlik çağındaki gençler için çok tehlikeli buluyorum. Gerçek dışı objelerle, gerçeğin ötesinde bir dünya sunuluyor. Hayatın gerçekleri değil, gerçek olmayanlar öğretiliyor. Aileler, gençlere gerçek yaşamı öğretme konusunda yetersiz kalıyorlar. Ödev, bilgi edinmek amacıyla çok, çocuğa sorumluluk bilinci kazandırmak amacıyla verilir. Amaç verilen bir görevi sonuna kadar takip etmeyi, görev bilincini kazandırmayı sağlamaktır. Bilgisayar oyunlarında ise bu yoktur". (Doç. Dr. Arif Verimli - Psikiyatrist)

Ölçülü ve paylaşımlı bilgisayar kullanımı çocuğun gelişimine katkı sağlayıcıdır¹²⁴;

"Bilgisayar oyunları gençleri sakinleştirir, onlarda hoş bir kontrol ve üstünlük duygusu uyandırır. Bilgisayar oyunları, insana gergin anlarda soğukkanlı kalmayı başarmak gibi bir beceri kazandırabilir". (Prof. Dr. Nevzat Tahrán -Psikiyatrist)

2. Olumsuz Etkileri

Özellikle şiddet içerikli oyunlar başta olmak üzere, kimi oyunların çocuklar ve gençler üzerinde birtakım kişilik bozukluklarına neden olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca bunlar, iletişim ve algı bozukluklarına da neden olmaktadır.

Zamanının büyük çoğunluğunu şiddet içerikli oyunlarla geçiren çocukların, aile, okul ve arkadaşlık ilişkilerinde sorunlarla karşı karşıya kaldıkları görülmektedir.

Zamanının büyük çoğunluğunu şiddet içerikli oyunlarla geçiren çocuklar, öncelikle aileleriyle iletişim problemi yaşamaktadır. Zamanla okul müfredatına uyum sağlayamayan bu çocuklar, öğretmen ve arkadaşlarıyla ilişkilerinde de sorunlarla karşı karşıya kalmaktadır. Dolayısıyla, soyut zekanın geliştiği ilköğretim döneminde zamanının çoğunu bilgisayar başında ve şiddet oyunları ile geçiren çocuk mutluluk, özgürlük, adalet gibi soyut kavramları anlamlandırmakta güçlük çekmektedir.

¹²⁴ İnternet, www.mcatürk.com/ntarhan_genclik_intiharlari.htm#, 25.08.2004.

Algılama güçlüğü de görülen bu çocuklarla, öğretmenleri, aileleri ve hatta psikologları bile iletişim kurmakta zorlanmaktadır. Yaşanan bu durum insan psikolojisinde karşılaşılan “şizoit kişilik bozukluğu” tanısına benzer özellikler göstermektedir¹²⁵.

Gri Psikiyatri Psikoterapi Merkezi'nden Psikolog Mehtap Kayaoğlu'na göre; bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelmiş çocukların pek çok olumsuz ortak noktaları bulunmaktadır. Bunlar; çocuğun algılama sürecinin yavaşlaması, muhakeme yeteneğinin zarar görmesi, terapilere konsantre olamama, anlatılanları kavrayamama, sabit fikirli, takıntılı olma, hırçın, saldırgan ve agresif tutum sergileme, boş gözlerle bakma şeklinde sıralanmaktadır.

Psikolojik sorunların dışında, oyunların içeriğine bağlı olarak, şiddet içerikli oyunlar, çocuklarda belirli bir gruba ya da ülkeye karşı önyargı oluşmasına neden olmaktadır. Örneğin oynadığı bir oyunda sürekli A ülkesinin askerlerini öldüren bir çocuk o ülkeye karşı olumsuz tutum ve davranışlar içerisinde girebilmektedir¹²⁶.

Bilgisayar oyunlarındaki hayali olaylar ve hayali kahramanlar çocukları olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Çocuk oynadığı oyunun etkisiyle gerçek hayatı birleştirerek oyunda gördüğü olayları denemek istemekte ve bunun doğal sonucu olarak da olumsuz ve beklemediği bir tepkiyle karşılaştığında yıkılmaktadır¹²⁷.

Oyunların çoğunda kazanmak için şiddet uygulamak zorunludur. Firmalar oyunları buna göre düzenlemektedir. En başarılı strateji ve bir yönüyle eğitici oyunlardan biri sayılan medeniyet (civilization) oyununda bile oyunu bitirmek için, bilimde ilerleyip uzayda koloni kurmak yerine, çevredeki diğer ülkeleri yok etmek daha çok uygarlık puanının kazanılmasını sağlamaktadır. Bunun doğal sonucu olarak da, çocuklarda, bir ödülü hak etmek veya bir işi başarmak için yok etme, yakma ve yıkmamanın doğal olduğu gibi bir anlayış gelişmektedir¹²⁸.

C. AMERİKA VE AVRUPA'DA BİLGİSAYAR OYUNLARININ SINIFLANDIRILMASI

Amerika Birleşik Devletleri'nde ve Avrupa'da bilgisayar oyunlarını “zararlı-yararlı” şeklinde değerlendiren uygulamalar bulunmaktadır. Bu kapsamda, ABD “ESRB (Entertainment Software Rating Board)”¹²⁹, Avrupa ise “PEGI (Pan European Game Information)” adındaki kuruluşlarla sorunu aşmaya çalışmaktadır.

¹²⁵ İnternet, www.hastarehberi.com/psikiyatri/psikiyatri2/kisilikbozukluklari.htm, 20.06.2004.

¹²⁶ İNAN, age, s. 338.

¹²⁷ İNAN, age, s. 338.

¹²⁸ İNAN, age, s. 338.

¹²⁹ İnternet, <http://turk.internet.com/haber/yazigoster.php3?yaziid=6338>, 20.07.2004.

1. ESRB (Entertainment Software Rating Board)

ESRB, ABD’de bilgisayar oyunları sektöründe etkin bir kuruluştur. 1994 yılında kurulan bu kuruluş, bugüne kadar piyasada bulunan ve piyasaya çıkacak oyunları sınıflandırmakta ve yaş sınırlaması getirmektedir.

Oyunlar bir komisyon marifetiyle sınıflandırılmaktadır. Ayrıca, ailelerden, İnternet kafelerden ve diğer yollardan kendilerine yapılan şikayetleri de titizlikle değerlendiren kuruluş, bilgisayar oyunları yazılım firmalarına karşı çeşitli yaptırımlar da uygulayabilmektedir.

ESRB, bilgisayar oyunlarını “EC”, “E”, “E10+”, “T”, “M”, “A”, “RP” katagorilerinde sınıflandırmaktadır¹³⁰;

Tablo 5		
ESRB’nin Bilgisayar Oyunları Üzerinde Yaptığı Sınıflandırma		
	EC (Early Childhood):	3-6 yaş grubu çocukların oynayabileceği oyunların oluşturduğu bir sınıftır. Bu oyunlarda aile yapısına uygun olmayan materyaller bulunmaz.
	E (Everyone):	Altı yaş ve üzerindeki herkesin oynayabileceği oyunlardır. İçerik olarak minimum derecede şiddet içerirken, esprili ve yumuşak bir dile sahiptir.
	E10+ (Everyone 10+)	10 yaş ve yukarısı herkes için uygun olan oyunlardır. Bu tip oyunlar hafif şiddet, kaba dil ve heyecana sahiptir.
	T (Teen):	13-16 yaş grubu gençlerin oynayabileceği oyunlardır. İçerik olarak şiddet, sertlik ve müstehcenlik bulunabilir. Ayrıca, oyunda, sert dilde argo espriler, en az seviyede kan ve kumar görüntüleri görmek mümkündür.

¹³⁰ İnternet, www.esrb.org/esrbratings_guide.asp#symbols, 20.07.2004.

	M (Mature):	17 yaş ve üzerindekiilerin oynayabileceği oyunlardır. Oyunda, şiddet, kan, yaralanma, cinsellik ve kaba bir dil bulmak mümkündür.
	A (Adults Only):	18 yaş ve üzerindekiilerin oynayabileceği oyunlardır. Oyunda uzun şiddet sahneleri, görüntü olarak çıplaklık ve cinsellik görmek mümkündür.
	RP (Rating Pending)	Sınıflandırma için beklemede olan oyun demektir.
Kaynak:www.esrb.org		

ESRB, oyunları içerik olarak, belirlenen bu kriterler doğrultusunda inceleyerek etiketlemektedir. Oyunun açıklama bölümünde, oyunun içeriği hakkında bazı bilgiler sunulmaktadır. Bu bilgiler;

Alkol, uyuşturucu veya sigara: Oyun içinde alkollü içeceklerin, uyuşturucunun ve sigaranın imaj veya grafik olarak bulunup bulunmadığı, bu içeceklerin kullanılıp kullanılmadığı değerlendirilir.

Yaralanmalar, kan ve şiddet eylemleri: Oyunda yaralanmalar ve kan varsa, bunun gerçek yaşamdakiyle benzerliği saptanmaya çalışılır. Örneğin, oyunda yaralanmalar sonucunda ortaya çıkan kan, gerçeğine çok benzetilmişse bu oyun şiddet içerikli olarak değerlendirilmektedir. Bu sebeple de, genelde oyunlarda kan ya yeşil renklidir ya da dikkat çekmeyen solgun renklerdedir.

Ayrıca, oyunda karakterize edilen çizgi film kahramanlarının şiddet eylemlerinde bulunup bulunmadıkları, her türlü şiddet çağrışımı yapan grafik, imaj (silah, kavgı ve benzeri alet ve araçlar) ve müziklerin bulunup bulunmadığı da değerlendirilir. Oyun sadece doğal nedenlerden dolayı yaşanan kaza görüntüleri içeriyorsa, bu durum oyunun şiddet derecesini düşürmektedir. Örneğin, arka planda bir evin yıkılması ve altında insanların kalması gibi.

Cinsellik, erotizm ve pornografi: Çıplaklık, erotizm, pornografi ve şiddet içeren görüntülerin, imajların bulunup bulunmadığı, ayrıca bu çağrışımları yapan müziklerin oyun içerisinde yer alıp almadığı inceleme konusudur.

Kumar, şans ve bahis oyunları: Oyunun kumar, şans ve bahis içerip

içermediğine bakılır. Burada, oyunun, oyuncularına gerçek anlamda para karşılığı kumar oynatması veya bahislerde bulunmasını sağlaması ile oyun içerisinde bir kumar oyunun temsil edilmesi ayrı ayrı inceleme kriteridir.

Kullanılan dil: Oyun içerisinde kullanılan dil çeşitli kategorilere ayrılmaktadır. Yumuşak ve tatlı dilli konuşmalar, esprili ve muzip konuşmalar, sert konuşmalar, argo ifadelerin yer aldığı konuşmalar, küfürli konuşmalar oyunların sınıflandırılmasında kullanılan bir başka inceleme kriteridir.

Geliştirici, öğretici ve eğitici aktiviteler: Oyun içerisinde refleksleri geliştirme gibi, eğitici, öğretici, bilgi verici ve aynı zamanda eğlendirici özelliği bulunan oyunlar da ayrı ayrı değerlendirilmektedir.

CompUSA, EB Games, GameStop, Hollywood Video, Trans World Entertainment, Toys R Us gibi Avrupa'nın ve Amerika'nın oyun sektörünün 350 büyük firması ESRB'nin üyesidir. Bu firmaların piyasada bulunan mevcut oyunları ve piyasaya çıkaracakları yeni oyunları ESRB tarafından incelenmekte ve sınıflandırılmaktadır. ESRB'nin firmalara ait bilgisayar oyunları hakkında değerlendirmelerini firmaların internet sitelerinde de görmek mümkündür.

Aşağıda "Activision" isimli bir bilgisayar oyunları yazılım firmasının İnternet sayfasında, bilgisayar oyunları kataloğundan bir bölüm ve burada reklamı yapılan oyunların isimleri, sınıfı, piyasaya çıkış tarihleri ve "ESRB" tarafından yapılan sınıflandırması görülmektedir¹³¹.

HOME : GAMES : SUPPORT : ABOUT ACTIVISION : CAREER						
GAME INDEX DOWNLOAD LIST CONTESTS STUDIOS						
FIND A GAME						
REGISTER						
FIND A GAME						
BROWSE TITLES - OR SELECT - ALL PLATFORMS ALL GENRES						
NUMBER OF GAMES FOUND ARE: 078						
SEARCH RESULTS FOR: (all games)						
Game Name	Brand	Genre	Release Date	Studio	ESRB	Platform
Activision Anthology		Arcade / Puzzle	Available now		E	PlayStation
Call of Duty® 2	Call of Duty™	Shooter	Fall 2005	Infinity Ward	RP	MULTI-PLATFORM
Call of Duty® 2: Big Red One	Call of Duty™	Shooter	Fall 2005	Treyarch	RP	MULTI-PLATFORM
Call of Duty™	Call of Duty™	Action / Adventure	Available now		T	MULTI-PLATFORM
Call of Duty™: Finest Hour™	Call of Duty™	Action / Adventure			T	MULTI-PLATFORM
Call of Duty™: United Offensive™	Call of Duty™	Action / Adventure	Sept. 15, 2004	Infinity Ward	T	PC
DOOM 3™	DOOM®	Shooter	PC: Aug. 3, 2004 Xbox: Apr. 4, 2005		M	MULTI-PLATFORM
DOOM 3™: Resurrection of Evil™	DOOM®	Shooter	April 4, 2005		M	PC
DOOM® Collectors Edition	DOOM®	Shooter	Available now		M	PC
Day of Defeat™		Shooter	Available now		T	PC
Disney's Extreme Skate Adventure		Sports	Sept 2, 2003		E	MULTI-PLATFORM

Şekil1:Activision isimli oyun firmasının İnternet sayfasındaki oyunların sınıflandırılması

Birçok insanın müptelası olduğu GTA (Grand Theft Auto Vice City) oyunu ESRB'nin internet sitesinden sorgulandığında şu bilgilere ulaşılmaktadır.

GTA= Yayımcı (Rockstar), oyun platformu (playstation), sınıf (17 yaş ve üzeri),

Açıklama (kan, kaba ve sert bir dil, şiddet içerikli).

2. PEGI (Pan European Game Information) ¹³²

PEGI, Avrupa ülkelerinde, çocukların yaşlarına uygun olan bilgisayar oyunlarını sınıflandıran kuruluştur. 2003 yılından bu güne kadar faaliyette olan kuruluş; İngiltere, İsviçre, İsveç, Fransa, İspanya, Norveç, Portekiz, Hollanda, Lüksemburg, İtalya, İrlanda, Yunanistan, Finlandiya, Danimarka, Belçika ve Avusturya gibi ülkelerde bir ölçü olarak kabul edilmektedir. Yani, bu ülkelerde, bilgisayar oyunları, PEGI'nin yaptığı sınıflandırmalara göre müşterinin tüketimine sunulmaktadır.

PEGI'de de, oyunların sınıflandırılmasının uzman kişilerden oluşan bir komisyonla yapılması, sınıflandırma işlemine ailelerin, sivil toplum örgütlerinin, tüketicilerin vb. katkılarının sağlanması gibi pek çok işlem ESRB'nin sınıflandırma işlemine benzerdir.

PEGI'de bilgisayar oyunları "3+", "7+", "12+", "16+", "18+" yaş grupları olarak sınıflandırılmaktadır. Bilgisayar oyunları özelliklerine (Bilgisayar, play station, xbox, Nintendo gibi) göre içerik olarak 6 kategoride tarif edilerek etiketlenmektedir. Bunlar;

Tablo 6		
PEGI'nin Bilgisayar Oyunları Üzerinde Yaptığı Sınıflandırma		
	Kötü Dil (Bad Language):	Oyun içerisinde kötü bir dilin kullanıldığını ifade eder.
	Ayrımcılık (Discrimination):	Oyun içerisinde ayrımcılık yapmayı teşvik eden materyallerin bulunduğunu ifade eder.
	Uyuşturucu (Drugs):	Oyun içerisinde uyuşturucu ve bağımlılık yapan madde tanımlamasının olduğunu ifade eder.

¹³² İnternet, www.pegi.info/pegi/index.do, 20.07.2005

	Korku (Fear):	Oyunun çocuklar için korkutucu özelliğinin olduğu ifade edilir.
	Cinsellik (Sex):	Oyun içerisinde cinselliğin işlendiğini ifade eder.
	Şiddet (Violence):	Oyunun şiddet içerikli olduğunu ifade eder.
Kaynak:www.pegi.info		

GTA (Grand Theft Auto Vice City) oyunu PEGI'nin web sitesinden sorgulandığında şu bilgilere ulaşılmaktadır.

GTA= Yayımcı (Take 2 Interactive Europe), oyun platformu (playstation2, pc, xbox), sınıf (18 yaş ve üzeri), açıklama (kaba ve sert bir dil, şiddet içerikli).

BEŞİNCİ BÖLÜM İNTERNET VE ŞİDDET



Şiddet insanların her zaman iç içe yaşadığı bir olgudur. Bu olguyu, kızgınlık, öfke, kin, nefret, düşmanlık gibi duyguların davranışa döküldüğü saldırganlık biçimi olarak tanımlamak mümkündür¹³³.

İnsan doğasında, dünyayı siyah-beyaz keskinliğinde “biz” ve “onlar” olarak ikiye ayırma eğilimi çok güçlüdür. Bu görüş, günümüzde “sosyal kimlik kuramı” adı altında savunulmaktadır. Bu kurama göre; “insanların belli gruplara dahil olduklarında, öz güvenlerini yüksek tuttukları ve diğer gruplara karşı ise ön yargılar geliştirdikleri” fikri savunulmaktadır¹³⁴. Daha çok din, ırk, kültür, dil gibi pek çok anlayış etrafında gruplaşan insanlar, kendi dışındaki gruplara karşı önyargı olarak da, ayrımcılık, nefret, saldırganlık gibi tepkiler geliştirmiştir. Bunun doğal sonucu olarak da şiddet evrensel bir boyut kazanmıştır.

A. ŞİDDETİN YAYGINLAŞMASINDA İNTERNETİN ETKİSİ

Kimilerine göre pek çok yararlı bilginin bulunduğu dev bir kütüphane, kimilerine göre en iyi haberleşme aracı veya kimilerine göre de hoşça zaman geçirilebilecek bir araç olarak algılanan İnternet, şiddeti, terörü, ayrımcılığı, nefreti ve bu yöndeki çeşitli tehlikeleri de beraberinde getirebilmektir. Dolayısıyla, gençler, İnternette sohbet odalarından İnternet sayfalarına, forum sayfalarından tartışma listelerine kadar pek çok yerde bu türlü risklerle karşı karşıya kalabilmektedir.

İnternet; pek çok yararlı bilgi ve faaliyetlerinin yanı sıra, şiddeti, terörü, ayrımcılığı, nefreti ve bu yöndeki çeşitli tehlikeleri de beraberinde getirebilmektir.

Uzmanlar, şiddet içeren görüntü, davranış modelleri ve değerlerin yayılmasında en etkili araçların başında medyanın geldiğini belirtmektedirler. Bir

¹³³ GÜRDİLEK, Raşit, “Terk Edemediğimiz Davranış Şiddet”, Bilim ve Teknik Dergisi, Sayı.466, Eylül 2006, s.24, 25, 26.

¹³⁴ AYHAN, İnci, “Şiddet Doğadan Değil”, Bilim ve Teknik Dergisi, Sayı.466, Eylül 2006, s.34,35.

medya aracı olan İnternet ve bilgisayar oyunları, çocukların ve gençlerin şiddetle tanışmasında önemli rol oynamaktadır.

B. İNTERNETTE GÖRÜLEN ŞİDDET TÜRLERİ

1. Irkçılık, Etnik Ayrım ve Nefret Suçları

Günümüzde, ırkçılık, etnik ayrım, yabancı ayrımcılığı, cinsiyet ayrımı gibi pek çok ayrımcılık konu olarak İnternette işlenmektedir. Pek çok ülke bu ve benzeri konularda “Nefret Suçları” başlığı altında kabul ettiği yasaları uygulayarak mücadele etmektedir. Ülkemizde de, gerek Anayasamız’da, gerekse Türk Ceza Kanunu (TCK)’da her türlü ayrımcılık yasaklanmıştır. Ayrıca bu konuda ülkemiz tarafından da onaylanan, Birleşmiş Milletler (BM)’in “Her Türlü Irk Ayrımcılığının Ortadan Kaldırılmasına İlişkin Uluslararası Sözleşmesi”, yine Birleşmiş Milletler (BM)’in “Ulusal ya da Etnik, Dinsel ve Dilsel Azınlıklara Mensup Kişilerin Hakları Bildirgesi” ve “Avrupa İnsan Haklarının ve Temel Özgürlüklerin Korunması Sözleşmesi” ve “Ek 12 Nolu Protokol’ü” gibi uluslararası belgeler de, benzer şekilde her türlü ayrımcılığı yasaklamaktadır . Ancak, İnternet ortamında özellikle ırkçılığı esas alan İnternet sitelerinin çoğalması bu konuda dünya kamuoyunu endişelendirmektedir. Son zamanlarda, Türkçe içerikte, ırkçılığı öven, yabancı düşmanlığını vurgulayan, Türk toplumunu çeşitli etnik gruplara bölerek ayrımcılık yapan İnternet sitelerinde de bir artış görülmektedir. Ziyaretçi sayıları her geçen gün artan bu sitelerin varlığı, Türk kimliği altında uyum ve dayanışma içerisindeki etnik grupları bünyesinde barındıran ülkemiz için bir risk oluşturmaktadır.

Son zamanlarda, Türkçe içerikte, ırkçılığı öven, yabancı düşmanlığını vurgulayan, Türk toplumunu çeşitli etnik gruplara bölerek ayrımcılık yapan İnternet sitelerinde bir artış görülmektedir. Bu, ülkemiz açısından bir risk oluşturmaktadır.

2. Gruplaşma ve “Taraflar” Oluşumu

İnternet ortamında, tartışma forumları ve sohbet odalarında çeşitli ideolojiler veya düşünceler etrafında gruplar oluşturulmakta ve bu gruplarda insanlar “laik–anti laik”, “Türk–Kürt”, “Alevi–Sünni” gibi konularda tartışma ortamına çekilmekte ve bir çatışma ortamı oluşturulmaktadır. Bu ortamda, her tür bilginin paylaşılması suretiyle taraflar arasında nefret tohumları ekilmeye çalışılmaktadır. Sanal ortamda başlayan bu tartışmalar zamanla gerçek ortama yansımakta ve bu süreç gruplar arasında tartışma ve kavgaya dönüşebilmektedir.

Yasadışı bir örgütün ideolojisini benimseyen ve değişik üniversitelerde öğrenim

gören gençlerin, sohbet odasında aldıkları bir karar sonucu, üniversitelerinde gösteri ve yürüyüş gerçekleştirmeleri bu duruma örnek olabilecek sıradan olaylardandır. Aynı gençler bir başka sanal buluşmalarında da, okudukları okullara toplu dilekçe verme kararı alabilmekte, bir başka sohbetlerinde de verilen dilekçeler ve yansımaları tartışılabilmektedir.

Son zamanlarda “tribün terörü”, “tarafar terörü” olarak haberlerine sıklıkla rastladığımız “sporda şiddet” konusunda da, İnternet forum sayfalarında kıyasıya tartışmalar yapılmaktadır¹³⁵. Burada da tarafarlar, gerçek yaşamda olduğu gibi fanatik bir şekilde takımlarını tutmakta ve rakibi olan takımın İnternet sitelerine saldırılar düzenleyebilmektedir.

3. Fiziksel Şiddet

Pek çok uzman, İnsanın doğasına ait nefret ve saldırganlık hislerinin davranışa dökülmesinde sosyal öğrenmelerin ve dış etkenlerin etkili olduğunu savunmaktadır¹³⁶. Günümüzde, dünyanın çeşitli bölgelerinde yaşanan kavgalar, işkence olayları, savaş suçlularının infazı veya terör örgütlerince yapılan infazlar gibi olayların görüntülerinin İnternette kolay bir şekilde yayınlanabilmesi ve bu sitelerin en çok ziyaret edilen İnternet siteleri arasında yer alması kaygı verici bir duruma gelmiştir.

Bu konuda, ABD'nin 11 Eylül saldırıları sonrası Irak'ta başlattığı askeri müdahaleden sonra, El-kaide terör örgütü tarafından esir alınan Amerikan askerlerinin öldürülmesi ve infaz görüntülerinin İnternet aracılığıyla tüm dünyaya yayınlanması örnek olarak verilebilir.

Günümüzde, şiddetin, daha çok gençlere ve ilköğretim öğrencilerine yönelik endişe verici boyutlarda gündeme gelmeye başlamış olmasında da, İnternet etkin rol oynamaktadır. Çocuk ve gençlerin kendini veya başka birini yaralamaya, öldürmeye yönelik davranışlarındaki artışı, İnternet sitelerinde oluşturulan sayfalardan da anlamak mümkündür. Nitekim, İnternette, işkence, kavga, vahşet ve şiddet konulu hazırlanan siteler, gençlerin ve çocukların en çok ziyaret ettiği siteler arasındadır.

İnternette, son zamanlarda popüler olan, görüntü (video, mpeg, avi gibi) paylaşım (Yahoo Video, Youtube Video, Msn Video gibi) sitelerinde, dünya gençliği, en çok kavga, nefret ve şiddet içerikli görüntüleri izlemektedir. Ayrıca genç ve çocuklar tarafından hazırlanmış şiddet içerikli görüntülerin de, en çok gönderilen görüntüler arasında olması dikkat çekicidir. Ülkemizde de durum farklı değildir. Özellikle, genç ve çocuklar tarafından hazırlanarak gönderilen görüntülere bakıldığında;

¹³⁵ İnternet, www.turksam.org/tr/yazilar.asp?yazi=785&kat=21, 11.12.2006.

¹³⁶ AYHAN, age, s.34,35.

- Polisiye veya mafya türü şiddet içerikli konuların önplana çıktığı televizyon dizilerinde yer alan kişilerin konu edildiği senaryolar,
- Ders esnasında öğretmene karşı yapılan protestolar (sözlü ve fiziki müdahaleler),
- Sınıf içerisinde senaryo edilen veya meydana gelen gerçek kavgalar,
- Öğrenci grupları arasında meydana gelen sataşmalar ve kavgalar,
- Öğrenci grupları arasında meydana gelebilecek kavgaların konu edildiği senaryolar,

gibi konular işlenmekte ve bu görüntüler İnternet sitelerinde en çok izlenen görüntüler olmaktadır.

4. Gençlik İntiharları



İnternet sağladığı kolaylık ve yararların yanısıra, gerçeklik sınırlarını zorlama, yanlış model oluşturma, şiddet ve saldırganlığı özendirme gibi bir takım olumsuzlukları da beraberinde getirmiştir.

Özellikle çocukluktan yetişkinliğe geçiş dönemi olarak adlandırılan ergenlik döneminde birey fiziksel olarak hızla gelişirken, psikolojik gelişimin aynı oranda gerçekleşmemesi bazı sorunları beraberinde getirmektedir. Bu süreçte, karşılaştığı sorunları çözmesine katkıda bulunacak ahlâki normlar, inanç ve kültürel değerler bireyde yeterli değilse, psikolojik bir sarsıntının yaşanması da kaçınılmaz olacaktır¹³⁷. Dolayısıyla, bu süreçte karşılaşılan sorunların çözülememesi bireyin beyinde “yaşamı değersiz bulma”, “kural tanımama”, “tehlikeye korkmadan atılma”, “acı çekmeyi ve ölümü isteme” gibi olumsuz düşüncelere sebebiyet vermektedir.

Sürekli arayış içerisinde olma durumunu da ifade eden ergenlik döneminde, sorunların çözülememesi, bu gençleri, gerçek dünyada ve sanal ortamda kendilerini “asi çocuklar”, “aykırıları”, “cyberpunk”, “heavy-metal”, “metalciler”, “satanistler” ve benzeri şekillerde tanımlamaya itmektedir. Kaldıki, kimi İnternet sayfalarında ve sohbet ortamlarında gençlere “aykırı yaşama” ve “şiddet” kültürü aşılamaya yönelik çabalar gözlenmektedir.

Bu anlamda, İnternette, sayıları sürekli artan intihar siteleri, sadece Avrupa ve ABD’yi değil tüm dünyayı her geçen gün tehdit etmeye başlamıştır.

¹³⁷ TARHAN, Nevzat, Psikolojik Savaş Gri Propaganda, age, s.101.

11 Ocak 2003 tarihinde Amerika'da meydana gelen bir olay, İnternette şiddeti çarpıcı bir şekilde gözler önüne sermektedir¹³⁸.

“Arizona, Phoenix'te yaşayan 21 yaşındaki genç Brandon Vedas isimli bir genç daha önce de sık sık girdiği “intihar sitelerinden” birinin sohbet odasına “Ripper” takma adıyla (nick name) bağlanarak, sanal ortamdaki arkadaşlarıyla buluşur. Odadakiler birbirlerini web kameralarıyla görebilmektedir. Sohbet ortamında, “Bugün çok uyuşturucu alacağım” diyen Brandon'a arkadaşlarından biri; “hadi bize göster ripper..., ripper bir gangsterdir... O yapar...” demek suretiyle onu bu davranışında cesaretlendirir. Brandon bir süre sonra alkolle birlikte uyuşturucu hap almaya başlar. Sohbet odasındaki sanal arkadaşları “bir tane daha al, hayır hayır 1000 tane al” “bu yetmez daha fazla al. Senin yaşayıp yaşamayacağını veya karanlığa gömülüp gömülmeyeceğini izlemek istiyorum.” diyerek, Brandon'u sürekli tahrik ederler. Brandon sohbet ortamında bulunan yaklaşık 12 sanal arkadaşının gözleri önünde intihar eder¹³⁹. Ertesi gün Brandon Vedas annesi tarafından odasında ölü olarak bulunur.”

Ergenlik döneminde psikolojik bazı sorunların yaşanması görülebilir. Ancak, bu süreçte, bireyde, bu sorunları çözmesine katkıda bulunacak ahlâki normlar, inanç ve kültürel değerler yeterli değilse, psikolojik bir sarsıntının yaşanması kaçınılmazdır.

Kontrol edilemeyen ve bir yöneticisi olmayan bu tür intihar sitelerinin forum alanlarında sürekli ölüm konuşulmaktadır. Bir övünç kaynağı, adeta bir tapınak gibi kabul gören bu forum alanlarında intihar etmeyi düşünenler, intihar nedenlerini ve teşebbüslerini birbirlerine anlatmakta, birbirlerini cesaretlendirerek intihara teşvik etmekte ve intihar edenleri kahraman olarak ilan etmektedirler.

Nitekim, psikologlar zamanın çoğunu İnternette geçiren çocukların ve gençlerin günlük hayatlarında sessiz, içine kapanık ve özgüveni olmayan kişiler olduklarını, bu sebeple İnternette istedikleri yeni kimlikleri ile saygınlık kazanmak için çeşitli yollara başvurabileceklerini belirtmektedir. Nitekim, İstanbul'da, annesiyle çamaşır asma yüzünden tartışan 21 yaşındaki bir genç kız, İnternette görüntülü olarak yazıştığı arkadaşının gözleri önünde intihar etmiştir¹⁴⁰.

5. Bilgisayar Oyunları ve Şiddet

Uzmanlar, şiddet içerikli oyunların, genç ve çocuklar üzerinde, kumar ve alkol bağımlılığı gibi ruhsal bozukluklara denk olumsuzluklar meydana getirdiği yönünde aileleri uyarmaktadır. Günümüzde pek çok psikolog, çocukluk

¹³⁸ İnternet, <http://turk.internet.com/haber/yazigoster.php3?yaziid=6532>, 12.04.2004.

¹³⁹ İnternet, www.brandonvedas.com/ripperlog.txt, 25.08.2004.

¹⁴⁰ “İnternette Canlı İntihar Etti”, Sabah, 05.12.2006.

döneminde şiddet içerikli oyunların müptelası olan bireylerin, ileriki dönemlerde çevresine, arkadaşlarına, ailesine ve sorumluluklarına karşı, duyarsızlık geliştireceği, şiddeti içselleştireceği ve hayatı boyunca hep ‘kötü olan ötekileri’ bulma ve onları ‘yok etme’ güdüsüyle hareket edebileceği konusuna dikkat çekmektedir.

C. İNTERNETTE GÖRÜLEN ŞİDDETİN GENÇ VE ÇOCUKLAR ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

Dünya sağlık örgütü (WHO) 2002 yılında yayınladığı “şiddet ve sağlık (Violence and Health Report)” raporunda, şiddetin tırmanışı konusunda endişe verici bir tablo çizerken, gençler tarafından, yine gençlere yönelik gerçekleşen şiddet eylemleri olarak tarif edilen “gençlik şiddetinin” son 15 yıl içerisinde en çok tırmanış gösteren bir olgu olmasının altını çizmiştir¹⁴¹. Gençleri, şiddete yönlendiren pek çok neden bulunmaktadır. Bu nedenler içerisinde İnternet öncelikli olarak ele alınması gereken bir olgudur. Genç ve çocuklar, İnternette karşılaştığı şiddete paralel olarak, psikolojik açıdan pek çok olumsuzluk geliştirmektedir. Bunların başlıcalarını;

- Şiddetin sıradan bir eylem olarak yaşamda yer alması, kabullenilmesi ve şirinleşmesi,
 - Şiddetin heyecan ve serüven arama güdülerıyla özdeşleşmesi,
 - Nefretin, öfkenin, acı çekmenin ve ölümün sıradanlaşması,
 - Başkasının yaşamının önemsizleşmesi, yok etmenin meşruiyet kazanması, hatta ölüm karşısında acı ve sıkıntı duymak yerine zevk duymaya başlanması
- gibi davranış bozuklukları şeklinde sıralamak mümkündür.

***Psikologlar
zamanın çoğunu
İnternette geçiren
çocukların ve
gençlerin günlük
hayatlarında
sessiz, içine
kapanık ve
özgüveni olmayan
kişiler olduklarını,
bu sebeple
İnternette
istedikleri yeni
kimlikleri ile
saygınlık
kazanmak için
sonuçlarını
bilmeden çeşitli
yollara
başvurabilecekleri
ni belirtmektedir.***

¹⁴¹ Dünya Sağlık Örgütü (WHO)’nın 2002 “Şiddet ve Sağlık Raporu”, Geneva, 2002.

ALTINCI BÖLÜM

TERÖR RÖGÜTLERİ VE SAPKIN DÜŞÜNCELER



Teknoloji insanlara pekçok fayda sağlarken, suç örgütlerine de suç işlemede büyük kolaylık ve imkan sağlamaktadır. İnsanlar, suçu güvenli bir şekilde ve yakalanmadan gerçekleştirebilmek için, İnternet başta olmak üzere teknolojinin sunduğu tüm imkanlardan yararlanmaya çalışmaktadır. Aralarındaki elektronik mesajları kriptolayabilecek kadar teknolojiyi takip eden suçlular, kanun uygulayıcı birimlerin istihbarat faaliyetlerine karşı siber saldırılar da düzenleyebilmektedir¹⁴².

A. TERÖR ÖRGÜTLERİNİN İNTERNET ORTAMINDA YÜRÜTTÜĞÜ FAALİYETLER

İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte mekan kavramı önemini yitirmeye başlamış, kıtalararası iletişim ve bilgi akışı bir tuşa basmaktan ibaret hale gelmiştir. Teknolojideki bu gelişmelerden toplumlar pozitif anlamda yararlanırken, terör örgütleri, suç şebekeleri ve sapkın olarak değerlendirilebilecek akımlar da, gelişen bu teknolojiyi yakından takip ederek klasik suç anlayışının dışında suç işleme tarzlarını geliştirmekte¹⁴³, fikir ve anlayışlarını bu şekilde empoze etmeye çalışmaktadır.

Genel olarak denetim ve gözetimden uzak olan İnternet, çocukları ve gençleri etkilemeye devam etmektedir. İnternet bu haliyle, özellikle çocuklar ve gençler için, tehlikeli ve kontrolsüz bir kapı hükmündedir¹⁴⁴. Bugün için binlerce site, bomba, silah yapımı ve kullanımı konusunda eğitim imkanı sunmaktadır¹⁴⁵.

Denetim ve gözetimden uzak olan İnternet, özellikle çocuklar ve gençler için, tehlikeli ve kontrolsüz bir alan hükmündedir. Bugün için binlerce site, bomba, silah yapımı ve kullanımı konusunda eğitim vermektedir.

Ebeveynlerin çocuklarını İnternette maddi ve manevi zarar görmesini engellemeye ve koruma altına almaya yönelik olarak sakıncalı içerik engelleyici¹⁴⁶ filtre programları geliştirilmiştir. Bu yönde yapılan çalışmalarda terör, pornografi, kumar ve bahis oyunları, uyuşturucu ve alkol, satanizm gibi sapkın düşünceler

¹⁴² 2003 Yılı Uyuşturucu Raporu, Emniyet Genel Müdürlüğü Kaçakçılık ve Organize Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığı.

¹⁴³ ÖZCAN, Mehmet, Siber Terörizm, 1. Polis Bilşim Sempozyumu, Bildiriler, 21-22.10.2003, s. 1,

¹⁴⁴ TUNCER, Nilüfer, 'Çocuk ve İnternet Kullanımı', Yayınlanmamış Makalesi, 2003, s. 4

¹⁴⁵ YAMAÇ, Fatih, "Siber Terörizm Denemeleri-1", Hatay Polis Dergisi, Sayı.6, 2003, s.109.

¹⁴⁶ İnternet, www.telepati.com.tr/temmuz03/konu2.htm, 02.04.2004.

içeren onbinlerce İnternet sitesi tespit edilmiş ve söz konusu siteler filtre sistemlerine tanıtılmıştır¹⁴⁷. Uzmanlar, illegal oluşumların kapanan sitelerinin yerine, farklı isimler altında her gün yüzlerce yeni siteyi İnternette yayına başlattığını, bu nedenle kontrolsüz İnternet kullanımının genç ve çocuklar için büyük risk olduğunu belirtmektedirler. Ayrıca bu konuda, gereken önlemlerin alınmaması ve toplumsal duyarlılığın oluşmaması halinde İnternet erişimi yapan her çocuk veya genç için, terör örgütlerinin faaliyetlerine sempati duyma, onları destekleme ve İnternette yardım etme (site kırma, bilişim suçu işleme gibi) suç işleme gibi olumsuzluklar söz konusudur.

1. Terör Örgütlerinin Eğitim, İletişim Ve Propaganda Aracı Olarak İnternet

Sosyologlar kitlelere iş yaptırmak için üç etkili yol olduğundan söz ederler; zor kullanmak, para ile satın almak ve inandırmak. Ancak bu görüşe göre, uzun vadede en yararlı çare inandırma ve ikna etme yoludur¹⁴⁸. Terör ve suç örgütleri “inandırma ve ikna” metodunu, ideolojilerini insanlara anlatmak ve onları inandırmak için sıklıkla kullanmaktadır.

Terör örgütlerinin kullandığı kitle iletişim araçlarından birisi olan İnternet¹⁴⁹ propaganda, eleman kazanma, örgüt elemanlarının ve sempatizanların eğitilmesi, eylem hazırlıkları, eylem emirlerinin verilmesi gibi birçok alanda kullanılmaktadır¹⁵⁰.

Günümüzde terör örgütleri, kitlelerin dikkatini çekebilme, güvenini kazanabilme, umut ve beklentileriyle ilgili alternatif sunabilme ve bu yollarla onları harekete geçmeye hazır hale getirme¹⁵¹ gibi faaliyetlerin yürütülmesinde İnterneti kullanmaktadırlar.

Türkiye aleyhinde faaliyet gösteren ve sayısı binlerle ifade edilen İnternet sitesi bulunmaktadır. Genelde “com, org, net” uzantılı olan bu siteler ABD, Almanya, Hollanda ve diğer Batı Avrupa ülkeleri üzerinden yayın yapmaktadır¹⁵². Örgütler, ülke aleyhinde faaliyet gösteren İnternet sayfalarına, bu ülkelerdeki internet servisi sağlayan motorlar üzerinden hizmet alan kişisel İnternet sitelerinden linkler vermek suretiyle faaliyetlerini yürütmeye çalışmaktadır. Hatta, bu sitelerde bomba yapımını detaylarıyla anlatan ve bir teröristin bilmesi gereken birçok konuda ayrıntılı bilgiler yer almaktadır¹⁵³.

Günümüzde, İnternet üzerinde yaptıklarının suç olup olmadığını bilmeyen veya düşünmeyen, bilinmez ve ulaşılmaz olanın büyüüne kapılmış, çocuk ya da genç yaşta binlerce kişiyi görmek mümkündür. Terör örgütleri ise, İnternet

¹⁴⁷ İnternet, <http://turk.internet.com/haber/yazigoster.php3?yaziid=5484>, 24.03.2004

¹⁴⁸ ERDOĞAN, Davut, “Terörle Mücadelede Halkla İlişkiler ve Propagandanın Yeri ve Önemi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 1999, s. 47.

¹⁴⁹ İnternet, www.terror.gen.tr/turkce/makaleler/terorizm_necati_alkan.html, 25.06.2004.

¹⁵⁰ ÖZCAN, age, s. 173.

¹⁵¹ ERDOĞAN, age, s.59.

¹⁵² ÖZCAN, age, s. 173.

¹⁵³ İnternet, www.olympus.org/article/articleview/161/1/2/, 25.04.2004.

üzerinden bu kabiliyetli kişi veya kişilerle irtibat kurarak, bu kişileri değişik yöntemlerle örgüte katmaya çalışmaktadır¹⁵⁴.

2. Terör Örgütlerinin İletişimde Sohbet Odalarını Kullanması

Terör örgütleri, insanların duygu ve düşüncelerini değiştirmek ve kendi tarafına çekmek için bir takım iletiler ve simgeler kullanmakta ve bunun için de bir takım kanallara ihtiyaç duymaktadır¹⁵⁵. Daha önceleri, yüz yüze haberleşme, göze ve kulağa hitap eden haberleşme araçları kullanılmaktaydı. Ancak İnternet iletişimi yukarıda belirtilen haberleşme araçlarının hepsinin yerini alarak, terör örgütleri iletişimininde gözdesi olmuştur.

Halk arasında MIRC olarak bilinen IRC sohbet sunucuları terör örgütlerin özellikle tercih ettikleri alanlardır. Zira, yerli ya da yabancı birçok IRC sunucusu, insanlara herhangi bir denetim ve kısıtlamanın olmadığı, serbest sohbet imkanı sunmaktadır. Bu nedenle de terör örgütleri buraları bulunmaz bir fırsat olarak görmekte ve sunulan imkanları örgüte eleman kazanma, kamuoyu oluşturma, çeşitli eğitimlerin verilmesi konularında kullanmaktadır.

Birtakım IRC sunucular üzerinde genel bir arama (search) yapıldığında terör örgütlerine ait ve genelde bu örgütlerin isimleri altında sohbet odaları oluşturulduğu görülmektedir.

B. İNTERNETTE SAPKIN AKIMLAR

İnternet, sapkın inanışlar ya da ilişkiler olarak nitelendirilen faaliyetlerin yaygınlaşmasında önemli bir rol oynamaktadır. Satanizm¹⁵⁶, UFO tarikatı, moon tarikatı, ateşe tapma, eş değiştirme (Swingers), ensest ilişkiler gibi sapkın akımlar; özellikle, İnternet siteleri, web sayfaları ve sohbet odalarını yoğun ve organize bir şekilde kullanmaktadır¹⁵⁷. Bu çerçevede İnternette özellikle satanizmle ilgili yüzlerce siteyle karşılaşmak mümkündür.

Sapkın akımlar, kendilerine üye bulma ve savundukları düşüncenin propagandasını yapmak için özellikle sohbet odalarını yoğun olarak kullanmaktadırlar. Özellikle, İnternet sohbet araçları, sapkın akımları destekleyen insanlar tarafından iletişimde kullanılmaktadır. Örneğin, Satanizmi mümkün olduğunca geniş kitlelere ulaştırmak için "Satanist, satan, satanca, stnistler, şeytan, maniaklar, cehennem, kill, şeytanice, ateş vb"¹⁵⁸ isimli birçok sohbet odası kurulmuştur. Buralarda

**Sapkın akımlar;
İnternet
siteleri,
İnternet
sayfaları ve
özellikle de
sohbet odalarını
yoğun ve
organize bir
şekilde
kullanmaktadır.**

¹⁵⁴ ÖZCAN, age, s. 173.

¹⁵⁵ ERDOĞAN, Davut, age, s.73.

¹⁵⁶ GÖZLÜGÖL, Said Vakkas ve ÇAĞLAR, Musa; Topluma Yönelen Tehdit Satanizm, İçişleri Bakanlığı Strateji Merkezi Başkanlığı Yayını No:3, Ankara, 2004, s. 48

¹⁵⁷ "Eş Değiştirme", Sabah, 12.09.2004.

¹⁵⁸ Ankara Emniyet Müdürlüğü'nün Satanist Sohbet Odaları Üzerinde Yaptığı Çalışmalar, 2002.

gençler satanistlerin tuzağına düşürülmekte ve sonuçta cinayet ve intihara kadar varan sapkınlıkların içine sürüklenmektedir¹⁵⁹.

Bir süre satanist faaliyetler içerisinde bulunan ve daha sonra pişman olan bir gencin yaşadığı olay çarpıcıdır, genç yaşadığı olayı şu şekilde nakletmiştir;

“Sürekli olarak bağlandığım ve gruptan bildiğim kişilerle haberleştiğim sohbet odasına çoğunlukla satanizmi merak eden, araştıran bir sürü çocuk gelir. Özellikle kız öğrencilerin bilgisayar kullanmayı az bildiklerini bildiğimiz için, sohbet odasında böyle kişilerin bilgisayarlarına gireriz ve o kişi hakkında araştırma yaparız. Bilgisayarında neler yazmış ve neler çizmişse onları okuruz. Böylece sohbet ederken karşı tarafı etkilemek daha basit oluyor. Bir seferinde 12 yaşında bir kız öğrenciyle tanıştım. Onunla bir yandan sohbet ederken bir yandan da bilgisayarına girmiş kayıtlı dosyalarını gözden geçiriyordum. Kız öğrencinin şiire düşkün olduğunu bilgisayarında sakladığı onlarca duygusal şiirlerden anladım ve sohbeti şiir üzerine kurguladım. Bilgisayarında yazılan şiirlerden dördlükler okudum. Sürekli olarak şiir üzerine konuşuyorduk. Kısa bir süre sonra kız öğrenci, anlattıklarımın olağan üstü bir güç olduğuna inanmaya başladı ve derken bu öğrenci satanist grubumuzun içerisine katılmak istediğini, aradığını bulduğunu çok defa beyan etmiştir.”

Bu kapsamda, çoğunlukla sohbet odaları aracılığıyla bu İnternet sayfalarının varlığından haberdar olan çocuk ve gençler, buralardaki bilgilere kolaylıkla ulaşabilmekte ve sapkın akımların tuzaklarına düşebilmektedir.

¹⁵⁹ GÜÇ, Ahmet, Satanizm Şeytana Tapınmanın Yeni Adı, Ankara, 2002, s. 48.

YEDİNCİ BÖLÜM

İNTERNETTE ZARARLI ALIŞKANLIKLAR



İnternette gençleri, kumar ve bahis oyunlarına alıştırma, kumar oynamaya teşvik etme, uyuşturucu satışı ve bu maddeleri kullanmaya alıştırma gibi pek çok zararlı faaliyet hızlı bir şekilde yaygınlaşmaktadır. İnternetin kara delikleri yada karanlık yüzü olarak gösterilen bu durum endişe verici boyutlara ulaşmıştır.

A. İNTERNET VE UYUŞTURUCU

İnsan hayatında köklü değişikliklere neden olabilen sigara, alkol, esrar, eroin, kokain, ecstasy, captagon, bali ya da tiner kullanımı her geçen gün artış göstermektedir¹⁶⁰. Birleşmiş Milletler Uluslararası Uyuşturucu Kontrol Kurulu'nun 25 haziran 2004 tarihli raporunda, esrar, eroin ve alkol gibi bağımlılık yapan maddelerin kullanımında ürkütücü bir artışın olduğu ve dünyada yaklaşık olarak 185 milyon madde bağımlısı bulunduğu belirtilmektedir¹⁶¹. Alınan tüm önlemlere karşın, uyuşturucu madde kaçakçılığını "kolay para" kazanma yolu olarak görenler bu problemin çözümünü zorlaştırmaktadır. Bu sebeple de, uyuşturucu madde kullanımı yaşı sürekli düşmekte, ilkökul dönemi çocuklarına kadar inmekte ve mücadelenin önemi her geçen gün artmaktadır¹⁶².

Uyuşturucu madde kullanımı, Türkiye'de özellikle gençler arasında yaygınlaşmaktadır. Türkiye'deki uyuşturucu madde bağımlılığının boyutlarını ortaya koyabilecek yeterli çalışmalar olmamasına karşın, bölgesel olarak yapılan kimi araştırmalar tehlikeyi gözler önüne serecek niteliktedir. Yeniden Sağlık ve Eğitim Vakfı'nın 2001 yılında 24 bin 550 öğrenci üzerinde yaptığı araştırmada, ilk kez esrar, eroin, ecstasy ve sakinleştirici hap kullanım yaşı ortalamasının 13'e kadar düştüğünün altını çizerek, bağımlılık yaşının ürperti ve endişe verici boyutlara geldiğini vurgulamıştır. TBMM'ne 2004 yılında sunulan "Uyuşturucu ve Gençlik" raporunda ise, uyuşturucu kullanma yaşının 11 yaşın altına indiği vurgulanmıştır¹⁶³. Ayrıca, 2006 Kasım ayında Avrupa Uyuşturucu ve Uyuşturucu Bağımlılığı İzleme Merkezi

Gençler ve çocukların ilk defa duyduğu ve anlamını dahi bilmediği uyuşturucu çeşitleri ve kullanma yöntemleri, İnternet sitelerinde, detaylı olarak anlatılmaktadır.

¹⁶⁰ İnternet, www.radikal.com.tr/veriler/2002/12/08/haber_59045.php, 29.03.2004.

¹⁶¹ İnternet, www.un.org/News/Press/docs/2004/socnar909.doc.htm, 28.07.2004.

¹⁶² ÇAKMAK, Duran, ÖĞEL, Kültekin, AYTAÇLAR, Sema, TÜRKCAN, Ahmet ve YAZMAN, Ümit, Bağımlılık Yapan Maddeler, Eminönü Belediyesi Sağlık Yayınları No:1, İstanbul, 2000, s. 8.

¹⁶³ İnternet, http://www.tbmm.gov.tr/komisyonsokak_cocuklari_kom/basin/09.11.2004_tarihli_basin.htm, 18.12.2006.

tarafından açıklanan raporda ise, Türkiye'deki okullarda uyuşturucu hap bağımlılığında artış yaşandığı, Adana, Ankara, Diyarbakır, İstanbul, İzmir ve Samsun'da gerçekleştirilen ve 15–16 yaşındaki öğrencileri kapsayan araştırmalarda, tiner, bali gibi uçucu maddelere başlama yaşının 11, esrar, eroin ve ecstasy hapları kullanım yaşının ise 16'ya indiği ve kullanıcı yaş oranının her geçen yıl daha da düştüğü açıklanmıştır¹⁶⁴.

1. Uyuşturucu Kullanımında İnternetin Etkisi

Teknolojik gelişmelerle birlikte bilişim araç ve gereçlerinin ucuzlaması ve yaygınlaşması, İnternetin her yerde ulaşılabilir olmasını sağlamıştır. Sanal ortamda suç takibinin zor olması, uyuşturucu madde kaçakçılarının faaliyetlerini bu ortamda yürütmesine fırsat vermektedir¹⁶⁵. Uluslararası Narkotik Kontrol Kuruluna (INCB) göre, Avrupa'da uyuşturucu madde satışları büyük ölçüde İnternet ya da cep telefonları aracılığıyla yapılmaktadır¹⁶⁶.

Günümüzde uyuşturucu maddelerin pazarlaması, satışı ve üretiminin her aşamasında İnternet kullanılmaktadır¹⁶⁷. Belirli oranlarda uyuşturucu kullanımının serbest olduğu Hollanda, bu özelliğiyle uyuşturucu madde bağımlıları ve tacirleri için cazibe merkezi oluşturmaktadır. Bu kapsamda, değişik İnternet sitelerinde, elektronik posta gruplarında ve mesaj panolarında uyuşturucu madde kullanımının yasallaşması gibi konular etkin bir şekilde işlenmektedir

Bir çoğumuzun ilk defa duyduğu ve anlamını bile bilmediğimiz uyuşturucu madde kullanma yöntemleri, İnternet sitelerinde, hem de birkaç dilde detaylı olarak anlatılmaktadır. Bu sitelerde yazılı ve görsel dokümanlar kullanılarak uyuşturucu madde hakkında etkin bir reklam faaliyeti yürütülmektedir.

2. Sohbet Odaları ve Elektronik Posta Gruplarında Uyuşturucu

Uyuşturucu bağımlıları ile tacirleri, sohbet odaları ve elektronik posta grupları üzerinden, uyuşturucu maddeler hakkında pek çok konuda fikir alış verişi yapmaktadırlar.

Özel programlar tarafından korunan sohbet odaları ve elektronik posta gruplarının kullanımı, yakalanma riskini azalttığı için uyuşturucu tacirleri tarafından tercih edilmektedir¹⁶⁸. Bu tür sohbet mekanlarında konular, uyuşturucu maddelerin temininin nereden, nasıl olduğu, kullanımı, satışı ve yetiştirilmesi üzerine yoğunlaşmaktadır.

¹⁶⁴ İnternet, <http://ar2006.emcdda.europa.eu/en/home-en.html>, 20.12.2006.

¹⁶⁵ İnternet, www.haber3.com/detay.haber3?id=8342, 26.06.2004.

¹⁶⁶ İnternet, www.zaman.com.tr/2002/06/02/haberler/h17.htm, 26.06.2004.

¹⁶⁷ İnternet, www.kom.gov.tr, 06.06.2004.

¹⁶⁸ İnternet, www.haber3.com/detay.haber3?id=8342 26.06.2004

B. İNTERNETTE KUMAR VE BAHİS OYUNLARI

Kumar ve bahis oyunlarının İnternete taşınmasıyla bağımlılara sanal kumarhanelerde zahmetsiz kumar oynama imkanı ortaya çıkmıştır. Bunun sonucunda da sayıları her geçen gün artan “online kumarbaz¹⁶⁹” adı verilen yeni bir bağımlılık türü ortaya çıkmıştır.

Kumar ve bahis bağımlıları başta olmak üzere insanlar, günümüzde sayılarının onbinlerce olduğu telafuz edilen İnternet sayfaları aracılığıyla oyun oynamaya teşvik edilmektedir. Göz alıcı bir şekilde dizayn edilen bu sitelerin asıl amacı online kumarbazlara oyun oynatarak para kazanmaktır. Kazananlar hep site yöneticileri, kaybedenlerse oynayanlardır. Hatta bu siteler üzerinden oyunu kazanıp da ikramiyesini alamayan ve buraları nereye şikayet edeceğini bilemeyen insanlarla sıklıkla karşılaşılması bunun bir göstergesidir.

İnternette kumar ve bahis oyunları meraklılarının bir çoğu, açık açık “online kumar” bağımlısı olduklarını söylemeseler de, bu oyunları oynamadan da yapamadıklarını söylemektedir. Bu konuda başarılı bir üniversite öğrencisinin sanal kumarhane bağımlılığına yakalanması ve yaşadığı acı tecrübeyi aktarmak faydalı olacaktır¹⁷⁰;

Başarılı bir üniversite öğrencisi olan M.Ö., gelişen teknolojiye ayak uydurabilmek ve İnternette faydalanabilmek için kaldıkları bekar evine arkadaşlarıyla ortak bilgisayar alır. Maddi durumu yerinde sayılacak bir ailenin çocuğu olan M.Ö., ev arkadaşlarıyla İnternette rastgele buldukları siteleri dolaşmaya başlar. Derken, sanal kumar sitelerini keşfeder. Önceleri zaman geçirmek için kumar sitelerine giren M.Ö., zamanla babasının gönderdiği tüm paraları buraya kaptırmaya ve okulundan uzak kalmaya başlar. Teknolojiyi kullanmak için bilgisayar alan M.Ö.ye, İnternet, sanal kumarhanelerin kapısını açmış ve onu bağımlı hale getirmiştir.

M.Ö. kendisinin kumar bağımlısı olup olmadığı konusunda emin olmamakla birlikte, “Doktora da gitmedim çünkü, ailemin ve arkadaşlarımdan duymasından çekindim” diyor. Ancak, söyledikleri onun bağımlılık aşamasında olduğunu gösteriyor. “Akşamdan başlayıp bir sonraki akşama değin süren oynamalar oluyordu. Bu oturmalarda bir kerede en çok kaybettiğim miktar beş yüz dolardı” şeklinde konuşuyor. “Kredi hesabıma birkaç kez para aktarıldığı oldu. Yani birkaç kez kazandığım oldu. Ama çoğunlukla kaybettim” diyen M.Ö., bu durumdan kurtulmanın yolunu kredi kartını iptal ettirmekte bulmuş. Durumunu “Ama sigara içen bir insanın sigara istemesi gibi oynama isteği oluyor bazen” sözleriyle anlatan M.Ö., şimdiye değin toplam ne kadar kaybettiği konusunda rakam veremiyor.

¹⁶⁹ İnternet, <http://arsiv.hurriyetim.com.tr/tekno/turk/99/12/19/İnternet/01int.htm>, 23.03.2004.

¹⁷⁰ İnternet, <http://arsiv.aksiyon.com.tr/arsiv/225/pages/dosyalar/dos4.html>, 23.03.2004

M.Ö.'nün ev arkadaşı H.İ. de sanal kumar alışkanlığından muzdarip. Onların ev arkadaşlıkları aynı alışkanlıkları edinmeleri sonucunu ortaya çıkarmış. M.Ö. kadar olmasa bile o da bir oynama alışkanlığı edinmiş. Maddi durumunun M.Ö. kadar iyi olmaması oynama sıklığını azaltmış ama, bu alışkanlık kredi kartı edinmesini engelleyememiş: “Maddi durumumuz çok iyi değil. Bu benim biraz daha az oynamamı sağladı. Ama sadece oynama sıklığımı azalttı, tamamen ortadan kaldırmadı. Önceleri kredi kartım yoktu. Normal banka kartımla giriyordum. Ama para akışı olmayınca bu kartı kullanamaz oldum. Sırf bu iş için kredi kartı aldım”.

Türkiye’de, başlangıçta düşük seviyelerde seyreden sanal kumar cirosunun İnternetin yaygınlaşmasına paralel olarak sürekli bir artış eğilimi içinde olduğu tahmin edilmektedir¹⁷¹.

¹⁷¹ İnternet, www.sabah.com.tr/eko100.html, 20.12.2004.

SEKİZİNCİ BÖLÜM İNTERNETTE PORNOGRAFI

Sosyal hayatı pek çok açıdan olumsuz etkileyen etkenlerin başında, “müstehcenlik”, “erotizm” ve “pornografi” gelmektedir. Pornografi, uluslararası litaretürde;

“Estetik ve hissel duygulardan çok, erotik duyguları uyarmayı amaçlayan cinsel uzuvların ve eylemlerin görüntüsünü veya tanımını açık bir şekilde içeren materyallerdir” şeklinde tanımlanmaktadır.

Özellikle kitle iletişim araçları; psiko-sosyal açıdan cinsel olgunluğa erişmemiş genç ve çocukları cinsellik konusunda olumsuz etkilemektedir¹⁷². Bir kitle iletişim aracı olan İnternette pornografiye erişimin kolaylaşması, pek çok genç için günlük yaşamda karşılığı olmayan kimi güdülerin, sanal dünya kullanılmak suretiyle gerçekleştirilmesini sağlamakta, bunun doğal sonucu olarak da gençlerde sosyal ve psikolojik sorunlar ortaya çıkmaktadır¹⁷³. Günümüzde, pekçok ülke, sadece çocuk pornografisini suç kapsamında değerlendirirken, yetişkin pornografisini ya suç olarak kabul etmemekte veya çok az cezalarla cezalandırmaktadır. Durum böyle olunca da, İnternet, gençler ve çocuklar için pornografiyle karşılaşmada ilk adres olmaktadır.

Pekçok ülke, sadece çocuk pornografisini suç kapsamında değerlendirmekte, yetişkin pornografisini suç olarak kabul etmemektedir. Durum böyle olunca, İnternet, gençler ve çocuklar için pornografiyle karşılaşmada ilk adres olmaktadır.

Bilişim suçları kapsamında bir suç tipi olan “pornografi ve çocuk pornografisi” gerek ülkemiz açısından, gerekse uluslararası alanda büyük bir tehdit olarak görülmektedir¹⁷⁴.

The Economist dergisi; dünya pornografi endüstrisinde rantın İnternete kadar girdiğinin altını çizerek, İnternette pornografi sitelerinde dönen paranın 1.5 milyar ABD Doları civarında olduğunu belirtmiştir¹⁷⁵.

Bu sitelerde pornografik içeriğe sahip yerli ve yabancı dokümanlar, broşürler ve filmler bulmak mümkündür. Ayrıca, bu sitelerin adres gösterdiği sohbet odalarında da sürekli pornografi konuşulmakta, genç erkek ve kızlara promosyonlar ve hediyeler verilmek suretiyle birbirleriyle tanışmaları sağlanmakta ve pornografi

¹⁷² ÇAKMAKLI, Kemal, Sorunlu Çocuklar, TC Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları, Eğitim Serisi, Yayın No:37, Ankara, 1997, s. 43.

¹⁷³ YILDIZ, M. Cengiz, “İnternet Kafeler, Gençlik ve Sosyal Sapma”, 1.Polis Bilişim Sempozyumu, Bildiriler, 21-22.10.2003, s. 2.

¹⁷⁴ UZUNAY, Yusuf, KOÇAK, Mustafa, “İnternet Üzerinden Çocuk Pornografisi ve Mücadelede Yaşanan Sıkıntılar”, Polis Bilimleri Dergisi, Cilt.7, Sayı.1, 2005, s. 97.

¹⁷⁵ İnternet, <http://arsiv.aksiyon.com.tr/arsiv/169/pages/kapak/>, 09.04.2004.

piyasına çekilmeye çalışılmaktadır.

A. İNTERNET TEKNOLOJİSİNİN PORNOGRAFİYE ETKİLERİ

Günümüzde kolay ve fazla maliyet gerektirmeden elde edilen kameralar, görüntü kaydediciler, bilgisayarlar, tarayıcılar ve benzeri bir çok teknolojik araçla, resim (imaj) oluşturma ve kayıt etme gibi işlemler hızlı ve kolay bir şekilde yapılmaktadır¹⁷⁶. Pornografi ve çocuk pornografisi tarafından tercih edilen bu araçların yanı sıra, bilgisayarlarda kullanılan çeşitli programlar da (grafik programları), pornografiye farklı bir boyut getirmiştir. Gelişen teknoloji, pornografi ve çocuk pornografisiyle uğraşan kişilere;

- Elde bulunan iki görüntüyü veya resimi birleştirerek gerçeğinden ayırtedilemeyecek derecede çok resim veya görüntünün elde edilmesi,
- Programlar aracılığıyla bilgisayarda gerçek dışı üretilmiş karakterlerin pornografi veya çocuk pornografisi görüntülerinde kullanılması,
- Foto montaj işlemlerinde kalitenin artması

gibi konularda avantajlar sağlamıştır.

B. İNTERNET VE ÇOCUK PORNOGRAFİSİ

Çocuklar, İnternette pornografik bir meta olarak 1986'dan beri kullanılmaktadır.

Çocuk pornografisi BM'ye üye devletler arasında Çocuk Hakları Sözleşmesine ek olarak 25.05.2000'de imzalan bir protokolde;

“Çocuk Pornografisi: Çocuğun gerçekte veya taklit suretiyle bariz cinsel faaliyetlerde bulunur şekilde herhangi bir yolla teşhir edilmesi veya çocuğun cinsel uzuvlarının, ağırlıklı olarak cinsel amaç güden bir şekilde gösterilmesidir”,

şeklinde tanımlanmıştır.

Avrupa Konseyinin Bilişim Suçları Sözleşmesinde ise;

“Bir küçüğün cinsel olarak kullanılmasını, küçük gibi görünen bir kişinin cinsel olarak kullanılmasını, bir küçüğü temsil eden gerçekçi bir imajın cinsel olarak kullanılmasını görsel olarak içeren pornografik materyaldir”

**Günümüzde
milyonlarca çocuk
İnternette saatlerce
kalmakta ve bu
sürede pornografi
dahil olmak üzere her
türü zararlı siteyle
karşı karşıya
kalabilmektedir.**

¹⁷⁶ İnternet, www.0-18.org/cocuk_cinsel_somuru_rapor_01.doc, 15.12.2006.

şeklinde tanımlanmıştır.

İnternet yaygınlaşmadan önce lokal bazda çok nadir görülen çocuk pornografisi, İnternetin yaygınlaşmasıyla dünyanın her tarafına yayılmıştır¹⁷⁷. Çocuk pornografisi kapsamında, resimlerin (imaj) oluşturulması, kaydedilmesi, kopyalanması, dağıtım ve pazarlama gibi pek çok işlem İnternet üzerinden gerçekleşmektedir. İnternet, çocuk pornocuları ve çocuk tacirlerine, bu işle uğraşan diğer kişilere ulaşma, çocuk pornosu için yeni kurbanlar ve materyaller bulma gibi konularda kolaylık sağlamaktadır¹⁷⁸. İnternette, çocuk pornosu için, İnternet sayfaları, haber grupları, e-Posta iletileri ve sohbet odaları olmak üzere dört erişim noktası kullanılmaktadır.

Günümüzde milyonlarca çocuk İnternette saatlerce kalmakta ve bu sürede pornografi dahil olmak üzere her türlü zararlı siteyle karşı karşıya kalabilmektedir¹⁷⁹. Uzmanlar, çocukların İnternetten de cinsel tacize maruz kalabileceklerinin altını çizerek, cinsel tacize maruz kalan bir çocukta;

- Depresyon,
- Travma sonrası stres bozukluğu,
- Davranış bozuklukları veya bunların kombinasyonları,
- İntihar etme isteği

gibi pekçok olumsuzluğun ve bozukluğun görülebileceğini belirtmektedir¹⁸⁰.

C. DOSYA DEĞİŞİM PROGRAMLARINDA (P2P) PORNOGRAFI

Bilgisayar ve teknolojilerini yakından takip eden ve onu en iyi kullanan kişiler şüphesiz gençler ve çocuklardır. Son zamanlarda, İnternette, "Peer to Peer Connection" (P2P) ağları genç ve çocukların en çok tercih ettikleri ve kullandıkları yerlerdir¹⁸¹.

P2P (peer to peer) Ağları; bir bilgisayardan diğerine, bir bilgisayardan pek çok bilgisayara veya kısaca sınırsız bilgisayardan sınırsız bilgisayara özel bağlantı kurularak dosya (resim, müzik, film, program vb.) alış-verişi yapmak için kullanılan bilgisayar ağlarıdır. Türkçe karşılığı henüz olmayan P2P Ağların; paylaşılan tüm

¹⁷⁷ İnternet, www.interpol.int/Public/Children/SexualAbuse/NationalLaws/Default.asp, 12.12.2004.

¹⁷⁸ UZUNAY ve KOÇAK, age, s. 108.

¹⁷⁹ İnternet, www.shcek.gov.tr/portall/sayfalar/duyuru/siddet.php, 10.09.2004.

¹⁸⁰ JONES, David P.H., RAMCHANDANI, Paul, "Child Sexual Abuse: Informing Practice from Research", Londra, 1999, s. 69.

¹⁸¹ ROPELATO, Jerry, "Peer-to-Peer Pornography-Kids Know, Do Mom and Dad?", FamilysafeMedia'da Yayınlanan Raporu, 2005, s. 1.

kaynakların bir arada toplanması, denetlenememesi, her kullanıcının mekan sınırlaması olmadan diğerlerinde bulunan veriye ücretsiz ulaşabilmesi ve dosya paylaşımının sürekli olması gibi özelliklerinden dolayı popülerliği her geçen gün artmaktadır.

Pek çok genç ve çocuk için İnternet kullanmanın başlıca nedeni haline gelen dosya değişim programları, dünya üzerinde yaklaşık olarak 150 milyon insan tarafından kullanılmaktadır¹⁸². Kullanıcılarının çoğunluğunu gençlerin ve çocukların oluşturduğu P2P Ağlar, beğenilen müzik, film, program ve diğer dosyaların paylaşıldığı yerler olarak görülse de, başta pornografi olmak üzere hukuk ve yasa dışı pek çok dosyanın paylaşıldığı yerler olarak da dikkatleri üzerine çekmektedir¹⁸³.

Günümüzde, pek çok anne ve baba çocuklarının İnternette meydana gelen olumsuzluklardan etkilenmemesi için evdeki bilgisayarlara İnternet filtreleri kurmaktadır. Ancak, P2P Ağlara ulaşmak için kullanılan programlar bu filtrelere yakalanmadan gençlere ve çocuklara pornografiyi ve diğer illegal içerikleri sunabilmektedir. Bu nedenle, ebeveynlerin, çocukların İnternet için kullandığı bilgisayarlarda, aşağıda verilen P2P ağlarına erişim programları listesinde olan herhangi birinin kurulu olup olmadığından da emin olmaları gerekmektedir.

Bunlardan en çok kullanılanlar Tablo 7'deki gibidir:

D. ÇOCUK PORNOGRAFİSİYLE MÜCADELE ÇABALARI

Çocuk pornografisi, çocuğun ruhsal ve fiziki gelişimini tamamlamamış olması, ve onun kendi cinsel davranışı üzerinde kendi başına karar verme yeteneğine henüz sahip olamaması gibi nedenlerden ötürü uluslararası konseptte öncelik verilen konuların başında gelmektedir. Bu nedenle uluslararası platformda çocuğun korunması ve cinsel istismarın bir çeşidi olarak değerlendirilen çocuk pornografisi kapsamında pek çok karar alınmış ve çeşitli isimler altında sözleşmelere bağlanmıştır. Bu sözleşmeler, ülkemiz ve pek çok ülke tarafından benimsenmekte ve buna göre iç hukuk düzenlemeleri bile yapılmaktadır.

Bu kapsamda; 20.11.1989'da Birleşmiş Milletler tarafından Çocuk Hakları Sözleşmesi kabul edilmistir.

Sözleşmenin 19. Maddesinde;

“Üye taraflar çocukları ailelerden, çocuk bakıcılarından veya çocuğun bakımını üstlenen herhangi bir şahıstan, fiziksel ve akli şiddetten, yaralanmadan ve kötüye kullanmadan, ihmalci ve kayıtsız davranıştan, kötü davranma veya sömürden,

¹⁸² ROPELATO, age, s. 1.

¹⁸³ ROPELATO, age, s. 3.

cinsel tacizin bütün çeşitlerinden korumak için gerekli kanuni, yönetsel, sosyal ve ekonomik bütün önlemleri alacaklardır.”

34. Maddesinde ise;

“Üye taraflar çocukları, cinsel tacizin bütün çeşitlerine karşı koruyacağını taahhüt eder. Bu amaçlar çerçevesinde üye taraflar, çocukları aşağıda belirtilen hususlardan korumak için bütün ulusal, iki taraflı ve çok taraflı tedbirleri alacaklardır:

- Çocukların yasadışı cinsel eylemlere katılmaması için gerekli önlemler
- Çocukların yasadışı cinsel içerikli şovlarda ve fahişelikte kullanılmaması
- Çocukların sömürücü bir şekilde pornografik sunu, şov ve materyallerde kullanılmaması.”

gibi tedbirler sıralanmıştır. Ayrıca, çocuk pornografisinin insanlık için en büyük tehlikelerden biri olduğu hususunda dünya kamuoyunun dikkatini çekmek ve bu kapsamda duyarlılığı arttırmak için 27-31 Ağustos 1996’da Stockholm’da düzenlenen “Birinci Çocukların Cinsel ve Ticari Olarak Sömürülmesi Dünya Konferansı (First World Congress Against the Commercial Sexual Exploitation of Children,)” isimli konferansta; ülkelerin çocuk pornografisi (materyal bulundurma dahil) ve diğer yasadışı cinsel eylemleri içeren pornografi, çocuk ticareti ve çocuk fahişeliği konularında aracılık edenlere, satış veya alım yapanlara yönelik suç fiili oluşturmak için ulusal kanunlarını güçlendirmesi, geliştirmesi ve kanun maddelerini uygulaması gerektiği vurgulanmıştır. Ayrıca, 17 Haziran 1999’da, Uluslararası Çalışma Örgütü “Çocuk İşçiliğinin Kötü Yönleri Sözleşmesi ve Çocuk İşçiliğini Hızlı Bir Şekilde Azaltmayı Amaçlayan 182 Nolu Sözleşme (Worst Forms of Child Labour Convention - Convention 182 concerning the Prohibition and Immediate Action for the Elimination of the Worst Forms of Child Labour)” benimsenmiştir. Sözleşmede, çocuk satışı ve ticareti gibi her çeşit kölelik veya benzeri muamele, çocuklara pornografik amaçlı teklifler sunma gibi ifadeler yer almıştır¹⁸⁴.

Bu konuda, 23 Kasım 2001’de, Budapeşte’de, Avrupa Konseyi tarafından belirlenen “Bilişim Suçları Sözleşmesi” çocuk pornografisi konusunda da bir takım kararları içermektedir. Sözleşmenin 9. Maddesinde, “Çocuk Pornografisi ile Bağlantılı Suçlar” başlığı altında;

“ Her bir taraf devlet, bir hak olmaksızın kasıtlı olarak;

¹⁸⁴ İnternet, www.unicef.org/Turkey, 20.11.2006,

- Bilgisayar sistemi vasıtasıyla dağıtmak amacıyla çocuk pornografisi üretmek,
- Bilgisayar sistemi vasıtasıyla çocuk pornografisini temin edilebilir hale getirmek veya göstermek,
- Bilgisayar sistemi vasıtasıyla çocuk pornografisini aktarmak veya dağıtımını yapmak,
- Kendisi veya baskası için bilgisayar sistemi vasıtasıyla çocuk pornografisi temin etmek,
- Bir bilgisayar sisteminde veya bilgisayar veri depolama ortamında çocuk pornografisine sahip olmak
- Fiillerinden sorumlu tutulması için gerekli kanuni düzenlemeyi yapmalı ve ihtiyaç duyulan önlemleri almalıdır.”

gibi hususlar vurgulanmıştır.

E. TÜRKİYE'DE DURUM

Türkiye’de, geniş çaplı bir araştırma bulunmamakla birlikte, lokal bazda yapılan araştırmalara göre, İnternet kullanıcılarının %15’inin pornografik içerikli sohbet odalarını ve porno sitelerini ziyaret ettiği değerlendirilmektedir.

Pornografik sayfaları ziyaret edenlerin yaklaşık % 85’inin erkek olduğu tahmin edilmektedir. Ancak, İnternet yoluyla bir tür pornografi bağımlısı haline gelenlerin oranının da oldukça yüksek olduğu düşünülmektedir. Bu kullanıcılar, günlerinin büyük bir kısmını pornografik siteleri gezerek ya da sohbet yoluyla geçirmektedir¹⁸⁵. Geriye kalan %15’lik kadın kullanıcıların İnternette cinsel konularda sohbet etmelerinin ve pornografik içerikli siteleri tercih etmesinin temel nedeninin, kimliklerinin saklı kalması olduğu düşünülmektedir¹⁸⁶.

İnternette pornografik içerikli sohbet odaları da söz konusudur. Kişi, tanımadığı birisiyle, cinsellik konusunda merak ettiği konularda rahatça konuşabileceğini düşündüğü için, sohbetinde cinsel konulara ağırlık vermeyi tercih etmektedir. Ayrıca, karşı cins arayışı içindeki erkek kullanıcıların, İnterneti, toplum tarafından bastırılmış olan cinsellik duygularını tatmin etmek için kullandıkları

Çocuk pornosu tacirlerinin, İnternette açtıkları pornografik içerikli İnternet sayfalarına çocukları çekebilmek için, İnternette en çok aranan konuların alt başlıklarına bağlantılar (link) kurdukları belirtilmektedir.

¹⁸⁵ YILDIZ, age, s. 3.

¹⁸⁶ YILDIZ, age, s. 3.

düşünülmektedir.

Çocuk pornosunun, Türkiye’de de her geçen gün artış eğiliminde olduğu¹⁸⁷ gerek güvenlik görevlileri ve uzmanlar tarafından, gerekse medya aracılığıyla sıklıkla vurgulanmaktadır. Bu kapsamda yetkililer; çocuk pornosu tacirlerinin İnternette indirdikleri ve CD'lere aktardıkları çocuk pornosu filmlerini, halkın yoğun olduğu yerlerde satmaya çalıştıkları belirtilmektedir¹⁸⁸.

Çocuk pornosu tacirleri, İnternette çocukları kandırıp cinsel bir meta olarak pornografide kullanmak için akla hayale gelmedik yöntemler kullanmaktadır. Bu kapsamda zaman zaman medyaya da yansıyan somut örnekler konunun ciddiyetini gözler önüne sermektedir:

Yabancı dil ağırlıklı eğitim veren özel bir kolejın 12 yaşındaki başarılı öğrencisine, ebeveyni derslerinde yardımcı olması için bilgisayar ve İnternet erişimi satın alır. Bir süre sonra kızlarındaki aşırı uykusuzluk, derslerine çalışmama ve hırçın davranışlar ebeveynin dikkatini çeker. Devam eden süreçte ebeveyn, kızının geceleri ev halkı yattıktan sonra sabahlara kadar İnternette tanıştığı kendisinden 28 yaş büyük birisiyle müstehcen içerikli İnternet sohbeti (chat) yaptığını tespit eder. Yine bu öğrencinin, gizlice sohbet ettiği kişiyi görmek için de yaşadığı şehre iki defa gittiği tespit edilmiştir. Hızlı bir şekilde önlem alan ebeveyn, kızını bu tehlikeden son anda kurtarmayı başarabilmiştir. Ancak, yaşanan bu olaylar adı geçen kız çocuğunun psikolojisini bozmuş ve derslerindeki başarısını da olumsuz etkilemiştir¹⁸⁹.

Güvenlik birimlerince çocuk pornografisine yönelik gerçekleştirilen operasyonlarda, 12-13 yaşlarındaki çocuklarla, MSN İnternet sohbeti üzerinden bağlantı kuran kişilerin, çocukları, kendilerine cep telefonu kontörü verecekleri vaadiyle kandırdıkları ve kamera karşısında çıplak görüntülerini aldıkları tespit edilmiştir. Bu olay kamuoyu gündeminde endişeyle karşılanmıştır¹⁹⁰.

Diğer yandan, çocuk pornosu tacirlerinin, İnternette açtıkları pornografik içerikli İnternet sayfalarına çocukları çekebilmek için, İnternette en çok aranan konuların alt başlıklarına bağlantılar (link) kurdukları belirtilmekte ve buna göre, Atatürk konusu üzerinde ödev hazırlamak için İnternete giren bir çocuğun, arama motoruna Atatürk yazdığında pornografik sitelere de yönlendirildiği görülmüştür. Hatta İslam dininin kutsal kitabı Kur'an-Kerim'in bile bu iş için kullanıldığı ve İnternette ödev hazırlanırken bile çok dikkatli olunması gerektiği vurgulanmaktadır¹⁹¹.

¹⁸⁷ ANALAY, Cengiz, GÜLŞEN, Recep, “Bilişim Suçları İçinde Çocuk Pornografisi ve Mücadele Yöntemleri” Türk hukuk Sitesinde Yayınlanan Makalesi (www.turkhukuksitesi.com), 2004, s. 10.

¹⁸⁸ “Çocuk Pornosu İçin Korkunç Düzen” Sabah, 22.11.2006.

¹⁸⁹ Ankara Emniyet Müdürlüğü kayıtlarından, 2002.

¹⁹⁰ “Çocuklara Kontrollü Tuzak”, Vatan, 27.11.2006,

¹⁹¹ “İnternette Atatürk ve Kuran’la Porno Tuzağı” Hürriyet, 27.11.2006.

DOKUZUNCU BÖLÜM İTERNET BAĞIMLILIĞI

Bilgisayar ve özellikle İnternet kullanımı istenilen bilgiye anında ulaşabilme, bilgi paylaşımı gibi insan hayatını kolaylaştırma yönünde gelişirken, ölçüsüz kullanımdan kaynaklanan birtakım sorunlarla da karşılaşmaktadır.



Bilgisayar ve İnternetin bilinçsiz ve ölçüsüz kullanımı, özellikle okul çağındaki gençlerin psikolojik ve bedensel gelişimlerini, sosyal ilişkilerini, eğitimdeki başarılarını olumsuz yönde etkilerken, yetişkinlerin de akademik ve kişisel gelişimlerine olumsuz etki yapmaktadır¹⁹². Bu çerçevede ortaya çıkan “bağımlılık” kavramı bilgisayar ve bilgisayar teknolojileri kullanımında çeşitli şekillerde görülmektedir.

Son yıllarda birçok psikolog, bilgisayar bağımlılığının¹⁹³ tedavi edilmesi gereken hastalıklar listesine konması gerektiğini savunmaktadır. Bilgisayar bağımlısı olan kişiler, bilgisayar karşısında zaman kavramını yitirmektedirler. Yemeği, uykuyu, okulu, kısaca temel ihtiyaçlarını ve sorumluluklarını bile bilgisayar ile kendisi arasında bir engel olarak görmektedirler.

‘Bağımlının’ hayatında sanal dünya ile gerçek dünya arasında çatışma başlamakta ve genelde kazanan sanal dünya olmaktadır. Bu durum, randevuların kaçırılması, düzensiz uyku, ders başarısı ve iş performansında düşme, sosyal aktivitelerde azalmaya sebep olmaktadır¹⁹⁴.

İnternet bağımlılığı, günümüzde başta A.B.D. olmak üzere birçok ülkede, İnternette gezinme süresinin sürekli olarak artması ve İnternet kullanımının kullanıcı tarafından kontrol altına alınamaması şeklinde ifade edilmektedir¹⁹⁵. İnternet bağımlılığının özünde, her bağımlılık olgusunda olduğu gibi hobi olarak yapma veya keyif alma

***İnternet
bağımlısının
hayatında sanal
dünya ile gerçek
dünya arasında
sürekli olarak bir
çatışma vardır ve
genelde kazanan
sanal dünya
olmaktadır.***

¹⁹² İnternet, <http://mimoza.marmara.edu.tr/~cahit/yayin/bildiri/inet-tr03/55.doc>, 10.06.2004.

¹⁹³ İnternet, www.psikolog.org.tr/bulten/13/13_bagimlilik.htm, 10.06.2004.

¹⁹⁴ İnternet, www.tedankara.k12.tr/tedankarakoleji/birimler/drm/bil_bagimlisi.asp, 10.06.2004,

¹⁹⁵ İnternet, <http://library.albany.edu/briggs/addiction.html>, 20.06.2004.

bulunmaktadır.

Hastalığın ismi henüz çoğu İnternet kullanıcısı için bir şey ifade etmiyor olsa da, konu üzerine yapılan araştırmalara bakıldığında “Acaba ben bir bağımlı mıyım?” sorusu birçok kişinin aklına gelmektedir¹⁹⁶.

İnternet bağımlılığı, ortaya atıldığı ilk zamanlarda fazla kabul görmemiştir. Ancak, 1998 ve 1999'lardan sonra özellikle ABD ve İngiltere'de İnternet'in insanların çevreleriyle ilişkilerinde sorunlar yaşamasına sebebiyet verdiği kabul görmeye başlamıştır¹⁹⁷.

Son yıllarda İnternet bağımlılığı konusunda yapılan birçok araştırma, İnternet kullanıcılarının % 29'u ila % 50'sinin İnternet bağımlısı olduğunu ortaya koymaktadır. Bu oranlar, deneklerin yaşadıkları ülke ve toplumsal statülerine göre değişim göstermektedir.

Kişi gerçek hayatta işlerini yapma, çevresiyle ilgilenme yerine İnternette zaman geçirmeyi tercih ediyor, saatlerce bilgisayar başında kalıyor, bu halinden vazgeçmek istese de vazgeçemiyor ya da ilgisi artarak devam ediyorsa; başka bir ifadeyle; İnternete ilgisinden dolayı işi, evi ve gerçek dünyayla olan ilişkileri aksıyorsa, o kişi için İnternet bağımlılığı hastalığından söz edilebilir¹⁹⁸.

A. BAĞIMLILIK TÜRLERİ

Araştırmalara göre¹⁹⁹, İnternet bağımlılığının aşamaları ve çeşitleri bulunmaktadır:

1. Aşırı Bilgi Yüklenmesi Bağımlılığı

İnternette site site dolaşarak sürekli sörf yapmak başta olmak üzere, e-posta ve haber gruplarına üyelik, bilgi bankalarını sık sık ziyaret etmek.

2. Sanal İlişki Bağımlılığı

İnternette vakit geçirmek için sohbet odalarını, sohbet programlarını, forumları, tartışma gruplarını sıklıkla kullanma, kişinin kendini bu ortamlarda olduğundan farklı tanıtması.

3. Net Zorlayıcılar Bağımlılığı

İnternette sörf yaparken kumar, alışveriş, açık artırma gibi kişiyi bir şeyler yapmaya zorlayan linkleri reddedememe.

¹⁹⁶ İnternet, <http://mimoza.marmara.edu.tr/~cahit/yayin/bildiri/inet-tr03/55.doc>, 10.06.2004.

¹⁹⁷ İnternet, <http://arsiv.hurriyetim.com.tr/tekno/turk/99/05/01/İnternet/02int.htm>, 25.03.2004

¹⁹⁸ İnternet, www.hipokrat.org/hnet/genel/intsaglik/intbagimliligi.html, 09.04.2004.

¹⁹⁹ İnternet, www.ittu.edu.tr/nesir/bpress/Archive/2003/mart/13.htm, 09.04.2004.

4. Bilgisayar Bağımlılığı

Genellikle çok fazla oyun oynamakla başlayıp, programcılık, yazılım geliştirme, İnternet sitesi yapma gibi aşamalı olarak bilgisayarla daha karmaşık işler yapmaya başlama,

5. Çevrimiçi (Online) Proje Bağımlılığı

İnternetin fırsatlar ortamı olduğunu düşünerek günlerce İnternette proje üretmeye, bir santranç oyunu gibi olası felaket ya da başarı senaryoları üretmeye başlama,

6. Ar-Ge Bağımlılığı

Bir konu hakkında bilgi istendiğinde kendisine sorulmadan cevaplamaya çalışma, çevresinde çevrimiçi (online) kütüphane olarak tanınma.

7. Araklamacı İnternet Bağımlılığı

İnternet'te ilginç ne görürse alma, telif hakkı satırlarını özenle silip kendi sitelerine-projelerine koyma, ileri aşamalarda çok beğendiği siteyi olduğu gibi bile aşırabilme.

8. Kırıcılık (Hacker) Bağımlılığı

Gözlerine kestirdikleri sitelerin sunucularını çökertip, siteye imzalarını atmaya da ihmal etmeden kaçma.

9. Alan Adı Bağımlılığı

Birgün birilerinin kendilerine gelip, elindeki alan adına (domain name) 1 milyon dolar vereceğini hayal ederek, ilginç isimli alan adını hemen kendi adına kaydetmeye çabalama.

10. İnternet Sohbetleri Bağımlılığı (Chatkolizm)

İnternet ortamında yapılan sohbetlerin günlük iletişimin yerini alması, zamanın büyük çoğunluğunun bu sohbetlerle geçirilmesi, günlük yaşamdaki sosyal ilişkilerin ve arkadaşlıkların yerini sanal ortamda kurduğu arkadaşlıkların alması, günlük yaşamdaki sorumlulukların ve görevlerin sohbet uğruna ertelenmesi.

11. Bilgisayar Oyunları Bağımlılığı

Sürekli olarak bilgisayar oyunları ile meşgul olma, bilgisayar oyunlarında tanınan sanal kişiliklerin, olayların, davranışların ve karakterlerin kendi kişiliği ve karakteriyle özdeşleştirme şeklinde kendini gösteren bir bağımlılık türüdür.

B. İNTERNET BAĞIMLILIĞININ BELİRTİLERİ

İnternet bağımlılığı konusunda çalışmaları bulunan psikolog Kimberly Young, 12 aylık zamanda aşağıdakilerden dördünü veya daha fazlasını taşıyanları, bağımlı İnternet kullanıcıları olarak sınıflandırmaktadır. Bu ölçütler²⁰⁰;

- İnternette çok fazla zaman harcadığını hissetme,
- Doyuma ulaşmak için İnterneti daha fazla süre kullanma ihtiyacı duyma,
- İnternet kullanımını kontrol edememe,
- İnternet kullanımına son verdiğinde veya kesmeye çalıştığında kendini rahatsız ve sinirli hissetme,
- İnterneti, sorunlardan kaçmak veya karamsar ruh halinden kurtulmak için kullanma,
- İnternet kullanımının derecesini gizli tutmak için aileye veya arkadaşlara yalan söyleme,
- İnternet yüzünden tehlikeye atılmak veya önemli bir ilişkiyi, işi, eğitim veya kariyerle ilgili bir fırsatı riske atma,
- Erişim ücretlerine aşırı miktarlarda para harcanmasına rağmen kullanmaya devam etme,
- İnternete bağlanmadığında içe çekilme, depresyon ve sıkıntı seviyesinde artış,
- Tasarladığından daha fazla süre İnternet kullanmadır.

Kişi, İnternete ilgisinden dolayı işini, evi ve gerçek dünyayla olan ilişkilerini aksatıyorsa, o kişi için İnternet bağımlılığı hastalığından söz edilebilir

A.B.D'de kurulu İnternet Bağımlılık Merkezi (Center for Online Addiction), İnternet başında saatlerce kalanları İnternet bağımlılığı konusunda uyarmaktadır. Bu merkeze göre; İnternet bağımlılığını gösteren sekiz işaret bulunmakta ve aşağıdaki soruların çoğuna evet cevabı veren İnternet kullanıcısı bir bağımlı olarak nitelendirilmektedir. Bu sorular şunlardır²⁰¹:

- Sürekli İnterneti, daha önceki bağlantınızı ya da bir sonraki bağlantınızı düşünüyor musunuz?
- Her geçen gün İnterneti daha uzun süre kullanma ihtiyacı duyuyor musunuz?

²⁰⁰ İnternet, www.dbe.com.tr/psikoloji_dunyasi/default.asp?cntId=03030137, 20.06.2004.

²⁰¹ İnternet, www.sanalkutuphane.net/citirti/yazilar.asp?id1=1390, 09.04.2004.

- Üst üste birkaç kez İnterneti kullanma sürenizi kontrol etmeyi ya da azaltmayı deneyip başarısız oldunuz mu?
- İnternet kullanımını azaltmaya çalışırken sinirlilik, depresyon gibi durumlarla karşılaştınız mı?
- İnternette her zaman düşündüğünüzden daha uzun süre kalıyor musunuz?
- İnternet yüzünden önemli bir ilişkinizi ya da işinizi kaybetme noktasına geldiniz mi?
- Yakınlarınızdan birine, İnternette kalma sürenizle ilgili yalan söylediğiniz oldu mu?
- İnterneti problemlerden, suçluluk duygusundan, endişelerden ya da depresyondan kaçmak için bir araç olarak görüyor musunuz?

C. İNTERNET BAĞIMLILIĞINDAN KORUNMA

İnternet bağımlılığından korunmak amacıyla aşağıdaki tedbirler alınmalıdır.

- İnternet, günlük işlerden (ev ödevi yapma, televizyon izleme, parka gitme, oyun oynama gibi) herhangi birisi gibi algılanmalıdır. Yani başlangıcı ve sonu zaman olarak belli olmalı, diğer işlere ayrılan zaman kadar zaman ayrılmalı ve bunun dışına çıkılmamalıdır.
- Ders çalışmak, ev ödevi hazırlamak veya araştırma yapmak gibi faaliyetler İnternet ortamında ve her gün yapılıyorsa, bilgisayar karşısında geçirilen süreler uzun olmamalı ve onar dakikalık veya onbeşer dakikalık dinlenme araları verilmelidir. Bu bedeni ve zihni dinlendirir.
- Tatiller veya izinler bilgisayardan ve İnternette uzak kalmak, bilgisayar ve İnternet tutkusunu dizginlemek için iyi bir fırsat olarak değerlendirilmelidir.
- Birey, bilgisayar ve İnternet tutkusunu dizginleyemiyor ve ekran karşısından uzaklaşamıyorsa, bu konuda kendisine, hedef olarak uzak kalabileceği zaman dilimleri (bir gün, üç gün, bir hafta gibi) belirlemeli ve bu hedeflere ulaşmaya çalışmalıdır.
- İnternet sohbeti yerine, tanıdık ve bildik kişilerle yüz yüze gerçek sohbetler tercih edilmelidir. İnternet sohbeti yapılacaksa, yine bireyin yüz yüze görüştüğü, tanıdık ve bildik kişilerle yapılmalıdır.
- İnternet sohbeti arzusu, İnternette gezinme (sörf) arzusu ve benzeri istekler sürekli ertelenmeli ve birey kendini başka uğraşlara (sinemaya

gitme, kitap okuma gibi) yönlendirmelidir.

Bütün bu tedbirleri almasına rağmen, birey İnternet ve bilgisayar tutkusunu dizginleyemiyorsa mutlaka bir psikoloğa yönlendirilmelidir.

ONUNCU BÖLÜM

BİLGİSAYAR KULLANIMININ YOL AÇTIĞI SAĞLIK SORUNLARI



Bilgisayar kullanan insanlarda, bilgisayar kullanımından kaynaklanan birtakım sağlık sorunları görülmektedir. Bu sorunlardan göz, kas ve iskelet sistemi sorunları başta olmak üzere, kişilik, sosyal ve ruhsal durumları üzerinde sorunlar ortaya çıkmaktadır.

Genelde, gençler ve çocuklar kişisel merak ve eğlenme amacıyla saatlerce bilgisayar başında kalmaktadırlar. Bu kişiler zaman zaman bilgisayar başına ne zaman ve nasıl oturduğunu unutarak, gözleri ekrana kilitlenmiş, sırt öne eğilmiş, eller klavye ya da fare üzerinde saatlerce hareketsiz olarak kalabilmektedir. Bunun sonucu olarak da gözlerde yanma, boyun kaslarında ağrı ve sertleşme, elde uyuşukluk ve genel yorgunluk gibi şikayetler ortaya çıkmaktadır²⁰².

Bilgisayar kullanımının neden olduğu sağlık sorunlarının bir kısmı, ekranın oluşturduğu elektromanyetik alandan, bir kısmı da yapılan işin özelliğinden kaynaklanmaktadır. Bilgisayar karşısında saatlerce hareketsiz kalınmakta ve genellikle sadece birkaç belirli hareket yapılabilmektedir. Bilgisayar kullanmaya başlanılan ilk dönemlerde ağrılar, işi bırakıp vücudun dinlendirilmesiyle kaybolurken, ileri dönemlerde dinlenme yoluyla geçmeyip hafif işler bile zorlukla yapılabilir hale gelmektedir²⁰³.

Bilgisayar kullanımının meydana getirdiği sağlık sorunlardan en çok rastlanılanlar şunlardır.

A. VUCUT DENGESİNE ETKİLERİ

İnsan yapısı gereği, kendisinde heyecan ve merak uyandıran konulara karşı ilgilidir. İnternette insanlarda merak ve heyecan uyandıran pek çok konu bulunmaktadır. Bu nedenle, uzun süre bilgisayar karşısında zaman geçiren insanlarda böbrek üstü bezlerinin aşırı çalışmasına ve fazla miktarda katekolamin salgılanmasına neden olmaktadır. Bu maddenin doğal miktarlarda salgılanması bir sorun oluşturmazken, aşırı salgılandıklarında beyinde iletişimi etkilediği ve vücutta bağımlılık yaptığı bunun da fiziksel pek çok hastalıkları (baş ağrısı, sağlıklı düşünememe, olayları kavrayamama ve gözlerde meydana gelen çeşitli sorunlar

²⁰² İnternet, www.istabip.org.tr/hf/hf199.asp#g, 15.06.2004

²⁰³ İnternet, http://saglik.tr.net/genel_saglik_bilgisayar.shtml#Kas%20iskelet, 15.06.2004.

gibi) beraberinde getirdiği belirtilmektedir²⁰⁴. Ayrıca, bilgisayar başında fazla vakit geçirmenin, genç ve çocuklarda hızlı kilo kayıplarının yaşanmasına veya aşırı kilo alma sonucu obezliğin görülmesine etki ettiği görüşleri dile getirilmektedir. Uzmanlar, Kore’de, bilgisayar başında oturmaktan iki gencin öldüğü örneğine dikkat çekerek, bilgisayarın insan vücuduna fiziksel ve psikolojik ne tür olumsuz etkiler yaptığının halen araştırma konusu olduğunu ve yaşanan bir takım üzücü olaylar sonrasında bazı sonuçlara ulaşıldığını belirtmişlerdir²⁰⁵.

B. GÖZLERE ETKİLERİ

Bilgisayar kullanımı sırasında gözler²⁰⁶, birçok etkene bağlı olarak az ya da çok etkilenebilir. Ekranın özelliği, bilgisayar karşısında oturma pozisyonu ve varolan göz kusuru için gözlük kullanıp kullanılmaması, odanın aydınlatması, ışığın ekrandaki yansımaları ve zemin bu etkenler arasında sayılabilir. Bilgisayar kullanımına bağlı olarak gözlerde yorgunluk, yanma hissi, kızarıklık, kaşıntı, sulanma, bulanık ya da çift görme gibi şikayetlerle karşılaşmaktadır.

Ayrıca, bilgisayar kullanımı sırasında farkında olmadan göz kırpması sayısında bir düşüş olmaktadır. Göz kırpması dakikada ortalama 12 iken, bilgisayar kullanımı sırasında dakikada 5’e kadar düşebilmektedir. Bu da kuru göz yakınmalarına yol açabilmektedir.

C. KAS VE İSKELET SİSTEMİNE ETKİLERİ

Klavye veya fareyi kullanırken aylarca hatta yıllarca sürekli tekrarlanan hareketler el bileği sendromuna neden olmaktadır²⁰⁷. El bileği sendromunda, elde uyuşukluk ve ağrı, başparmak hareketlerinde ve el sıkma gücünde azalma, el becerisinde bozukluk ve incelik gerektiren el işlerinin yapılamamasıyla karşılaşmaktadır. Eldeki ağrı nedeniyle kişi geceleri uyanır, elini sallamak ve silkelemek suretiyle ağrı azaltılmaya çalışılır.

Kas ve iskelet sistemine bağlı diğer bir sorun, boyun kaslarının tutulmasıdır. Uzun süre belli bir pozisyonda kalmakla boyun kasları kasılır, bazen boyunla beraber başın arka kısımlarında ağrı, sertlik ve uyuşukluk başlar. Çalışırken stresli olunması, monitörün baş hizasından yukarıda olması ve başın uzun süre aynı pozisyonda kalması boyun tutulmasına yol açan etkenlerdendir.

D. ÇEVRESEL SORUNLAR

Çalışma ortamının sağlıksız olması, kullanılan bilgisayarın donanım özelliklerinin yetersiz olması, bilgisayarın uygunsuz yerleştirilmesi ve çalışmaların

²⁰⁴ YURTSEVER, age, s. 62.

²⁰⁵ “İnternet Bağımlılığı İçin Özel Klinik Açıldı” Günaydın, 23.12.2006.

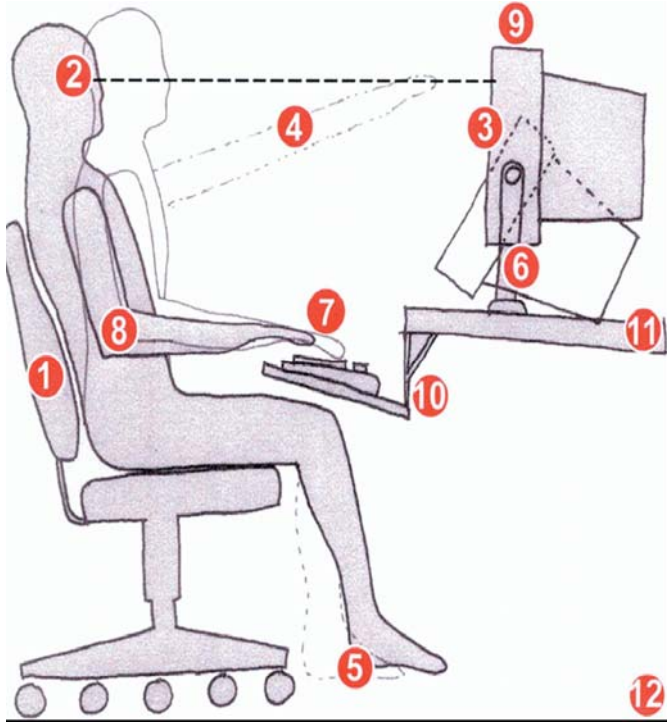
²⁰⁶ İnternet, http://saglik.tr.net/genel_saglik_bilgisayar.shtml#Kas%20iskelet, 15.06.2004.

²⁰⁷ İnternet, www.istabip.org.tr/hf/hf199.asp#g, 15.06.2004.

bir disiplin içerisinde yürütülmemesi de sağlık problemlerinin yaşanmasına neden olmaktadır. Ayrıca, uzmanlar, bu konuyla ilgili olarak, genç ve çocukların sürekli ilişki içerisinde olduğu İnternet kafaların de nitelik, nicelik, imkan, kalite ve temizlik gibi konularda insan sağlığını olumsuz yönde etkileyecek yerlerde hizmet verdiklerinin altını çizmektedir.

E. KORUNMA ÖNERİLERİ

Bilgisayar kullanımı sonucu doğabilecek olumsuzluklardan korunmak için, olması ya da yapılması gerekenler;



1. Monitör

Monitörün çözünürlüğü yüksek, elektromanyetik etkisi düşük olmalıdır. Monitör, pencere ve lambalardan kaynaklanan ışık yansımalarına maruz kalmayacak biçimde yerleştirilmelidir. Bilgisayar kullanılırken monitör ile kullanıcı tam karşı karşıya olmalıdır²⁰⁸.

2. Fare ve Klavye

Farenin olabildiğince vücuda yakın tutularak omuz, el bileği ve dirsekteki gerilimin

azaltılması, yüksekliğin uygun olması, fare yerine klavyenin kullanılması tercih edilmelidir. Fare ve klavye kolların rahatlıkla ulaşabileceği bir uzaklıkta ve yükseklikte olmalıdır²⁰⁹.

3. Sandalye

Çalışma sandalyesinin tekerlekli, yükseklik ve sırtlığının ayarlanabilir olması önerilir. Çalışma sandalyesine oturulduğunda kullanıcı bilgisayar ekranı ile karşı karşıya olacak şekilde bulunmalı, sırtlık dik olmalıdır²¹⁰.

²⁰⁸ İnternet, www.bsm.gov.tr/ergonomi/ergonomi.asp#Monitor, 11.06.2004.

²⁰⁹ İnternet, www.hipokrat.org/hnet/genel/intsaglik/bilgintsaglik.html, 15.06.2004.

²¹⁰ İnternet, www.ntvmsnbc.com/news/101403.asp, 15.06.2004.

4. Duruş Biçimi

Uzun süre sabit pozisyonda bilgisayar karşısında çalışmak²¹¹, kötü beden duruşları kişiyi yorar ve giderek özellikle omurgalarda kamburluk, eğrilik gibi bozukluklara yol açar. Bilgisayar karşısında duruş biçimi, zamanla bir alışkanlık halini aldığı için bunu daha sonra değiştirmek kolay değildir. İyi bir duruş biçimi, az enerjiyle yüksek verimin elde edildiği, rahat bir biçimdir. İyi bir duruşun başlıca özellikleri; başın dik, sırtın destekli, kolların rahat, dizler 90 veya 110 derece açıda olmalı, gözlerin bilgisayar ekranının üst düzeyi ile yakın düzeyde ve ekranın tam karşıda olmasıdır²¹².

Kullanıcının bilgisayara olan uzaklığının 50-70 cm olması önerilmektedir²¹³. Bu uzaklık hem sağlık, hem de verim açısından önemlidir. Bilgisayarın elektromanyetik alanının etki alanı, yanlarda ve arkada daha fazladır. Bu nedenle de bilgisayarın yanları ve arkasında oturanlar, daha uzak konumda olmalıdır. Bilgisayar önündeki güvenli aralık yaklaşık 70 cm (yaklaşık erişkin kol boyu), diğer yönlerinde ise 120 cm'dir. Bilgisayar ekranlarından yayılan ultraviyole ve elektromanyetik ışınlar çok fazla olmamakla birlikte, ekrana yaklaştıkça etkileri artmaktadır²¹⁴.

5. Ara Verme Alışkanlığı

Bilgisayarda tekrarlanan statik çalışma, gözler için olduğu kadar, diğer organlar için de yorucudur²¹⁵. Bir saatlik çalışma sonunda 5-15 dakikalık ara verilmesi, hem kas iskelet sistemi, hem de gözle ilgili yakınmaları azaltacaktır²¹⁶. Bu davranışın yakınmalar başlamadan önce de sergilenmesinin, korunmada oldukça etkili olduğu kabul edilmektedir²¹⁷.

²¹¹ İnternet, www.celiknet.com/saglik/haber.asp?kategori=cbffm&haber=cbigjempl, 11.06.2004.

²¹² ATMACA, Aylin, Bilgisayar Nasıl Kullanılır?, İstanbul, 2006, s. 101.

²¹³ İnternet, www.ntvmsnbc.com/news/101403.asp, 15.06.2004.

²¹⁴ İnternet, http://saglik.tr.net/genel_saglik_bilgisayar.shtml, 15.06.2004.

²¹⁵ İnternet, www.bsm.gov.tr/ergonomi/ergonomi.asp#Aliskanliklar, 10.06.2004.

²¹⁶ ATMACA, age, s.102.

²¹⁷ İnternet, http://saglik.tr.net/genel_saglik_bilgisayar.shtml, 15.06.2004.

ONBİRİNCİ BÖLÜM

BİLİŞİM SUÇLARI VE KIRICILAR



Suç, insanlık tarihi kadar eski bir olgudur. Suç bilimine göre²¹⁸, ortada bir suç varsa, mutlaka onu tetikleyen fırsatlarda vardır. Bu nedenle, suçları önlemenin en etkin yolunun bireyleri suç işlemeye götüren fırsatların ortadan kaldırılması olduğu ifade edilmektedir.

Çağlar boyu, Hukuk kurallarıyla, uygulamadaki boşluklar doldurulmak suretiyle

suçların önlenmesine çalışılmıştır. Ancak, hemen her toplumda kullanılmakta olan kural ve yasalar suç işlenmesini önleyememiş, dolayısıyla suç ve suçlu kavramı sürekli varolmuştur. Çünkü, doğası gereği insanı yönlendiren bazı temel arzular vardır. Bunların başında fayda sağlama ve güvende olma arzusu gelmektedir. Dolayısıyla birey bu arzularını gerçekleştirmek için her türlü yola başvurabilmekte, gerektiğinde bir başkasına zarar da verebilmektedir²¹⁹. insanı suça götüren faktörler, insan ruhunu bir tutku, hatta bazen de bağımlılık derecesinde etkisi altına alabilecek kadar tesirli olabilmektedir. Bu nedenle, hemen her kesin içinde bastırılmış da olsa, suç işleme arzusu söz konusudur.

Günlük yaşamda komşusu veya tanımadığı birinin evine gizlice girip bulduğu değerli bir şeyi almak hırsızlık olarak bilinmektedir. Ancak, İnternet ortamında tanımadığı insanların bilgisayarlarına giren ve onlara zarar veren kişiler için, bu iş bir eğlence ve macera olarak algılanmakta ve çoğu zaman bir suç olarak görülmemektedir.

Günlük yaşamda, pek çok genç ve çocuk için; komşusunun evine gizlice girip çekmeceleri karıştırmak, çekmecede bulduğu komşusunun günlüğünü okumak veya değerli bir şeyini almak hem yanlıştır²²⁰ hem de hırsızlık olarak algılanmaktadır. Ancak, günümüzde komşusunun bilgisayarına giren, tanımadığı insanların bilgisayar sistemlerine girerek zarar veren ve insanları mağdur eden kişiler için, bu iş bir eğlence ve macera olarak algılanmaktadır. Pek çok kişi için bu davranış bir suç olarak görülmemektedir. Bu nedenle, özellikle son yıllarda, geleneksel manada işlenen suçlara paralel olarak, bilişim alanında işlenen suçlarda da bir artışın olduğu görülmektedir.

²¹⁸ İnternet, www.turkishweekly.net/turkce/makale.php?id=87, 15.07.2005.

²¹⁹ YAVUZER, Psiko-Sosyal Açıdan Çocuk Suçluluğu, age, s.38.

²²⁰ İnternet, www.cybercrime.gov/cybercit.htm, 15.11.2004.

A. BİLİŞİM SUÇLARININ TANIMI VE İŞLENİŞ ŞEKİLLERİ

Bilginin, programların, servislerin, ekipmanların veya haberleşme ağlarının yıkımı, yasadışı kullanımı, değiştirilmesi, çalınması veya kopyalanması olarak tanımlanan bilişim suçu, işlendiği takdirde faile kazanç elde ettiren ya da kurbanına kaybettiren, aynı zamanda bilgisayar kullanımı veya teknolojisini içeren kasıtlı davranış²²¹ olarak tanımlanmaktadır.

Bilişim suçları genel itibarıyla,

- Bilgisayar sistemlerine ve servislerine yetkisiz erişim,
- Bilgisayar sabotajı,
- Bilgisayar yoluyla dolandırıcılık,
- Kanunla korunmuş bir yazılımın izinsiz kullanımı,
- Bilgisayar yoluyla sahtecilik,
- Yasadışı yayınlar²²²,
- Telekomünikasyon hizmetleri hırsızlığı,
- Bilgisayar sistemlerinin suç örgütleri tarafından kullanılması,
- Tehdit ve gasp,

gibi kategorilere ayrılmaktadır.

1. Bilgisayar Sistemlerine Yetkisiz Erişim ve Dinleme

Günümüzde, iletişim ve bilgi akışı yoğun bir şekilde bilgisayarlar üzerinden yapılmaktadır. Özel ve tüzel kişiler, resmi ve özel kurum ve kuruluşlar, başka bir ifadeyle bankalardan hastanelere, şirketlerden, güvenlik ve istihbarat birimlerine kadar bir çok kurum elinde bulunan bilgileri bilgisayar ortamında saklamaktadır. İstenen bilgiye hızlı ve kolay bir şekilde ulaşabilme gayesiyle bilgisayar ortamında tutulan bu bilgilere yetkisiz kişilerce ulaşılması, bu suç tipini oluşturmaktadır.

Sanal ortamda görüşme yapan kişilerin aralarında gerçekleştirdikleri iletişimin dinlenmesi, içeriğinin kontrol edilmesi, aynı zamanda sistem içerisinde bulunan bilgilerin elde edilmesi, bu bilgilerin kontrol edilmesi, bunlara müdahale edilmesi

²²¹ ŞEN, O. Nihat, “Polisin Bilişim Suçlarıyla Mücadelede Yapması Gerekenler”, 1. Polis Bilişim Sempozyumu, Bildiriler, 21-22.10.2003, s. 3.

²²² DOKURER, Semih, Ülkemizde Bilişim Suçları ve Mücadele Yöntemleri, 1. Polis Bilişim Sempozyumu, Bildiriler, 21-22.10.2003, s. 2-3

ve izlenmesi bu çerçevede değerlendirilmektedir.

2. Bilgisayar Sabotajı

Bilgisayar sabotajı, yetkisiz erişimin ikinci safhası olarak değerlendirilmektedir. Yetkisiz erişimde sadece özel hayatın gizliliği ihlal edilirken bilgisayar sabotajında, erişimden sonra elde edilen bilgilerin silinmesi veya değiştirilmesi sözkonusudur. Bu yolla, bilgilerin tutulduğu bilgisayar veya bilgisayar sistemlerine doğrudan zarar verilmektedir.

3. Bilgisayar Yoluyla Dolandırıcılık

Günümüzde, pek çok kişi, e-posta aracılığıyla gönderilen ve kişisel bilgilerin (Kredi kartı numarası, şifresi, hesap bilgileri vb.) istendiği formları doldurmakta ve "Phishing" adı verilen İnternet dolandırıcılığına maruz kalmaktadır.

Dolandırıcılık suçunun, bilgisayar ve diğer iletişim araçları vasıtasıyla gerçekleştirilmesi "Bilgisayar yoluyla dolandırıcılık" suçunu teşkil etmektedir.

Bu dolandırıcılık suçu genellikle kredi kartlarına karşı işlenmektedir. İnternet üzerinden yapılan alışverişlerde, suç failleri tarafından "Card Generator" programlarıyla kredi kartına ilişkin bazı bilgiler ele geçirilmekte ve bu bilgiler doğrultusunda kredi kartı bilgileri kullanılmaktadır.

Finans bilgilerinin tutulduğu programlarda bazı değişiklikler yapmak suretiyle de başka hesaplara istenilen miktarda para aktarılabilir.

Bunların dışında, "phishing" adı verilen yöntem de yoğun olarak kullanılmaktadır. Phishing yöntemi, kötü niyetli kişilerin bir kurumun müşterilerinin veya üyelerinin özel bilgilerini (kullanıcı kodu, şifre, kredi kartı numarası, hesap numarası vb.) öğrenmek amacıyla, sahte e-posta ve İnternet sayfalarının kullanılmasıdır²²³. Bu yolla ele geçirilen bilgiler, banka hesabı ve kredi kartı dolandırıcılığı amacıyla kullanılmaktadır. Dolandırıcılar kullanıcı hesaplarına gelişigüzel e-postalar göndermekte ve bu e-postalar, bir İnternet sitesinden, e-posta ya da İnternet hizmeti sağlayıcısından veya kartın ait olduğu bankadan ya da şirketten gönderilmiş gibi gösterilmektedir. Gönderilen e-postada, hesapların güncellenebilmesi için kredi kartı numarası veya şifre gibi kişisel bilgilere ihtiyaç olduğu bildirilmekte²²⁴ ve bu e-postaya cevap verilmesi durumunda, kredi kartı bilgileri veya benzer bilgiler phishing saldırısını yapan kişiye iletilmek üzere çevrimiçi (online) olarak gönderilmektedir.

²²³ İnternet, www.btinsan.com/134/16.asp, 29.09.2004.

²²⁴ İnternet, www.tuted.org.tr/veri.asp?konu=188&ls=4, 30.09.2004.

Phishing amaçlı gönderilen e-postalar ve sahte İnternet sayfalarını anlayabilmek için;

a) e-Posta, tanınmış yasal bir e-ticaret sitesinden, finansal kurumdan, e-posta sağlayıcısından, İnternet servis sağlayıcısından geliyor ve kullanıcıdan, e-postada bulunan URL adresine yönlendirmek suretiyle kişisel bilgilerin verilmesi isteniyorsa çok dikkatli olunması gerekmektedir. Çünkü, pek çok şirket bu bilgileri edinebilmek için e-posta aracılığıyla veya e-postadaki bir link yoluyla İnternet sitelerine yönlendirmeyi tercih etmemektedir²²⁵.

b) Bu e-postalarda ya da İnternet sitesinde genelde yazım veya dilbilgisi hataları bulunmaktadır. Bazen bu hatalar filtre programlarını atlatmak için bilinçli olarak yapılmaktadır. Çevrimiçi (online) hizmet veren bütün kuruluşlar, tüketicilerine ulaşabilmek için, bu materyallerin hazırlanması aşamasında hassas davranmakta ve iletişim metinlerini özenle hazırlamaktadır. Bu itibarla, hatalar içeren e-posta ya da İnternet sayfasına şüpheyile bakılmalı ve kullanıcıdan istenen kişisel bilgiler verilmemelidir²²⁶.

c) Phishing saldırılarında kullanıcıların yanıt vermesini sağlamak amacıyla genellikle “Eğer bize kredi kartı numaranızı hemen vermezseniz, hesabınız kapatılacaktır” gibi abartılı ifadeler kullanılmaktadır. Bu tür uyarılara kesinlikle itibar edilmemelidir.

d) Kullanıcı kendisine gelen e-postadaki bir link aracılığıyla, bir İnternet sitesine yönlendirilmişse, İnternet gezginin üst kısmında bulunan yönlendirme (URL) adresi ile ziyaret edilen yasal şirketin yönlendirme (URL) adresinin birbirine uyup uymadığı kontrol edilmelidir. Phishing saldırısında bulunanlar, yasal bir şirketin adını, kendi sahte İnternet sitelerinde, sembol, rakam ve diğer harfleri kullanarak karışıklığa yol açmak için hileli bir şekilde kullanmaktadır. Bu nedenle, sorulan sorunun cevabı “evet adresler birbirine uyuyor” ise bu sefer de İnternet sitesinin orijinalliğini belirlemek için İnternet gezgini (browser) üst kısmındaki yönlendirme (URL) adresi ile alt kısımdaki yönlendirme (URL) adresinin aynı olup olmadığı kontrol edilmelidir.

e) İnternet sitesinin orijinalliğini anlamanın bir başka yolu da, İnternet gezgininin (browser) sağ alt kısmındaki sarı kilit simgesine bakmaktır. Bu simgenin üzerine iki kez tıklandığında açılan “Sertifika” kutucuğundan “Verildiği kurum” başlığının altındaki isim, ziyaret edildiği düşünülen yasal İnternet sitesi veya şirketin adıyla aynı olmalıdır²²⁷.

²²⁵ İnternet, www.tuted.org.tr/veri.asp?konu=188&ls=4, 30.09.2004.

²²⁶ İnternet, www.celiknet.com/turkvedunyabasini/haber.asp?, 24.09.2004.

²²⁷ İnternet, <http://www.turk.internet.com/haber/yazigoster.php3?yaziid=10920>, 30.09.2004.

Çevrimiçi (online) bir dolandırıcılıkla karşı karşıya kalındığında yapılması gerekenler ise;

a) Farklılıkların tespiti için kredi raporunun bir kopyası, kullanıcı tarafından, talep edilmelidir²²⁸.

b) Farklı olan her türlü mali hesap kapatılmalıdır.

c) Olay en kısa sürede adli makamlara ve yetkili kuruma bildirilmelidir.

d) Yapılabilecek diğer dolandırma amaçlı kullanım için banka hesapları takip edilmelidir²²⁹.

e) Saldırı yasal bir şirketle ilişkiliyse (e-posta tanınmış bir e-ticaret sitesinden, finansal kurumdan, e-posta sağlayıcısından, İnternet hizmet sağlayıcısından geliyorsa), bu saldırı ilgili şirkete, şirketin sahte İnternet sitesiyle ilgili yasal haklarını araması açısından bildirilmelidir (İnternet sitesini kapatma ve saldırının izini sürme gibi)²³⁰.

Çevrimiçi (online) dolandırıcılığa karşı dikkat edilmesi gereken hususlar;

a) Kullanıcı tarafından talep edilmemiş kişisel bilgilerin istendiği e-postalar yanıtlanmamalıdır²³¹.

b) Şüpheli görünen e-postalarda bulunan yönlendirme (URL) adresleri tıklanmamalıdır.

c) Şüpheli veya bilinmeyen İnternet sitelerine kişisel bilgiler verilmemelidir.

d) Kişisel bilgiler girilecekse banka, kredi kartı ve servis sağlayıcılarının İnternet siteleri ziyaret edildiğinde, yönlendirme (URL) adresi, İnternet gezginine doğrudan yazılmalıdır.

e) Bilinen açıklıkları hedefleyen tehlikelere karşı korunmak amacıyla işletim sistemi ve yazılım programları güvenliğini sağlayan yamalar (patch) için düzenli bir şekilde güncellenme işlemi gerçekleştirilmelidir²³².

f) Güvenli olan sitelerde bile, çevrimiçi (online) bir form doldurulmadan önce, sitenin üçüncü kişilerle bu bilgileri paylaşıp paylaşmadığını belirten gizlilik anlaşmasının olup olmadığı kontrol edilmelidir.

²²⁸ İnternet, www.tuted.org.tr/veri.asp?konu=188&ls=4, 30.09.2004.

²²⁹ İnternet, <http://www.btinsan.com/134/16.asp>, 29.09.2004.

²³⁰ İnternet, <http://www.turk.internet.com/haber/yazigoster.php3?yaziid=10920>, 30.09.2004.

²³¹ İnternet, www.celiknet.com/turkvedunyabasini/haber.asp?, 24.09.2004.

²³² İnternet, <http://www.btinsan.com/134/16.asp>, 29.09.2004.

g) İnternette iken herhangi bir programı indirmeye başlamadan önce, kullanıcı lisans anlaşması dikkatlice okunmalı ve bilgisayara indirilen programdan emin olunmalıdır. Çünkü, ücretsiz indirilen pek çok program, aynı zamanda bilgisayara bir ajan (spyware) uygulaması yüklemektedir²³³.

h) Bilgisayarın güvenliği, güvenlik programları, antivirüs programları, kurumsal ve kişisel güvenlik duvarlarıyla (fire-walls) düzenli bir şekilde kontrol edilmelidir.

ı) Bilgisayar programlarının veya İnternet sitelerinin, şifreleri ya da kredi kartı numaralarını hatırlamasına izin veren kutucuk işaretlenmemelidir. (Burada, “bu şifreyi daha sonra hatırlasın mı?” sorusu sorulmaktadır.)

j) Online işlem yapılan şifreler sıklıkla değiştirilmeli ve başka kişilerle paylaşılmamalıdır. Şifreler içinde harflerin, rakamların ve sembollerin bulunduğu en az altı karakterli karmaşık yapıda olmalıdır.

k) İnternette gelebilecek tehlikelere karşı lisanslı antivirüs ve spam filtreleme yazılımları kullanılmalıdır.

l) Dolandırma amaçlı alış verişleri önlemek için her ay banka ve kredi kartı dökümleri dikkatlice incelenmelidir²³⁴.

4. Bilgisayar Yoluyla Sahtecilik

Bilgisayar yoluyla sahtecilik, basit sahtecilik suçunun, yüksek teknoloji ürünü cihazlar kullanılarak yapılmasıdır. Bilgisayar suçlarının tanımı içerisinde, bu suçları diğer sahtecilik suçlarından ayırt edebilmek için bilgisayar yoluyla sahteciliği ayrı olarak ele almak gerekmektedir. Çünkü, bilgisayar kullanılarak sahte para üretilmesi suçunda, olay yerinde delil niteliği teşkil edecek bilgilerin bulunması zor ve buna ilişkin delillerin toplanması ve soruşturulması teknik niteliktedir.

5. Kanunla Korunmuş Bir Yazılımın İzinsiz Kullanımı

Bu durum, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'nda²³⁵, eser olarak kabul edilen bilgisayar yazılımlarının lisans haklarına aykırı olarak kullanılmasıdır. Bilgisayar yazılımları satın alınırken, lisans sözleşmesinde, bir yazılımın kopyası ancak satın alan şahıs tarafından yapılacağı ve bu yazılımın başka bir kişi tarafından kopyalanmayacağı ve kiralanmayacağı belirtilmektedir.

²³³ İnternet, <http://www.turk.internet.com/haber/yazigoster.php3?yaziid=10920>, 30.09.2004.

²³⁴ İnternet, www.tuted.org.tr/veri.asp?konu=188&ls=4, 30.09.2004.

²³⁵ İnternet, www.kultur.gov.tr/portal/default_tr.asp?belgeno=18597, 29.07.2004.

6. Yasadışı Yayınlar

Yasadışı yayınların saklanması ve dağıtılmasında bilgisayar sistem ve ağlarının kullanılması şeklinde tanımlayabileceğimiz²³⁶ yasadışı yayınlar üçlü bir tasnife tabi tutulmaktadır:

Birincisi; terör ve suç örgütlerinin amaçlarına hizmet eden İnternet siteleridir. Terör örgütleri, fikirlerini İnternet ortamında rahat bir şekilde yayınlatabilmektedir.

İkincisi; toplumun ar ve haya duygularını incitecek şekilde genel ahlaka aykırı pornografik görüntüler içeren dokümanların yayınlanmasıdır.

Üçüncüsü ise; İnternet üzerinden başkalarının gurur ve haysiyetini rencide edici söz, hakaret ve küfürlerin yayınlanmasıdır.

7. Telekomünikasyon Hizmetleri Hırsızlığı

Eski telefon şebekelerinin ve telefon santrallerinin yerini yavaş yavaş dijital sistemlerin almasıyla, telekomünikasyon hizmetleri eskisinden daha hızlı, kaliteli ve kolay hale gelmiştir. Ancak, telekomünikasyon teknolojisinde yaşanan bu gelişmeler sanal suçların bu alanlara da kaymasına neden olmuştur. Artık yavaş yavaş Türkiye’de de örneklerini görmeye başladığımız bu suçlarda, suçlular daha çok telefon ağlarına girerek (Dijital telefon santrali, GSM santrali gibi) bu ağlar üzerinden ücretsiz görüşmeler veya ücretsiz kontör transferleri yapabilmektedir.

8. Bilgisayar Sistemlerinin Suç Örgütleri Tarafından Kullanılması

Kamu kurum ve kuruluşları, ticari firmalar, şirketler ve örgütler, İnternet ve bilgisayar, bilginin saklanması ve bir yerden başka bir yere transfer edilmesi için yaygın bir şekilde kullanmaktadır. Günlük yaşamda, pek çok kişi için, kayıt altında bulunan bu bilgiler ve bunların bir yerden başka bir yere çok kısa sürede transfer edilmesi hayati önem taşımaktadır. Diğer yandan, teknolojinin kamu kurum ve kuruluşları, ticari firmalar, şirketler ve örgütler için sağladığı bu imkanları suç örgütlerinin de kullanmaya başladığı görülmektedir.

Bu kapsamda, organize suç örgütlerinin, telekomünikasyon sistemlerini, İnterneti ve bilgisayarları terörizm, uyuşturucu ticareti, kumar, fuhuş, kara para aklama, çocuk pornografisi ve yasadışı silah ticareti gibi pekçok alanda kullandıkları görülmektedir²³⁷.

²³⁶ İnterneti http://bilisimsurasi.org.tr/dosyalar/_Toc469760950, 10.11.2006.

²³⁷ İnternet, www.turkishweekly.net/turkce/makale.php?id=87, 15.07.2005.

9. Tehdit ve Gasp

Bilgisayar teknolojisini çok iyi kullanan kırıcılar (hacker), şirketlere, bilgisayar sistemlerini çalışmaz hale getirebileceklerini veya tüm şirket kayıtlarını kendi bilgisayarlarına aktarabileceklerini söyleyerek tehdit etmekte ve bu yolla haksız kazanç sağlamaktadırlar. Ayrıca bu kişiler İnternet sohbetlerinde konuştuğu ve gizli bilgilerine ulaştığı kişileri de tehdit ederek haraç alabilmektedir.

B. BİLİŞİM SUÇLARINI İŞLEMeye İTEN NEDENLER

Genel anlamda, bireyleri geleneksel suçları işlemeye iten nedenler ile bilişim alanındaki suçları işlemeye iten nedenler arasında büyük benzerlikler görülmektedir²³⁸. Geleneksel olarak bireyi suç işlemeye iten nedenler olan;

- İntikam alma duygusu,
- Güç gösterisi,
- Macera ve serüven arama arzusu,
- Arkadaş çevresi,
- Şiddet kullanma ve zarar vermeden hoşlanma,
- Şehvet, açgözlülük, suç işleme bağımlılığı

gibi duygu ve davranış kalıpları bilişim suçlarını işlemede de sebep olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bilişim suçlarını işleme nedenleri;

1. İntikam Alma duygusu

Bilişim suçlarını işleyen bireyler için günlük yaşamda karşılaşılan bir olumsuzluk, onları kızdıran bir haber, kendisine veya bir yakınına yapılan bir haksızlık ve ideolojik çekişmeler İnternet ortamında intikam almak ve karşı tarafı cezalandırmak için çoğu zaman yeterli bir sebep olarak görülebilmektedir.

2. Güç Gösterisi Yapma Arzusu

Büyük bir ticari kuruluşun İnternetteki İnternet sayfasını işlemez hale getirmek, büyük bir bilgisayar sisteminde yetkisiz olarak bulunmak ve çevrimiçi (online) işlemler yapmak, kendi istekleri doğrultusunda sistem içerisinde değişiklikler

²³⁸ GRABOSKY, Peter, “The Mushrooming of Cyber Crime”, Avusturalya Suç Bilimi Araştırmaları Enstitüsü’nde (Regnet.anu.edu.au) Düzenlenen “The Rule of Law In The Global Willage” Konulu Sempozyumda Yayınlanan Bildirisi, 14.12.2000, s. 2.

yapmak, bu suçu işleyen bireyleri fazlasıyla mutlu etmektedir. Özellikle kırıcıların (hacker) takip ettikleri İnternet forumlarında sürekli olarak “İnternet siteleri kırma”, “bilgisayar sistemlerine girme” gibi konular işlenmektedir. Kırıcıları siteleri hangi zorluklar altında kırdıklarını anlata anlata bitiremeyen bu kişilerin esas amacı ise, birbirlerine karşı kendini ispatlama, gücünü gösterme²³⁹ ve sanal ortamda prestij kazanma arzusudur. Ancak, kırılan siteler ve böylece durdurulan hizmetler, zaman zaman yaşamı bile etkilemekte ve bilişim suçlarını araştıran güvenlik güçlerini de zor durumda bırakmaktadır.

3. Hırsızlığı Kolaylıkla Yapabilmek

Günlük yaşamında hırsızlık yapmayı, içinde bulunduğu şartlar, toplumsal statüsü ve ahlaki değerleriyle bağdaştıramayan bir genç, İnternet ortamında çok rahat bir şekilde hırsızlık yapabilmekte veya başkalarına zarar verebilmektedir²⁴⁰. Genelde, İnternet ortamının sunduğu sanallık, çoğu genç tarafından gerçek olarak algılanmamakta ve ciddiye alınmamaktadır. Ciddiye alınmayınca da, çok rahat bir şekilde sanal alem ile gerçek yaşam birbirine karıştırılabilmekte ve ikisi arasında bir çatışma ortamı yaşanabilmektedir. Vakit geçirmek, şaka yapmak ve eğlenmek için kırılan bilgisayar sistemleri, bir tarafta şirketleri, kurum ve kuruluşları zarara uğrattırken, diğer taraftan hizmet alanlar mağdur edilebilmektedir. Ayrıca, çalışanların hırsızlıkla suçlanmalarına sebebiyet vermektedir.

4. Arkadaş Grubu ve Maceraperestlik

Gençler; ortak hareket etme, birlikte keşfetme, düşünme ve karar verme gibi pek çok davranışı arkadaş grubu arasında öğrenmekte, geliştirmekte ve bu motivasyonla hareket etmektedir. Diğer bir ifadeyle genç, güvendiği, saydığı ve uymak istediği arkadaş grubuyla birlikte maceraya atılmak istemektedir. Eğer, gencin içerisinde bulunduğu arkadaş grubu iyiye, genç bu grup arkadaşlığından pekçok fayda sağlayacak ve pozitif yönde etkilenecektir. Ancak, bu arkadaş grubu kötü ise, suç işleme, çeteler²⁴¹ içerisinde yer alma, çeşitli bağımlılıklara yakalanma gibi olumsuzlukların görülmesi kaçınılmazdır.

Bu durum, İnternet ortamında kurulan arkadaşlıklar veya sıkça bir araya gelinen İnternet kafe arkadaşlıklarında da görülmektedir. Örneğin, İnternet ortamında ticari bir firmanın bilgisayar sistemlerini kırarak müşterilerinin kredi kartı bilgilerini İnternet sohbet odaları ve İnternet sayfalarında dağıtan kişiler, daha sonra polise verdikleri ifadelerinde bu işi şaka, eğlence ve macera olsun diye yaptıklarını beyan etmişlerdir. Ayrıca, yakalanan suçlulardan bir kısmı, birbirleriyle internet ortamında sanal arkadaş olduklarını, suçlulardan bir kısmı da İnternet kafede tanıştıkları ve bu işi burada arkadaşlık ettikleri grupla yaptıklarını beyan

²³⁹ GRABOSKY, age s. 2.

²⁴⁰ İnternet, www.turkishweekly.net/turkce/makale.php?id=87, 15.07.2005.

²⁴¹ TARHAN, Psikolojik Savaş Gri Propaganda, age, s.105.

etmektedir²⁴².

C. BİLİŞİM SUÇLARININ İŞLENMESİNDE İNTERNET KAFELERİN YERİ

Türkiye’de bilişim suçlarının işlendiği yerler arasında, büyük oranı İnternet kafeler oluşturmaktadır²⁴³. Bilgi toplumunun can damarı niteliğini taşıyan İnternet kafelerin gerekliliği tartışılmaz bir gerçektir. Bilişim suçlarının genelde buralardan işlenmesi ise, halihazırdaki konumunun ve yasal düzenlemelerin tekrar gözden geçirilmesini ve İnternet kafelere ilişkin gerekli düzenlemelerin kısa sürede yapılması gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Ülkemizde İnternet kafelerden işlenen bilişim suçlarına aşağıdaki örnekleri gösterebiliriz:

1. Tehdit ve Hakaret
2. İnternet Kafelerden Gönderilen Asılsız İhbarlar
3. Dolandırıcılık
4. Kişilik Hakları İhlali
5. Terörist Faaliyetler
6. e-Devlet Uygulamalarına Karşı Saldırıları

D. KIRICILAR (HACKER)



Kırıcı (Hacker), bilgisayar sistemlerine müdahale eden, üst seviyede teknik bilgiye sahip, kendi bilgisayarından başka bilişim sistemlerinin rutin işleyişlerini değiştirebilen veya çalışamaz hale getiren²⁴⁴, kişi veya kişilerdir. Türk Dil Kurumu “hacker” kelimesi yerine “kırıcı” sözünü önererek bunu “Bilgisayar ve haberleşme teknolojileri konusunda bilgi sahibi olan, bilgisayar programlama alanında ileri düzeyde yazılımlar geliştiren kişi” olarak tanımlamaktadır²⁴⁵.

Kırma (Hack) eylemlerinin çoğu maceracı kişiler tarafından, bilinmeyeni keşfetme güdüsüyle

²⁴² Ankara Emniyet Müdürlüğü Bilişim Suçları Kayıtlarından, 2002.

²⁴³ İnternet, www.dikey8.com, 28.03.2004.

²⁴⁴ İnternet, www.belgeler.org/howto/hacker-howto/hacker-howto-what.html, 20.06.2004.

²⁴⁵ ŞEN, Bilal, “Tanımlar, Bilişim Suçlarıyla Mücadele”, Yayınlanmamış Makalesi, 2003, s. 1.

işlenmektedir.

Günümüzde, kırma (hack) işlemleri teknolojinin gelişimine paralel olarak gelişmiştir. Ancak amaç, “çıkar sağlamak” olarak aynı kalmıştır. İlk hack olayında, bedava telefon görüşmesi yapmak olan amaç, günümüzde çevrimiçi (online) bankacılık işlemlerine sızarak elde ettiği kredi kartı şifreleriyle alış veriş yapmak, para transferleri yapmak, bilgisayar sistemlerini durdurmak gibi bir amaca dönüşmüştür.

Aşırı merak, kendini tatmin etme, kendi başına bir şeyleri başarma, kendine güven gibi olumlu birtakım güdülerle hack eylemi gerçekleştirilebileceği gibi, anti-sosyal kişiliğin dışa yansımaları, gerçek hayatta kendi varlığını kabul ettirememesi, dışlanma veya uyumsuzluk gibi nedenler ve bireyin kendini sanal alemde kabul ettirme güdülerinde de bu eylemi yapmaya iten etkenler arasında sayılabilir²⁴⁶.

**Günümüzde,
kırma (hack)
işlemleri
teknolojinin
gelişimine paralel
olarak
gelişmiştir. Ancak
amaç, “çıkar
sağlamak” olarak
aynı kalmıştır.**

1971’de John Draper isimli bir Vietnam gazisi, bir düdüğe üflendiğinde 2600 mhz tonda ses çıkarttığını keşfetmiştir. Draper, buradan hareketle geliştirdiği bir cihazla 2600-hertz gücünde bir sinyal göndermek suretiyle, Amerikan telefon şirketi AT&T’nin sistemlerine girmeyi başarmış ve bedava telefon görüşmesi yapmıştır. Draper’ın “blue box” adını verdiği bu cihaz ve yaptığı işlem tarihe ilk kırma (hack) olayı olarak geçmiştir²⁴⁷.

Dünyada geniş bir kitle, kırıcılığa (hackerlığa) özeni duymakta ve sistemlere zarar vermenin bir başarı olduğunu düşünmektedir. Türkiye’de ise kırıcılığa özenen 14-40 yaş arası bir grup görülmekle birlikte, ağırlık 16-22 yaş arasında yoğunlaşmaktadır²⁴⁸. Bu kişilere başkalarının bilgisayarlarına nasıl girilebileceği, İnternet sitelerinin nasıl kırılabilirliği, sistemlerin bilinen açık noktalarını kullanmanın yöntemleri, haber gruplarından, IRC sohbet siteleri veya hack site-portalları üzerinden dataylı bir şekilde öğretilmekte ve uygulamalar yaptırılmaktadır.

Hacker, amatör ve profesyonel olmak üzere iki gruba ayrılmaktadır.

1. Amatör Kırıcı (Lamer)

Profesyonel bir kırıcı (hacker), kişi ya da kişilerin dizayn ettikleri İnternet sayfaları veya forum sayfaları üzerinde paylaşılan bilgiler üzerinde kendilerini yetiştirmeye çalışan kişidir. Özellikle kendilerini ispat etme, macera arama veya

²⁴⁶ İnternet, www.hurriyetim.com.tr/dosya/hacker/, 24.03.2004

²⁴⁷ DEDE, M. Bayram, İnternet, İstanbul, 2004, s. 55

²⁴⁸ İnternet, <http://turk.İnternet.com/haber/yazigoster.php3?yaziid=9086>, 24.03.2004.

meydan okuma amacını taşımaktadır²⁴⁹.

2. Profesyonel Kırıcı

Burada kişinin yaptığı işlem, genel anlamda amatörlerin yaptığı işlemlerden çok farklı olmasa da, diğerlerinden ayıran temel özellik İnternet sayfalarında, forumlarda bilgi olarak verilen ve hack işlemi yapan yazılım ve donanımların bu kişiler tarafından tasarlanıp geliştirilmesi ve belirli bir amacı gerçekleştirmek için kullanılmasıdır²⁵⁰.

Profosyonel bir kırıcı (hacker), bireysel olarak çalışabildiği gibi, grup halinde, örgütlü bir yapılanma şeklinde de çalışabilmektedir. Profosyonel kırıcı, kırma (Hack) işlemlerini meslek haline getirmiştir. Belirli ölçüde de olsa maddi çıkar sağlamanın amaçlandığı profesyonel kırma işleminde, saldırı yapma, bilgisayar sistemine zarar verme sık olarak gerçekleştirilen eylemlerdir.

Profesyonel kırıcı, sanal alemin en tehlikeli kişi ya da kişileridir. Bu kişiler, mafya veya örgütlü suç grupları dahil olmak üzere, her türlü suç şebekesinin içerisinde yer alabilmektedirler²⁵¹.

Bilgisayar sistemlerine ve bu sistemler üzerinden yürütülen faaliyetlere farklı şekillerde zarar veren kırıcı saldırılarının devletlere ve insanlara verdiği maddi zararlar giderek artmaktadır²⁵². ABD'nin 2002 yılı sanal güvenliği için 2,7 milyar dolar, 2003 yılı için de 4,2 milyar dolar harcaması, hacker saldırılarının ne kadar tahrip edici olduğu konusunda bir fikir vermesi açısından önemlidir²⁵³.

E. KIRICILIK (HACKING) VE KIRMA (HACK)

Başlangıçta bir oyun, bir heyecan olarak başlayan kırıcılık, sonuç olarak insanlara, kurumlara ve devlete maddi manevi zararlar vermektedir. Bilişim suçları olarak değerlendirilen kırıcıların işlediği bu suçlarda artış gözlemlenmektedir.

Kırıcı, bir İnternet sitesine genellikle bilinen güvenlik açıklarından girmektedir. Sistemleri kırma şekilleri aşağıdaki gibidir:

1. İnternet Sitelerine Zarar Verme

İnternet sayfalarını barındıran sunucuya girilerek ön sayfanın kendisi veya içeriği değiştirilir. Siber tahribat (Vandalizm) olarak da adlandırılan bu işlem; bilinen bir açığı kullanmak suretiyle İnternette indirilmiş bir istismar aracını

²⁴⁹ İnternet, www.bilgisayardershanesi.com/guvenliksuclari.htm, 25.06.2004.

²⁵⁰ İnternet, www.olympus.org/article/articleview/282/1/10/, 24.03.2004.

²⁵¹ ÖZCAN, Mehmet, "Hacker Dosyası", Röportaj, Hürriyet, 24.03.2004.

²⁵² İnternet, www.olympus.org/article/articleview/282/1/10/, 24.03.2004.

²⁵³ İnternet, www.yenisafak.com/arsiv/2003/nisan/01/bilisim.html, 15.02.2004.

çalıřtırma iřlemidir.

2. Kıymetli Bilgilerin alınması

Bilgisayar ağına erişimin sağlanmasıyla birlikte kredi kartı bilgilerini barındıran müşteri dosyaları veya bunun gibi değerli bilgiler içeren diğer dosyalara ulaşmak için veritabanlarının taranması ve bu veritabanlarına ulaşılmasıdır.

3. Kıрма (Hack) İři yapan Özel Yazılımlar

Özel yazılımlar aracılığıyla İnternet sayfalarını barındıran sunucu üzerindeki komutlar yönetilerek, sistem dosyaları okunur ve dosyalar değıştirilebilir.

Kırma konularına ilgi duyan kişileri, kırma işlemlerinin nasıl yapıldığının anlatıldığı İnternet siteleri ve kırma (hack) konulu sohbet odaları karşılıklı etkileşimde bulunmalarını sağlayan ve bu işleri yapmaya cesaretlendiren unsurlardır. Birçok genç bu işlere bir oyun, bir macera gözüyle bakmaktadır.

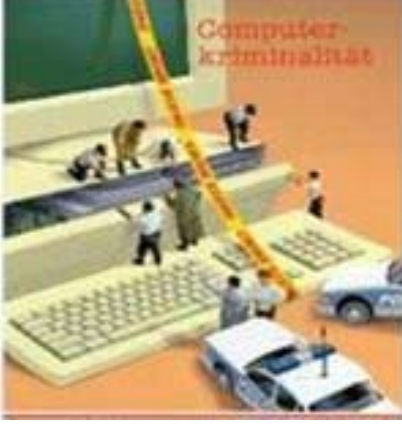
Konuya ilişkin aşağıda sunulan örnek²⁵⁴ dikkat çekicidir:

İnternet üzerinde kredi kartı bilgileri ile çevrimiçi (online) alışveriş imkanı sunan iki farklı firmanın İnternet sitelerinden milyarları bulan alışverişler yapılmış ve suç ilgili firmalarca Cumhuriyet savcılığına bildirilmiştir. Söz konusu suçı işleyen failin yakalanması yönünde güvenlik birimlerince yapılan teknik çalışmalarda; çevrimiçi (online) alışverişler için gereken kredi kartı (CC: credit card) bilgilerinin bir sohbet odasında (MIRC) paylaşıldığı tespit edilmiş ve yapılan çalışmalarda sohbet odasında bulunan kişilerin İnternet üzerinden elde ettikleri başkalarına ait kredi kartı bilgileri olan “kullanıcı bilgisi (ID: identification), şifre (password), kullanım süresi ve kullanılabilir miktarı (valid date, sum)” bilgilerini isteyen herkesle paylaştıkları görülmüştür. Ayrıca, bu işin nasıl yapıldığını teknik olarak anlatan bir dersin de her akşam saat 22:00’da verileceği sohbet odasından anons edilmiştir. Yapılan çalışmalar sonucunda 40-45 civarında nokta tespiti yapılmıştır. Ancak, yapılan tespitlerin büyük çoğunluğunun İnternet kafeler olduğu görülmüş ve bu nedenle suç işleyen kişilere ulaşılammıştır. Ancak, evlerinden İnternete bağlanmak suretiyle bu suç işleyen yedi kişi tutuklanmıştır. Mahkemede suçlarını itiraf eden lise ve üniversite öğrencileri, verdikleri ifadelerde bu işi oyun olarak değerlendirmiş ve yaptıklarının bir suç olduğunu bilmediklerini ifade etmişlerdir.

²⁵⁴ Ankara Emniyet Müdürlüğü Kayıtlarından, 2002.

ONİKİNCİ BÖLÜM

İNTERNET VE HUKUKİ ÇERÇEVE



Hukuk, toplum hayatında uyulması gereken hususları düzenleyen bir kurallar bütünüdür. Bu kurallar içerisinde en etkili olanı, yaptırımı devlet tarafından sağlanan maddi düzenlemelerdir. Bu düzenlemeler; kanun, tüzük, yönetmelik olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yine Hukuk, toplum hayatını düzenleme ve adalet ihtiyacını karşılama gibi çok önemli bir işleve sahiptir. Bu işlev, insanların uymak zorunda olduğu hukuk kuralları

sayesinde gerçekleşmektedir. Bu nedenle, toplumsal hayat tarzını değiştiren her yeni gelişme, hukuk kurallarının da değişmesini zorunlu kılmaktadır.

Teknolojide yaşanan gelişmeler, İnternetin, bir kitle iletişim aracı olarak hayatın bütün alanlarına girmesini sağlamıştır. Ancak, İnternetin günlük yaşamda meydana getirdiği değişim, bazı sorunların ortaya çıkmasına neden olmuş, bu da mevcut yasaların sorunları çözmede yetersiz kalmasına yol açmıştır. Kimi zaman, İnternet hukuku, kimi zaman da bilişim suçları yasaları gibi değişik başlıklar altında ismini duyduğumuz hukuki düzenlemeler pek çok ülkenin üzerinde çalıştığı bir konudur. Ülkemizde de, bu kapsamda çalışmalar yapılmış ve yapılmaya devam etmektedir.

Yapılan düzenlemeleri;

Kişilere (İnternet kullananlar) ve işyerlerine (İnternet kafe) olmak üzere iki başlık altında tasnif edebiliriz.

A. KİŞİLERE YÖNELİK YAPILAN DÜZENLEMELER

1. Çocuk ve Gençleri Koruyan Düzenlemeler

Ülkemizde çocuk ya da gençlerin bir kısmı hiçbir denetim olmaksızın uzun süre İnternette kalabilmektedir. Kimi çocuklar, evlerine aldıkları bilgisayarlar ile kimi çocuklar da, İnternet kafeler yoluyla İnternet erişimi sağlamakta ve sanal dünyada dolaşmaktadır. Dolayısıyla, dünyadaki diğer çocuklar gibi, Türkiye'deki çocuklar da İnternetin yararlarının yanı sıra tehlikeleriyle de karşı karşıya kalmakta

Teknolojik gelişmeler, İnternetin bir iletişim aracı olarak hayatın bütün alanlarına girmesini sağlamıştır. Ancak, İnternetin günlük yaşamda meydana getirdiği değişim, bazı sorunların ortaya çıkmasına neden olmuş, bu da mevcut yasaların sorunları çözmede yetersiz kalmasına yol açmıştır.

ve risk altında bulunmaktadır.

Bu konuda, ABD, İnternetin sanal dünyasında gerçekleşen tehlikeleri ve bu tehlikelerden çocukların korunması gerekliliğini fark eden ülkelerin başında gelmektedir. ABD, İnternetin çocuklar üzerinde oluşturduğu tehlikelerden hareket ederek, "İnternette çocuklara yönelik olumsuzluklar içeren siteleri izleme (Cyber-Tipline)", "Çocukları İnternette Koruma Kanunu" ve "Çocukların Çevrimiçi Mahremiyetini Koruma Kanunu" gibi bir takım yasal düzenlemeler yaparak bu tehlikeleri en aza indirmeye çalışmıştır²⁵⁵.

Ülkemizde çocukları korumayı amaçlayan düzenlemeler çeşitli Kanunların içinde yer almaktadır. Bunların belli başlılarını aşağıdaki şekilde sıralamak mümkündür;

a) Anayasa:

Anayasamız, "Gençliğin korunması" başlığı altında yapmış olduğu düzenlemelerle, Devlete, gerekli tedbirleri alma mükellefiyeti getirmiştir.

"Devlet, istiklâl ve Cumhuriyetimizin emanet edildiği gençlerin müsbet ilmin ışığında, Atatürk ilke ve inkılâpları doğrultusunda ve Devletin ülkesi ve milletiyle bölünmez bütünlüğünü ortadan kaldırmayı amaç edinen görüşlere karşı yetişme ve gelişmelerini sağlayıcı tedbirleri alır."

"Devlet, gençleri alkol düşkünlüğünden, uyuşturucu maddelerden, suçluluk, kumar ve benzeri kötü alışkanlıklardan ve cehaletten korumak için gerekli tedbirleri alır. (md. 58)"

Yine Anayasamız, "Ailenin korunması" başlığı altında ailenin önemine vurgu yapmıştır.

"Aile, Türk toplumunun temelidir ve eşler arasında eşitliğe dayanır.

"Devlet, ailenin huzur ve refahı ile özellikle ananın ve çocukların korunması ve aile planlamasının öğretimi ile uygulanmasını sağlamak için gerekli tedbirleri alır, teşkilâtı kurar. (md.41)"

b) Türk Ceza Kanunu:

5237 sayılı yeni Türk Ceza Kanunu, insanlığa karşı işlenen suçlar arasında çocukların cinsel istismarını da saymıştır. Bir çocuğa müstehcen görüntü, yazı veya sözleri içeren ürünleri veren ya da bunların içeriğini gösteren, okuyan, okutan veya dinleten, bunların içeriklerini çocukların girebileceği veya görebileceği yerlerde ya da alenen gösteren, görülebilecek şekilde sergileyen, okuyan, okutan,

²⁵⁵ İnternet, <http://mail.baskent.edu.tr/~20093505/mis/proje.doc>, 20.12.2005

söyleyen, söyleten kişinin, altı aydan iki yıla kadar hapis ve adlî para cezası ile cezalandırılacağı hükme bağlanmıştır (md. 77). Ayrıca, müstehcen görüntü, yazı veya sözleri içeren ürünlerin üretiminde çocukları kullanan kişi, hem hürriyeti bağlayıcı ceza, hem de beşbin güne kadar adlî para cezası ile cezalandırılmaktadır (md. 226).

Yine TCK' na göre, çocuğu fuhşa teşvik eden, bunun yolunu kolaylaştıran, bu maksatla tedarik eden veya barındıran ya da çocuğun fuhşuna aracılık eden kişi, dört yıldan on yıla kadar hapis ve beşbin güne kadar adlî para cezası ile cezalandırılmaktadır. Bu suçun işlenişine yönelik hazırlık hareketleri de tamamlanmış suç gibi cezalandırılmaktadır (md. 227).

Ayrıca, çocuklara kumar oynaması için yer ve imkan sağlanması halinde, verilecek ceza bir katı oranında artırılmış uygulanmaktadır (md. 228). Bunun yanında, intihar konusu da Türk Ceza Kanunu'nun 84. maddesinde ele alınmakta ve başkalarını intihara teşvik etmede basın ve yayın araçlarının kullanılması cezayı arttırıcı bir sebep olarak değerlendirilmektedir.

Yukarıda belirtilen düzenlemelerin yanı sıra;

- 4721 Sayılı yeni Türk Medeni Kanunu,
- 2828 Sayılı Sosyal Hizmetler ve Çocuk Esirgeme Kurumu Kanunu,
- 1739 Sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu ve 222 Sayılı İlköğretim ve Eğitim Kanunu
- 1117 Sayılı Küçükleri Muzır Neşriyattan Koruma Kanunu,
- 5395 Sayılı Çocuk Koruma Kanunu.

gibi pek çok yasada çocukların korunmasına ve gözetilmesine ilişkin maddeler bulunmaktadır.

Yine bu kapsamda, Türkiye, uluslararası alanda çocukları korumaya yönelik yapılan;

- 26 Eylül 1924'de Milletler Cemiyeti'nin kabul ettiği ve Mustafa Kemal Atatürk tarafından imzalanan "Cenevre Çocuk Hakları Bildirgesi",
- 10 Aralık 1948'de Birleşmiş Milletler (BM) tarafından ilan edilen "İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi'nin" çocukla ilgili maddeleri,
- 20 Kasım 1959'da BM tarafından kabul edilen "Çocuk Hakları Bildirgesi",
- 20 Kasım 1989'da BM tarafından kabul edilen ve 2 Eylül 1990'da yürürlüğe

giren “Çocuk Hakları Sözleşmesi”,

- 25 Ocak 1996’da Avrupa Konseyince kabul edilen “Çocuk Haklarının Kullanılmasına İlişkin Avrupa Sözleşmesi”.

gibi milletlerarası hukuki düzenlemelere de taraf olmuştur. Ancak yürürlükteki yasalarda, çocuğun İnternet yoluyla sömürülmesini, istismar edilmesini, kötü yola itilmesini ve İnternetle gelen tehlikelere karşı korunmasını düzenleyen bir bölüm ya da ayrı bir yasa bulunmamaktadır.

2. Bilişim Suçlarına Yönelik Yapılan Düzenlemeler

İnternet, yaygınlaşmasıyla birlikte, birtakım sorunları da beraberinde getirmiş ve bu sorunların hukuki bir platformda değerlendirilmesi zorunluluğu²⁵⁶ gündeme gelmiştir.

Bu kapsamda, ilk olarak 1991 tarih ve 3756 sayılı Kanunla TCK’nun İkinci Kitabına kimi bilgisayar suçlarını öngören “Bilişim Alanında Suçlar” başlıklı 11. Babı eklenmiştir. Bu yasal düzenlemeyi müteakip, 1995 yılında, bilgisayar programlarının “eser” sayılacağını belirleyen bir değişiklik yapılmış ve bilgisayar programlarına karşı gerçekleştirilen birtakım eylemler de suç sayılmıştır. Ancak, 26.09.2004 tarihinde TBMM’de kabul edilen ve 12.10.2004 tarihinde Resmi Gazete’de yayınlanarak 01.06.2005 tarihinde yürürlüğe giren 5237 sayılı Türk Ceza Kanunu, 765 Sayılı TCK’nu yürürlükten kaldırmış ve bilişim suçlarıyla ilgili yeni düzenlemeler getirmiştir. Yeni TCK’ nun yanı sıra 5271 sayılı Ceza Muhakemesi Kanunu’nda, 3984 sayılı Radyo ve Televizyonların Kuruluş ve Yayınları Hakkında Kanunda İnternetle ilgili düzenlemeler yer almaktadır.

a) Türk Ceza Kanunu:

5237 sayılı Türk Ceza Kanunu’da Bilişim sistemine karşı suçlar, 243-246. maddeleri arasında düzenlenmiştir.

Kanunun 243. maddesinde, bilişim sistemine hukuka aykırı olarak girme ve orada kalmaya devam etme fiili suç olarak tanımlanmıştır.

Burada suçun hedefi bir bilişim sistemi ya da ağıdır. Girme (erişim) sistemin bütününe veya bir kısmına ve programlara veya içerdiği verilere ulaşma anlamındadır. Bu suçun oluşması için failin sisteme, doğal olarak haksız ve kasten girilmiş olması yeterlidir. Failin belirli verileri elde etmek amacıyla hareket etmiş bulunmasının önemi yoktur²⁵⁷.

²⁵⁶ İnternet, www.bilgiyonetimi.org/cm/pages/mkl_gos.php?nt=243, 25.06.2004.

²⁵⁷ EROL, Haydar, “Gerekçeli, Açıklamalı ve İçtihatlı Yeni Türk Ceza Kanunu”, Ankara, 2005, s.1132, 1133.

Kanunun 244. maddesinde, bir bilişim sisteminin işleyişini engelleyen, bozan, verileri yok eden, değiştiren veya erişilmez kılan, sisteme veri yerleştiren, var olan verileri başka bir yere gönderme fiilleri suç olarak tanımlanmıştır.

Maddeye göre, eğer söz konusu bu fiiller bir banka veya kredi kurumuna ya da bir kamu kurum veya kuruluşuna ait bilişim sistemi üzerinde işlendiği takdirde, verilecek ceza yarı oranında artırılmış olarak uygulanmaktadır.

TCK'nun 245. maddesinde de, banka veya kredi kartlarının kötüye kullanılması fiilleri suç olarak tanımlanmıştır. Anılan maddeye göre; başkasına ait bir banka veya kredi kartını, her ne suretle olursa olsun ele geçiren veya elinde bulunduran kimse, kart sahibinin veya kartın kendisine verilmesi gereken kişinin rızası olmaksızın bunu kullanarak veya kullandırarak kendisine veya başkasına yarar sağlayan, başkalarına ait banka hesaplarıyla ilişkilendirilerek sahte banka veya kredi kartı üreten, satan, devreden, satın alan veya kabul eden ve sahte oluşturulan veya üzerinde sahtecilik yapılan bir banka veya kredi kartını kullanmak suretiyle kendisine veya başkasına yarar sağlayan kişiler hakkında çeşitli cezalar öngörülmüştür.

Kanunun 246. maddesinde ise, bilişim sistemine girme bölümünde yer alan suçların işlenmesi suretiyle yararına haksız menfaat sağlanan tüzel kişiler hakkında bunlara özgü güvenlik tedbirlerine hükmolunacağı düzenlenmiştir.

Ayrıca TCK'nun “nitelikli hırsızlık” ve “nitelikli dolandırıcılık” suçlarının anlatıldığı ilgili maddelerinde, “bilişim sistemlerinin kullanılması” konusunun altı çizilerek açıklık getirilmiştir.

Kanunun nitelikli hırsızlığı düzenleyen 142. maddesinde, hırsızlık suçunun nitelikleri belirtilerek bunların unsurları üç fıkra tasnif edilmiştir. Maddenin 2. fıkrasının (e) bendine göre, bilişim sistemlerinin kullanılması suretiyle hırsızlık suçunun işlenmesi halinde fiil nitelikli unsur olarak görüldüğünden verilecek ceza ağırlaştırılmıştır.

Kanunun nitelikli dolandırıcılığı düzenleyen 158. maddesinin gerekçesinde, madde metninde, dolandırıcılık suçunun temel şekline göre cezanın artırılmasını gerektiren nitelikli unsurları belirlenmiştir. Dolandırıcılık suçunun, bilişim sistemlerinin, banka veya kredi kurumlarının araç olarak kullanılması suretiyle işlenmesi de birinci fıkranın (f) bendinde bu suçun bir nitelikli unsuru olarak kabul edilmiştir. Bilişim sistemlerinin ya da birer güven kurumu olan banka veya kredi kurumlarının araç olarak kullanılması, dolandırıcılık suçunun işlenmesi açısından önemli bir kolaylık sağlamaktadır. Banka ve kredi kurumları açısından dikkat edilmesi gereken husus, bu kurumları temsilen, bu kurumlar adına hareket eden

kişilerin başkalarını kolaylıkla aldatabilmeleridir²⁵⁸.

Ceza hukuku açısından bir eylemin suç oluşturabilmesi için, şu üç unsura ihtiyaç bulunmaktadır: Tipe uygunluk, hukuka aykırılık ve kusur²⁵⁹. Bir suçun işlenmesinde, İnternet aracı olarak kullanılmışsa ve bu suçun işleniş şekli özel bir şarta bağlanmamışsa, faillerin tespit edilmesi ve delillendirilmesi durumunda, cezai müeyyide uygulanabilmektedir. Hakaret, sövme, müstehcen yayın, suçların övülmesi, suça tahrik, adli teşkilatın işleyişine tecavüz, devletin güvenliğine karşı suçlar, devlet memurlarına hakaret, yalan haber yaymak gibi ceza kanunlarında veya basın-yayınla ilgili mevzuatta yer almış pek çok suç çeşidinin İnternet yoluyla işlenmesi durumunda da bu fiilleri işleyenler cezalandırılabilir.

b) Ceza Muhakemesi Kanunu

5271 sayılı Ceza Muhakemesi Kanunu'nda da bilişim suçları kapsamında bir takım düzenlemeler yapılmıştır.

Kanunun “Bilgisayarlarda, bilgisayar programlarında ve kütüklerinde arama, kopyalama ve elkoyma” başlıklı 134. maddesine göre; Cumhuriyet savcısının istemi üzerine şüphelinin kullandığı bilgisayar ve araçlarına el konulmasına, bilgisayar programları ile bilgisayar kütüklerinde arama yapılmasına, bilgisayar kayıtlarından kopya çıkarılmasına, bu kayıtların çözülerek metin hâline getirilmesine ve sistemdeki bütün verilerin yedeklemesi yapıldıktan sonra elkonulan cihazlar gecikme olmaksızın iade edilmesine hâkim tarafından karar verilebilmektedir.

3. İnternet Üzerinden Pornografi ve Çocuk Pornografisi Kapsamında Yapılan Düzenlemeler

Yeni TCK'na göre müstehcen ve pornografik yayınların İnternet üzerinden yayınlanması durumunda, yukarıda da değinildiği üzere; tipe uygunluk, hukuka aykırılık ve kusurluluk unsurlarının bir arada olması nedeniyle faillerin tespit edilmesi halinde cezalandırılabilir. Ayrıca, 5237 sayılı TCK'nun “Cinsel Dokunulmazlığa Karşı Suçlar” ve “Genel Ahlâka Karşı İşlenen Suçlar” başlıkları müstehcen yayınlar ve çocuk pornografisini önleyici yaptırımlar getirmiştir.

5237 sayılı Kanunun; çocukların cinsel istismarını düzenleyen 103. maddesinde, reşit olmayanla cinsel ilişkiyi düzenleyen 104. maddesinde, cinsel tacizi düzenleyen 105. maddesinde, hayasızca hareketleri düzenleyen 225. maddesinde, müstehcenliği düzenleyen 226. maddesinde, fuhuşu düzenleyen 227. maddesinde İnternet açık bir dille ifade edilmemiş olsa da, bu hükümlere göre, bahsi edilen suçları, İnternet üzerinden işlenmesi halinde de bu hükümler

²⁵⁸ EROL, age, s.854, 855

²⁵⁹ İnternet, www.hukuk.gazi.edu.tr/dergi/cilt_5-sayi_1-2.pdf, 11.11.2004.

çerçevesinde cezalandırılmaktadır.

İnteraktif olarak kumar oynatan İnternet sayfalarında da durum aynıdır. İnternette kumar ve bahis oyunlarını oynatanların cezalandırılmasında da 5237 sayılı Kanunda İnternet açık bir dille belirtilmemekle birlikte, Kanunun 228. maddesi hükmüne göre cezai müeyyide uygulanmaktadır.

B. İŞYERLERİNE (İNTERNET KAFE) YÖNELİK OLARAK YAPILAN DÜZENLEMELER

İnternet kafeler, gerek 2559 sayılı Polis Vazife ve Selahiyet Kanunu ve gerekse 10.08.2005 tarih ve 25902 sayılı Resmi Gazete'de yayımlanan İşyeri Açma Ve Çalışma Ruhsatlarına İlişkin Yönetmelik'de umuma açık istirahat ve eğlence yerleri arasında sayılmıştır.

1 Aralık 2004 tarihli Resmi Gazetede yayımlanarak yürürlüğe giren 5259 sayılı Polis Vazife ve Selahiyet Kanunu ile Bazı Kanunlarda Değişiklik Yapılması Hakkında Kanun'la yapılan değişiklikler sonucunda 2559 sayılı Polis Vazife ve Selahiyet Kanunu, 5302 sayılı İl Özel İdaresi Kanunu, 5216 sayılı Büyükşehir Belediyesi Kanunu, 5393 sayılı Belediye Kanunu ve 4562 sayılı Organize Sanayi Bölgeleri Kanunu'yla umuma açık işyerleri ile sıhhi ve gayri sıhhi müesseselerinin ruhsatlandırılmaları ve denetlenmesi konusunda belediyeler ile il özel idarelerine yeni görev, yetki ve sorumluluklar verilmiştir²⁶⁰.

Bu yeni düzenlemeler çerçevesinde hazırlanan İşyeri Açma Ve Çalışma Ruhsatlarına İlişkin Yönetmelik'te 10 Ağustos 2005 tarihinde yürürlüğe girmiştir.

Söz konusu yönetmelik işyeri açma ve çalışma ruhsatlarının verilmesinde uygulanacak esas ve usulleri düzenleyip sıhhi ve gayrisıhhi işyerleri ile umuma açık istirahat ve eğlence yerlerinin ruhsatlandırılması ve denetlenmesine dair iş ve işlemleri kapsamaktadır.

Yapılan düzenlemeler uyarınca bir İnternet kafenin açılabilmesi için, ruhsatı, bağlı olduğu kolluk kuvvetinin görüşü alındıktan sonra belediye ve mücavir alan sınırları içinde belediyeler, bu alanların dışında il özel idareleri, Organize Sanayi Bölgesi (OSB) sınırları içinde OSB tüzel kişiliği tarafından verilmektedir. Yetkili idareler tarafından İnternet kafeler için düzenlenen iş yeri açma ve çalışma ruhsatlarının bir örneğinin yetkili kolluk kuvvetine gönderilmesi gerekmektedir. Bu iş yerleri genel güvenlik ve asayiş yönünden genel kolluk tarafından denetlenmektedir.

²⁶⁰ DEMİR, Recep, Mahalli İdareler Mevzuatı ile İşyerleri Açma ve Çalışma Ruhsatı Verilmesi, Mahalli İdareler Kontrolörleri Derneği Yayın No:21, Ankara, 2005, s. 1.

Bir internet kafenin ruhsat alabilmesi için İşyeri Açma ve Çalışma Ruhsatları Yönetmeliği'nin²⁶¹ 5. maddesinde belirtilen işyerlerinde aranacak genel şartları ile Ek 1'de belirtilen işyerlerinde aranacak asgarî ortak şartları taşımak zorundadır. Ayrıca bu şartların yanında yine Ek-1' de belirtilen "Sıhhi Müesseseler İçin Sınıflarına ve Özelliklerine Göre Aranacak Nitelikler" başlığının "E" bendinde, "Kahvehane, Kır Kahvesi, Oyun Salonu, İnternet Salonu, Çay Bahçesi ve benzeri işyerleri" bölümünde İnternet kafelerle, bilgi ve maharet artırıcı, beden veya zeka geliştirici nitelikteki oyunların oynandığı oyun salonları ayrı ayrı değerlendirilmiştir. Söz konusu bendin (f) alt bendinde İnternet kafede olması gereken mekansal özellikler sıralanmıştır. Sıralanan zorunluluklar arasında;

- İşyerinde mekanik oyun alet ve makineleri bulunması,
- İşyerlerinde filtre programı kullanılması zorunluluğu.

sayılmıştır.

Bilgi ve maharet artırıcı, beden veya zeka geliştirici nitelikteki oyunların oynandığı oyun salonlarında aranan şartlar kısmında ise, bir bilgisayar oyunları salonunda olması gereken mekansal özellikler sıralanmış, zorunluluklar arasında;

- Gürültü çıkaran oyunların veya oyun aletlerinin ayrı bir bölümde bulundurulması,.
- Otomatik veya yarı otomatik, mekanik veya elektronik oyun aletleri arasında yeterli mesafe bırakılması,
- Çocuklar ve ebeveynlerin oturabilmeleri için yeterli sayıda koltuk bulundurulması

sayılmıştır.

Buna göre, İnternet kafeler ve bilgisayar oyunları oynanan mekanlar ayrı ayrı değerlendirilmiştir.

Ayrıca "İşyeri Açma ve Çalışma Ruhsatlarına İlişkin Yönetmeliğin" 44. maddesinde; "Korunması gerekenler ve yasaklar" başlığı altında; kendisini idare edemeyecek derecede sarhoş olanlara içki verilmesini, 2634 sayılı Turizmi Teşvik Kanununun 19 uncu maddesi hükümleri saklı kalmak üzere, onsekiz yaşından küçüklerin yanlarında ebeveynleri, veli veya vasileri olsa bile bar, pavyon, gazino, meyhane gibi içkili yerler ile kiraathane ve oyun oynatılan benzeri yerlere alınması ve onsekiz yaşından küçüklere her çeşit alkollü içki verilmesi ile nargilelik tütün mamulleri sunulmasını yasaklamıştır. Ayrıca kumar kastı olmaksızın okey ve

²⁶¹ DEMİR, age, s. 261.

benzerleri ile her türlü kağıt oyunlarının ancak kahvehane ruhsatlı yerlerde oynanabileceğini, İnternet kafelerde bulunan bilgisayarlar da bilgi ve beceri artırıcı veya zeka geliştirici nitelikteki oyunların oynatılmasının serbest olduğunu, bu işyerlerinde, Devletin ülkesi ve milletiyle bölünmez bütünlüğüne, Anayasal düzene, genel güvenliğe ve genel ahlaka zararı dokunacak İnternet sayfalarına erişimin sağlanmasının yasak olduğunu hüküm altına almış ve bu sayfalara girilmemesi için bilgisayarların bu tür yayınları yapan sayfaların kapatılmasını sağlayacak filtre yazılımlarının kullanımını zorunlu hale getirmiştir.

Yukarıdaki açıklamalardan da anlaşılacağı üzere, İnternet kafelerin açılıp çalıştırılması belli bir esas ve usuller dahilinde gerçekleşmektedir. Bunlara uyulmaması durumunda İnternet kafelere idari para cezası ve faaliyetten men cezası verilebilmektedir.

2559 sayılı Kanunun 12. maddesi; bar, pavyon, gazino, meyhane gibi içkili yerler ile kıraathane ve oyun oynatılan benzeri yerlere yanlarında veli ve vasileri olsa bile onsekiz yaşını doldurmamış küçüklerin girmesini menetmiştir. Bu düzenleme ile maddede sözü edilen yerlere, onsekiz yaşını doldurmamış küçüklerin girişi yasaklanmıştır. Ancak, İnternet kafeler 12. maddede sayılan yerler arasında olmadığından bu sınırlama içerisinde yer almamaktadır. İnternet Kafeler, söz konusu maddedeki “oyun oynatılan benzeri yerler” ibaresi kapsamında değerlendirilmemektedir.

Bu durumun özellikle çocukların İnternet kafelere giderek bilinçsiz İnternet kullanmalarına yol açması nedeniyle, İnternet kafelerin yol açabileceği zararlı etkilerinden çocuk ve gençlerimizin korunması için İçişleri Bakanlığınca 26/04/2006 tarihinde 2006-38 sayılı Genelge yayınlanmıştır. Söz konusu Genelgeyle, İnternet kafelerin olumlu amaçlarla kullanımını teşvik etmek ve bilinçsiz kullanımının önüne geçilerek, gençler ve çocuklarımız üzerinde oluşturabileceği zararları gidermek amacıyla uygulamada;

- İnternet kafelerin İşyeri Açma ve Çalışma Ruhsatlarına İlişkin Yönetmeliğe uygun şekilde faaliyette bulunmalarının sağlanması,
- İnternet kafelerin, bunlar için belirlenen düzenlemelere uygun şekilde açılmasının ve işletilmesinin sağlanması,
- İnternet kafelerde, Devletin ülkesi ve milletiyle bölünmez bütünlüğünü zedeleyici, genel güvenliği tehdit eden ve anayasal düzeni yıkma amacına yönelik siteler ile genel ahlâka aykırı içeriklere sahip kumar, bahis ve pornografik içerikli, zararlı alışkanlıkları ve şiddeti özendiren sitelere erişimin önlenmesinin, belirtilen türdeki sitelere erişimin engellenmesini sağlayacak filtre yazılımının kullanılmasının ve filtreleme programlarının sürekli olarak güncellenmesinin sağlanması,

- İnternet kafelerde bulunan bilgisayarlarda bilgi ve beceri artırıcı veya zeka geliştirici nitelikteki oyunların oynatılması mümkün olmakla birlikte, 18 yaşından küçüklerin psikolojik ve fizyolojik gelişimine olumsuz etkisi olabilecek, şiddet ve pornografi öğeleri barındıran veya kumar, uyuşturucu kullanımı ve benzeri kötü alışkanlıkları özendirici unsurlar içeren bilgisayar oyunlarının oynatılmasına ve bilgisayarlarda depolanmasına izin verilmemesi, ayrıca bu nitelikteki oyun sitelerine erişimin engellenmesi,

- 12 yaş ve altındaki çocukların yanlarında veli ya da vasileri olmaksızın İnternet kafelere girişlerine izin verilmemesine yönelik düzenlemenin yapılması,

- İşletme yönünden bağlılığına göre belediye veya il özel idarelerince, genel güvenlik ve asayiş yönünden kolluk kuvvetlerince İnternet kafeler sürekli denetlenerek görevlendirilecek uzmanlarca zararlı sitelerin tespit edilmesi, bu tür sitelere erişimi engelleyici filtre programlarının bilgisayara yüklenmesinin temini, kullanımda tutulması ve güncelleştirilmesi konularında denetimlerin yapılması, valilik ve kaymakamlıklarca bu denetimlerde birimler arasında koordinasyonun sağlanması ve konuya hakim personel görevlendirilmesine yönelik iş ve işlemlerin yapılması, tedbirlerin geliştirilmesi,

- İnternet kafelerde sigara içilmesinin önüne geçilmesi bu hususa titizlikle riayet edilmesi ve aykırı davranışlar hakkında kanunda belirtilen cezai müeyyidelerin uygulanması,

- İnternet kafelerde, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ile korunan hakların ihlal edilmesine meydan verilmemesi,

- İnternet kafelerin ilgili mevzuat ve yukarıda belirtilen hususlara uygun çalışıp çalışmadıklarının ilgili kurum ve kuruluşlar tarafından düzenli olarak denetlenmesi, belirtilen hususlara uymayanlar hakkında İşyeri Açma ve Çalışma Ruhsatlarına İlişkin Yönetmelik ve ilgili diğer mevzuat hükümleri doğrultusunda cezai işlemler uygulanması,

istenmiştir.

Nitekim bu genelgeden sonra il valiliklerince 12 yaş ve altındaki çocukların yanlarında veli ya da vasileri olmaksızın İnternet kafelere girişlerine izin verilmemesine yönelik idari tedbir kararları alınmaya başlanmıştır. Alınan bu idari tedbir kararlarına uyulmadığı takdirde, 5326 sayılı Kabahatler Kanunu'nun 32. maddesinde düzenlenmiş olan Emre aykırı davranıştan dolayı idari para cezası uygulanabilecektir.

Yukarıda yapılan açıklamalardan da anlaşılacağı üzere, bu yönde yapılan düzenlemelere bakıldığında, fazla bir eksiklik görülmemektedir. Burada önemli

olan İnternet kafelerin ruhsatsız çalıştırılmaması, ruhsatların mevzuat hükümlerine uygun olarak verilmesi ve ruhsat veren makamlar ile kolluk kuvvetlerinin denetimlerini etkili bir şekilde yerine getirmeleridir.

Burada kolluk kuvveti tarafından İnternet kafelerin genel güvenlik ve asayiş yönünden denetlenmesinin sınırı nasıl tespit edileceği sorusu akla gelmektedir. Bu durum, İçişleri Bakanlığı Emniyet Genel Müdürlüğünün 13.09.2005 tarih ve B.05.1.EGM.0.11.04.05-184 – 2005/93 sayılı Genelgesiyle açıklığa kavuşturulmuştur. Söz konusu genelgeye göre; umuma açık istirahat ve eğlence yerlerinde kollukça yapılacak denetimlerde;

- İş yerine ait işletme izin belgesinin bulunup bulunmadığı,
- İşyerinin sorumlularca çalıştırılıp çalıştırılmadığı,
- Kumar oynatılıp oynatılmadığı,
- Fuhuş yapıp yapılmadığı,
- Uyuşturucu ve psikotrop madde imal edilen, satılan, kullanılan veya bulundurulmuş yer haline gelip gelmediği,
- Devletin ülkesi ve milletiyle bölünmez bütünlüğüne, anayasal düzenine, genel güvenliğe ve genel ahlâka zararı dokunacak oyun oynatılan, temsil verilen, film veya video bant gösterimi ya da İnternet üzerinden yayın yapılan yerler haline gelip gelmediği,
- Herhangi bir suç aleti veya eşyası bulunup bulunmadığı,
- Halkın rahat ve huzurunu bozacak şekilde müzik yayını ve gürültü yapıp yapılmadığı,
- İçeride bulunanların kimlikleri sorularak, belgeli turizm işletmeleri hariç olmak üzere, yanlarında veli veya vasileri olsa dahi on sekiz yaşından küçüklerin kahvehane, kıraathane ile içkili yerlere kabul edilip edilmediği,
- On sekiz yaşından küçüklerin kabul edilebildiği belgeli turizm işletmelerinde küçüklere içki servisi yapıp yapılmadığı,
- Çalışan yabancıların izin alıp almadığı ile pasaport ve ikamet tezkeresinin olup olmadığı,

İnternet kafelerle ilgili hukuki düzenlemelere bakıldığında fazla bir eksiklik görülmemektedir. Ancak, burada önemli olan İnternet kafelerin ruhsatsız çalıştırılması ruhsatların mevzuat hükümlerine uygun olarak verilmesi ve ruhsat veren makamlar ile kolluk kuvvetlerinin denetimlerini etkili bir şekilde yerine getirmeleridir.

- İşyerinde çalışanlar için kimlik kartı düzenlenip düzenlenmediği, kimliklerinin ve bunların görevden ayrılışlarının en yakın kolluğa bildirilip bildirilmediği,

- Otel, motel, kamp ve benzeri yerlerde konaklayanların kaydının yapılıp yapılmadığı,

- Kapatılan ve/veya faaliyetten men edilen iş yerinin süresinden önce izinsiz açılıp açılmadığı,

- İşyeri için tespit edilen açma ve kapama saatlerine uyulup uyulmadığı,

hususlarının kontrol edileceği belirtilmiştir.

Sonuç olarak;

Kolluk kuvveti, İnternet kafelerde genel asayiş ve güvenlik uygulamaları, belediye zabıtası ise, daha çok ruhsatlandırma işlemlerinde mekanla ilgili uyulması gereken sıhhi ve gayrisıhhi şartlara uyulup uyulmadığı konusunda denetimler yapmaktadır. Ancak İnternet kafeleri, bilgisayarlar aracılığıyla dünyaya açılan pencereler olarak düşündüğümüzde, yapılan rutin denetimlerinin yanı sıra teknik denetimlerin de yapılması mutlak bir zorunluluk olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu nedenle, gerek kolluk kuvveti ve gerekse zabıta tarafından İnternet kafelerde yapılacak denetimlerde filtre programı uygulaması öncelikli olmak üzere teknik denetimler yapılmalıdır. Bunun için de denetimi yapacak birimlere kurumlarınca hizmet içi eğitim verilmelidir.

C. HUKUKİ SORUMLULUK

Ceza hukukunda, İnternet aracılığıyla gerçekleştirilen eylemlerde sorumluluğun kime ait olacağı hususu tartışma konusudur. Bu konuda da henüz belirgin bir düzenleme yapılmamıştır. İnternet hizmeti veren kuruluşun, işlenen suçtan haberdar olmasına rağmen yayın faaliyetine devam etmesi veya resmi mercilerin uyarısına rağmen eylemi sürdürmesi, kısaca iştirak kurallarının geçerli olması durumunda, sorumluluğu söz konusu olabilecektir. Bu itibarla, ceza hukuku yönünden sorumlu kişilerin, kanuni olarak belirlenmesi önemli bir ihtiyaçtır. Mukayeseli hukukta İnternet yoluyla işlenen fiilleri cezai yaptırıma bağlayan temel bir yaptırım hükmü bulunmamaktadır. Bu konudaki tartışmalar da henüz yeterince olgunlaşmamış durumdadır.

Bu konuda Ülkemizde gelişen bilişim teknolojileri ve ağı kullanılarak işlenen suçların soruşturulması ve kovuşturulmasına ilişkin esas ve usulleri belirlemek üzere Adalet Bakanlığı tarafından yasal düzenleme çalışmaları sürdürülmektedir.

Bu çalışma ile Avrupa Konseyi'nin 186 sayılı "Siber Suçlarla Mücadele Sözleşmesi" ve Avrupa Birliği muktesebatı esas alınarak yapılan bu düzenlemelerle bilişim ağı üzerinden işlenen suçlara ilişkin hukuki ve cezai sorunların çözüme kavuşturulması hedeflenmektedir.

Bu yönde yapılan düzenlemelerde²⁶²262;

- İnternet ve teknolojileriyle ilgili olarak; içerik sağlayıcı, yer sağlayıcı, erişim sağlayıcı, bilişim ağı hizmet sağlayıcı ve toplu kullanım olanağı sağlayıcılarının sorumlulukları ile bilişim sistemi veya bilişim ağı kullanılarak işlenen suçları, bu suçların soruşturulması ve kovuşturulmasına ilişkin esas ve usûlleri düzenlemesi,
- Bilişim sistemleri kullanılarak; sahtecilik, haksız yarar sağlamak, yanıltmak, taklit gibi suçların işlenmesi,
- Bilişim sistemleri üzerinden devletin güvenliği ve kamu barışına karşı işlenen suçlar,
- Çocuk pornografisinin ayrı bir madde olarak ele alınması,
- Bilişim sistemleri üzerinden yapılan tehdit, hakaret veya iftira suçlarının ele alınması,
- Kişisel verilerle ilgili işlenen suçlar,
- Bilişim sistemleri üzerinden kumar ve bahis oyunları oynatanların cezalandırılması.

gibi konular ele alınmıştır. Bu kapsamda yapılacak düzenlemeyle, ülkemizde kullanımı yaygınlaşan bilişim ağlarının ortaya çıkartmış olduğu hukuki boşluğun giderileceği ve bilişim ağı alanında hukuk sistemimizin Avrupa Birliği normları ile uyumlu hale geleceği beklenmektedir.

²⁶² İnternet, <http://www.kgm.adalet.gov.tr/gorus/bilisim.htm>, 18.11.2006.

ONÜÇÜNCÜ BÖLÜM BİLİNÇLİ İNTERNET KULLANIMI



Devlet, gençlerin en iyi şekilde yetiştirilip korunması için önemli görevler üstlenmiştir. Bu durum, Anayasamızda teminat altına alınmıştır. Bu yüzden bilinçsiz İnternet kullanımının, özellikle gençler ve çocuklar üzerinde meydana getirdiği olumsuz etkileri ortadan kaldırmak ve bu alanda gerekli tedbirleri almak devletin anayasal sorumluluğu altındadır.

Günümüzde bilinçsiz İnternet kullanımı, başta genç ve çocuklar olmak üzere toplumun tüm kesimini olumsuz yönde etkilemektedir. Bu nedenle, sorunun bir bütün olarak ele alınması, analiz edilmesi ve toplumun geleceği adına sosyal bir çöküntünün yaşanmaması için etkin tedbirler alınması büyük önem arz etmektedir. Bu konuda başta devlete, aileye ve tüm bireylere önemli görevler düşmektedir.

A. DEVLETE DÜŞEN GÖREVLER

1. Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı Hayata Geçirilmelidir.

2000'li yılların başından itibaren, dünyada bilgi toplumuna dönüşüm odaklı çalışmaların hız kazanması, Türkiye'de de bu alandaki çalışmaların yoğunlaşmasına neden olmuştur. Bu kapsamda, 2003 yılında, münferit çalışmaları tek proje çatısı altında toplayan "e-Dönüşüm Türkiye Projesi" başlatılmıştır. Proje çerçevesinde, Türkiye'nin bilgi ve iletişim teknolojilerinden etkin olarak yararlanması ve bilgi toplumuna dönüşümün gerçekleştirilmesi için orta ve uzun vadeli hedefleri belirleyen, 2006-2010 dönemini kapsayan "Bilgi Toplumu Stratejisi" hazırlık süreci hayata geçirilmiştir. 11 Temmuz 2006 tarihinde Yüksek Planlama Kurulu Kararıyla onaylanan ve 28 Temmuz 2006 tarihinde 26242 sayılı Resmi Gazete'de yayınlanarak yürürlüğe giren "Bilgi Toplumu Stratejisi ve Bilgi Toplumu Stratejisi Eylem Planı 2006-2010", toplumla, gençlerle, çocuklarla ve sosyal hayatla ilgili bir çok konuyu detaylarıyla ele almaktadır. Bilgi Toplumu Stratejisi ve Bilgi Toplumu Stratejisi Eylem Planı 2006-2010 belgesinde²⁶³;

- Okullarda bilgi teknolojileri (BT) altyapısının kurulması: BT laboratuvarlarının planlanan tüm okullarda kurulmasının tamamlanması ve bu laboratuvarlarda çoklu ortam kütüphanelerinin oluşturulması ve

²⁶³ İnternet, <http://www.bilgitoplumu.gov.tr>, 20.12.2006.

güncelliğinin sağlanması, öğrencilerin kullanımı dışında BT laboratuvarlarının belirli saatler arasında vatandaşların kullanımına açılması,

- Kamu İnternet erişim merkezlerinin (KİEM) kurulması: Evlerinde erişim imkanı olmayan bireylerin İnternete erişebilmelerini sağlayacak merkezlerin kurulması, erişim amaçlı kullanıma açık olduğu saatlerin dışında sabah (işsiz, ev kadını, emekliler) ve akşam (çalışanlar) olmak üzere günün 2 farklı zamanında bilgi işlem teknolojileri (BİT) derslerinin verilmesi, okullarda vatandaşların kullanımına açılan BT laboratuvarlarının da yarı zamanlı KİEM olarak kullanılması,

- Bilgisayar ve İnternet Kampanyası: Bireylere uygun vade ve ödeme koşullarıyla bilgisayar ve genişbant İnternet bağlantısının sağlanması,

- Okullarda temel bilgi işlem teknolojileri (BİT) eğitiminin verilmesi: KİEM'lerde yetişkinler için, bilgisayar okur yazarlığı, kelime işlemcisi, hesap cetveli ve sunum işlemcisi konularında eğitimin verilmesi ve e-devlet hizmetlerinin tanıtılması,

- Askerlik hizmetinde temel seviye BİT kurslarının verilmesi: Erbaş ve erlere bilgisayar okur yazarlığının kazandırılması,

- Kamu çalışanlarına temel seviye BİT kurslarının verilmesi: Kamu personeline bilgisayar okur yazarlığının kazandırılması,

- İnternet güvenliğinin sağlanması: Gençler, çocuklar, aile ve kamu düzeninin korunmasına yönelik çalışmaların yapılması,

- Örgün eğitimin bilgi işlem teknolojileriyle desteklenmesi: İlköğretimde öğrencilere BİT alanında kazandırılan eğitimin devamı ve tamamlayıcısı olacak şekilde ortaöğretim BİT müfredatının güncellenmesi, eğitim sistemindeki temel ve yan derslerin mümkün olan en üst seviyede BİT ile desteklenmesi ve eğitim verilen sınıfların bu sisteme imkan verecek şekilde dönüştürülmesi, ortaöğretim müfredatının İnternet ortamında erişilebilir hale getirilerek zenginleştirilmesi, ülke genelinde eğitim seviyesinin aynı standarda ulaşmasının sağlanması,

- Türkiye kültür içeriğinin (PORTAL) oluşturulması: Kamu kurumlarının İnternet sitelerinde bulunan Türkçe içeriğin TRT veri tabanından da yararlanılarak derlenmesi, görsel materyallerle desteklenmesi ve kültür, tarih, sanat, turizm gibi konularda bilgi sağlayan ve kullanıcılarla etkileşime imkan veren zengin bir içeriğin oluşturulması,

gibi konuların yer aldığı “Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı” hızlı bir şekilde

uygulamaya geçirilmelidir.

2. Çocukların İnterneti Doğru Kullanmasına Yönelik Düzenlemeler Yapılmalıdır.

Ülkemizde çocuklar ve gençlerin korunması amacıyla bir çok yasa (Anayasa, TCK, Medeni Kanun, Küçükleri Muzır Neşriyattan Koruma Yasası gibi) bulunmaktadır. Ancak, İnternetin, bilgisayarın ve diğer bilişim teknolojileri kullanımının giderek yaygınlaşması ve sanal ortamda meydana gelen hukuk ve yasa dışı faaliyetlerin genç ve çocuklar için endişe verici boyutlara gelmesi, İnternet alanında çocuklara özgü yeni yasal düzenlemelerin yapılması zorunluluğunu da gündeme getirmektedir. Bu nedenle, genç ve çocukların İnternet yoluyla istismar edilmesini, zararlı alışkanlıklar kazanmasını önleyici ve İnternetteki yasa dışı faaliyetlere karşı korunmasını sağlayacak düzenlemeler yapılmalıdır.

3. Aile ve Çocuklara Yönelik İnternet Paketleri Hazırlanmalı ve Yaygınlaştırılmalıdır.

İşleyiş biçimleri ve yükümlülükleri açısından herhangi bir yasal düzenlemesi bulunmayan İnternet servis sağlayıcılar (İSS), bugün milyonlarca insanın İnternetle buluşmasını sağlama gibi önemli bir görev üstlenmiştir. Ancak, İnternet servis sağlayıcılar (İSS), ailelerin, işyerlerinin, okulların, kamu kurumlarının ve İnternet kafelerin;

“personelimin müstehcen sitelerde vakit geçirmesini istemiyorum..., çocuğumun zararlı sitelere ulaşmasını istemiyorum..., çocuklarımın kötü yayınları İnternetten okumalarını istemiyorum... gibi” haklı isteklerine maalesef yeterince cevap verememektedir.

Avrupa ülkelerindeki ve Amerika'daki uygulamalara baktığımızda konuyla ilgili yasal çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Örneğin, 1998'de ABD'de "Çocukların Çevrimiçi Mahremiyetini Koruma Kanunu" çıkarılmıştır. Bu kanunla, çocuklara yönelik hizmet veren kişi ve kuruluşların, çocuklar hakkındaki kişisel bilgileri (adı, soyadı, ev adresi, e-posta adresi, telefon numarası, ebeveyn bilgileri gibi) açıklamaları yasaklanmıştır. İnternet servis sağlayıcı firmalar da kendi önlemlerini alarak kimi İnternet ve e-posta adreslerine filtre ya da engel koyan programlarla²⁶⁴, çocukların kendilerine zararlı olabilecek sitelere ulaşmalarını engellemeye çalışmışlardır.

Bu ve buna benzer yasal çalışmalar ülkemizde de hayata geçirilmelidir. İnternet servis sağlayıcılarla ilgili gereken düzenlemelerin yapılarak aileler, İnternet kafeler, okullar, işyerleri, kamu kurumları, eğlence yerleri ve benzeri yerler için filtrelenmiş

²⁶⁴ İnternet, www.internetfilterreview.com/, 15.08.2004.

İnternet paketleri yaygınlaştırılmalıdır.

4. Toplum Destekli Mücadele Anlayışı Benimsenmelidir.

İnternette meydana gelen tehlikeler ve olumsuzluklarla mücadele sadece devletin değil, toplumu meydana getiren tüm fertlerin görevidir. İnternette genç ve çocuklara yönelik olumsuzluklar içeren İnternet sitelerini yetkili makamlara bildirmek toplumda her birey, kurum ve kuruluşun görevi olmalıdır. Bu çerçevede özellikle sivil toplum kuruluşları, gerek kendi çalışmaları neticesinde elde ettikleri sonuçları ve gerekse toplum tarafından şikayet konusu olan hususları yetkili makamlara bildirerek, İnterneti gençler ve çocuklar için daha güvenli hale getirmede katkı sağlaması gerekmektedir.

5. İnternet ve Tehlikeleri Konusunda Gençler Eğitilmeli ve Bilinçlendirilmelidir.

İnternetin bilinçli kullanımına ilişkin olarak çocuk ve gençlerimizin bilgilendirilmesinde, devlete, özel sektöre, medya ve sivil toplum kuruluşlarına bazı sorumluluklar düşmektedir. Bu kapsamda;

a) İlgili devlet kurumları ve sivil toplum kuruluşları tarafından, İnternette faaliyet gösteren terör, uyuşturucu, sapkın akımlar, kumar ve bahis oyunları, pornografi ve benzeri hukuk ve ahlâk dışı faaliyetlerle şiddet içeren İnternet sitelerine karşı, İnternet siteleri hazırlanmalı ve kamu oyunun bu sitelere dikkatleri çekilmelidir. Ayrıca, bu konularla ilgili yardımcı olacak ve yol gösterecek nitelikte rehberler hazırlanarak ücretsiz dağıtılmalıdır.

b) İnternet ortamında faaliyet gösteren illegal oluşumlar ile zararlı aktivitelere karşı kısa ve uyarıcı mahiyette televizyon programları hazırlanmalı ve bu programlar televizyonun en çok takip edildiği zaman dilimleri arasında (en çok takip edilen tv dizilerinin reklam arası, milli maçların devre araları gibi) izleyiciye sunularak toplum bilinçlendirilmelidir.

c) Bilgisayar oyunları konusunda, kısa televizyon programları ve bu mahiyette broşürler hazırlanarak, bilgisayar oyunlarının faydaları ve zararları konusunda çocuklar bilinçlendirilmelidir.

d) İnternet sohbetleri bağımlılığı, çocukların İnternette istismar edilmesi, İnternetle gelen diğer bağımlılıklar (hackerlık, pornografi) ve sağlık sorunları gibi konularda hazırlanacak kısa süreli televizyon programları ve broşürlerle kamuoyu bilinçlendirilmelidir.

6. İnternet Etiği Oluşturulmalıdır.

“İnternet davranış kuralları” konusunda başta gençler ve çocuklar olmak üzere toplumun tüm fertlerinin eğitilmesi büyük önem arz etmektedir. İnternette karşılaşılan olumsuzluklar genç ve çocuklar tarafından içselleştirilmekte ve bu konuda bir alt kültür oluşmaktadır. Bu anlayışın engellenmesi için, gençlerin ve çocukların İnternet ortamında nasıl davranmaları gerektiği konusunda prensiplerin, kararların ve anlayışların yer aldığı “Gençler, Çocuklar ve Yetişkinler için ; Siber Etik ya da İnternet Davranış Ahlakı²⁶⁵” gibi metinler hazırlanmalı ve bu konuda eğitimler verilmelidir.

7. Güvenli İnternet Sayfası (Web Sayfası) Uygulamasına Başlanmalıdır.

Günümüzde İnternet, başta bilgisayar oyunları ve sohbetleri olmak üzere, bilgi edinme, eğitim, araştırma, alışveriş, finansal işlem yapma ve iş arama gibi pek çok konuda tercih edilmektedir.

Bu bakımdan günlük yaşantımızın bir parçası olan İnternetin, faydalı ve zararlı siteleri iç içe bulundurabildiği de sıkça görülmektedir. Örneğin, bilgisayar oyunları konusunda İnternette bir araştırma yapıldığında bir çok adrese ulaşmak mümkündür. Bu adreslerden kimisinde sunulan bilgisayar oyunlarında, çocuğun gelişimi, eğitimi ve kabiliyetlerini geliştirmesi amacı güdülürken, kimisinde ise çocuk tamamıyla şiddet, erotizm, uyuşturucu ve kumar gibi tehlikeli aktivitelere yönlendirilmektedir. Benzer durum, İnternet sayfaları ve İnternet sohbetleri için de geçerlidir. Örneğin, aile ve çocuk eğitimi konusunda pekçok İnternet sayfası bulunmaktadır. Ancak, bunlardan kimisi, açtığı İnternet sayfasında, sağlık ve eğitim alanlarında uzman kadroları bir araya getirerek bilgi verirken, kimisi bunlara dikkat etmemekte ve uygunsuz bir çok telkinlerde bulunmaktadır.

Gelişmiş ülkelerin aksine, Türkiye’de bilişim ve İnternet konusundaki düzenlemelerin istenen düzeyde olmadığı bilinmektedir. Bu nedenle, İnternette bir takım düzenlemelerin yapılması zorunluluğu ortaya çıkmaktadır. Buna göre; faydalı, zararsız, geliştirici ve öğretici İnternet aktivitelerine çeşitli bandroller (aile için, çocuklar için, gençler için uygundur, güvenlidir, tavsiye edilir gibi) verilmelidir. Ayrıca, bu bandrole sahip olan İnternet adresleri, topluma ilan edilmelidir. Böylece, toplumun doğru yönlendirilmesi sağlanmış olacak ve İnternette faydalı çalışmalar yapan kurum ve kuruluşlara destek verilmiş olacaktır.

8. Halk Kütüphaneleri İnternete Bağlanmalıdır.

Öğrencilere, araştırmacılara, akademisyenlere ve isteyen herkesin kullanımına açık olan halk kütüphaneleri, teknolojinin gelişmesiyle birlikte önemini yitirmiş durumdadır. Günümüzde ilköğretimde, üniversitede okuyan bir öğrenci veya

²⁶⁵ İnternet, www.cybercrime.gov/cyberethics.htm#doca, 15.11.2004.

herhangi bir konu üzerinde araştırma yapan bir akademisyen ödevini, araştırmasını yaparken kütüphanelerden ziyade, birçok olumsuzluk ve bilgi kirliliğine rağmen İnterneti ve İnternet kafeleri tercih etmektedir. Bunun nedeni, güncel, tatmin edici bilgiyi elde etmenin sanal ortamda daha kolay bulunmasıdır.

Halk kütüphaneleri, gelişmiş ülkelerde olduğu gibi, İnternet ve teknolojiyle birlikteliği sağlanarak tercih edilebilir yerler haline getirilmelidir. Yani, tüm halk kütüphaneleri İnternete bağlanarak (dünyaca ünlü sanal kütüphanelere üyeliklerinin de yapılarak) insanların doğru bilgiye, dijital, ücretsiz ve güvenli bir şekilde ulaşması sağlanmalıdır.

9. İnternet Kafe Yerine “Dijital Kütüphaneler” Geliştirilmelidir.

İnternet ve bilgisayar kullanımını öğrenmek isteyenler ve imkansızlık yüzünden öğrenemeyenler İnternet kafelere gitmek suretiyle bilgisayar kullanımını öğrenmekte ve teknolojik gelişmeleri yakından takip edebilmektedir²⁶⁶. Ancak bunun yanında, İnternet kafe kullanıcılarının çoğunluğu tarafından kahvehane gibi algılanan bu yerlerde, daha çok “kumar, pornografi, kredi kartı dolandırıcılığı, hackerlığa özendirme, illegal örgütlerin faaliyetleri” gibi birçok olumsuzluklarla karşılaşmaktadır. Bu sorunlar, tüm İnternet kafeler üzerinde olumsuz bir imaj oluşturmaktadır²⁶⁷.

İnternet kafelerin toplumu eğitme, İnternet ve teknolojiyi takip etme ve faydalı araştırmalar yapma gibi misyonları da üstlenmesi gerekmektedir. Bu nedenle, kamu kurumları ve yerel yönetimlerin desteği ile İnternet kaferlerde, özellikle e-kitap ve e-kütüphane gibi dijital hizmetlerin yer aldığı okuma ve araştırma salonları kurulmalıdır.

10. İnternet Kafeleri Faydalı Mekanlara Dönüştürecek Düzenlemeler ve Denetimler Yapılmalıdır.

Tüm dünyada olduğu gibi, ülkemizde de başlı başına bir sektör haline gelen İnternet kafeler, özellikle gençlerin ve çocukların gözdesi olan mekanlardır. Bu yerlerle ilgili olarak, yasakçı bir anlayıştan ziyade yapıcı, geliştirici ve eğitici yönde düzenlemelerin yapılması büyük önem arz etmektedir.

Yapılacak düzenleme kapsamında, İnternet kafeleri denetlemekle görevli kolluk ve belediye görevlilerinin yanı sıra, hukukçuların, çocuk gelişimi uzmanlarının, eğitimcilerin, psikologların, sağlık personelinin ve konuyla ilgili sivil toplum örgütlerinin de bulunacağı bir heyetin oluşturulması ve bu heyetle;

²⁶⁶ GÜMÜŞ, Çetin, İnternet Kafelerin Denetlenmesi ve Eğitim Amaçlı Kullanımının Teşviki, Yüksek Lisans Tezi, 2003, s. 3.

²⁶⁷ İstanbul, İzmir, Bursa, Antalya, Adana, Elazığ Emniyet Müdürlükleri, Bilişim Suçları ve İnternet Kafelerle İlgili Değerlendirme Raporları, 17-18-19-20-25.02.2004.

- İnternet kafelerde ortak bir filtre programının kullanılmasının sağlanması,
- İnternet kafelerde 18 yaşından küçüklerin psikolojik ve fizyolojik gelişimine olumsuz etkisi olabilecek bilgisayar oyunlarının tespiti ve bilgisayar oyunları konusunda tüm İnternet kafelerin uyacağı somut kriterlerin belirlenmesi,
- PVSK'nın 12. maddesi ve İşyeri Açma ve Çalışma Ruhsatlarına İlişkin Yönetmeliğinin 44. maddesinin yoruma açık olduğu dikkate alınarak İnternet kafelerde yaş sınırlaması yapmadan yeniden değerlendirilmesi ve buna göre, İnternet kafelerde okul gruplarına özgü bölümlerin (ilköğretim, lise, üniversite vb.) veya yaş gruplarına yönelik (çocuklar, gençler, yetişkinler vb.) bölümlerin oluşturulması,
- İnternet kafelerin denetlenmesinin, kolluk ve belediye görevlilerinin yanı sıra, Milli Eğitim Bakanlığı (öğretmenler, çocuk gelişim uzmanları gibi) ve Sağlık Bakanlığı görevlilerinden (sağlık personeli, psikologlar gibi) oluşacak komisyonlar marifetiyle yapılmasının da sağlanması

gibi temel konularda düzenlemelerin yapılması gerekmektedir.

11. Kurallara Uygun Çalışan ve Faydalı Görülen İnternet Kafeler Ödüllendirilmelidir.

İlgili kurumlar (Milli Eğitim Bakanlığı, Ulaştırma Bakanlığı, İçişler Bakanlığı, Valilikler, Belediyeler gibi) yapacakları denetimler sonucunda, faaliyetlerini faydalı gördükleri ve kurallara uygun olarak çalışan İnternet kafeler için “Gençler ve çocuklar için Faydalıdır” belgesi vermelidir.

12. Bilgisayar Oyunlarının İçeriği Sürekli İzlenmelidir.

Günümüzde çocuklar, bilgisayar ve İnternet kullanım zamanlarının büyük bölümünü “bilgisayar veya İnternet oyunlarına” ayırmaktadır. Özellikle İnternet kafeler, bilgisayar oyunları konusunda belli bir kültürün oluştuğu ve bu alanda meydana gelen gelişmelerin takip edildiği yerler olarak kabul edilmektedir.

Bu sebeple, Milli Eğitim Bakanlığı bünyesinde oluşturulacak bir izleme birimi, toplumu, zararlı oyunlar (içeriğinde şiddet, erotizm, sigara, alkol, uyuşturucu gibi konular bulunan) konusunda uyarmalı ve faydalı oyunlara yönlendirmelidir. Bunun için, zararlı oyunlar ve faydalı oyunlar konusunda tavsiye listeleri hazırlanmalı ve özellikle şikayet konusu olan bazı oyunlar gerekirse yasaklanabilmelidir. Hazırlanan ve sürekli güncellenen bu listelerden kamuoyu ve İnternet kafeler bilgilendirilmelidir.

B. AİLEYE DÜŞEN GÖREVLER

Aile, toplumun en temel ve en önemli ünitesidir. Gelecek nesillerin sağlıklı yetişmesi ve topluma yararlı bireyler olması bakımından, aile hayati bir fonksiyona sahiptir. Genç ve çocukların kötü alışkanlıklardan korunması, bizzat ailenin ve toplumun geleceğinin korunması anlamına gelmektedir.

Ülkemizde sosyal hayatı etkilemeye başlayan İnternetin, başta çocuklar ve gençler olmak üzere nüfusun büyük çoğunluğunu etkisi altına aldığı görülmektedir. Aileler, genç ve çocuklarının daha iyi yetişmesi adına bilgisayar ve İnternet kullanımını eğitim amaçlı olarak desteklemektedir. Fakat, ailelerin bir çoğunun kontrolsüz bilgisayar ve İnternet kullanımı konusunda yeterince bilinçli olmadıkları görülmektedir.

Bilgi teknolojilerini doğru kullanmaya henüz hazır olmayan çocuklar, karşılaştıkları karmaşık bilgileri nasıl değerlendireceklerini bilememektedir. Bu durum onların duygu, bilinç ve davranış düzeyinde olumsuz etkiler yapmaktadır. Dolayısıyla bu konuda ailenin denetimi ve takibi çok önemli bir husus olarak görülmektedir.

1. Anne ve Babalar İnternet ve Bilgisayar Kullanmayı Bilmelidir.

Günümüzde, anne ve babalar çocuklarına bilgisayar ve İnternet erişimi satın aldıklarında görevlerinin bittiğini düşünmektedir. Pek çok ebeveyn, bilgisayar ve İnternet kullanmayı bilmediği için zaman zaman çocuklarıyla bu konuda bir kuşak çatışması yaşayacağını bile dile getirmektedir. Bu nedenle, anne ve babaların, çocuklarını İnternette meydana gelen tehlikelerden korumak için İnternet ve bilgisayar kullanımını en azından “ev içi denetleme” yapabilecek seviyede öğrenmeleri gerekmektedir.

2. Çocuk, Bilgisayarla Hangi Yaşta Tanıştırılmalıdır?

Teknoloji, gelişmekte olan zihni biçimlendirir. Zihin ne kadar gençse, o kadar esnektir²⁶⁸. Öğrenmenin çok hızlı gerçekleştiği çocuklarda, eğitimde yardımcı bir araç olarak bilgisayarın kullanılması faydalıdır. Ancak, ebeveyn tarafından, çocuklar yeni oyun arkadaşları ve yeni öğrenme ortamları olan bilgisayarlarla karşı karşıya bırakılmadan önce;

- Çocuklar ne zaman ve nasıl bilgisayar kullanmaya başlamalıdır?,
- Çocukların evde bilgisayarları olmalı mıdır?,
- Ebeveyn ve öğretmenler çocukların teknoloji kullanarak eğitim görmelerine

²⁶⁸ ODABAŞI, H. Ferhan, İnternet ve Çocuk, İstanbul, 2002, s.34.

yardımcı olabilir mi?,

- Bilgisayarın zeka gelişiminde ne gibi etkisi vardır?
- Eğitim ile eğlence nasıl değerlendirilmelidir?
- Bilgisayarın üreticiliğe bir katkısı var mıdır?

gibi sorulara uzmanların verdiği cevaplar dikkate alınmalıdır.

Bunlar;

- Okul öncesi çocukların, hatta 6-8 yaş grubu çocukların bilgisayara ihtiyacı yoktur²⁶⁹.
- Okullarda ve kütüphanelerde bulunan bilgisayar ve İnternet erişim imkanlarından yararlanılmalıdır. Ayrıca bu gibi yerlerde, ilgi çekici kitaplar ve başvuru kaynaklarının, bilgisayar ve İnternetin hemen yanı başında olması gibi ek bir yararı da söz konusudur²⁷⁰.
- Bilgisayar kullanmak çocuğu daha zeki kılmaz. Bilgisayarı rahatça kullanmanın, bir çocuğun zekasına ilişkin bir katkısı yoktur. Çünkü karmaşık programların bile öğrenilmesi zor değildir. Herhangi bir programın kendi başına çocukları daha iyi düşünecek hale getirdiğini kanıtlayan veri yoktur²⁷¹.
- Teknoloji, eğitim ve öğretimde yardımcı araç olarak kullanılmalı, hiçbir zaman öğretmenin ve ailenin yerini almamalıdır. Okullardaki kitlesel teknolojiye yönelim gözönüne alındığında bir çocuk mezun olduğunda zaten “bilgisayar okur yazarı” olacaktır²⁷². Bu nedenle, ailelerin çocuklarının bilgisayar kullanımı ve uygulamaları öğretimini okula bırakmalarında fayda bulunmaktadır.

3. Farklı Yaş Grubundaki Çocuklara Güvenli İnternet ve Bilgisayar Kullanım Klavuzu.

Günümüzde, pekçok anne-baba, uzmanların “okul öncesi çocukların bilgisayara ihtiyacı yoktur” açıklamalarına rağmen, çocuklarına küçük yaşlarda bilgisayar almakta veya evde bulunan bilgisayarı onların kullanmalarına izin vermektedir. Eğer küçük yaşlardaki çocukların bilgisayar ve İnternet kullanmalarına izin verilecekse aşağıdaki hususlara dikkat edilmesinde fayda

²⁶⁹ ODABAŞI, age, s. 35.

²⁷⁰ ODABAŞI, age, s. 36.

²⁷¹ ODABAŞI, age, s. 37.

²⁷² ODABAŞI, age, s. 37.

vardır.

a) 2-4 Yaş Grubu Çocuklar;

Bu yaş grubundaki çocuklar, daha çok çevresinde bulunan nesneleri incelemek ve olaylarla nesneler arasındaki ilişkileri kurmakla meşguldürler²⁷³. Sentez yapma aşaması olarak da adlandırılan bu yaş döneminde, bilgisayar ve İnternet kullanımı ebeveynlerle birlikte gerçekleştirilmelidir. Anne veya baba, çocuklarını kucaklarına alarak birlikte bilgisayarda oluşturulan resim albümlerine bakma, yaşlarına uygun oyunlar oynama ya da çocuklar için oluşturulan İnternet sayfalarını ziyaret etme gibi faaliyetlerde bulunabilir. Ayrıca, bu yaş dönemi çocuklar için;

- Bilgisayar, aile fertlerinin hepsinin çok rahat bir şekilde görebileceği bir yere konulmalıdır²⁷⁴.
- Bilgisayar karşısında geçirilecek zaman bir ya da iki saati geçmemelidir.
- Anne ve babalar, bu yaş dönemindeki çocukları bilgisayar veya İnternet başında yalnız bırakmamalı, devamlı yanında bulunmalıdır²⁷⁵.
- İnternette gezinmek için çocuklara uygun ya da ebeveyn denetiminde arama motorlarını kullanılmalıdır. Bu konuda Microsoft'un "Çocuklar İçin Arama Sayfası (MSN Kids Search)" ve Yahoo'nun "Yahooligans Çocuk İnternet Sayfası Arama Rehberi (Yahooligans The Web Guide For Kids)" örnek olarak verilebilir. Bu arama motorları yardımıyla, çocukların beğendikleri İnternet sitelerinden bir liste oluşturulup çocukların o siteleri ziyaret etmeleri sağlanmalıdır.
- Çocuklara İnternet gezintilerinde faydalı olacak İnternet filtreleri (net nanny, cyber sitter, cyber patrol, child safe gibi) kullanılmalıdır.

b) 5-6 Yaş Grubu Çocuklar;

Bilgi ve gerçekcilik aşaması olarak da adlandırılan bu dönemde çocuklar, kendi dünyalarında güvendikleri ve formüle ettikleri özgün bilgilerinin gerçeklerini sergilemektedir²⁷⁶. Ayrıca, çocukların en hareketli oldukları dönemdir. Bu dönemde çocuklar İnterneti ve bilgisayarı kendi başlarına keşfetmek ve kullanmak istemektedir. Bu yaş grubundaki çocuklar, bilgisayardaki komutları izleme, fare

²⁷³ ÖZBİLEN, Ali, Çocuğun Ev ve Bahçe Kavramı Gelişimi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Yayını No:183, Trabzon, 1996, s. 8.

²⁷⁴ ODABAŞI, age, s. 68.

²⁷⁵ ODABAŞI, age, s. 68.

²⁷⁶ ÖZBİLEN, age, s.8.

kullanma ve bilgisayarda oyun oynama yeteneği açısından oldukça başarılıdır²⁷⁷. Bu yaş dönemi çocuklar için;

- Bilgisayar, aile fertlerinin hepsinin çok rahat bir şekilde görebileceği bir yere konulmalıdır.
- Bilgisayar karşısında geçirilecek zaman bir ya da iki saati geçmemelidir.
- Bu yaş dönemi çocukların, oyun çocukları oldukları unutulmamalıdır²⁷⁸. Bu nedenle, anne ve babalar gözetimleri altında olmak şartıyla bu yaş dönemi çocuklarına bilgisayar ve İnternet kullanmalarına ve bilgisayarda oyun oynamalarına izin verebilirler. Ancak, bilgisayarda geçirilecek zaman için sınırlandırma getirilmeli ve buna çocukların uymaları sağlanmalıdır. Bilgisayar için ayrı, diğer faaliyetler (spor, ders çalışma, resim yapma gibi) için ayrı zaman dilimleri belirlenmelidir. Böylece, çocuk planlı ve programlı bir yaşama²⁷⁹ da yönlendirilmiş olacaktır.
- İnternette gezinmek için çocuklara uygun ya da ebeveyn denetimi olan arama motorlarını (MSN Kids Search, Yahooligans The Web Guide For Kids vb gibi) kullanılmalıdır. Ayrıca, bu arama motorları yardımıyla çocukların beğendikleri İnternet sitelerinden oluşan bir liste oluşturulup, çocukların sürekli o siteleri ziyaret etmeleri sağlanmalıdır.
- Çocuklara İnternet gezintilerinde faydalı olacak İnternet filtreleri (net nanny, cyber sitter, cyber patrol, child safe gibi) mutlaka kullanılmalıdır.
- Anne ve babalar, bu yaş dönemi çocuklarını İnternette gizlilik konusunda şimdiden eğitmeye başlamalı ve her nerede İnternet erişimi yaparsa yapsın kendilerine ya da ailelerine ilişkin hiç bir bilgi vermemelerini öğretmelidir²⁸⁰.
- Anne ve babalar, bu yaş grubundaki çocuklarının, İnternet sohbetlerini, e-posta ve mesaj panosunu kullanmalarına izin vermemelidir.

c) 7-8 Yaş Grubu Çocuklar;

Görselliğin geliştiği bu aşamada, çocuk çevresinde olup bitenlerden ve gelişen olaylarla nesneler arasındaki ilişkilerden haberdardır²⁸¹. Ayrıca, bu yaş grubundaki çocuklar genelde yasaklanan davranışları sergileme eğilimindedir. Örneğin, İnternette anne ve babalarının izin vermediği sitelere girebilir veya sohbet

²⁷⁷ İnternet, www.microsoft.com/turkiye/athome/security/children/parentsguide.msp, 11.12.2005.

²⁷⁸ YAVUZER, Haluk, Bedensel, Zihinsel ve Sosyal Gelişimiyle Çocuğunun İlk 6 Yılı, 2003, s. 231.

²⁷⁹ YAVUZER, Bedensel, Zihinsel ve Sosyal Gelişimiyle Çocuğunun İlk 6 Yılı, age, s. 231.

²⁸⁰ İnternet, www.fbi.gov/publications/pguide/pguidee.htm, 20.02.2006.

²⁸¹ ÖZBİLEN, age, s. 9.

odalarında konuşabilirler. Ancak, bu yaş grubu çocukların hâlâ güçlü bir bağ ile ailelerine bağlı oldukları da unutulmamalıdır. Ahlâki, kültürel, sosyal ve cinsel duyguların gelişmeye başladığı bu dönemde anne ve babaların çok dikkatli olmaları gerekmektedir. Bu yaş dönemi çocuklar için,

- Bilgisayar, aile fertlerinin hepsinin çok rahat bir şekilde görebileceği bir yere konulmalıdır.
- Bilgisayar karşısında geçirilecek zaman bir ya da iki saati geçmemelidir.
- Unutulmamalıdır ki ilköğretim çağı, çocuğun oyun gruplarına veya arkadaş gruplarına katılma yaşıdır. Bu onun sosyalleşebilmesi için bir gereksinimdir²⁸². Bu nedenle, çocuğun bilgisayarda geçireceği zaman mümkün olduğunca az olmalıdır. Yani diğer faaliyetler (arkadaşlarıyla birlikte oynayacağı oyunlar, ders çalışma gibi) için harcayacağı zaman daha çok olmalıdır.
- İnternette gezinmek için çocuklara uygun ya da ebeveyn denetimi olan arama motorlarını (MSN Kids Search, Yahooligans The Web Guide For Kids gibi) kullanılmalıdır. Ayrıca, anne ve babalar, çocuklarının, onayladıkları İnternet sitelerine girmelerini teşvik etmelidir.
- Çocuklara İnternet gezintilerinde faydalı olacak İnternet filtreleri (net nanny, cyber sitter, cyber patrol, child safe gibi) kullanılmalıdır.
- Anne ve babalar, bu yaş dönemi çocuklarıyla birlikte “İnternet ev kuralları” listesi oluşturmalı ve buna çocukların uyup uymadıklarını takip etmelidir.
- Anne ve babalar, bu yaş dönemindeki çocuklarının kendi e-posta hesaplarının olmasına izin vermek yerine, aile adına e-mail hesapları olarak çocuklarıyla birlikte o hesapları kullanılmalıdır. Böylece, çocuğun iletişim içerisinde bulunduğu kişilerden ebeveynler haberdar olacaktır.
- Anne ve babalar, bu yaş dönemi çocuklarına İnternet iletişim araçlarını (e-posta, mesaj panoları ve forumlar gibi) kullanırken her konuda (iletişimde olduğu kişilerin kim olduğu, iletişime geçmek istediği kişiler, karşılaştığı olumsuzluklar gibi) kendilerine danışılmasını öğretmelidir. Ayrıca, açılan e-postalarda, gelebilecek olan zararlı içeriklere karşı “e-posta filtresi” kullanılmalıdır.
- Anne ve babaların bu yaş grubundaki çocuklarının İnternet sohbetlerini

²⁸² YAVUZER, Bedensel, Zihinsel ve Sosyal Gelişimiyle Çocuğunuzun İlk 6 Yılı, age, s. 227.

kullanmasına izin vermemesi yapılacak en doğru davranıştır. Ancak, çocuğun merakını gidermesi açısından, anne ve babanın nezaretinde çocuk sitelerinde bulunan İnternet sohbetlerine girmesine ve arkadaşça sohbet etmesine müsaade edilebilir.

- Anne ve babalar bu yaş grubu çocuklarına izni olmadan herhangi bir dosyayı (müzik dosyası, bilgisayar oyunu, resim gibi) İnternette indirmesinin doğru olmadığını öğretmelidir.
- Anne ve babalar, çocuklarına, okulunda, çevresinde ve katıldığı etkinliklerde kendisine zarar verebilecek insan tiplerini nasıl izah ederek açıklıyorsa, İnternet ortamından gelebilecek tehlikeleri de açık açık anlatmalıdır.

d) 9-12 Yaş Grubu Çocuklar;

Ergenlik öncesi dönem olarak da adlandırılan bu yaşlarda²⁸³ çocuklar her şeyi bilmek istediklerinden sürekli olarak araştırma ve inceleme içerisindedir. İnternetin sunduğu imkanların ve yeniliklerin farkında oldukları için, bu imkanları sonuna kadar kullanmak isterler. Yani bu dönemde çocuklarda çok hızlı değişimler yaşanmaktadır. Eğer bu değişim diğer alanlarda olduğu gibi İnternet ortamında da iyiye, güzele ve doğruya kanallize edilirse, çocukların zihinsel gelişimine faydalı olacaktır. Aksi takdirde, çocukların İnternette pornografi, suç örgütlerinin faaliyetleri gibi olumsuzluklar ve çeşitli bağımlılıklarla karşılaşması mümkündür.

9-12 yaş grubu çocuklarda da anne ve babaya bağımlılık devam etmekle birlikte olabildiğince bağımsız hareket etme isteği de görülmektedir. Bu yaş dönemi çocuklar için,

- Bilgisayar, aile fertlerinin hepsinin çok rahat bir şekilde görebileceği bir yere konulmalıdır.
- Bilgisayar karşısında geçirilecek zaman iki ya da üç saati geçmemelidir.
- İnternette gezinmek için çocuklara uygun ya da ebeveyn denetimi olan arama motorlarını (MSN Kids Search, Yahoo!igans The Web Guide For Kids gibi) kullanmalıdır.
- Çocuklara İnternet gezintilerinde faydalı olacak İnternet filtreleri (net nanny, cyber sitter, cyber patrol, child safe gibi) kullanılmalıdır.
- Anne ve babalar, bu yaş dönemi çocuklarıyla birlikte “İnternet ev kuralları”

²⁸³ KOZACIOĞLU, age, s. 12.

listesi oluřturmalı ve buna çocukların uyup uymadıklarını takip etmelidir.

- Anne ve babalar, çocuklarına, okulunda, çevresinde ve katıldığı etkinliklerde kendisine zarar verebilecek insan tiplerini nasıl izah ederek açıklıyorsa, İnternet ortamından gelebilecek tehlikeleri de açık açık anlatmalıdır.

- Anne ve babalar bu yaş grubundaki çocuklarına İnternet sohbetleri hakkında bilgi vermelidir. Ayrıca, çocuğun merakını gidermesi açısından, kendi nezaretlerinde çocuk sitelerinde bulunan İnternet sohbetlerine birlikte girilebilir. Ancak, bu sohbetler çocuğun ve ailesinin bildiği kişilerle gerçekleştirilmesi gereklidir. Çocuklara İnternet ortamında edindikleri arkadaşlarla asla gerçek yaşamda buluşmamaları gerektiği anlatılmalıdır.

- Anne ve babalar, bu yaş dönemi çocuklarına İnternet iletişim araçlarını (e-posta, mesaj panoları ve forumlar gibi) kullanırken, kendilerine ve ailelerine ait bilgileri vermemeleri hususunu öğretmelidir. Ayrıca, bu yaş dönemi çocuklar için kendileri adına, ebeveynlerin kontrol etmeleri (e-posta hesabına anne ve babanın diledikleri zaman girip kontrol etmeleri gibi) şartıyla e-posta hesabı açılabilir. Açılan e-posta hesabında istenmeyen kötü içeriklere karşı “e-posta filtresi” etkin olmalıdır.

- Anne ve babalar, bu yaş grubu çocuklarına izni olmadan herhangi bir dosyayı (müzik dosyası, bilgisayar oyunu, resim gibi) İnternette indirmesinin doğru olmadığını öğretmelidir.

- Anne ve babalar, bu yaş grubundaki çocuklarını, İnternet ortamında da gerçek dünyada olduğu gibi ahlaki davranışlara uyması gerektiği konusunda bilgilendirmeli, İnterneti başkalarına zarar verici bir araç olarak kullanmaması konusunda eğitmelidir.

e) 13-17 Yaş Grubu Çocuklar (Gençler);

Çocukluktan gençliğe geçiş olarak nitelendirilen bu yaş döneminde çocuklar için; ilişki içerisinde olduğu arkadaş grubunun önemi artar ve pek çok faaliyetin gerçekleştirilmesinde onlara danışır ve onların onayını alarak hareket eder. Ayrıca, bu dönemde, çocuklarda, herhangi bir konuda anne ve babaya danışmama, onların beklentilerini karşılamama, her konuda bağımsız hareket etme²⁸⁴, yeni düşüncelere açık olma ve aile değerleriyle yaşlarına özgü değerlerin bağdaşmaması gibi davranışlar görmek mümkündür.

Ebeveynler için, İnternet, bilgisayar ve teknolojileri konusunda bu yaş dönemi

²⁸⁴ İnternet, www.tojet.net/articles/449.htm, 21.01.2006.

çocuklara yardımcı olmak oldukça zordur, çünkü genelde İnternet ve bilgisayar kullanımı konusunda anne ve babalarından daha fazla bilgiye sahiptirler. Bu nedenle, anne ve babaların bu yaş dönemi çocukları için oldukça dikkatli olmaları gerekmektedir. Aksi takdirde, çocukların İnternette meydana gelen tehlikelerle (pornografi, suç örgütlerinin faaliyetleri gibi) ve çeşitli bağımlılıklarla karşılaşması mümkündür. Bu yaş dönemi çocuklar için;

- Bilgisayar, aile fertlerinin hepsinin çok rahat bir şekilde görebileceği bir yere konulmalıdır.
- Bilgisayar karşısında geçirilecek zaman iki ya da üç saati geçmemelidir.
- İnternet gezintilerinde faydalı olacak İnternet filtreleri (net nanny, cyber sitter, cyber patrol, child safe gibi) kullanılmalıdır.
- Anne ve babalar, bu yaş dönemi çocuklarıyla birlikte “İnternet ev kuralları” listesi oluşturmali ve uyup uymadıklarını takip etmelidir.
- Anne ve babalar bu yaş grubundaki çocuklarına İnternet sohbetleri hakkında bilgi vermelidir. Ayrıca, çocuğun merakını gidermesi açısından, çocuğun kendinin ve ailesinin bildiği kişilerle (sınıf arkadaşları, akrabalar gibi) kısa süreli İnternet sohbeti yapmasına izin verilebilir.
- Anne ve babalar, çocuklarının hangi sohbet odalarını, hangi forum sayfaları ve İnternet sayfalarını ziyaret ettiği hakkında bilgi edinmelidir.
- Anne ve babalar, bu yaş dönemi çocuklarına İnternet iletişim araçlarını (e-posta, mesaj panoları ve forumlar gibi) kullanırken kendilerine ve ailelerine ait bilgileri vermemeleri hususunu öğretmelidir. Ayrıca, bu yaş dönemi çocuklara kendileri adına, ebeveynlerin kontrol etmeleri (e-posta hesabına anne ve babanın diledikleri zaman girip kontrol etmeleri gibi) şartıyla e-posta hesabı açılabilir. Açılan e-posta hesabında istenmeyen kötü içeriklere karşı “e-posta filtresi” etkin olmalıdır.
- Anne ve babalar bu yaş grubu çocuklarına izni olmadan herhangi bir dosyayı (müzik dosyası, bilgisayar oyunu, resim gibi) İnternette indirmesinin doğru olmadığını öğretmelidir.
- Anne ve babalar, bu yaş grubundaki çocuklarını, İnternet ortamında da gerçek dünyada olduğu gibi ahlaki davranışlara uyması gerektiği konusunda bilgilendirmeli, İnterneti başkalarına zarar verici bir araç olarak kullanmaması konusunda eğitmelidir.
- Anne ve babalar, çocuklarını bilişim suçları (Terörizm, suç örgütlerinin faaliyetleri, pornografi, kumar ve bahis oyunları gibi) konusunda

bilgilendirmeli ve uyarılarda bulunmalıdır.

4. Aile-Çocuk İnternet Kullanım Sözleşmesi

İnternet, isteyen herkes için, çok zengin bir bilgi içeriği sunmaktadır. Ancak çocukların İnterneti etkili ve güvenli bir biçimde kullanabilmeleri için bilgilendirilmeleri ve yönlendirilmeleri gerekmektedir. Aile-Çocuk İnternet Kullanım Sözleşmesi çocuklara uzlaşmacı bir yolla kuralları öğretmeyi ve uygulamayı amaçlamaktadır²⁸⁵. Esasen etik anlamda bir değer taşıyan ve dünyada değişik uygulamaları bulunan İnternet sözleşmesi, ailelere ve çocuklara içe dönük bir çok tavsiye ve kurallar koymaktadır.

AİLE-ÇOCUK İNTERNET KULLANIM SÖZLEŞMESİ

- ✓ Ailemin benim güvenliğimi ve sağlığımı düşündüklerini biliyorum. Bu yüzden, bilgisayar ve İnternet konusundaki kurallara uymam konusunda ailemle işbirliği içinde olacağım. İnternetle ilgili yapmamı istemedikleri bir şey olduğunda onların sözünü dinleyeceğim.
- ✓ Adımı, adresimi, telefon numaramı, okulumu, ailemin adını, adresini, telefon numarasını ya da başkalarının beni bulmasını kolaylaştıran herhangi bir bilgiyi (tuttuğum takım, gittiğim yerler vb), İnternette tanıştığım kimseye vermeyeceğim.
- ✓ Aileme sormadan İnternet aracılığıyla hiçbir şey satın almayacağım ve hiçbir kredi kartı numarası vermeyeceğim.
- ✓ Ailemle konuşmadan İnternet aracılığıyla sorulan sorulara cevap vermeyeceğim. Hiçbir form doldurmayacağım ya da hiçbir yarışmaya katılmayacağım. Ayrıca, girdiğim sitenin bir güvenlik ilkesi olup olmadığını kontrol edeceğim. Verdiğim bilgilerin başkalarıyla paylaşılmayacağı konusunda güvence verip vermediğine bakacağım. Aksi halde hiçbir şekilde kişisel bilgi vermeyeceğim.
- ✓ Bazı insanların kötü niyetli olabileceklerini ve çocuk olmadıkları halde çocuk gibi davranabileceklerini biliyorum. Bu nedenle İnternette tanıştığım kişileri aileme söyleyeceğim. Ayrıca, yeni tanıştığım kişilerden aldığım mesajları aileme gösterecek ve onların onayı olmadan bu mesajlara cevap vermeyeceğim.
- ✓ İnternette hiçbir tartışmaya ya da kavgaya katılmayacağım. Eğer biri benimle tartışmaya ya da kavgaya yeltenirse, onlara cevap vermeyeceğim ve ailemi konudan haberdar edeceğim.
- ✓ Eğer hoşlanmadığım bir şeye rastlarsam ya da ailemin benim görmemden hoşlanmayacağını düşündüğüm bir şeye rastlarsam, geri tuşuna basacağım ya da oturumdan çıkacağım.
- ✓ Eğer bazı kişilerin çocuklara söylememesi gereken bir şey söylediğine rastlarsam, aileme söyleyeceğim.
- ✓ İnternetle ilgili konular hakkında hiçbir şeyi ailemden saklamayacağım.
- ✓ Eğer birisi bana resim gönderirse, görmemem gereken bir siteyi ziyaret etmemi ya da uygun olmayan bir dille konuşmamı önerirse, ailemi durumdan haberdar edeceğim. Aynı şekilde yapmamam gereken bir şeyi yapmamı isterse, bunu aileme söyleyeceğim.
- ✓ Ailemin onayı olmadan, İnternette tanıştığım kimseyi telefonla

²⁸⁵ İnternet, www.egitim.com/genel/0000.ailecocukinternetkullanimkontrati.p01.asp, 20.07.2004.

aramayacağım.

- ✓ Ailem yanımda olmadan ve onaylamadan, İnternette tanıştığım kimseyle buluşmayacağım.
- ✓ İnternette tanıştığım kimseye, ailemin izni olmadan hiçbir şey göndermeyeceğim.
- ✓ Eğer İnternette tanıştığım birisi bana postayla ya da bir kişi aracılığıyla herhangi bir şey gönderirse, aileme söyleyeceğim.
- ✓ İnternette iyi bir dil kullanacağım ve nazik olacağım.
- ✓ Sadece şaka yapıyor olsam bile, kimseyi korkutmayacağım ya da tehdit etmeyeceğim.
- ✓ Bilgisayarıma herhangi bir disk ya da İnternette bir bilgi yüklemeyi önce virüs kontrolü yapacağım.

5. İnternet Konusunda Ailelere Tavsiyeler

a) Genç her zaman sığınacağı bir ailesinin olduğunu hissetmelidir.

İletişimsizliğin, ilgisizliğin, baskıcı anlayışın hakim olduğu ve duygusal-sosyal destekten çok parasal desteği vermekle sorunları halledebileceği inancında olan bazı ailelerde sağlıklı neslin yetişmesi düşünülemez²⁸⁶. Ancak, günümüzde bu şekilde yetişen gençlerin sayısı hiç de az değildir. Sonuç olarak, bu gençler, kendilerini boşlukta hissetmekte ve ailelerinde bulamadığı şefkati, sevgiyi ve desteği, edindiği kötü arkadaş çevresinde aramakta, bu da genci madde bağımlılığı, suç örgütlerine veya suç çetelerine katılma gibi durumlara sürüklemektedir. Bu kapsamda, İnternet, gençlerin bu tehlikelerle tanışmasını adeta hızlandırmıştır. Her zaman hatırlanmalıdır ki, sorunsuz çocuk, sorunsuz aile demektir²⁸⁷.

Bu tehlikelere karşı gençleri korumak için, onları, toplumca benimsenen değer yargıları ve ahlâk normlarıyla egolarını güçlendirmek, kişilik ve karakter sınırlarını belirlemelerine yardımcı olmak ve benlik duygularını geliştirmek gerekmektedir. Bu konuda da anne ve babalara büyük görevler düşmektedir. Gerek İnternette, gerekse gerçek dünyada olası risklere karşı anne ve babalar çocuklarını sevgileriyle sarmalı, onları desteklemeli, onlara değer verdiğini hissettirmeli ve sorunların çözümünde birlikte hareket ederek, iletişime geçebileceği kanalları çoğaltmalıdır. Unutulmamalıdır ki sorunları olan ve zor duruma düşmüş bir gence anlayacağı bir dille yaklaşmak, sorunlarını paylaşmak onun için hayati derecede önemi olan ve moral bir destektir.

b) İnternet kültürünün, öz kültür ve değerlerin önüne geçmesine izin verilmemelidir.

²⁸⁶ TARHAN, Psikolojik Savaş Gri Propaganda, age, s.103.

²⁸⁷ ÇAKMAKLI, Kemal, Sorunlu Aileler, TC Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları, Eğitim Serisi, Yayın No:47, Ankara, 1997, s. 24.

İnternet iletişiminden öğrenilen mesajlar, çoğunlukla ailelerin verdikleri mesajların önüne geçmektedir. İnternet iletişim araçlarındaki mesajların bu çekiciliğine karşı, bireyin kendini savunabilmesi için donanımlı bir bilgi ve kültür altyapısına ve birbirini tamamlayan değerler sistemine sahip olması gerekmektedir. Oysa çocukların, aldıkları mesajı etkin bir biçimde karşılayabilmelerine imkan sağlayacak gelişmiş bir değer mekanizması yoktur²⁸⁸. Bir aile içinde dünyaya gelen çocuk, yaşadığı ailenin toplumsal ve kültürel özelliklerinden, yetişkin bir birey durumuna dönüşüncüye kadar geçen süre içerisinde etkilenmektedir.

c) Çocuğun tüm uğraşı sadece İnternet olmamalıdır.

Anne ve baba çocuğuna, küçük yaşlardan itibaren iyi bir boş zaman faaliyeti vermelidir. Bu tür uğraşlar, pek çok psikolojik sıkıntıya karşı koruyucu bir kalkan olacaktır²⁸⁹. Bu kapsamda, bilgisayar kullanımının öğrenilmesi ve bu kabiliyetin geliştirilmesi, özellikle çocuklar ve gençler açısından önemlidir. Ancak çocuğun tüm uğraşı, sadece İnternet olmamalıdır. Örneğin, çocuklar ve gençler; fiziksel, zihinsel, ruhsal ve sosyal gelişimleri için son derece faydalı olan spora²⁹⁰ veya ruhsal dinlenmelerini de sağlayacak resim yapma, el becerileriyle uğraşma gibi diğer aktivitelere yönlendirilmelidir. Böylece İnternet ve diğer aktiviteler, dönüşümlü olarak, çocuğun veya gencin düşünce dünyasını dengeli bir şekilde paylaşmış olacaktır.

d) Sanal ortam, doğal ortamın sınırlarını geçmemelidir.

Çocuklar, arkadaşlarıyla özellikle doğal yollardan görüşmelere yönlendirilmeli, onlara bu konuda yeni imkanlar sağlanmalıdır. Yaz kampları, hafta sonu doğa yürüyüşleri, evde ve bahçede yapılabilecek etkinlikler, hobiler, herhangi bir spor dalına yönlendirme, birebir / yüzyüze arkadaşlık ilişkilerinin kurulmasının sağlanması ve desteklenmesi gibi faaliyetleri²⁹¹ bunlardan sayabiliriz. Sanal ortam için çizilecek sınır her zaman doğal ve gerçek ortamın sınırından küçük olmalıdır.

e) Sanal kütüphaneler kullanılırken gerçek kütüphaneler rafa kaldırılmamalı ve kitap okuma alışkanlıkları kaybedilmemelidir.

Ev ödevleri, araştırmalar, her türlü bilgi sorgulaması bugün yoğun olarak sanal ortamda yapılmaktadır. Daha çok kopyala ve yapıştır (copy - paste), yani bir yerde bulunan bilginin aynen başka bir yere geçirilmesi şeklinde yapılan ev ödevleri, yüksek lisans ve doktora tezleri başta olmak üzere yapılan her türlü araştırma,

²⁸⁸ ODABAŞI, age, s. 42.

²⁸⁹ ÇAKMAKLI, Sorunlu Aileler, age, s. 24.

²⁹⁰ İnternet, www.egitim.com/aile/0652/0652.chat.asp?BID=06, 05.04.2004.

²⁹¹ İnternet, www.egitim.com/aile/0652/0652.chat.asp?BID=06, 05.04.2004.

zamanla insanın tabiatında bulunan araştırmacılık özelliğini törpüleyerek onları tembelliğe sevk etmektedir²⁹². Bunun için zaman zaman kütüphaneler kullanılmalı, raflardan kitaplar indirilmeli ve aranan bilgiye kitapların sayfaları karıştırılmak suretiyle ulaşılmaya çalışılmalıdır. İnternet ile kütüphaneler arasında dengeli ve dönüşümlü bir koordinasyonun kurulması, ödevini yapan çocuk için de, araştırmasını yapan akademisyen için de faydalı olacaktır.

6. Bilgisayar Oyunları Konusunda Ailelere Tavsiyeler

Anne ve babalar;

a) Bilgisayar oyunlarını; çocuğun evde yaramazlık yapmaması, kendilerini rahatsız etmemesi ve onları oyalaması için gerekli bir araç olarak görmemelidir. Bir başka ifadeyle, bilgisayar oyunları çocuk bakıcısı değildir.

b) Bilgisayar oyunları seçiminde çocuklarını yalnız bırakmamalı, kendileri bu konuyla ilgilenerek çocuklarının en uygun bilgisayar oyununu seçmelerinde yardımcı olmalıdır.

c) Zaman zaman çocuklarıyla bilgisayar oyunlarını birlikte oynamalıdır²⁹³.

d) Oynanan oyunların, üstün ve zayıf yanlarını aile içerisinde tartışmalı, eksik yönlerini eleştirmeli, çocuklara kişilik katkılarının olup olmadığını değerlendirmelidir²⁹⁴.

e) Oyun zamanlarını belirlemeli ve çocukların bu sürelerle uymasını sağlamalıdır.

f) İnternet kafede oynanacak oyunlarda çocuklarına nezaret etmelidir.

7. İnternette Karşılaşılan Olumsuzluklara Karşı Ailelerin Yapması Gerekenler

Anne ve babalar;

a) Çocuklarına İnternette vakit geçirme ve İnternet kafe ziyaretlerini azaltma konusunda katı kısıtlamalar ve cezalar vermek yerine onlarla karşılıklı konuşmayı ve ikna yolunu seçmelidir. Unutulmamalıdır ki, çok fazla kısıtlama koymak sonuçta bu yasaklar yüzünden çocuğunuzun size karşı gelmesi, sizinle çatışması, onları önemsemediğinizi düşünmesi ve bu yasaklardan kurtulacak hileler bulması tehlikesini içermektedir²⁹⁵.

²⁹² DEDE, age, s. 88.

²⁹³ ODABAŞI, age, s. 39.

²⁹⁴ ODABAŞI, age, s. 39.

²⁹⁵ BRENNER, Mark L., Çocuğa Hayır Demek Çözüm Değil, (Çev. Rahime DEMİR), İstanbul, 1999, s. 67.

b) Çocuklarını pornografik içerikli veya kumar oynanan İnternet sitelerini ziyaret ederken görürlerse, onları azarlamamalı, yaptığıının yanlış olduğu ve kendisine zarar vereceği yönünde karşılıklı olarak konuşmalıdır. Unutulmamalıdır ki, saygı ve sevgi çocuğunuzla olan konuşma tarzınızın temel taşı olmalıdır. Bu, ebeveyn-çocuk arasındaki güvenin gelişmesinde duygusal ve zihinsel bir temeldir²⁹⁶.

c) İnternet kafe konusunda çocuklarını sıkı bir şekilde takip etmeli, onlardan buralarda karşılaştıkları olumsuzlukları (sağlık şartları, fiziki şartlar gibi) kendilerine hemen bildirmelerini sağlamalı ve bu olumsuzluklar ilgili resmi makamlara bildirilmelidir.

d) İnternette, yasa dışı faaliyetlerle (çocuk pornografisi, uyuşturucu, suç örgütlerinin faaliyetleri gibi) karşılaşıldığında, elde edilen bilgiler hemen resmi makamlara bildirilmelidir.

e) Kamu kurum ve kuruluşlarının (Milli Eğitim, Ulaştırma ve İçişleri Bakanlıkları, Belediyeler, SHCEK, Emniyet birimleri gibi) İnternet sitelerinde, genç ve çocuklara yönelik İnternet kafeler, İnternet ve teknolojileri konusunda verilen tavsiyeleri takip etmelidirler.

Sonuç Olarak;

Çağdaş uygarlık seviyesini yakalama hedefi, Türk toplumunun bütün fertleriyle arzuladığı bir husustur. 21. yüzyılda yükselen değer bilgidir. Bilgiyi elinde tutan, gücü de elinde tutmuş olacaktır. Bu nedenle, çağdaş uygarlık seviyesini yakalama, bilgi toplumu olmaktan geçmektedir. Bilgi toplumu olmak ise, bilişim teknolojilerinin yaygın ve etkin bir şekilde, hayatın bütün alanlarında kullanılmasıyla sağlanmaktadır.

Bu kapsamda, gençlerin, teknolojinin içinde barındırdığı tehlikelere ve bağımlılıklara sapmadan yaşamlarının bir bölümünü, teknolojik gelişmelerin takibine ve uygulanmasına harcamaları, gelecekte karar verme kademelerinde bulunacak kişilerin daha nitelikli, gelişme ve yeniliklere açık bir kişiliğe sahip olmalarını sağlayacaktır. Bu da beraberinde, her konuda fikir üretebilmeyi ve gelişmeyi getirecektir.

Türk toplumunun yeni tanıştığı İnternet ve tanışmasına aracı olan İnternet kafelerin sayısız faydaları vardır. İnternetin kısa sürede benimsenmesi bunun bir göstergesidir. Bu anlamda, bilgi toplumuna doğru yürüyen Türkiye’de, genel aksaklıkların ve eksikliklerin giderilmesi ve yapılması gereken işlerin bir an önce yapılması, gençlerin dinamik ve yaratıcı olan yapısını destekleyecek ve gelişmekte olan bu yapısını doğru alanlara kanalize etmesine yardımcı olacaktır.

²⁹⁶ BRENNER, age, s. 122.

Bilgi toplumunun fertleri olacak gençliğin, sanal risklere karşı tedbirli ve ülkenin ihtiyaçlarının farkında olması, hem kendi geleceklerinin, hem de topluma olan faydalarının en üst düzeyde olmasını sağlayacaktır..

KAYNAKÇA

Kitaplar

- ARI, Mehmet, Irc-ICQ Online Sohbet Kılavuzu, İstanbul, 2000,
- ATEŞ, Hamza, e-Devletin Kurumsal Temelleri: Eleştirel Bir Yaklaşım, Kamu Yönetiminde Kalite 3. Ulusal Kongresi , Birinci Baskı, TODAİE, Ankara 2003,
- AYFER, Can Uğur, İnternet Kitabı, Ankara, 1997,
- BALCI, Asım, e-Devlet: Kamu Yönetiminde Ynei Perspektifler, Fırsatlar ve Zorluklar İçinde Kamu Yönetiminde Çağdaş Yaklaşımlar , Seçkin Yayıncılık, Ankara, 2003, .
- BENSGHİR KAYA, Türksel, Bilgi Teknolojileri ve Örgütsel Değişim, TODAİE Yayın No: 274, Ankara, 1996,
- BRENNER, Mark L., Çocuğa Hayır Demek Çözüm Değil, (Çev. Rahime DEMİR), İstanbul, 1999,
- ÇAKMAK, Duran, ÖĞEL, Kültekin, AYTAÇLAR, Sema, TÜRKCAN, Ahmet ve YAZMAN, Ümit, "Bağımlılık Yapan Maddeler", Eminönü Belediyesi Sağlık Yayınları, İstanbul, 2000,
- ÇAKMAKLI, Kemal, Sorunlu Aileler, TC Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları, Eğitim Serisi, Yayın No:47, Ankara, 1997,
- ÇAKMAKLI, Kemal, Sorunlu Çocuklar, TC Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları, Eğitim Serisi, Yayın No:37, Ankara, 1997,
- DEDE, M. Bayram, İnternet, İstanbul, 2004,
- DEMİR, Recep, Mahalli İdareler Mevzuatı ile İşyerleri Açma ve Çalışma Ruhsatı Verilmesi, Mahalli İdareler Kobtrolörleri Derneği Yayın No:21, Ankara, 2005,
- DRUCKER, Peter F., Yeni Gerçekler, (Çev:Birtane Karanakçı), Türkiye İş Bankası Yayınları, İstanbul, 2000,

- Emniyet Genel Müdürlüğü Kaçakçılık ve Organize Suçlarla Mücadele Daire Başkanlığı, 2003 Yılı Uyuşturucu Raporu, Ankara, 2004
- EROL, Haydar, "Gerekçeli, Açıklamalı ve İçtihatlı Yeni Türk Ceza Kanunu", Ankara, 2005,
- GÖZLÜGÖL, Said Vakkas ve ÇAĞLAR, Musa; Topluma Yönelen Tehdit Satanizm, İçişleri Bakanlığı Strateji Merkezi Başkanlığı Yayını No:3, Ankara, 2004,
- GÜÇ, Ahmet, Satanizm Şeytana Tapınmanın Yeni Adı, Ankara, 2002,
- İNAN, Aslan, Chat: İnternette Muhabbet Kullanım Kılavuzu, İstanbul, 2000,
- İnternet Kitabı, Emniyet Genel Müdürlüğü Bilgi İşlem Daire Başkanlığı Hizmet İçi Eğitim Yayını, Ankara, 2000
- JONES, David P.H., RAMCHANDANI, Paul, "Child Sexual Abuse:Informing Practice from Research", Londra, 1999,
- KENNEDY, J. Angus, İnternet, (Çev. Şimşek DEMİR), Dost Yayınları, Ağustos 2000,
- KOZACIOĞLU, Gülsen, Çocukların Anksiyete Düzeyleri ile Annelerin Tutumları Arasındaki İlişki, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları No:3394, İstanbul, 1986,
- KÖKSAL, A.T., OKTAY, D. ve ESER, S., Kim Korkar Bilgisayardan: İnternet, İstanbul, 1999,
- ODABAŞI, H. Ferhan, İnternet ve Çocuk, İstanbul, 2002,
- ÖZBİLEN, Ali, Çocuğun Ev ve Bahçe Kavramı Gelişimi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Genel Yayın No:183, Trabzon, 1996,
- TARHAN, Nevzat, Kadın Psikolojisi, İstanbul, 2005,
- TARHAN, Nevzat, Psikolojik Savaş Gri Propaganda, İstanbul, 2002,
- TEKİN, Mahmut, GÜLEŞ, Hasan K. ve BURGESS, Tom, Değişen Dünyada Teknoloji Yönetimi, Konya, 2000,

TOFFLER, Alvin ve Heidi, Yeni Bir Uygarlık Yaratmak, (Çev:Zülfü Dicleli), 1995,

WINGATE, Philippa, İnternet, (Çev. Selma İKİZ), Tübitak Yayınları, Ekim 2001,

YAVUZER, Haluk, Bedensel, Zihinsel ve Sosyal Gelişimiyle Çocuğunuzun İlk 6 Yılı, 2003,

YAVUZER, Haluk, Psiko-Sosyal Açıdan Çocuk Suçluluğu, İstanbul, 1986

YILDIRIM H., KAPLAN V., ÇAKMAK T. ve ÜSTÜN C.C., Her Şeyi e-Leştirdik, Mayıs 2003,

YILDIRIM, Hakan, KAPLAN, Volkan , ÇAKMAK, Tuncay ve ÜSTÜN, Cem C., PolisCE:2023 Yılının Polisiye Gündemi, Ankara, 2004,

ARMACA, Aylin, Bilgisayar Nasıl Kullanılır?, İstanbul, 2006,

Tez, Makale ve Bildiriler

AKBAŞ, D. Mehmet, İnternet İletişimi ve Demokrasi Üzerindeki Etkileri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2002,

ALKAN, Necati, "Terör Örgütlerinin İnternet Ortamında Yürüttüğü Faaliyetler", 1. Polis Bilşim Sempozyumu, Bildiriler, 21-22.10.2003,

ANALAY, Cengiz, GÜLŞEN, Recep, "Bilişim Suçları İçinde Çocuk Pornografisi ve Mücadele Yöntemleri" Türkhukuk Sitesinde Yayınlanan Makalesi (www.turkhukuksitesi.com), 2004,

BİLA, Cenk, Bireysel ve Kitle İletişim Aracı Olarak İnternet ve Toplumsal Etkileri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2001,

ÇAĞLAYAN, Savaş, Enformasyon Toplumu Yolunda İnternet Kafeler ve İnternet Kafelerin Yapısı, Makale, 2002,

- ÇAĞLAYAN, Savaş, Enformasyon Toplumu: İnternet Kafelerin ve Kahvehanelerin Karşılaştırmalı Araştırması, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2001,
- DOKURER, Semih, 1. Polis Bilişim Sempozyumu, Bildiriler, Ülkemizde Bilişim Suçları ve Mücadele Yöntemleri, 21-22.10.2003,
- ERDOĞAN, Davut, "Terörle Mücadelede Halkla İlişkiler ve Propagandanın Yeri ve Önemi", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 1999,
- GÖKER, Gamze, 9. Türkiye'de İnternet Konferansı , Bildiriler, "Kadınlar ve Erkekler On-Chat", 2003,
- GRABOSKY, Peter, "The Mushrooming of Cyber Crime", Avusturalya Suç Bilimi Araştırmaları Enstitüsü'nde Düzenlenen "The Rule of Law In The Global Willage" Konulu Sempozyumda Yayınlanan Bildirisi, 14.12.2000,
- GÜMÜŞ, Çetin, İnternet Kafelerin Denetlenmesi ve Eğitim Amaçlı Kullanımının Teşviki, Yayınlanmamış Tezi, 2003,
- GÜMÜŞ, Çetin, İnternet Kafelerin Denetlenmesi ve Eğitim Amaçlı Kullanımının Teşviki, Yüksek Lisans Tezi, 2003,
- İNAL, Yavuz, ÇAĞILTAY, Kürşat ve SANCAR, Hatice, Elektronik Oyunlardaki Dönüşümlü Oynama Özelliğinin Öğrenci Motivasyonuna Etkisi: The Incredible Machine Örneği, Yayınlanmamış Tezi, 2004,
- KULOĞLU, Ceyda, "İnternetcafeler ve İnternet Bağımlılığı: Ankara Örneği", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2001,
- ÖZCAN, Mehmet, 1. Polis Bilişim Sempozyumu, Bildiriler, Siber Terörizm, 21-22.10.2003,
- ŞAHİN, Rengin, Sanal Ortamda Halkla İlişkiler Süreci, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Aralık 2002,
- ŞEN, Bilal, Bilişim Suçlarıyla Mücadele, Yayınlanmamış Makalesi, 2003,

ŞEN, O. Nihat, 1. Polis Bilişim Sempozyumu, Bildiriler, Polisin Bilişim Suçlarıyla Mücadelede Yapması Gerekenler, 21-22.10.2003,
TOĞUŞLU, D. Özlem, Halkla İlişkilerin Yeni Macerası: İnternet, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mart 2002,
TUNCER, Nilüfer, "Çocuk ve İnternet Kullanımı", Makale, 2003,
YILDIZ, M. Cengiz, 1. Polis Bilişim Sempozyumu, Bildiriler, İnternet Kafeler, Gençlik ve Sosyal Sapma, 21-22.10.2003,
YILDIZ, Mete, Bir Kamu Politikası Aracı Olarak İnternet Kafeler, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2001,

Dergiler

AKYAY, Serdar, İnternet Kafelerin Çocuklar Üzerine Etkileri, Çağın Polisi Dergisi, Cilt. 3., Sayı.32, Ağustos 2004,
AYHAN, İnci, "Şiddet Doğadan Değil", Bilim ve Teknik Dergisi, Sayı.466, Eylül 2006,
GÜRDİLEK, Raşit, "Terk Edemediğimiz Davranış Şiddet", Bilim ve Teknik Dergisi, Sayı. 466, Eylül 2006,
ŞANCI, Cem, İnternetin Getirdiği Kolaylıklar, Chip Dergisi, Sayı: 140, Haziran 2003.
TAŞPINAR, M. ve GÜMÜŞ, Ç., Öğrenmeyi Öğrenme Kapsamında İnternet Kafelerin Eğitsel Bir Araç Olarak Kullanımı, Polis Dergisi, Sayı:41, Temmuz, Ağustos, Eylül 2004,
UYŞAL, Recep, Çocuğunuz Saldırgan mı?, Zaman Ailem Dergisi, 23.02.2006,
UZUNAY, Yusuf, "Dijital Saldırıları, Emniyet Güçleri Açısından Önemi ve Korunma Yolları", Polis Bilimleri Dergisi, Cilt.5, Sayı.2, 2003,
UZUNAY, Yusuf, KOÇAK, Mustafa, "İnternet Üzerinden Çocuk Pornografisi ve Mücadelede Yaşanan Sıkıntılar", Polis Bilimleri Dergisi, Cilt.7, Sayı.1, 2005,

YAMAÇ, Fatih, "Siber Terörizm Denemeleri-1", Hatay Polis Dergisi, Sayı.6, 2003,

YURTSEVER, Ayşe, "Neden Chat Yapıyoruz", Bilim ve Ütopya Dergisi, Sayı:80, 2001,

YÜKSEL, Hakan ve ÇELİKTABAN, Damla, "Online Ölüm Tarikatı", Aktüel Dergisi, Sayı.27, 2006,

Gazeteler

"Baba Olarak Korkuyor, Kişi Olarak Seviyorum", Hürriyet, 6.05.1999

"Çin Online Oyunlara Düzenleme Getiriyor" BBC News, 25.08.2005.

"Çocuk Pornosu İçin Korkunç Düzen" Sabah, 22.11.2006.

"Çocuklara Kontrollü Tuzak", Vatan, 27.11.2006,

"Dikkat, Çocuğunuz Sanal Terörist Olabilir", Zaman-Cumartesi, 29.04.2006.

"Dil kirliliği: Kebapçı, -Kebapchi- oldu", Hürriyet, 17.12.2000

"Eş Değiştirme", Sabah, 12.09.2004.

"İnternet Bağımlılığı İçin Özel Klinik Açıldı" Günaydın, 23.12.2006.

"İnternette Atatürk ve Kuran'la Porno Tuzağı" Hürriyet, 27.11.2006.

"İnternette Canlı İntihar Etti", Sabah, 05.12.2006.

"MSN Messenger'da Çin'i Bile Söyledik", Zaman-Cumartesi, 20.05.2006.

"Okur Artık Sanal Kitapçıya Gidiyor" Zaman , 10.07.2005.

"Ölüm Yine Chatten Geldi", Sabah, 26.02.2006.

"Sanal Alemde Mafya Okulu", Sabah, 05.02.2006.

KÖKEN, Fatih, "Faydalı İnternetin Zararları", Zaman-Cumartesi, 20.05.2006.

ÖZCAN, Mehmet, "Hacker Dosyası", Röportaj, Hürriyet, 24.03.2004.

Resmi Gazete, Sy. 23922, 30.12.1999.

Resmi Gazete, Sy.25611, 12.10.2004.

Raporlar ve Ders Notları

Ankara Emniyet Müdürlüğü Kayıtları, 2003

Ankara Emniyet Müdürlüğü, Satanizmle İlgili İnternet Sayfaları Üzerinde Yaptığı Çalışmalar, 2002.

AŞKAN, Yusuf, DEMİRÖZ, Ayhan ve ÜSTÜN, C. Cihangir, Polis Akademisi, Güvenlik Bilimleri fakültesi'nde okutulan "Yönetimde Bilgi Teknolojilerinin Kullanımı" isimli Ders Notları, Ankara, 2005,

Dünya Sağlık Örgütü (WHO)'nın 2002 "Şiddet ve Sağlık Raporu", Geneva, 2002.

Emniyet Genel Müdürlüğü, Asayiş Daire Başkanlığı, 15.05.2006. tarihli resmi yazısı.

Emniyet Genel Müdürlüğü, Asayiş Daire Başkanlığı'na Bir Grup Öğrenci Velisinden Gelen Şikayet Dilekçesi, 27.02.2006.

İstanbul, İzmir, Bursa, Antalya, Adana, Elazığ Emniyet Müdürlüklerinin, Bilişim Suçları ve İnternet Kafelerle İlgili Değerlendirme Raporları, 17-18-19-20-25.02.2004.

MCFARLANE, Angela, SPARROWHAWK, Anne ve HEALD, Ysanne, Oyunların Eğitimde Kullanılması Raporu, 2002,

ROPELATO, Jerry, "Peer-to-Peer Pornography-Kids Know, Do Mom and Dad?", Familysafe Media'da Yayınlanan Makalesi, 2005,

İnternet

<http://ar2006.emcdda.europa.eu/>

<http://bilisimsurasi.org.tr>,

<http://dergi.emo.org.tr>,

<http://edebiyat.ege.edu.tr>,

<http://education.ankara.edu.tr/>,
<http://egitim.emo.org.tr>,
<http://inet-tr.org.tr>,
<http://kamubib.tbd.org.tr>,
<http://library.albany.edu>,
<http://mail.baskent.edu.tr>,
<http://mimoza.marmara.edu.tr>,
<http://saglik.tr.net>,
<http://spam.org.tr>,
<http://tbd.org.tr>,
<http://web.bilkent.edu.tr>,
<http://web.inet-tr.org.tr>,
<http://yunus.hacettepe.edu.tr>,
<http://yunus.hun.edu.tr>,
www.0-18.org/,
www.aksiyon.com.tr,
www.anaportal.com,
www.arnil.net.tr,
www.bilgisayardershanesi.com,
www.bilgitoplumu.gov.tr,
www.bilgiyonetimi.org,
www.brandonvedas.com,
www.bsm.gov.tr,
www.btinsan.com/134/16.asp,
www.celiknet.com,

www.ctoraman.netteyim.net,
www.cybercrime.gov,
www.dbe.com.tr,
www.dikey8.com,
www.egitim.com,
www.ekonomist.com.tr,
www.eng.bahcesehir.edu.tr,
www.esrb.org,
www.farukcubukcu.com,
www.fbi.gov,
www.glreach.com,
www.gns.com.tr,
www.haber3.com,
www.hastarehberi.com,
www.hipokrat.org,
www.hukuk.gazi.edu.tr,
www.hukukrehberi.net,
www.hurriyetim.com.tr,
www.internetfilterreview.com,
www.internethaftasi.org.tr,
www.interpol.int,
www.ise.projesi.com/,
www.istabip.org.tr,
www.istanbul.gov.tr,
www.ittu.edu.tm,

www.kgm.adalet.gov.tr,
www.khas.edu.tr,
www.kinderaerzte-lippe.de,
www.kom.gov.tr,
www.kultur.gov.tr,
www.kuzeymavi.com,
www.mcatürk.com,
www.mersin.edu.tr,
www.microsoft.com,
www.milliyet.com.tr,
www.ntv-msnbc.com,
www.ntvmsnbc.com,
www.olympus.org,
www.pcnet.com.tr,
www.pegi.info,
www.polis.gov.tr,
www.psikolog.org.tr,
www.radikal.com.tr,
www.rtuk.org.tr,
www.sabah.com.tr,
www.sanalkutuphane.net,
www.sdu.edu.tr,
www.shcek.gov.tr,
www.students.itu.edu.tr,
www.taob.com.au,

www.tbmm.gov.tr,
www.tdk.org.tr,
www.tedankara.k12.tr,
www.telepati.com.tr,
www.teror.gen.tr,
www.tojet.net,
www.turk.internet.com,
www.turkish-media.com/tr/,
www.turkishweekly.net,
www.turksam.org/tr/,
www.tuted.org.tr,
www.un.org,
www.unicef.org/Turkey,
www.yenisafak.com,
www.zaman.com.tr,



Teknolojik gelişmeler, İnternetin bir iletişim aracı olarak hayatın bütün alanlarına girmesini sağlamıştır.

Yaygın kullanıma açık olan İnternet, çok farklı anlatım türlerini ve iletişim yöntemlerini içerdiği için, imkan ve fırsatlar yanında tehlikeleri de aynı anda ve iç içe sunmaktadır.

Bu sebeple, doğruları yanlışlardan ayırt ederek tercih etme görevi, yine İnternet kullanıcısına düşmektedir.

© T.C. İçişleri Bakanlığı
Araştırma ve Etütler Merkezi
www.arem.gov.tr
e-posta: arem@icisleri.gov.tr
Tel: 0.312 397 56 46
Faks: 0.312 397 08 03



T.C. İÇİŞLERİ BAKANLIĞI
Araştırma ve Etütler Merkezi
AREM