

İKİNCİ BÖLÜM

İNTERNETİN SOSYAL ve TOPLUMSAL ETKİLERİ

2.1. GENEL OLARAK

Sanayileşme devrimiyle başlayan süreç sanayileşmenin yayıldığı bütün ülkelerde olumlu veya olumsuz olarak nitelenebilecek çok önemli sosyal, kültürel, siyasal ve ekonomik değişim ve dönüşümlere neden olmuştur ve halen de olmaya devam etmektedir.

Son yıllarda bilişim alanında yaşanan hızlı gelişim ve dönüşüm sanayileşme sonrasında dünyanın yeni bir çağa girdiğine dair söylem ve tanımlamaları artırmış ve yeni dönem 'bilgi çağı', 'internet çağı' olarak tanımlanır hale gelmiştir.

Şüphesiz her büyük değişim ve dönüşüm gibi bu yeni sürecin de çok önemli sosyal, kültürel, siyasal ve ekonomik sonuçları olmuştur ve olmaya devam edecektir. Her değişim ve dönüşüm sürecinin, sunduğu imkânlarla paralel olarak bazı riskler ve tehditler de barındırması muhtemeldir. Başta aileler olmak üzere toplumun bütün kesimlerini az veya çok, olumlu veya olumsuz etkilemesi muhtemel olan yeni sürecin olumlu sonuçlarının artırılmasına ve risklerinin azaltılmasına dönük çabalar önemlidir. Bu çabaların başarısı, söz konusu sürecin bütün unsurlarını ve onların muhtemel bütün sonuçlarını sağlıklı bir biçimde ortaya koyan ciddi ve kapsamlı çalışmalarla elde edilen veriler üzerine bina edilmesine bağlıdır.

Konunun çok boyutlu olması ilgili bütün disiplinlerin birikimlerinin devreye sokulduğu kapsamlı ve güvenilir verilerle meseleye yaklaşılmasını kaçınılmaz kılmaktadır. Dolayısıyla, başta ülkenin yüksek öğrenim kurumları olmak üzere bütün ilgili kurum ve kuruluşların yeni duruma göre kendilerini yeniden yapılandırıp - süreci toplum için yeni sorunlar üreten değil, aksine yeni imkânlar oluşturan bir yapıya kavuşturmak için- koordineli bir çaba içine girmeleri çok önemlidir.

Bütün toplumun sadece bugünü değil aynı zamanda yakın ve uzak geleceğini de çok ciddi oranlarda olumlu veya olumsuz olarak etkileme potansiyeli olan bu sürecin el yordamıyla elde edilmiş bilgi ve verilerle yönetilmeye,

yönlendirilmeye çalışılmasının telafisi imkânsız sonuçlar doğurabileceği unutulmamalıdır.

Yeni sürecin ekonomik boyutuyla ilgili olumsuzluklar (sürece hızla adapte olamama, dünyanın gerisinde kalma gibi) ekonominin bilinen kuralları ve işleyişi içinde er veya geç telafi edilebilir özellikler arz ederken, ortaya çıkaracağı toplumsal ve bireysel olumsuzlukların (özellikle gençler ve çocuklar açısından) aynı oranda kolayca telafi edilebilir olumsuzluklar olmadığı akılda tutulmalıdır.

2.2. AİLE VE İNTERNET

Aile yerine getirdiği temel fonksiyonları itibariyle toplumun en önemli sosyal kurumudur. Bu temel kurumun modernleşme süreci ve onun etkileriyle toplumlarda meydana gelen değişimlerle önemli yapısal dönüşümler yaşadığı; birçok fonksiyonunu kaybederken bazı yeni fonksiyonlar üstlendiği genel olarak kabul edilen bir görüştür.

Ailenin üreme, sosyalleşme, ekonomik dayanışma, sosyal kontrol ve psikolojik tatmin sağlama gibi halen devam eden fonksiyonları her toplum için hayati derecede önemlidir. Ayrıca bu fonksiyonları aile kurumu kadar etkili ve yeterli bir biçimde yerine getirebilecek herhangi bir başka yapı bu güne kadar ortaya çıkarılmamış ve çıkarılma ihtimalinin de olmadığı anlaşılmıştır.

Bilişim alanında meydana gelen değişimler, özellikle mobil telefonların ve internetin yaygın olarak kullanılmaya başlanması ve bu kullanımın da hızla yaygınlaşma eğiliminde olmasının, hem yapı, hem fonksiyonları hem de aile üyelerinin ilişkileri açısından aile kurumunu etkilediği ve etkilemeye devam edeceği hususu açıktır.

Şüphesiz bu etkinin olumlu veya olumsuz yönleri ve bunların dereceleri cep telefonu ve interneti kullanan kişilere ve kullanım biçimlerine göre farklılaşacaktır. Bilişim araçları, bilinçli kullanımla aile bireylerinin bilgi edinme ve iletişim ihtiyaçlarının karşılanması gibi olumlu sonuçlar doğururken, aşırı kullanımla birlikte hem aile bireylerini hem aile içi ilişkilerini olumsuz yönde etkileyen bir faktöre dönüşebilmektedir.

Aile, aile bireylerinin doğal halleriyle bulunabildikleri, yakın ve sıcak ilişkiler kurabildikleri, en özel sorunlarını bile rahatça paylaşarak birlikte çözüm arayabildikleri bir ortama dönüştüğü ölçüde dayanışma, psikolojik tatmin sağlama, sosyalleşme gibi fonksiyonlarını tam olarak yerine getirebilir. Şüphesiz hiçbir aile her zaman mükemmel ve sorunsuz değildir. Asıl sorun, sorunlar ortaya çıktığında ailenin ortaya çıkan sorunları çözme kabiliyetine yeterince sahip olmamasıdır.

Aile içi ilişkilerin sağlıklı olmasının, sorunların daha az ortaya çıkmasını sağlamanın yanında ailenin sorun çözme kabiliyetini de artıracakları açıktır. Bilişim sektörünün, özellikle internetin aile içi ilişkilere etkisi üzerinde önemle durulması gerekir. Çünkü sağlıklı aile içi ilişkilerin, aile bireylerinin birbirlerine ayırdıkları zamanla yakından ilişkisi mevcut olup, internet kullanımı bu konuda önemli bir faktördür. İnternet kullanımı gerek eşler arası ilişkileri gerekse eşlerin çocuklarıyla ilişkilerini, sadece birbirlerine ayırdıkları zaman unsuru açısından değil, istenmeyen içeriklerle ve istenmeyen kişilerle kurulan ilişkiler açısından da olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Dolayısıyla internet kullanımının aile içi ilişkileri hangi yönden ve ne oranda etkilediği ve bu etkilemenin sonuçları üzerinde ciddi ve kapsamlı çalışmalara ihtiyaç vardır.

Tek başına belirleyici bir faktör olmasa bile bazı boşanmaların internet kullanımıyla ilişkilendirildiğine dair haberler kamuoyuna yansımaktadır. İnternetin yaygın kullanılması süreci henüz yeni olduğundan gerçekleşen boşanmalar üzerinde internetin etkisinin olup olmadığı ve varsa ne oranda olduğu tam olarak bilinmemektedir. Ancak aşırı internet kullanımının bazı boşanmalar üzerinde önemli bir faktör olma potansiyeli göz ardı edilmemelidir. Bu konuda ciddi bilimsel araştırmalara ihtiyaç olduğu açıktır.

Ayrıca, mobil telefon ve kablosuz iletişim araçlarının bebekler, çocuklar ve yetişkinler açısından fiziksel etkileri hususunda kamuoyuna yansıyan; ne kadarının gerçek ne kadarının spekülatif olduğu vatandaşlar tarafından tam olarak kestirilemeyen bir takım bilgilerin kaygılara neden olduğu gözlemlenmektedir. Bu konularda kullanıcıların kaygılarını giderecek sağlıklı bilgilerin kamuoyuyla tatminkar bir biçimde paylaşılması ve kaygıların giderilmesi gerekmektedir. Kısacası, yeni sürecin şekillenmesi hususunda politika oluşturma konumunda bulunanların, yurt içinde ve yurt dışında yapılacak çalışmalarla, konuyu tüm

yönleriyle, tam ve güvenilir bilgilerle aydınlatmaları ve elde edilen sonuçları kamuoyuyla etkin bir biçimde paylaşmaları çok önemlidir. Çünkü bu hususta sağlanacak başarı sadece aile bireylerinin bilinçlenmelerini sağlayarak yeni sürecin toplum için bir fırsata dönüşme imkânını artırmayacak aynı zamanda başta çocuklar ve gençler olmak üzere kullanıcıların maruz kalabileceği muhtemel riskler konusunda onları bilinçlendirerek sürecin olumsuz etkilerini önemli ölçüde azaltacaktır.

2.3. ÇOCUKLAR VE GENÇLERE YÖNELİK TEHDİTLER

Bilişim teknolojilerinin çocuk ve ergenlere eğitim, eğlence ve gelişimi destekleme anlamında vazgeçilmez olanaklar sunduğu açıktır. Buna karşın bu teknolojilerden, özellikle de internetten en fazla çocuklar ve ergenler etkilenmektedir. Çünkü onların, merak ve deneme isteği, yansız olamama ve doğru karar verme becerisinin eksikliği, anı yaşama istekleri, risk alma eğilimleri ve otoriteye karşı çıkma gibi eğilimleri mevcuttur.

Bu özelliklere sahip ergen ve çocuklar; büyük şehirlerde yaşamakta, farklı alt kültür gruplarıyla karşılaşmakta ve medyanın etkisi altında kalmaktadırlar. Ebeveynlerinin çoğunlukla çalışması nedeniyle denetimi kısıtlı olmaktadır. Aile içi çatışmalara da maruz kalabilmektedirler. Büyük şehirlerde boş zamanlarını değerlendirebilecekleri yerlerin, kırsal kesimde ise aktivite çeşitliliğinin yetersizliği çocuk ve ergenleri yeni arayışlara, en çok da internete itmektir. Gerçek dünyada olduğu gibi siber ortam da çocuklar ve ergenler için birtakım riskler barındırmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan çalışmalar internetten en fazla etkilenen grubun 15-17 yaş grubu olduğunu göstermektedir³⁹⁸

Çocuklar internete girdiklerinde çoğunlukla tanımadıkları kişilere güvenmekte, kişisel bilgilerini paylaşmakta ve bunun sonucunda akran istismarı, cinsel istismar ve çocuk pornografisi gibi üç önemli riskle karşılaşmaktadırlar³⁹⁹. ABD'de yapılan bir araştırmaya göre çocukların %75'i aileleri veya kendilerine ait kişisel bilgileri herhangi bir endişe hissetmeksizin ve gönüllü olarak tanımadıkları

³⁹⁸ Kaşifoğlu, 2012.

³⁹⁹ Kaşifoğlu, 2012.

kişilerle paylaşmakta ve kendilerine bu bilgiler karşılığında herhangi bir şey verileceği vaadine inanabilmektedirler⁴⁰⁰.

Ayrıca, internete giren çocuklar yeme bozukluğu, uyku bozukluğu, kas-iskelet sistemi hastalıkları, fiziksel etkinlikte kısıtlanma gibi bedensel birtakım sorunlar yaşayabilmekte; dikkat eksikliği, depresyon, anksiyete, sosyal fobi, otistik davranışlar gibi birtakım psikolojik ve nörolojik problemlerle de karşılaşabilmektedirler⁴⁰¹. Bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak bir birey ya da gruba, özel ya da tüzel bir kişiliğe karşı yapılan teknik ya da ilişkiel tarzda zarar verme davranışlarının tümü olarak adlandırılan siber zorbalık en çok çocukları olumsuz yönde etkileme potansiyeli taşımaktadır⁴⁰².

2.3.1. Çocuk İstismarı

Çocuk istismarı, içeriği geniş bir kavramdır. İnternet kullanımıyla birlikte ön plana çıkan; akran istismarı, cinsel istismar ve çocuk pornografisidir.

Akran istismarı birbirlerini tanıyan çocuklar arasında, bir diğ erinin hoşlanmayacağı bir profil yaratarak o çocuğu istismar etmesi veya yine internet ortamında pek çok arkadaşın bir arada paylaştığı bir etkinlikte onun yer almasını engelleyerek veyahut hoş a gitmeyen sözler, fotoğraflar yayımlayarak ortaya çıkabilmektedir⁴⁰³.

Avrupa'da yapılan bir araştırmanın sonuçlarına göre, internette akran istismarına uğrayan çocukların % 80'i yapılan istismarı herhangi biriyle paylaşmakta, % 20'si ise paylaşmamaktadır. Paylaşmama oranının Türkiye'de daha yüksek olduğu tahmin edilmekle birlikte, böyle bir çalışma yapılmadığı için bilinmemektedir⁴⁰⁴.

Ayrıca, internet ortamında büyük bir erişkinin kendini çocuk gibi tanıtp çocukla arkadaşlık kurması (grooming) ve onun güvenini kazandıktan sonra gerçek dünyada onunla buluşarak çocuğu istismar etmesi de söz konusu olabilmektedir. Bu da oldukça yaygın görülebilen bir istismar çeşididir. Avrupa'da yapılan çalışmalara

⁴⁰⁰ Çevik,2012.

⁴⁰¹ Kaşifoğlu,2012.

⁴⁰² Ergene, 2012.

⁴⁰³ Kaşifoğlu,2012.

⁴⁰⁴ Kaşifoğlu,2012.

göre çocukların % 30'u yabancılarla tanışmakta, % 8'i de tanıştıkları erişkinlerle bir araya gelmektedir. Ama ailelerine sorulduğunda, ailelerin % 61'i "Hayır, böyle bir şey yapmış olamaz" demekte, , % 11'i de böyle bir şeyin farkında olmadığını söylemektedir. Yani, çocukların söz konusu bu erişkinlerle gerçek dünyada bir araya geldiklerini % 75'e yakınının ailesi bilmemektedir⁴⁰⁵.

İnternette pedofili sorunu da mevcuttur. Pedofili "çocuk istismarcısı" olarak tarif edilebilir. Görsel imajlarla da istismar söz konusu olabilmektedir. İnternet pedofiller için de çocukları istismar edebilecekleri bir ortam sağlamaktadır. İnternette cinsel istismara uğrayan çocuklar da gerçek hayatta istismara uğrayan çocuklarla aynı bulguları, aynı hastalık tablolarını gösterebilmektedir. Depresyondan intihar girişimine, post travmatik stres bozukluğundan psikomatik eğilimlere kadar pek çok hastalık söz konusu olabilmektedir⁴⁰⁶

Ergenler internete girdiklerinde cinsel içerikli görüntülerle karşılaşabilmektedirler. ABD'de yapılan araştırmalara göre düzenli olarak internete bağlanan her beş ergenden biri internet üzerinden kendilerine baştan çıkarıcı cinsel davetlerin geldiğini bildirmektedir. Bu davetler cinsel içerikli konuşmalardan, karşıdaki kişiye cinsel içerikli bilgi vermeye ve hatta cinsel aktivitelerde bulunmaya kadar varabilmektedir⁴⁰⁷. Ayrıca, çocukları olumsuz yönde etkileyen şiddet içerikleriyle de karşılaşabilmektedir.

Bazı hastalıklarla ilgili sitelerden elde edilen bilgiler de olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir. Mesela yeme bozukluklarıyla ilgili internet sitelerinde karşılaşılan diyet önerileri, sağlık açısından zararlı neticeler verebilmektedir⁴⁰⁸. Kısaca ifade etmek gerekirse yeni iletişim araçları sundukları çok önemli imkanların yanı sıra çocukların kolaylıkla istismar edilebileceği bir ortam da oluşturmaktadır. Söz konusu istismarların azaltılması, mümkünse yok edilmesi için hem ailelerin hem de ilgili kurum ve kuruluşların durumun ciddiyetine uygun bir işbirliği yapmaları kaçınılmazdır.

⁴⁰⁵ Kaşifoğlu,2012.

⁴⁰⁶ Kaşifoğlu,2012.

⁴⁰⁷ Çevik,2012.

⁴⁰⁸ Kaşifoğlu,2012.

Çocukların istismardan korunmaları için en büyük görev ebeveynlere düşmektedir. Ancak, ilgili kurum ve kuruluşların da onları meselenin her yönüyle ilgili bilgilendirmek, bilinçlendirmek ve onlar için uygulanabilir çözüm önerilerini geliştirmek gibi hayati bir sorumlulukları vardır.

2.3.2. Siber Zorbalık

Başta internet, mobil telefon ve televizyon olmak üzere yeni iletişim araçları, hem kültür hem onun en önemli unsuru olan dil üzerinde çok etkilidir. Şüphesiz bu etkinin en önemli unsurunu, söz konusu araçlarla erişilen film, oyunlar ve bilgi gibi içerikler oluşturmaktadır. Ancak bu etki sadece içerikle sınırlı olmayıp, tek başına o araçları kullanmak bile hem dili hem kültürü etkilemektedir. Kısa ve hızlı mesaj gönderme kaygısıyla dilin yozlaşması veya o araçların kullanımıyla kitap okuma ihtiyacının hissedilmemesi ya da kitap okumaya yetirince zaman ayrılmaması gibi durumların ortaya çıkması, hem dil hem kültür açısından önemli sonuçları olması muhtemel olan hususlardır.

Her toplumun içinde yaşadığı bir kültürü vardır ve insanlar içinde doğdukları kültürün başta dili olmak üzere bütün değerlerini sosyalleşme süreci diyebileceğimiz bir süreç içinde şu veya bu biçimde ve çeşitli düzeylerde edinirler ve hayatlarını az veya çok o kültür çerçevesi içinde sürdürmeye çalışırlar.

Sosyalleşme sürecinde, başta aile ve örgün-yaygın eğitim kurumları olmak üzere, birçok kurumun ve faktörün etkileyici hatta bazen belirleyici olduğu bilinen bir husustur. Bununla birlikte, son yıllarda, başta televizyon ve internet olmak üzere yeni iletişim araçlarının kültürün şekillenmesi, oluşumu ve aktarılması hususlarında çok önemli bir faktör olarak devreye girdiği açıktır. Dolayısıyla, bu yeni faktörün kültürümüzün oluşumu veya aktarılması hususunda ne tür imkânlar veya riskler barındırdığının bilinmesi önem kazanmaktadır. Yeni sürecin gerek kültürün yeniden üretilmesinde gerekse aktarılmasında çok önemli imkânlar sunduğu açıktır. Ancak aynı şekilde istenmeyen ve hiçbir şekilde kontrol edilemeyen içeriklere ulaşmayı kolaylaştırması açısından, özellikle çocuk ve ergenler için çok önemli bir risk unsuru barındırdığı unutulmamalıdır.

Yeni süreçteki hangi araçların ve bu araçlarla ulaşılabilir hale gelen hangi içeriklerin kültürümüzü ne yönde etkilediği, disiplinler arası bir yaklaşımla ele alınmayı gerektiren çok boyutlu bir konudur. Sürecin hızla ilerlemesi ve yaygınlaşması göz önünde bulundurulduğunda bu konularda yapılacak çalışmaların vakit kaybedilmeden bir an önce başlatılması ve elde edilen sağlıklı verilerle uygulanabilir politikaların geliştirilmesi ve uygulanması kültürümüzün geleceği açısından çok önemlidir.

2.3.3. Oyun

Genel anlamda, bilgisayar oyunlarının, çocuklar ve gençler üzerinde, diğer oyunlarda (saklambaç, yakan top, körebe vb.) olduğu gibi sakinleştirici, kontrol edici, üstünlük duygusu kazandırıcı, gergin anlarda bile soğukkanlı 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 dönüşebilmektedir.

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

Bilgisayar oyunları, faydalı (eğitici, öğretici, geliştirici) oyunlar ve zararlı (şiddet, müstehcenlik, öfke içeren) oyunlar olmak üzere iki gruba ayrılabilir.

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 uğraşmaktadır. 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 özellikler 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.

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, zihinsel, ruhsal ve bedensel hayatları da alt-üst olup stres, saldırganlık, sürekli endişe, korku ve gerginlik hali (anksiyete), 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. Bu nitelikteki onlarca oyun, özellikle ilkökul dönemindeki ve daha küçük yaş grubundaki çocukların favorisi durumundadır. Ancak, bu tür oyunların sıklıkla oynanması, bu oyunları oynayanları saldırgan davranış ve tutumlarda bulunmaya sevk etmektedir. Bu tür oyunlarda en çok tercih edilenler, grup halinde oynanan oyunlar ile internet üzerinden geniş kitlelerle oynanan oyunlardır.

Grup halinde oynanan oyunlar (Network games), 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 oyunların, 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.

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

Olumlu Etkileri: Bilgisayar oyunları, gençler ve özellikle çocuklar üzerinde, onları cezbedecek birçok özelliğe sahiptir. Yine çocukları bilgisayar oynamaya yönelten, motive eden birçok faktör bulunmaktadır. Bunlar; düzenleyicilik, tasarlayıcılık, güzeli bulma, rekabet duygusu ve iç motivasyonu arttırma, özgüven, diğer bilgi sistemleri kullanımını iyi olarak algılama şeklinde özetleyebiliriz.

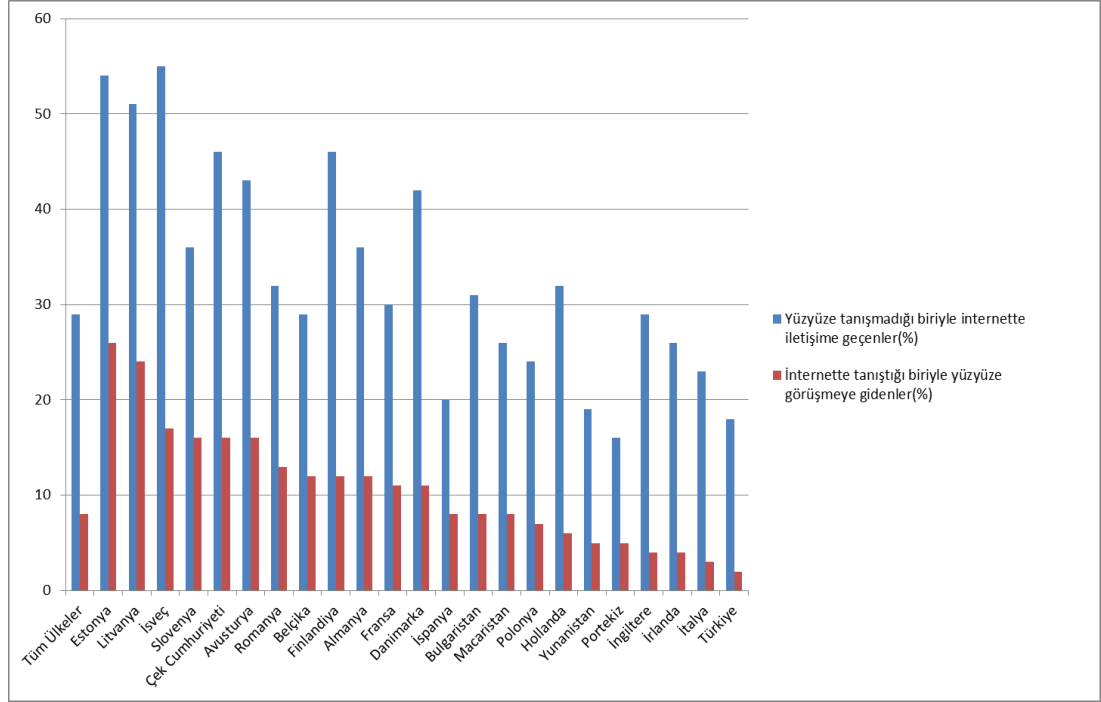
Olumsuz Etkileri: Özellikle şiddet içerikli oyunlar başta olmak üzere, kimi oyunların çocuklar ve gençler üzerinde birtakım kişilik bozukluklarına neden olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca bunlar, iletişim ve algı bozukluklarına da neden olmaktadır.

Zamanının büyük çoğunluğunu şiddet içerikli oyunlarla geçiren çocuklar, öncelikle aileleriyle iletişim problemi yaşamaktadır. Zamanla okul müfredatına uyum sağlayamayan bu çocuklar, öğretmen ve arkadaşlarıyla ilişkilerinde de sorunlarla karşı karşıya kalmaktadır.

2.3.4. Yabancılarla Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Etkileşim

Avrupa'nın 25 ülkesinde 2010 yılında, internet kullanan 9-16 yaş çocuklar arasından seçilen 25,142 çocuk ve ebeveynlerinden her birisi ile yüz yüze görüşmeler yapılmıştır. İncelenen çevrimiçi riskler şunlardır: pornografi, zorbalık, cinsel içerikli mesaj almak, daha önce tanımadığı kişilerle iletişime geçmek, çevrimiçi görüştüğü kişilerle çevrimdışı görüşmek, kullanıcı tarafından oluşturulmuş potansiyel zararlı içerik ve kişisel bilgi istismarı.

Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi'ne (EU Kids Online) göre, her 12 çocuktan 1'i çevrimiçi görüştüğü kişi ile çevrimdışı buluşmuştur ve bu risk çocuklara göre çok nadir olarak zararlı sonuçlanmıştır.

Şekil 45 - Yabancılarla Etkileşim

Kaynak: EU Kids Online

Çocuklar tarafından en sıkça belirtilen risk yüz yüze tanışmadıkları insanlarla iletişime geçmeleridir. İnternet kullanan 9 – 16 yaş arası çocukların %30'u, yüz yüze daha önce tanışmadıkları kişilerle iletişimde bulunduğunu ve bunu riskli ama eğlenceli bir aktivite olarak gördüğünü belirtmiştir. Yaşça büyük olan çocukların yabancılarla çevrimiçi ortamda tanışma oranı daha yüksektir. 9 – 10 yaş grubundaki çocuklar için bu oran %12 iken, 15 – 16 yaş grubu için bu oran %44'dür. Yine rapora göre erkeklerin daha önce tanışmadığı biri ile çevrimiçi ortamda tanışma oranı daha yüksektir.

Çevrimiçi tanıştıkları kişilerle yüz yüze buluşmak, çocuklar için en nadir durumdur. Çocukların %9'u, geçen yıl, çevrimiçi görüştüğü kişilerle yüz yüze buluşmuştur. Tüm çocukların %1'i (veya görüşmeye giden dokuz çocuktan biri) bu görüşmeden rahatsız olmuştur. Daha küçük yaş grubundaki çocukların bu yüz yüze görüşmelere gitme ihtimalleri daha düşük olsa da, rahatsız olduğunu söyleyenlerin oranı bu grupta daha yüksektir (%44). Tüm çocukların içinde rahatsız olduğunu belirten %1'lik (241 çocuga denk gelmektedir.) gruba daha ayrıntılı sorular sorulduğunda şu sonuçlar ortaya çıkmıştır: Bu çocuklardan %67'si kendi yaşlarında biriyle tanıştığını söylemiştir. %8'i kendinden genç birisi ile tanıştığını söylerken,

%19'u kendinden büyük bir genç ile tanıştığını söylemiştir. %8'i ise bir yetişkinle tanıştığını söylemiştir. Yine bu çocukların%75'i en son böyle bir buluşmaya gittiklerinde bir başkasına haber verdiklerini söylemiştir. Bu çocukların %28'i tanıştıkları kişilerin kırıcı sözler söylediğini, 7'si fiziksel olarak incindiklerini, 10'u cinsel tacize uğradıklarını ve 16'sı bunların dışında kötü bir şey olduğunu söylemiştir.

Baltık ülkelerindeki çocukların çevrimiçi tanıştıkları kişilerle yüz yüze buluşma oranları nispeten daha yüksektir.(Estonya'da %26, Litvanya'da %24). Buluşmaların en az olduğu ülkeler ise %2 ile Türkiye, %3 ile İtalya ve %4 ile İrlanda ve İngiltere'dir.

9-10 yaşındaki çocuklar her ne kadar çevrimiçi görüştüğü kişilerle çevrimdışı buluşmaya en az yatkınlık gösterenlerse de bundan en fazla rahatsızlık duyanlar onlar olmuştur (görüşmeye gidenlerin %31'i rahatsızlık duymuştur).

Çevrimiçi ortamda biri ile tanışmaya giden çocukların %53'ü bu şekilde bir ya da iki kişiyle geçen yıllarda tanıştığını belirtmiştir. %23'ü 3 ya da 4 kişi ile buluştuğunu belirtirken, %24'ü beş ya da daha fazla kişi ile buluştuğunu belirtmiştir. Çocukların %56'sı ise yüz yüze görüştikleri bu kişilerin sosyal çevresi dışından olduğunu belirtmiştir.

Yüz yüze görüşülen kişilerle internet ortamında ilk defa temasa geçme yolları sorulan çocukların %6'sı sosyal paylaşım sitelerini belirtirken, %4'ü anlık mesajlaşmaları söylemiştir.

Çevrimiçi ortamda tanışılan yabancılarla yüz yüze görüşme konusunda ebeveynlerin farkındalıkları da önem arz etmektedir.

Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Araştırması'na göre ebeveynlerin, çocuklarının çevrimiçi ortamda tanıştığı biri ile yüz yüze görüşmeye gittiğini bildirme oranı %4'dür. Bu durumu bildiren çocuk oranı ise %8'dir.

Ailelerin çoğu yüz yüze görüşme ihtimalini hafife almaktadır. Almanya, Bulgaristan ve Türkiye'deki aileler ise durumu daha ciddi değerlendirmektedir.

Çevrimiçi ortamda tanıştığı bir yabancı ile yüz yüze görüştüğünü belirten çocukların ailelerinin %28'i bu durumdan haberdar olduğunu belirtmiştir. %61'i çocukların böyle bir görüşmeye gitmediğini söylerken, %11'i konuyla ilgili bilgileri olmadığını belirtmiştir. Görüşmeye gitmediğini belirten çocukların ailelerinin de birçoğu aynı yanıtı (%89) vermiştir. %4'ü ise çocuklarının görüşmeye gittiğini düşünmektedir. 9 – 10 yaş grubundan görüşmeye gidenlerin ailelerinin durumdan haberdar olma oranları ise oldukça düşüktür (%16). 15 – 16 yaş grubundaki çocukların ailelerinin farkındalıkları ise %31'dir.

2.4. DİL VE KÜLTÜR ÜZERİNE ETKİLERİ

Başta internet, mobil telefon ve televizyon olmak üzere yeni iletişim araçlarının hem kültür hem onun en önemli unsuru olan dil üzerinde çok etkili olduğu açıktır. Şüphesiz bu etkinin en önemli unsurunu söz konusu araçlarla ulaşılan/izlenen filmlerin, oyunların, bilgilerin içeriği oluşturmaktadır.

Ancak bu etki sadece içerikle sınırlı olmayıp, tek başına o araçların kullanılması bile hem dili hem kültürü etkilemektedir. Kısa ve hızlı mesaj gönderme kaygısıyla dilin yozlaşması veya o araçların kullanımıyla kitap okuma ihtiyacının hissedilmemesi ya da kitap okumaya yetirince zaman ayrılmaması gibi durumların ortaya çıkması, hem dil hem kültür açısından önemli sonuçları olması muhtemel olan hususlardır.

Bilindiği gibi her toplumun içinde yaşadığı bir kültürü vardır ve insanlar içinde doğdukların kültürün başta dili olmak üzere bütün değerlerini sosyalleşme süreci diyebileceğimiz bir süreç içinde şu veya bu biçimde ve çeşitli düzeylerde edinirler ve hayatlarını az veya çok o kültür çerçevesi içinde sürdürmeye çalışırlar.

Sosyalleşme sürecinde, başta aile ve örgün-yaygın eğitim kurumları olmak üzere, birçok kurumun ve faktörün etkileyici hatta bazen belirleyici olduğu bilinen bir husustur. Bununla birlikte, son yıllarda, başta televizyon ve internet olmak üzere yeni iletişim araçlarının kültürün şekillenmesi, oluşumu ve aktarılması hususlarında çok önemli bir faktör olarak devreye girdiği açıktır.

Dolayısıyla, bu yeni faktörün kültürümüzün oluşumu veya aktarılması hususunda ne tür imkânlar veya riskler barındırdığının bilinmesi önem kazanmaktadır. Yeni sürecin gerek kültürün yeniden üretilmesinde gerekse aktarılmasında çok önemli imkânlar sunduğu açıktır. Ancak aynı şekilde istenmeyen ve hiçbir şekilde kontrol edilemeyen içeriklere ulaşmayı kolaylaştırması açısından, özellikle çocuk ve ergenler için çok önemli bir risk unsuru barındırdığı unutulmamalıdır.

Yeni süreçteki hangi araçların ve bu araçlarla ulaşılabilir hale gelen hangi içeriklerin kültürümüzü ne yönde etkilediği/etkileyebileceği disiplinler arası bir yaklaşımla ele alınmayı gerektiren çok boyutlu bir konudur. Sürecin hızla ilerlemesi ve yaygınlaşması göz önünde bulundurulduğunda bu konularda yapılacak çalışmaların vakit kaybedilmeden bir an önce başlatılması ve elde edilecek sağlıklı verilerle uygulanabilir politikaların geliştirilmesi ve uygulanması kültürümüzün geleceği açısından çok önemlidir.

2.5. İNTERNET KAFELER

Sosyalleşme olgusunun dışı vurulduğu mekanlardan olan ve geçmişte önemli bir misyon üstlenen ‘kahvehaneler’ toplumsal yapının en eski kurumlarından⁴⁰⁹. Toplumların yapısına göre farklılıklar gösteren kahvehaneler, insanın mekanla bir içecek vasıtasıyla kurmuş olduğu birlikteliğin ürünüdür. Günümüzde, değişik isimlerle yaşayan kahvehane olgusunu batıya doğu toplumları sunmuştur. Buna karşın, teknolojik gelişmeyle birlikte ortaya çıkan ve dünyanın hemen her ülkesinde görülen bir “teknoloji-mekan” bütünleşmesi olan ‘internet kafé’ olgusu ise, batı kaynaklıdır. Bu anlamda, kendi kültürel yapısını oluşturan internetin bir sonucu olan internet kafeler dünyadaki hakim kültürün bir görüntüsüdür. Asıl amacı, kiralama yoluyla internet erişimi sağlama olan bu mekanların en büyük bileşeni ise internettir.

Sosyal hayatın bir parçası haline gelen internet kafelerin, eğitim, bilgi, kültür ve araştırma amaçlı olarak kullanılabilmesi hiçbir zaman göz ardı edilmemelidir. Türkiye’nin ekonomik şartları ve bilgisayarlaşma oranının düşüklüğü göz önüne alındığında, bireylerin özellikle öğrencilerin, bir eğitim ve öğretim aracı olarak

⁴⁰⁹ Arem, 2006.

kullanılan ve kullanımı günden güne artan internetten internet kafé ortamında yararlandıkları görülmektedir.

Günümüzde, internet kafelerin, bilgi toplumu olma yolunda, öğrencileri internetle buluşturan, ayrıca istedikleri bilgiye hızlıca ulaşmalarını sağlayan bir misyon üstlenmesi mümkündür. Bir başka ifadeyle, internet kafelerin, eğitim ve öğretim merkezi olarak değerlendirip, öğrencilerin ve toplumun faydasına sunulmaları halinde, öğrencilerin kendi “öğrenme profiline” göre araştırma, sorgulama, eleştiri yapabileceği, bilgiyi etkin olarak kullanabileceği, analiz yapabileceği, iletişim kurabileceği bir düşünce merkezi gibi değerlendirilebileceği kuşkusuzdur. Kısaca, daha çok magazin içerikli haber, eğlence ve oyun yeri olarak algılanan internet kafelerin, yapılacak idari ve yasal düzenlemelerle, her yaştan bireyin, bilişim teknolojilerini yakından takip ettiği, bilgisayar okuryazarlığını arttırdığı, eğitim merkezlerine dönüşmesi mümkündür. Bu sağlandığı takdirde, düşünen, öğrenen birey ya da toplum olma yolunda önemli bir adım atılmış olunacaktır.

Günümüzde, her ülkede internet kafelerle ilgili farklı uygulamalar söz konusudur. Bunun en büyük sebebi, bu alanda gerek ulusal gerekse uluslararası düzeydeki yasal düzenlemelerin yetersizliğidir. Bu yetersizlik, ülkelerin internetle tanışıklığının çok yakın zamana dayanması ve bu alanda düzenleme yapılması ihtiyacının yeni yeni hissedilmeye başlanmasından kaynaklanmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa ülkelerinde, bilgisayara sahip olma oranı oldukça yüksektir. Konutların büyük çoğunluğunda internet erişimi olmasına rağmen, internet kafeler de oldukça yaygındır. Bu ülkelerde internet 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 değerlendirilmektedir. Bu ülkelerde, internet 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, internet kafelerin, amacına uygun anlamda (teknolojinin kullanımının yaygınlaşması, bilgisayar okuryazarlığının artması ve yayılması gibi) faaliyetler yürüttüğü söylenebilir.

İnternet kafeleri, genellikle çocuk veya gençlerin tercih ediyor olması, bilgisayara ve internete olan ilginin, gençler arasında daha yoğun olduğunun göstergesi olarak değerlendirilebilir. İnternet kafeler, “boş zaman geçirme mekanı” olarak düşünüldüğünde, bu sonucun çıkması doğaldır. Ayrıca, kahvehanelerin aksine, internet kafeler, “e-posta kontrol etme”, “internet sohbeti yapma”, “internette gezinme”, “araştırma yapma” imkanı sağlamaları nedeniyle kadınların da sıklıkla ziyaret ettikleri yerler olarak ön plana çıkmaktadır.

Bu açıklamalardan da anlaşılacağı üzere, internet kafeler, Türkiye’de de dünyadaki gelişmelere paralel bir gelişme göstermiş ve ticari bir sektör halini almıştır. İnternet kafeler, internet bağlantısı bulunan bilgisayarların kurulu olduğu ve bireylerin ücret karşılığında belli bir süre için internete erişimini sağlayan ticari işletmeler olarak tanımlanabilir. “Açılması İzne Bağlı Yerlere Uygulanacak İşlemler Hakkında Yönetmelikte” İnternet kafeler, “İçerisinde bulunan internet bağlantılı bilgisayarlar sayesinde oyun oynamaya ve uluslararası yayınları takip etmeye müsait, alkolsüz içeceklerle birlikte hafif yiyeceklerin de verildiği umuma açık işyerleri” olarak tanımlanmıştır. 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, yazdırma ve tarama yapma gibi hizmetler de vermektedirler. Bilgisayar sahipliğinin ve sürekli internet bağlantısının maliyeti nedeniyle pratik bir çözüm olarak yaygınlaşan ve sektör haline gelen internet kafeler, dünya çapında en hızlı büyüyen hizmet kollarından birisi haline gelmiştir.

İnternet kafelerde en fazla zaman harcanan aktiviteler, “bilgisayar oyunları oynama” ve “sohbet yapma” olarak karşımıza çıkmaktadır. Müşteri isteklerine bağlı olarak önümüzdeki dönemde internet kafelerin ihtisaslaşması ve bir mekan içerisinde farklı aktivitelerin yapıldığı bölümlerin birbirinden ayrılması beklenmektedir.

Oyun İnternet kafelerinde, daha çok ağ üzerinden grup halinde oynanan oyunlar tercih edilmektedir. Ağ üzerinden oynanan oyunların öne çıkanlarının genel

karakteri ise silahlı mücadele ve şiddet içermesidir. Oyun internet kafe müdavimlerinin büyük çoğunluğu, hemen her gün uzun süre bu oyunları oynamaktadır. Strateji oyunları ve basketbol, futbol simülasyonlarını içeren oyunlar ile eğitim ve yabancı dil öğrenme amaçlı bilgisayar oyunlarına ilgi ise çok daha azdır.

İnternet kafelerde, yoğun olarak internet sohbeti de 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 internet kafeleri, oyun internet 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.

Sohbet internet 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.

İnternet kafelere giden kişiler, bilgisayarı etkin kullanmayı, bilgisayar okur-yazarlığı kazanmayı, internetle tanışmayı ve oyun oynamayı amaçlamaktadırlar. Bu kapsamda, internet kafelerin bilgisayar okur-yazarlığını artırma açısından, okullardan ve bilgisayar kurslarından daha etkili olduğu söylenebilir. Pek çok kişi, internetle ilk defa internet kafede tanışmıştır. Bunun nedeni, internete erişimde sağlanan teknik yardım ve internete erişim ücretlerinin cazipliğidir. Bununla beraber, birçok insan, bilhassa gençler ve çocuklar, evinde, iş yerinde, internet erişimi olmasına rağmen internet kafeleri tercih etmektedir. İnternet kafelere giden 15 yaş altı çocukların %99’nu erkek çocuklar oluşturmaktadır. Bu kişilerin internet kafe tercihinde en önemli etken arkadaş faktörü olarak karşımıza çıkmaktadır. Yani birçok kişi için, internet kafeye gitme davranışı, arkadaşlarla birlikte yapılan bir eylemdir. Arkadaş ortamında, grup halinde, ağ üzerinde oynanan oyunlar da internet kafeleri tercih etmede bir başka sebep olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tercihler doğrultusunda oluşmuş “oyun İnternet kafelerini” kullanıcılar daha çok ‘kalabalık’, ‘biri birine 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 internet sohbetinin tercih edildiği “sohbet internet kafelerinde” tercih sebepleri bazı noktalarda değişmektedir. Bu kategorideki internet kafé müdavimleri, tercihlerinde başlıca, ‘tanıdık ve bildik bir mekânın olması’, ‘mekânın gürültülü olmaması’, ‘kalabalık olmaması’, ‘izole edilmiş bir ortamın bulunması’, ‘sohbet ve internet kültürünün takip edilmesinin gerekliliği’ gibi sebepler rol oynamaktadır.

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

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

- Kendini tanıma “öz bilinç” ,
- Kendini denetleme veya denetim kurma “özdenetim”,
- Başkasının istek ve ihtiyaçlarını anlayabilme “empati kurma”,
- Zihni ve duygusal olgunluk,
- Sorunlar karşısında ben merkezli olmadan, uzlaşma odaklı çaba içinde olma “uzlaşma yeteneği”,
- Pozitif düşünce gücünü kullanma “umut besleyebilme” gibi kabiliyetleri içine alan “duygusal zekânın” gelişme dönemidir.

Ancak, beden ve zihnen en hızlı gelişme döneminin olması gereken bu yaşlarda, gençler ve çocuklar internet kafelerden;

- 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 internet 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, internet kafelerin ders çalışma, araştırma yapma, teknolojiyi takip etme, internet sayfası hazırlama ve bilgisayar 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, internet kafeler, gençlerin ve çocukların önüne olumlu, tatmin edici ve faydalı grup arkadaşlığı seçenekleri sunmaktan uzak bulunmaktadır. Bunun doğal sonucu olarak da internet kafelerde internet 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 mümkündür. Böyle bir bunalım içerisinde olan gencin, yalancı önderlere inanması veya yanlış akımlara kapılması kolay olmaktadır. Bu açıdan bakıldığında internet kafeler genç ve çocuklar için iyi bir rehber olmamaktadır. Özellikle internet 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.

İnternet kafe kullanıcılarının çoğunluğu, buralarda bilgisayar kullanmayı öğrendikten sonra yoğunlukla bilgisayar oyunlarına, internet sohbetlerine ve pornografik yayınlara yönelebilmektedir.

Yani başlangıçta kişi için “teknolojinin takibi”, “bilgisayar okuryazarlığının kazanılması”, “internetle tanışma” gibi faydalı aktivitelerin öğretildiği bir mekan olarak kabul gören internet kafeler, devam eden süreçte yasal olmayan fillerin öğrenildiği ya da öğretildiği mekanlara dönüşmemelidir.

Ülkemizde, internet kafeler, bilgisayarların multimedya özelliklerinin kullanıldığı eğlence yerleri, sohbet edilen, oyun oynanan ve boş zaman geçirilen mekanlar (kahvehaneler gibi) olarak algılanmaktadır. İnternet kafeler, bireylere bilgi toplumu olma yolunda gerekli bilgi desteği sağlayan eğitim ve bilgi merkezleri olarak da öne çıkartılmalı ve bu yönü geliştirilmeye çalışılmalıdır.

İnternet Kafelerin Öğrenciler Üzerindeki Etkisi Araştırması

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 2006-2007 öğretim yılında gerçekleştirilen araştırmanın genel amacı, internet kafelerin öğrenciler üzerindeki olumlu ve olumsuz taraflarını öğrenci, öğretmen ve veli bakışı ile belirleyerek bu amaç çerçevesinde yapılan yasal ve eğitimle ilgili teknolojik çalışmalardaki düzenlemelere dayanak oluşturarak, yapılan bu çalışmaları daha da geliştirmektir⁴¹⁰.

Araştırma kapsamında, İstanbul ve Kırklareli, Ankara ve Nevşehir, İzmir ve Uşak, Adana ve Burdur, Trabzon ve Karabük, Diyarbakır ve Kilis, Van ve Tunceli illerindeki ikişer ilköğretim (6, 7 ve 8.sınıflar), ikişer de ortaöğretim (9, 10 ve 11.sınıflar) okulu seçilmiştir. Seçilen okullarda 540 öğrenci, 540 veli ve 416 öğretmen olmak üzere toplam 1496 kişiyle anket yapılmıştır. Aşağıda ilgili gruplara yöneltilen anket sorularının sayısı başlıklara göre verilmektedir:

Tablo 95. İnternet Kafelerin Öğrenciler Üzerindeki Etkileri Araştırması Gruplara Göre Soru Sayısı

Anket Bölümleri	Öğrenci	Veli	Öğretmen
Kişisel Bilgiler ve Sosyo-Ekonomik Durum	13	7	3
Bilgisayar ve İnternet Kullanımı	8	7	5
İnternet Kafelerle İlgili Düşünceler	9	7	7
İnternet Kafelerle İlgili Durum	22	14	14
Toplam	52	35	29

⁴¹⁰ Cankar, 2009

Kişisel Bilgiler ve Sosyo-Ekonomik Durum

- Ankete katılan öğrencilerin başarı oranı oldukça yüksektir.
- Velilerin % 29,4'ü ilkokul mezunu veya okur-yazar; % 23,8'i lise veya meslek okulu mezunu; % 19,5'i ise fakülte mezunudur.
- Velilerin çoğu işçi, memur ve esnaf sınıfındadır. Annelerin yarısından fazlası ev hanımı, % 20'si ise işsiz olduklarını belirtmişlerdir.
- Öğrencilerin çok fazla harçlık almadıkları, çoğunun harçlıklarını internet kafelerde harcamadıkları, harcayanların ise çok azını harcadıkları tespit edilmiştir.
- Aileler orta ve düşük gelir seviyesinde bulunmaktadır.

Bilgisayar ve İnternet Kullanımı

• “Evinizde bilgisayar var mı?” sorusuna öğrencilerin % 51'i, velilerin % 55,7'si ve öğretmenlerin % 87,4'ü “evet” cevabı vermişlerdir. Bilgisayarı olan öğrencilerin % 65,1'i, velilerin % 74,7'si ve öğretmenlerin de % 75,2'si internet bağlantılarının olduğunu belirtmişlerdir.

• Öğrencilerin % 34,6'sı haftada 1-2 saat, % 22,2'si günde 1-2 saat, % 14,7'si günde 2 saatten fazla, % 14,5'i ayda 1-2 saat bilgisayar kullandığını, % 8,5'i okul zamanında izin verilmediğini, sadece % 5,6'lık kısım hiç bilgisayar kullanmadığını belirtmiştir. Buna göre, öğrencilerin % 95'i bilgisayar kullanmaktadır.

• Öğretmen ve velilerden bilgisayar kullananlar en çok günde 1-2 saat kullanırken, velilerin 1/3'ü, öğretmenlerin de çok az bir kısmı hiç bilgisayar kullanmamaktadır.

• Her 3 grup da bilgisayarı sırasıyla evde, okulda (veliler işyerinde) ve internet kafelerde kullanmaktadır. Öğrencilerin bilgisayarı internet kafelerde kullanma oranı % 33,7 ile okula (% 34,6) yakın düzeydedir ve diğer gruplara göre oldukça yüksektir. Öğrencilerin % 95'i internet kullanmaktadır. Öğretmen ve velilerin internet kullanım oranları sırasıyla % 91,9 ve % 70,5'dir.

• İnternet kafelere giden öğrencilerin çoğunluğunu bilgisayarı ve internet bağlantısı olmayanlar teşkil ederken, bilgisayarı ve internet bağlantısı olanlar da yüksek oranlarda internet kafelere gitmektedirler. Bu durum, internet kafelerin çocuklar için arkadaşları ile bir araya gelip beraber oyun oynayıp, eğlenebildikleri,

ödev, araştırma, proje ve çeşitli etkinlikler yapabildikleri, evlerinden farklı bir ortamda zaman geçirebildikleri yerler haline geldiğini göstermektedir. Bu yüzden, buraları çocuklara en iyi hizmeti verecek hale getirmek önem arz etmektedir.

- Velilerin öğrenim seviyesi yükseldikçe, çocukların internet kullanım oranları yükselmekle beraber genel olarak bütün grupların kullanım oranları % 90 ve üzerindedir.

- Ailelerin gelir seviyeleri ile evde bilgisayar ve internet bağlantısı bulunması arasında doğru orantılı bir ilişki olduğu için gelir seviyesi yüksek ailelerde çocukların internet kullanımını daha yüksektir.

- İnternet kullanımı konusunda okulda çok bilgilendirildiklerini söyleyen öğrenciler oldukça azdır. Çoğunluğu biraz bilgilendirildiklerini belirtmektedir. Yeterince bilgilendirildiklerini ve hiç bilgilendirilmediklerini belirten öğrencilerin oranı aynı olup yaklaşık 1/3 kadardır. Bu sonuçlar öğrencilerin çoğunluğunun yeterince bilgilendirilmediğini göstermektedir.

- Öğrencilerin internete girme nedenlerinin başında öğrencilerde % 73,5 ve velilerde %80,7 oranında “ödev, proje ve araştırma yapmak” gelmektedir. İkinci neden olarak sohbet etmek ve üçüncü neden olarak da oyun oynamak belirtilmiştir.

- Öğrencilerin % 80’inden fazlası internet kafelere gitmektedir. Velilerin eğitim seviyesi yükseldikçe öğrencilerin internet kafelere gitme oranları düşmektedir.

İnternet Kafelerle İlgili Düşünceler

Öğrencilerin % 27,6’sı ayda 1-2 defa, % 26,3’ü yılda 1-2 defa ve % 24,8’i haftada bir gün gittiğini belirtmiştir. Dolayısıyla, çocuklar internet kafelere çok sık gitmemektedir. Veli ve öğretmenlerin büyük çoğunluğu ise internet kafelere hiç gitmemektedir.

Aşağıdaki tabloda öğrenci, veli ve öğretmenlerin internet kafelerle ilgili durum ve beklentilerine ilişkin katılım düzeyleri verilmektedir. (TK: Tamamen Katılıyorum, K1:Katılıyorum, KK:Kısmen Katılıyorum, K2:Katılmıyorum, HK:Hiç Katılmıyorum)

Tablo 96. İnternet Kafelerle İlgili Durum ve Beklentilere İlişkin Katılım Düzeyleri

İnternet Kafelerle İlgili Düşünceler	Öğrenci	Veli	Öğretmen
Ders saatlerinde yasaklanmalıdır.	K1	TK	TK
Sadece eğitim ve bilim amaçlı olmalıdır.	KK	K1	K1
Öğrencilere zararlıdır.	KK	KK	KK
İşletmeciler pedagoji eğitimi almalıdır.	TK	TK	TK
Bilgisayarlar ve diğer teknolojiler yeterlidir.	KK	KK	KK
12 yaş sınırlaması uygundur.	K1	K1	KK
Eğitim siteleri listelenerek sunulmalıdır.	TK	TK	TK
Aile, çocuk ve yetişkinler için bölümler olmalıdır.	TK	TK	TK
Yiyecek ve içecek satılmalıdır.	KK	KK	KK
Yardımcı teknik eleman çalıştırılmalıdır.	TK	TK	TK

• Öğrencilerin internet kafelerde gerçekleştirdikleri işlemlerin başında ödev yapmak gelmektedir. Sohbet, oyun, e-posta, bilgi edinmek, müzik dinlemek ve boş zaman değerlendirmek bazen yapılan işlemlerdendir. Neredeyse hiçbir öğrenci, sigara gibi kötü alışkanlıklar ve arkadaş aramak için internet kafelere gittiğini belirtmemektedir. Veliler de % 64,1 ile çocuklarının internet kafelere eğitim amaçlı gittiğini düşünmekte iken öğretmenler öğrencilerin sırasıyla oyun, sohbet ve ödev amaçlı gittiğini düşünmektedir. Veliler kötü alışkanlıklar için internet kafelere gidilmediğini düşünürken öğretmenler % 33,4 oranında böyle düşünmektedir.

• Öğrenciler en çok eğitim sitelerini tercih etmekte olup, arama motorları, oyun, e-posta, film, haber, müzik, sohbet, spor, program indirme, arkadaş arama siteleri, internette gezmek, belgesel, resim, fal ve burç siteleri sırasıyla diğer tercihlerdir.

• Her üç grubun % 70'in üzerinde ortak fikri, internet kafelerin kütüphanelerin yerini alamayacağını düşünmeleridir.

İnternet Kafelerle İlgili Durum

• Öğrencilerin % 51,3'ü internet kafelerde 1 saatten az kaldıklarını, % 42,8'i 1-2 saat kaldıklarını belirtmişlerdir. Diğer taraftan 7 saat ve daha fazla kalanların oranı % 0,8 ile sınırlı kalmıştır.

• Öğrencilerin büyük bir kısmı internet kafelerde ve internette çok fazla kalmadıkları görüşünderken çok fazla kaldığını düşünenler % 18,1 oranındadır. İnterneti spora, park/bahçede oyuna ve arkadaşlarına tercih edenlerin oranı % 38,3'dür. Bunlardan kendilerini çok ve çok fazla bağımlı hissedenlerin oranı toplamda % 14'dür.

• Öğrencilerin büyük çoğunluğu (%60) internet kafelere giderken ailelerinden izin almaktadır. Hiç izin almayanların oranı % 14,4'dür. Aile ve çevre ise çocukların internet kafelere gitmelerine bazen olumlu, bazen olumsuz bakmaktadır.

• Öğretmenler öğrencilerin internet kafelerden olumsuz etkilendiğini düşünmektedirler. Öğrenciler buna katılmamakta veliler ise kısmen katılmaktadırlar.

• Öğrenci ve veliler internet kafelerin ödevlerini daha iyi hazırlamalarına ve başarılı olmalarına yardımcı olduğuna katılırken öğretmenler kısmen katılmaktadır.

• Öğrenciler ve veliler, internet kafelerle ilgili olumsuzlukları; sigara içilmesi, 12 yaşından küçük çocukların velisi olmadan buralara girmesi ve zararlı sitelere girilmesi olarak belirtmişlerdir.

• Okullar; spor, sanat, sosyal faaliyet ve etkinlikler konusunda % 70'in üzerinde bir oranda yetersiz görülmektedir. Söz konusu faaliyetlerin yeterli olması durumunda internet kafelere daha az gidileceği kanısına varılmıştır.

• İnternet kafelere özgü sınırlamalar ve kurallara uyulmamasının temelinde yetersiz denetim görülmektedir.

• Öğrenciler % 37,9, veliler % 45,4 ve öğretmenler % 57 oranlarında denetimlerin hem gündüz hem de akşam olmak üzere günde 2 defa olması gerektiğini düşünmektedirler.

Yukarıda belirtilen anket sonuçları ile ilgili olarak dikkat edilmesi gereken husus, anketin yapıldığı dönemde 5651 sayılı "İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele edilmesi Hakkında Kanun"un yürürlükte olmamasıdır. Ancak, anketin tamamlanması

aşamasında 5651 sayılı Kanun ve bu Kanuna istinaden çıkarılan yönetmelikler yürürlüğe girmiştir.

Araştırmanın son bölümünde yapılan öneriler şunlardır:

- Öğrencilere yeterli bilgisayar ve bilinçli internet kullanımları sağlanarak bir internet etiği, doğru internet kullanım kültürü oluşturulmalıdır.

- Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımının yaygınlaştırılmasında ve dolayısıyla sayısal eşitsizliğin ortadan kaldırılmasında kamuya açık alanlarda, ücretsiz veya düşük ücretle erişim ve eğitim imkânları sağlanmalıdır. Bu kapsamda her ilçeye bir internet evi projesi yaygınlaştırılmalıdır.

- Avrupa Birliği'nin güvenli internet eylem planları gibi uluslararası çalışmalar takip edilerek uygulanmalıdır.

- İnternet kafelerde aile, çocuk ve yetişkinler için ayrı bölümler oluşturulmalıdır.

- Eğitim siteleri listelenerek öğrencilerin hizmetine sunulmalı ve internet kafelerde yardımcı teknik eleman çalıştırılmalıdır.

- 5651 sayılı Kanun ve ilgili mevzuat gereğince internet kafe işletmecilerine mülki amirliklerce muhakkak yılda bir kez bilgilendirme ve pedagoji eğitimi verilmelidir.

- Denetim yapan kolluk güçlerinin 5651 sayılı Kanun ve ilgili mevzuat kapsamında iyi bir eğitimden geçirilmeleri sağlanmalıdır.

- İnternet kafelerde denetimin yeterli olması sağlanmalıdır.

- Bu mekânların dijital kütüphane olarak algılanmaları ve bu doğrultuda çalışmaları sağlanmalıdır.

- İnternet kafelerden en çok araştırma, proje ve ödev olmak üzere bilgiye ulaşım için yararlandığından bu mekânlar Avrupa'daki eğitimde yeniden yapılanma modelinde olduğu gibi eğitim kurumları içinde değerlendirilmelidir.

Türkiye İçin İnternet Kafe Modeli Çalıştayı

08-09.02.2011 tarihlerinde gerçekleştirilen Türkiye İçin İnternet Kafe Modeli Çalıştayı'nda aşağıdaki gündem konuları ele alınmıştır:

- Fiziki koşullar ve altyapı
- Denetleme ve ceza işlemleri

- İşletmecilerin yıllık eğitimi
- Mevzuata ilişkin sorunlar

Çalıştaydan çıkan önerilere aşağıda yer verilmektedir.

• İnternetin bilinçli, güvenli ve etkin kullanımına yönelik toplumsal farkındalığın artırılması için çalışmalar yapılmalıdır.

• Ticari amaçla internet toplu kullanım sağlayıcılarının (internet kafeler) fiziksel ve hizmet standardizasyonu gerçekleştirilmelidir. Kalite standartları (yıldız veya bayrak sistemi gibi) hiyerarşik olarak belirlenmelidir.

• Fiziki şartların geliştirilebilmesi için, internet kafeler maddi olarak desteklenmelidir.

• İnternet kafelere ilişkin olumsuz algıların giderilmesine yönelik sosyal ve kültürel etkinliklere ağırlık verilmelidir.

• Denetleme işlemlerinin ortak bir standarda kavuşturulması için denetim kitapçığı hazırlanmalı, denetleme komisyon üyeleri ve bütçesi belirlenmeli, ortak bir denetleme formu oluşturulmalı ve İçişleri Bakanlığı teftiş rehberine denetleme konusu girmelidir.

• Denetleme işlemlerinin uzman kişilerce yapılması sağlanmalıdır. İlgili bakanlıklara bu hususta kadro tahsis edilmelidir.

• İnternet Geliştirme Kurulu tarafından, internet kafelerin algısı ve kullanıcı profili araştırması yapılmalıdır.

• Çevrimiçi oyunlar konusunda kriterler geliştirilmeli ve sınıflandırma yapılmalıdır.

• Eğitim seminerleri devamlı olarak düzenlenmelidir. Sürekli düzenlenen eğitimler internet üzerinden gerçekleştirilebilmelidir.

• İşletmecilere yönelik düzenlenecek eğitimin içeriği modüler hale getirilmelidir.

• Yönetmeliklerin normlar hiyerarşisi ve kanunilik ilkesine uygun olarak yeniden düzenlenmesi gerekir.

• Mevzuatta öngörülen cezalar; önce uyarı, sonra kınama, eğitim ve kademeli para cezası olarak uygulanmalıdır.

- Tartışılan konulara ilişkin ihtisas çalışmaları yapılmalıdır.

2.6. ÇEVİRİMİÇİ KUMAR VE BAHİS

Gerçek hayatta oynanan kumarın internet ortamına taşınmış hali sanal kumar olarak adlandırılmaktadır. Günümüzde sanal kumarın boyutları bireyleri bağımlı hale getirecek noktayı aşmak üzeredir. İnternetteki bahis ve kumar içerikli siteler oldukça artmış olup, sanal ortamdaki kumar ile kumarhanelerde oynanan kumar bağımlılığı arasında fark yoktur.

Sanal ortamda sayıları gittikçe artan kumar ve bahis oyunları siteleri artık sadece yetişkinleri değil çocukları da olumsuz yönde etkilemektedir. Hatta çocuk sitesi olarak kurulmuş ve bu kategoride yayın yapan bazı çocuk siteleri bile sanal kumar ve bahis sitelerinin reklamlarını yayınlamakta maalesef bir sakınca görmemektedirler.

Sanal kumara bulaşan ve bir aşamadan sonra bunun bağımlısı olan bireyler, bu ortamlarda kaybettikleri parayı tekrar geri kazanmak için oynamaktan vazgeçmeyerek tam bağımlı hale gelmektedirler. Sanal kumar ve bahis sitelerine bağlanmanın kolay olması ve bu sitelere istenildiği zaman ulaşılması, bireylerin beyinlerindeki ödül ve ceza kavramını bozduğundan tedavi sürecinin de, uyuşturucu bağımlılarında olduğu gibi hastaneye yatırılması hususunu içermesi gerekmektedir.

Sanal kumar oynayan bireyler, kendilerini kumarda kaybettikleri parayı geri kazanma mecburiyetinde hissettiklerinden kendilerini bundan alıkoymamaktadırlar. Bu durum bireyleri, bağımlılığa götüren daha kontrolsüz, daha özensiz bir kumar oynamaya itmektedir. Bu duruma sebep olan en önemli etken, bireylerin hiçbir çaba sarf etmeden ve kısa sürede sonuca ulaşma amacı ve sonucu beklerken de hissettiği heyecandır.

Sanal kumar bağımlısı bireylerin, kumarda kaybettiklerinin artması ve bu kaybettiklerini geriye kazanma isteği ve hırsı kumarı o kişinin yapması gereken temel uğraş haline getirmektedir. Böyle durumda bireyler yalan söyleyebilmekte, ailesinden para çalabilmekte ve büyük borçlar altına girebilmektedirler.

Sanal kumar endüstrisinde oldukça yüksek miktarda paralar dönmektedir. İnternetin çok hızlı bir şekilde yaygınlaşması sanal kumar endüstrisini oluşturmuş ve çok ciddi bir şekilde de artmasına sebep olmuştur. Artık bir yetişkinin her hangi bir

kumarhaneye gitmesine gerek kalmamakta, bu ihtiyacı sanal ortamda karşılamaktadır. Sanal kumarda ödemeler kredi kartı ile gerçekleştirilmektedir ve bu durum kredi kartı ticaretini de çok büyük oranda etkileyecek bir seviyeye gelmiştir. Bu durum artık tüm ülkeler için bir sorun haline gelmiştir.

Sanal kumarda kazanmayla ve bu kazanımın verdiği heyecanla başlayan süreç zamanla bireyin hayatını alt üst ederek ruhsal ve dâhili hastalıklara müptela olmasına sebep olabilmektedir. Alıştıktan sonra her ne kadar kişi kendini bundan uzak tutmaya çalışsa da bu genellikle başarısızlıkla sonuçlanmaktadır. Bu başarısız durdurma girişimleri kişilerde huzursuzluklara neden olarak çok çeşitli dâhili hastalıklara da kapı aralamaktadır. Bireyleri zamanla depresyona sokan ve intihara sürükleyebilen sanal kumarı çok net olarak internetin sinsi ve gizli tehlikesi olarak nitelendirmek mümkündür.

Sanal kumar ve bahis sitelerinin büyük bir çoğunluğu yurtdışı kaynaklıdır. Bunun en önemli sebebi sanal kumar ve bahisin bazı ülkelerin mevzuatına göre suç teşkil etmemesinden kaynaklanmaktadır. Türkiye’de yurt dışı kaynaklı sanal kumar ve bahis sitelerini kullanarak oynayanların sayısı oldukça fazladır. Bazı ülkelerdeki sanal kumar şirketleri gelirlerinin büyük bir kısmını ülkemizden elde etmektedir. Goldman Sachs tarafından yayımlanan rapora göre, İsveç’teki bir sanal kumar şirketi kârının yüzde 26’sını ülkemizden elde etmektedir. Bu açıdan bakıldığında, internet üzerinden oynanan çevrimiçi kumar ve bahis konusu tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de sorun olmaya devam etmektedir.

Türkiye’de sanal ortamda kumar oynamaya karşı katı kanuni önlemler alınmıştır. Türk Ceza Kanunu’nun 228’inci maddesi kumar oynanması için yer ve imkân sağlama suçunu düzenlemektedir.

Kumar oynanması için yer ve imkân sağlama suçu, 5651 sayılı Kanun’un 8’inci maddesinde sayılan erişimin engellenmesi tedbirine konu olacak suçlardan birisidir. Dolayısıyla, internet üzerinden oynanan çevrimiçi kumar ve bahis ile ilgili olarak, erişimin engellenmesi kararı, soruşturma evresinde hâkim, kovuşturma evresinde ise mahkeme tarafından verilir. Soruşturma evresinde, gecikmesinde sakınca bulunan hallerde Cumhuriyet savcısı tarafından da erişimin engellenmesine karar verilebilir. Bu durumda Cumhuriyet savcısı kararını 24 saat içinde hâkimin

onayına sunar ve hâkim, kararını en geç 24 saat içinde verir. Bu süre içinde kararın onaylanmaması halinde tedbir, Cumhuriyet savcısı tarafından derhal kaldırılır. Koruma tedbiri olarak verilen erişimin engellenmesine ilişkin karara 5271 sayılı Ceza Muhakemesi Kanunu hükümlerine göre itiraz edilebilir.

İçerik veya yer sağlayıcısının yurt dışında bulunması halinde ise erişimin engellenmesi kararı resen Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı tarafından verilir. İçeriğin çıkartılması ve erişimin engellenmesi yönündeki talep ve şikayetler 5651 sayılı Kanun kapsamında kurulan Bilgi ve İhbar Merkezine yapılabilmektedir.