



ÖZEL
SANKO OKULLARI

Dijital Rehberim

"Çocuklarınıza dijital dünyada
nasıl rehberlik edebilirsiniz"

İÇİNDEKİLER

SYF.
02



Çocuklar Sanal Dünyada Neden Daha Mutlu?

SYF.
07



Dijital Yerli misiniz yoksa Göçmen mi?

SYF.
09



Dünya Parmaklarının Ucundayken Sabreden Çocuklar Yetiştirmek

SYF.
13



İnternette Eziyet (Siber Zorbalık)

SYF.
19



Bunları Biliyor musunuz?

SYF.
20



Şiddet İçerikli Oyunların Çocuk ve Ergen Davranışlarına Etkisi

SYF.
24



Oynanmaması Gereken Dijital Oyunlar (Bu Oyunlara Dikkat)

SYF.
25



İnternet Kullanımı Konusunda Aileye Öneriler

SYF.
26



İnternet Davranışları Sözleşmesi

SYF.
27

Kaynakça



ÇOCUKLAR SANAL DÜNYADA NEDEN DAHA MUTLU?

Günümüzde kullanılan teknolojik ürünler, insan hayatını kolaylaştıran ve insan hayatının değişmez parçası haline gelmiş araçlardır. Bilgisayar, internet ve oyun evden işe, eğlenceden günlük hayata ve paylaşımına, eğitimden boş zamanı değerlendirmeye kadar kısacası insan hayatının her alanında yer almaktadır. Bu kullanımların önemli bir bölümünü eğlence ve boş zamanları değerlendirmenin oluşturduğu gözlenmektedir. Sanal ortamlardaki eğlence denildiğinde bilgisayar, internet ve oyun üçlüsünü birbirinden ayırt etmek oldukça zordur. Ancak günümüzde eğlence ve boş zamanları değerlendirme anlamında oyun oynama çocuklar ve ergenler için olduğu kadar, yetişkinler için de sıklıkla başvurulan bir etkinlik haline gelmiştir. Çalışan yetişkinler dahi iş yerlerinde verdikleri kısa molalarda, ergen ve çocuklar ders bitiminde oynayacakları bilgisayar oyununun planını yapabilmektedirler. Oyun oynama çocuk ve ergenlerin gelişiminde önemli bir aşama olarak görülmektedir. Geçmişte oyunlar sıklıkla açık mekanlarda (oyun parkı, sokaklar vb.) arkadaşlarıyla etkileşim halinde gerçekleşirken günümüzde teknolojinin gelişimiyle birlikte özellikle de bilgisayar ve internetle birlikte artık kapalı ve sanal ortamlarda, sanal ortamdaki kişilerle oynanmaya başlanmıştır.

İnternet, çocukların dünyayı keşfetmeleri, öğrenmeleri ve eğlenmeleri için mükemmel bir ortamdır. Ancak, çocukların internet kullanırken yasal olmayan, şiddet ve cinsellik içeren sitelere erişimi, tehlikeli insanlarla iletişime geçmesi başta gelen riskler arasında yer alır. Türkiye'de internet kullanımı hızlı bir şekilde yaygınlaşmaktadır. Özellikle çocuklar ve gençler bu yeni teknolojiye yoğun ilgi göstermekte ve kısa zamanda internet kültürü ile içli dışlı olmaktadır. İnternetin daha çok sayıda eve ulaşması ve internet kullanılan ortamların sayısının hızla çoğalması kullanıcı kitlesinin internete erişimini kolaylaştırmaktadır.

Ancak bu yeni teknolojinin, bireyleri eğitici olmasının yanı sıra, genç ve çocuklar için uygun olmayan içeriği ve kullanım amacı da endişe yaratmaktadır.

Oyunların, teknolojinin çağımızdaki kadar gelişmediği zamanlarda, insanların dünyasında ayrı bir yeri bulunmaktaydı. Eski zamanlardan bu yana hiç popülerliğini kaybetmeyen oyunlar zaman içerisinde değişerek günümüzde daha çok sanal ve sosyal âlemde yerini almaktadır.

Çağımızda belki bir topaç, çember oyunu, birdirbir, seksek ya da bir sapan avı, bir masal anlatısı eskisi kadar ön planda olmamakta, fakat internet dünyası ve cd, dvd, xbox, playstation gibi sanal ve sosyal oyun materyalleri ile bunların oynatıldığı ortamlar çocukları ve hatta büyükleri etkileyecek kadar hayatın içinde yer aldığı görülmektedir. Diğer taraftan çocukların veya yetişkinlerin kendisinden ve gerçek hayattan kaçma isteği, yaşadıkları ortamdan uzaklaşma düşüncesi, onları bilgisayar ve sanal oyun dünyasına yöneltebilmektedir. Sosyal medya oyunlarının sosyal ağdaki pek çok kişiyle iletişim kurmayı ve bu kişilerle sanal ortamda oyun oynayabilmeyi sağlamasından dolayı da çok sayıda kişinin bilgisayar ekranına bağlandığı görülmektedir. Sosyal ve sanal medya oyunları, insanların iletişim kurma biçimlerini değiştirdiği gibi tüketim alışkanlıklarını da değiştirmektedir. İnsanlar gerçek hayatta gerçekleştiremedikleri, lüks sayılabilecek pek çok hayali, sanal medya oyunları ile gerçekleştirmeye çalışmaktadırlar.

Çocukları oyun bağımlılığına iten en önemli sebeplerden birisi de başarısızlıklar yaşaması ya da başarının az olmasıdır denebilir. İnsanlar genelde yaşamı mücadele etmeden kolay yoldan elde etmek istemektedir. Bundan dolayı özellikle çocuklar, yaşamla mücadele edemediklerinde, moral bozukluğu ve psikolojik rahatsızlıklarla beraber kendilerini sanal oyunların dünyasına bırakmaktadırlar. Özellikle de çocukların kendilerini rahatlamış hissetmeleri, stresten uzak olmaları ve kendilerine kalan zamanı bir şekilde geçirme istekleri sanal oyun dünyasına bağlanma sürecini hızlandırmaktadır. Çocuklar, gerçek yaşamda başarılı değilim ama oyun dünyasında başarılıyım diyerek kendilerini mutlu etme yoluna gidebilmektedir. Bu yüzden rahatça yönetebildikleri dünyada yaşamayı seçmektedirler. İnsanlar, bir engelle takıldıkları zaman farklı bir dünyada yaşamayı istemektedirler. Bu durum, özellikle çocuklar üzerinde aile içindeki baskılar ve problemler sonucu ortaya çıkabilmektedir. Sanal dünya oyunlarında bağımlılık, aslında çocukların saatler boyunca bilgisayar başında oturmalarıyla kendilerini, bulunduğu ortamdan uzaklaştırmak, yani



kafalarını toplayıp rahatlamak ve boş zamanları eğlenerek geçirmek düşüncesiyle başlamaktadır. Çocuk, baskı altında olsa da olmasa da sanal oyunlar karşısında kontrolü kendi başına elde tutacak konumda olamamaktadır. Özellikle de sanal âlemin yarışçı ve rekabetçi, adrenali artırıcı, hayali ve düşsel bir ortam sunması çocuklara sanal bir sosyallik sağlaması sanal oyunlara yönelmeyi artırmaktadır. Bu benzeri durumlar yalnızca oyun bağımlılığının değil, diğer bağımlılıkların da sebebi olabilmektedir. Çocuk bu dünyaya aldır-mamakta ve istediği her şeyi gerçekleştirebileceği farklı dünyalara gitmeyi istemektedir.



Eski Dönemlerde Oynanan Oyun Örnekleri



Günümüzde Oynanan Sanal Dünya Oyunlarına Örnekler:

AKSİYON OYUNLARI	SPOR OYUNLARI
BİLMECE OYUNLARI	MATEMATİK OYUNLARI
SİMÜLASYON OYUNLARI	EĞİTSEL OYUNLARI
MANTIKSAL OYUNLARI	PLATFORM OYUNLARI
STRATEJİ OYUNLARI	MACERA OYUNLARI
DÖVÜŞ OYUNLARI	BULMACA ve ZEKA OYUNLARI
ÇEVİRİMİÇİ OYUNLARI	ROL OYNAMA OYUNLARI



Sanal oyunların bağımlılık yapmaması için neler yapılabilir?

Çağımızda teknolojiyi hayatımızdan tamamen çıkarmak mümkün olmadığına göre, sanal oyunlarda bağımlılığı önlemek için kullanım süresini sınırlı tutmak şarttır. Oyunların, insan yaşamının her alanını işgal etmemesi için günün belirli zaman dilimlerinde oynamak suretiyle bağımlılığın önüne geçmeye çalışılmalıdır.

2 yaşından küçük çocukların internet, televizyon ya da bilgisayarla karşılaşması uygun değildir. Okul öncesi yaş grubu için günde 30 dakikayı geçmeyecek şekilde internet kullanımı yeterlidir. İlköğretimin ilk 4 yılında ödev haricinde oyun ve eğlence için günlük 45 dakika zaman ayrılmalıdır. Sonraki yıllarda hafta sonu daha esnek olmakla birlikte günde 1 saat kullanım uygundur. Bu sürenin, televizyon da dâhil olmak üzere, tüm teknolojik aletler için geçerli toplam maksimum süre olduğu unutulmamalıdır.

Diğer taraftan tüm sanal oyunların zararlı olduğu düşünülmemelidir. Massachusetts Institute of Technology'de (MIT) öğretmen eğitim programı yöneticisi Eric Klopfer, Education Arcade'de video oyunlarının eğitim için kullanıma potansiyellerini incelemiştir. Klopfer'in araştırmaları, özellikle simülasyon (benzetim) oyunlarının bilimsel ve kompleks bilgileri öğrenmek için ikna edici bir şekilde işe yaradığını göstermektedir. Hatta bazı oyunların düşmanlık gibi olumsuz duyguları kontrol edebilme, vizyospasyal (görsel-mekânsal) yeteneklerde gelişme, kritik düşünme ve problem çözme yeteneğinde artma gibi olumlu sonuçlarının olduğu da görülmüştür. Dolayısıyla çocuğa tüm oyunları yasaklamak yerine aşağıda farklı türleri görülen sanal oyunlardan çocuğun gelişimi için faydalı olacağına inandığınız birisine yönlendirmek daha doğru bir yöntem olacaktır.



DİJİTAL YERLİ MİSİNİZ YOKSA GÖÇMEN Mİ?

Yeni iletişim teknolojileriyle birlikte gündelik yaşamda birçok kırılma yaşanırken internet giderek yaşamlarımızın daha büyük bir parçası haline gelmekte ve dijital göçmen, dijital yerli gibi yeni sosyolojik alt gruplar da etkin toplumsal aktörler haline gelmektedir. Peki neyi ifade ediyor bu kavramlar?

Marc Prensky 'nin 2001 yılında literatüre kattığı dijital yerliler kavramı, teknoloji ile doğar doğmaz tanışan, teknoloji ile büyüyen, dijital dili ana dil olarak kullanan, günlük hayatlarındaki işlerinin tamamına yakını teknoloji ile halleden bir kuşağı tanımlamaktadır. Bilgisayar oyunları, internet, cep telefonları ve anlık mesajlaşmalar dijital yerlilerin hayatlarının büyük bir parçasını oluşturmaktadır. Dijital göçmenler ise teknoloji ile tanışması daha geç olan ve kendilerini gelişen yeni teknolojik dünyaya uyarlamaya çalışan bir kuşaktır.

Dijital yerlilerle dijital göçmenler arasında öğrenmenin nasıl gerçekleştiğine ilişkin yargılar konusunda da çeşitli farklılıklar gözlenmektedir. Dijital yerlilerin nasıl öğrendiklerinin ele alındığı bir çalışmada verilen örnekte öğrencilerin: "Ben okumayı oyunlarımdan öğrendim." şeklinde bir ifade kullandıkları belirtilmektedir.

Dijital göçmenler bir aracı ilk kez kullanmaya çalışırken kullanma kılavuzuna başvurmaktadırlar oysa dijital yerliler aracın kendilerine öğretilmesini beklemek yerine keşfetme yöntemi ile aracı kendi kendilerine öğrenirler yani aracın kılavuzsuz kendi kendini öğretmesini tercih ederler.

Dijital göçmenler bilgi ve hizmetlere erişmek için fiziksel kütüphaneleri kullanırlarken öte yandan çoğu dijital yerliler ağ üzerinde olmayan kütüphaneleri kullanmaktan çoktan vazgeçmişlerdir. Dijital yerliler ihtiyaç duydukları tüm bilgileri internetten, arama motorlarından veya sosyal ağlar üzerinden edinmeyi

tercih ederler. Bu örneklerden de anlaşılacağı üzere iki kuşak arasında tercihler ve beklentiler açısından da farklılıklar bulunmaktadır.

Dijital Yerlilerin Özellikleri:

- Bilgiye hızla erişmek isterler.
- Metin yerine grafiği tercih ederler.
- Bir makaleyi baştan sona doğrusal bir biçimde okumak yerine kapsül halinde rastgele okumayı tercih ederler.
- Ciddi çalışmalar yerine oyunları tercih ederler.
- Bilişsel yapıları sıralı değil paraleldir.
- Aynı anda birçok işi yapmak isterler.
- Keşfederek öğrenmek isterler.

Dijital yerli olarak adlandırılan bu kuşağın yaşadıkları deneyimler gözlendiğinde herhangi bir konuda ihtiyaç duydukları bir bilgiye kolayca erişebildikleri anlaşılmaktadır. Anlık mesajlaşma, e-posta ve cep telefonları bu grubun günlük hayatları ile tamamen bütünleşmiş durumdadır. Yeni kuşak öğrenciler için bir topluluk olmak fiziksel yakınlığa dayalı düşünülmemektedir. Bu kuşak, daha önce hiç tanışmadıkları ama ortak bir ilgi alanları olan insanlarla çevrimiçi ortamlarda bir araya gelmeyi doğal bir olay olarak görüyorlar.

Tabi ki çevrimiçi öğrenme ortamlarından yararlanacağız ancak aşırı uçlara kaçmadan ya da kendimizi kaybetmeden ister dijital yerli ister dijital göçmen hangisi olursak olalım sosyal medyada kendimizi kaybetmiyorsak sürekli telefona gömülmüş bir çerçeve çizmiyorsak dünyaya daha ulaşılabilir bir gözle bakabiliyorsak ve doğru kaynaklardan bilgiye ulaşmayı başarabiliyorsak içinde bulunduğumuz çağın zevkini çıkarabiliriz.

Fakat tüm bunların yanında aklımızdan hiç çıkarmamamız gereken bir gerçek şu ki eğer ebeveyn olarak bizler dijital göçmensek ve çocuklarımız da dijital yerli ise onların tavır ve davranışlarının, düşünme sistemlerinin ve taleplerinin bizden çok farklı olması normaldir. Onlara daha çok hitap edebilmek ve destek olabilmek adına teknoloji ile aramızı mümkün olduğunca sıcak tutmalıyız.

Sosyal medyaya odaklanmayın, sosyal olmaya odaklanın.

Jay Baer



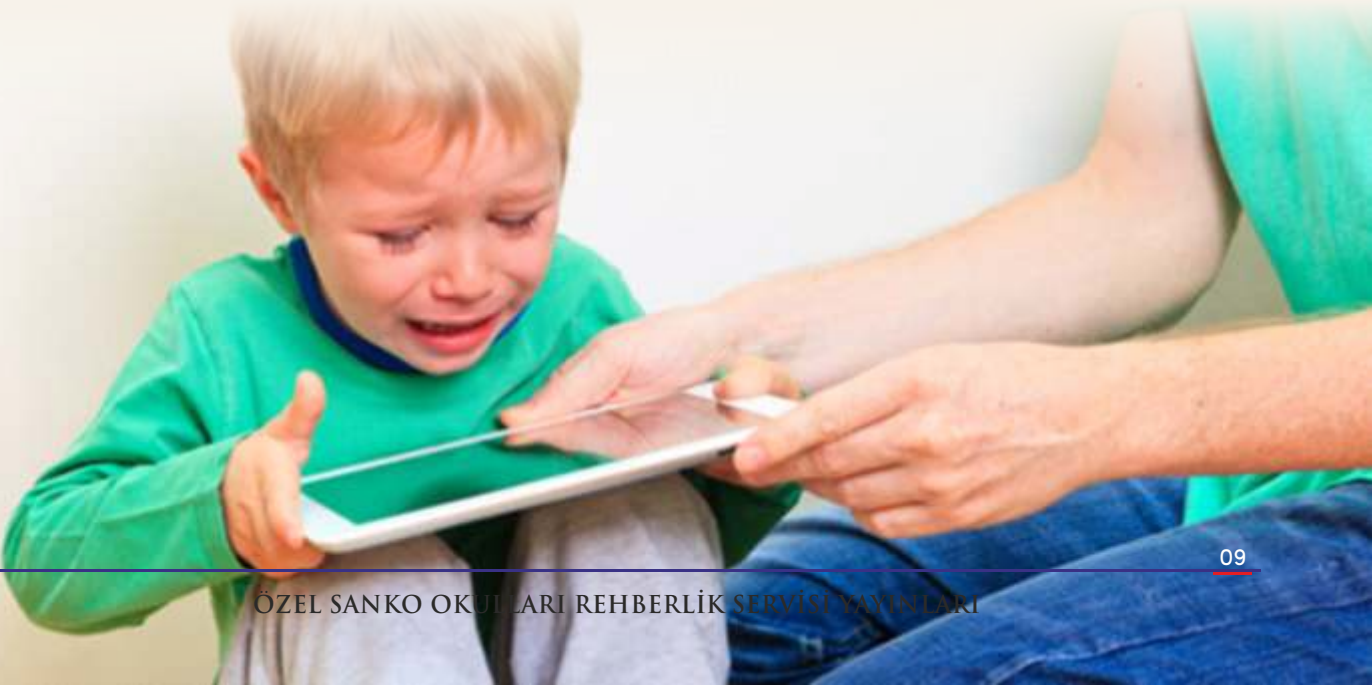
DÜNYA PARMAKLARININ UCUNDAYKEN SABREDEN ÇOCUKLAR YETİŞTİRMEK...

Çocuklar için öngördüğümüz tehlikeler eskiden daha farklıydı. Çocuklar sokağa çıkardı.

Bazılarımızın bilgi çağı, bazılarımızın teknoloji çağı, bazılarımızın internet çağı dediği şu zamanlarda 7'den 70'e herkesin elinde akıllı telefonlar, dizinde tabletler, evlerimizde akıllı TV'ler var. Peki, hayatımızın merkezine koyduğumuz kıymetli çocuklarımız nerede?

Gelişen çağın getirdiği kolaylıkların yanı sıra, çocuklar için her geçen gün farklılaşan, büyüyen, artan, çeşitliliği fazlaşan tehlikeler hakkında bilgi sahibi olmak ve bunların doğrultusunda gerekli önlemleri almak son derece önemli bir konu haline gelmiştir. Tüm ebeveynlerin veryansın etmekten kendilerini alamadığı konu çocuklarının elinden telefonu ve bilgisayarı alamamalarıdır. 0-6 yaş dönemi, çocuklarımızın neredeyse tüm hayatlarını şekillendiren bir dönemdir. Bu dönemde "çocuklarımızı teknoloji aletlerine mi teslim ediyoruz?" sorgulamamız gereken en önemli soruların başında gelmektedir.

Çelik çomaktan sanal oyunlara geçtiğimiz bir dönemde çocuklarımıza gerçek oyunun verdiği özgürlüğü nasıl sağlayacağız? Çocuk yaşantısında, yetişkinler tarafından kuralların konduğu ve kısıtlamaların olduğu bir yaşam sürer. Oyun ise çocuğun tüm kısıtlama ve kurallardan sıyrılıp



Bağlan ama bağımlı olma



özgürlüğünü yaşadığı bir etkinliktir. Oyun kurup oyun üstünde kontrol sağlayan çocuk kendi yaşamı üzerinde de kontrol sağlamayı öğrenir. Özellikle akranlarıyla birlikte oynadığı oyunlar kişiliklerinin gelişmesini sağlar. Birçok çocuk oyun aracıyla başkalarına saygı göstermeyi, sorumluluk üstlenmeyi, kurallara uygun davranmayı, sabırlı olmayı, problem çözmeyi, stresle baş etmeyi ve empati kurmayı öğrenerek, karakteri ve kişiliği olumlu yönde pekişmiş bir birey olarak hayata başlar. Oyun oynarken çocuğun kazandığı deneyimler onun akademik hayatını direkt olarak etkilerken sosyal ve duygusal açıdan mutlu bir yetişkin olmasının temellerini atar. Oynanan oyunlar, oyuncaklar değişti tabii, oynanan

mekânlar da... Değişmeyen tek şey çocuklarımızın zamanlarının büyük kısmını alan oyunların onların yaşamına etkisi.

Yaşadığımız teknoloji çağının vermiş olduğu mesaj: "Aramak ya da beklemek zorunda değilsin." Çocuklarımızın kendilerine mutluluk veren bir şeyi bu kadar çabuk elde etmeye alışmasının, ileride hayatının başka alanlarında da benzer bir beklentiye kapılmasına neden olacağını düşündüğümüzde endişelenmemek elde değil. Video paylaşım sitelerinde, başka insanların oyun oynarken çekmiş olduğu 3-4 dakikalık video klipleri izlemek yerine, okuldaki uzun içerikli ders kitaplarıyla uğraşmak zorunda kaldığında ne olacak? Ya da üniversiteden mezun olduktan sonra işe girmek için üç ay beklemek zorunda kalırsa?

Bir ebeveyn olarak çocuklarımızın sabırsız, her anlarını ekran başında bir şeyler indirip sürekli tüketen asosyal ve ruh tembeli bireylere dönüşmesini engellemek için neler yapmamız gerekmektedir?





ÇOCUKLARINIZI BEKLETİN

Çocuklarımızın istedikleri şeyleri elde etmeleri için beklemeleri gerektiğini unutmamız gerekmektedir. Ebeveyn olarak en önemli görevimizin, çocuklarımızı mutlu etmek değil, onları hayata hazırlamak olduğunu unutmamalıyız.

SOSYAL ETKİNLİKLERE KATILIM İÇİN YÖNLENDİRİN

Teknoloji hayatımızı bazı açılardan iyi yönde değiştirse de çocukların hala, en zevkli ve en çok tatmin edici deneyimlerini Wi-Fi olmadan da yaşayabileceklerini keşfettirmemiz gerekmektedir. Futbol, basketbol, futbol, yüzme, serbest oyun gibi.

ZAMAN SINIRLAMASI KOYUN

Teknolojiyle vakit geçirmek istiyorsa, ne kadar zamanı olduğunu mutlaka söyleyin, sonra da süreye uymalarını sağlayın. Bu onların, hem sizin otoritenize saygı duymasını hem de zihinlerini belli bir noktada teknolojiden uzaklaşmasını sağlar.

ONLARA ÖRNEK OLUN

Elinizde telefon varken çocuğunuza teknolojiyi doğru kullanması ve zaman sınırlaması yapması gerektiğini anlatmak pek de sonuç verecek bir strateji olmayacaktır. Sizin her hareketinizi sünger gibi çeken çocuklarınızın farklı davranmasını beklememek gerekmektedir.

Genç bir ağaç, ilk dikildiğinde iplerle ve sopalarla desteklenir. Ağaç biraz güçlendiğinde, kendi kendine ayakta durabildiği zaman daha güçlü büyümesi için, ipler ve sopalar alınarak özgür kalması sağlanır. Çocuk da tıpkı bir ağaç gibi çocukluk döneminde ebeveynleri tarafından desteklenmeli, zaman geçtikçe kendi ayakları üzerinde durabildiği zaman, daha önce aldığı desteğin yönü doğrultusunda yetenek ve birikimlerini en doğru şekilde kullanmayı öğrenir.

Her toplumun olduğu gibi, her ailenin de kendine ait inançlarını yansıtan kuralları olması gerekmektedir. Ailenizin kurallarını bir kez saptadıktan sonra, artık onları uygulama konusunda tutarlı olmaya teşvik etmek daha kolay olacaktır. Çocuklarınızın onları etkili bir şekilde yönlendirmenize ve yönetmenize ihtiyaçları olduğunu, yetkinin sizde olduğunu ve bunun sadece hakkınız değil, aynı zamanda sorumluluğunuz olduğunu unutmayın.



İNTERNETTE EZİYET (SİBER ZORBALIK)

Teknoloji, olumlu yönleri olduğu kadar olumsuz yönleriyle de hayatımızı etkilemektedir. Son yıllarda karşımıza çıkan siber zorbalık kavramı, oldukça bilinen bir sorun haline gelmiştir. Siber zorbalığın özellikle son on yılda hızla yaygınlaşması nedeniyle siber zorbalığın ne olduğu, bu davranışları gösterenlerin kişilik yapıları ve alınması gereken önlemler hakkında bilgilenmeye hepimizin ihtiyacı bulunmaktadır.



Siber zorbalık nedir? (elektronik zorbalık, sanal zorbalık)

Siber zorbalık, "Bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak zarar verme bilinciyle tekrarlanan davranışlar." olarak tanımlanabilir.

Siber Zorbalığın Görülme Biçimleri:

- Kişisel şifreleri çalmak,
- Bulaşıcı e-posta göndermek,
- Başkasının fotoğraf veya videosunu izinsiz yayınlanmak,
- Birisine hakaret etmek, onunla alay etmek, onu tehdit etmek ve onun dedikodusunu yapmak,
- Kişinin başkalarıyla paylaşılmasını istemeyeceği gerçek bir davranışını ifşa etmek,
- Başkasının yerine e-mail hesabı ya da sosyal medya hesabı açıp, o kişinin hoşuna gitmeyecek, saygınlığını zedeleyecek davranışlarda bulunmak,
- Başkasının oyun şifrelerini ele geçirip, oyun içinde o kişinin hoşuna gitmeyecek değişiklikler yapmak,
- Bir kişiyi internetteki bir ortamdan (oyun, sosyal paylaşım sitesi gibi) dışlamak,



HİÇ KARŞILAŞMADINIZ MI? YA DA DEFALARCA MARUZ MU KALDINIZ?

Siber zorbalık, ilk olarak batı ülkelerinde ortaya çıkan bir sorun olsa da artık dünyanın her yerine yayılmış çağın en büyük problemlerinden biridir. İnsanın algısına göre değişen bu olayın da aynı mobbing'de olduğu gibi sınırları ve yaptırımları ne yazık ki güçtür. Bu yüzden de gerek hukuki olarak gerekse de sağlık açısından konunun çok dikkatlice ele alınması gerekiyor.

Dünya "Zorbalık" kelimesini özellikle sadece bir çocuğun diğer bir çocuğa yaptığı davranışı kastederek kullanıyor. Eğer işin içine bir yetişkin girerse yani bu tatsız durumlar bir yetişkin tarafından çocuğa veya ergene yapılırsa ona siber taciz, siber istismar deniyor.

Siber zorbalık iki şekilde

karşımıza çıkabiliyor:

1. Doğrudan yapılan saldırılar (direct): Çocuklara gönderilen doğrudan mesajlar.
2. Vekaleten yapılan saldırılar (by proxy): Seçilen kurbanı yapılacak zorbalığa, taciz ve benzeri durumlara bilerek veya bilmeyerek başkalarının da dahil olma durumudur. Bu durumlarda genellikle işin içinde bir yetişkin de yer aldığı gözlemlendiğinden siber taciz olarak değerlendiriliyor. Daha tehlikeli boyutlara ulaşabiliyor.





Siber zorba neden böyle davranıyor olabilir?

Siber zorbalığın nedenleri arasında eğlence amaçlı zorbalık, intikam alma, bireyin kendini kötü hissetmesi sonucunda zorbalığa başvurması gibi bahaneler bulunmaktadır. Siber zorbalık ise bilişim ve iletişim teknolojilerine kolay ulaşma ve zorbaların kimliklerini kolayca gizleyebilme isteği ile yaygınlaşmıştır.

- Sanal ortamda, tehditkar ve aşağılayıcı materyalleri birçok kişiye hızlı biçimde iletmenin mümkün olması,
- Popüler olma isteği,
- Arkadaşları arasında saygınlık kazanma çabası,
- Zorbalık yapan kişinin karşı tarafta yaptığı zorbalığın etkisini görmemesi,
- Gerçek hayatta davranışa dökemediği saldırgan davranışları sanal ortamda gerçekleştirme,
- Daha önce siber zorbalığa maruz kalma,
- Kızgınlık, intikam alma ve hayal kırıklığı gibi nedenlerin dışı vurumu,
- Komik olmak, ilgi çekmek için veya tamamen tesadüfen siber zorbalık yapan çocuklar bulunmaktadır.
- Sadece eğlenmek veya sıkıldıkları için siber zorbalık yaptığını söyleyen çok sayıda çocuk vardır. Bu noktada zorba kişinin davranışlarının sorumluluğunu almıyor olması ana nedenlerden birisidir.

Uzmanlar, siber zorbalığın okuldaki zorbalıktan farklı olduğunu hatırlatıyorlar. Sonuçta okuldaki zorbalık okul kapanınca biterken, siber zorbalık teknoloji sayesinde her an her dakika çocuğun hayatında olabiliyor.



Siber Zorbaliğa Maruz Kalan Çocuklar ve Gençlerdeki Belirtiler:

Siber zorbalık, çocuklarda, diğerk akran zorbalık türlerinin belirtileri ile ortak belirtiler gösterir. Siber zorbalık belirtileri:

- Okula gitmekten kaçınma,
- Sosyal aktivitelerden kaçınma,
- Duygu durumu deęişikliği (kaygı, korku, üzüntü, öfke vb.),
- Akademik başarıda düşüş,
- Uzun saatler bilgisayar/tablet kullanımı sonrası duygu durumunda deęişiklik,
- Uzun mesajlaşma sonrası, mesaj okuduğunda keyifsizlik, korku, kaygı vb. duygular,
- Online etkinlikleri hakkında aşırı gizlilik,
- Uyumada güçlük,
- İnternette yaptıklarını, kiminle konuştuğunu söylemekten kaçınma,
- Bilgisayar/tablet kullanımında odaya girdiğinde ekranı kapama,
- İnternette ödevini tamamladığını söylemesine rağmen okul başarısında düşüş olması,
- Düşük özgüven,
- Bilgisayarında/tabletinde açıklanamayan içeriklerin olması...

Siber zorbalıkla mücadele, beklendiği kadar kolay değildir. Çünkü zorbaların çoğu anonimdir. Failler ekran isminin arkasında perdelenirler ve gerçek kimliklerini saklarlar ve bu anonimlik sosyal sorumluluğu azalttığı gibi saldırgan ve düşmanca eylemleri kolaylaştırır. Ücretsiz konuşma hakları altında korunan web sitelerini yayından kaldırmak da oldukça zordur. Çocukların sosyal ağ sitesi kullanma oranları oldukça yüksektir. Genellikle sosyal ağ siteleri aracılığıyla çocuklar ve gençler zorbalığa uğramaktadır.

Çocuklara ve Gençlere Öneriler:

- Tanımadığınız kişileri arkadaş listenize eklemeyin ve onlarla sohbet etmeyin.
- İnternet ortamında tanıştığınız biri ile kişisel bilgilerinizi paylaşmayın.
- Kullandığınız şifreleri aile fertleri dışında kimseyle paylaşmayın.
- İnternette karşılaştığınız bir bilgiyi başka kaynaklardan da sorgulayın ve doğruluğunu araştırın.
- İnternet siteleri konusunda ailenizden ve öğretmenlerinizden fikir alın.
- İnternet başında geçirdiğiniz süreyi kontrol edin.
- İnternet ortamında küfür, argo ve hakaret içeren ifadeler kullanmayın. Bunların insanların yüzüne söylenmesi gibi, internet ortamında da yapılması saygısızca yapılan bir davranıştır, unutmayın.
- Size yapılmasını istemediğiniz herhangi bir davranışı internet üzerinden başkasına yapmayın.
- Siber zorbalığın bir suç olduğunu ve şikayet halinde ceza alacağınızı unutmayın.
- Tek uğraşınız internet olmamalı, boş zamanlarınızı değerlendirmek için farklı etkinliklere de yer verin
- İnternet ortamında sizi rahatsız eden durumlarla karşılaştığınızda ailenize, öğretmenlerinize ya da <https://www.ihbarweb.org.tr> adresine başvuru yapabilirsiniz.



Ailelere Tavsiyeler:

- Siber zorbalıkta kişilerin psikolojilerini bozan birçok farklı olay görülmektedir.
- Çocuğun duygu durumu öncelikli olmalı.
- Aileler okulla işbirliği halinde olmalı, veli toplantılarına katılım sağlamalı, öğretmenlerin gözlemlerine kulak vermeli.
- Gerekli görüldüğü durumlarda sosyal medya hesaplarında (Facebook Instagram, Snapchat, Twitter gibi) bildirimler yapıp problemleri yorumların kaldırılması için önlemler alınmalı.
- Ebeveynler çocuklarını dinleyip onlarla konuşmalı, sorunun ne olduğunu tam olarak öğrenmeli.
- Kanıt toplanmalı, problemleri olduğu görülen her türlü yorum, emoji ve görüntünün ailelerde belgeli olması gerekli. Mail, ekran görüntüsü ya da çıktı olarak toplanmalı.
- Profesyonel yardım alınmalı. Siber zorbalığa maruz kalan kişinin uzman biri tarafından sunulacak yardıma ihtiyacı olabileceği unutulmamalı.



Bunları Biliyor musunuz?



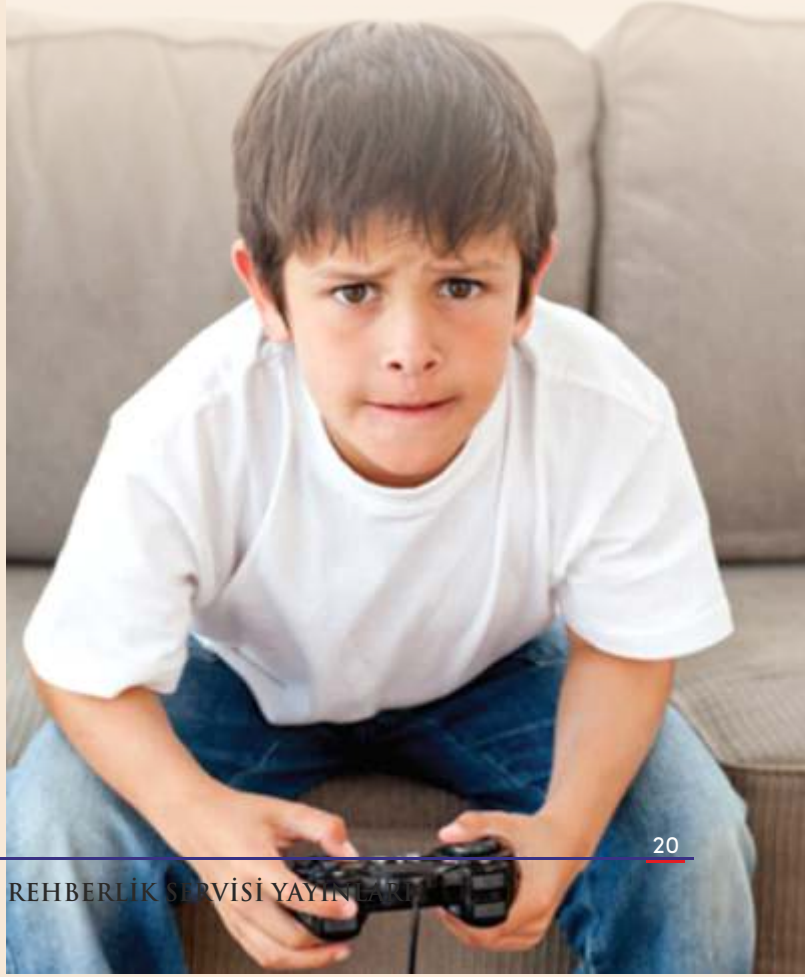
- Dünyanın yarısından fazlası artık en az 1 adet akıllı telefon kullanıyor.
- Türkiye'deki mobil kullanıcı sayısı 71 milyonken, sosyal medyaya mobilden bağlanan kullanıcı sayısı ise 42 milyondur.
- Gençlerin %80'i cep telefonlarını düzenli olarak her gün kullanıyorlar.
- Gerçek oyun bağımlıları oyunlarını telefonla değil bilgisayar karşısında oynamayı tercih ediyorlar.
- Öğrencilerin %70'i sıkça online zorbalığa şahit olduklarını belirtiyorlar.
- Siber zorbalığa maruz kalan her 10 kişiden sadece 1 tanesi ailelerini veya güvendikleri bir büyüklerini haberdar etmişler.
- Kızlar erkeklerden iki kat daha fazla siber zorbalığa maruz kalmışlar.
- Çocukların %58'i kendilerine online olarak kırıcı veya kötü bir sözün söylendiğini itiraf etmiş.
- Araştırmalar internet kullanım yaşının ebeveyn gözetiminde ilkokul öncesi çağlarında başladığını göstermektedir. Günümüzde çocukların ilkokul 3.sınıf seviyesinden başlayarak interneti kendi başına kullanmaya çalıştığını görmekteyiz. (www.guvenliweb.org.tr)
- III. Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi (EU Kids Online III) raporu verilerine göre, sosyal ağ üyeliği 13 yaş sınırı gerektirirken Türkiye'deki 13 yaş altı çocukların yarısından fazlası Facebook kullanmaktadır. (www.tuik.gov.tr)
- Mutlu Çocuklar Derneği tarafından yapılan "Çocuklarda Teknoloji Kullanma Alışkanlığı" anketi, Türkiye'de internetin, bilgiye ulaşımdan ziyade oyun oynamak, müzik indirmek ve film seyretmek için kullanıldığını ortaya koymaktadır.
- Türkiye'de çocuklar Avrupa ortalamasından daha fazla şekilde özel bilgilerini (cep telefonu, ev adresi) herkesle paylaşmakta internet kullanım becerileri konusunda çocukların %85'e yakını bilgisayar konusunda çok şey bildiklerini iddia etmekte annelerin %75'inden fazlası internet kullanmadıkları halde çocuklarına yeterince yardımcı olabildiklerini düşünmektedirler. (<http://eukidsonline.metu.edu.tr/>)

ŞİDDET İÇERİKLİ OYUNLARIN ÇOCUK VE ERGEN DAVRANIŞLARINA ETKİSİ

Gelişen teknoloji ile birlikte çocukların, hatta yetişkinlerin zamanlarını geçirdikleri aktiviteler de değişime uğradı. Günümüzde çocuklar gerçek yaşam aktiviteleri yerine sanal dünyayı ve sanal içerikli oyunları tercih ediyor. Çocukların fiziksel aktivite gerektiren oyunlar yerine bilgisayar, tablet, telefon başında geçirdikleri zamanın artmasıyla bu sanal dünyanın yarattığı olumsuzluklar da artmaktadır. Şüphesiz ki dijital dünyanın olumsuz etkilerini en fazla yaşayan çocuklar ve gençlerdir. Çocuklarımız en çok online ve video oyunları karşısında risk altındadır.

Günümüzde pek çok popüler video oyununda esas amaç bir başka karaktere şiddet uygulayıp zarar vererek rakibin "işini bitirmek"tir. Son dönemde yapılan araştırmalar oyunların yaklaşık %89'unun en az bir çeşit şiddet içeren öğeye yer verdiğini ve yarıdan fazlasının da ciddi fiziksel şiddet veya ölüm içeren unsurlar bulunduğunu ortaya koymuştur. Şiddet içerikli bilgisayar ve video oyunları, bu oyunları oynayanlarda hem bağımlılık yapmakta hem de içerdiği şiddet nedeniyle ruhsal ve davranışsal olarak bireyi olumsuz yönde etkilemektedir. Şiddet ve cinsel içerikli programlara ister televizyonda olduğu gibi pasif tüketici olarak, isterse de video oyunları gibi aktif tüketici olarak maruz kalmanın, çocuklarda ve gençlerde şiddet, saldırganlık, içe kapanma, yabancılaşma, aşırı düzeyde psikolojik ve duygusal uyarılmışlık gibi etkilere neden olduğu görülmektedir (Bushman ve Huesmann, 2006).

Çocukların oynadığı oyunların hangilerinin şiddet içerikli olduğunu söylemek için kesin bir çizgi bulunmamakla birlikte, bir oyunun şiddet içerikli olduğunu gösteren bazı kriterler mevcuttur: Oyunda karakterlerin





diğerlerine fiziksel zarar vermeye çalışması, fiziksel zarar vermenin oyunda sık tekrar etmesi, verilen fiziksel zararın oyunda ödüllendirilmesi, başkasına verilen fiziksel zararın eğlenceli veya komik olarak yansıtılıyor olması, şiddet içeren davranışların oyunda bir yaptırımla karşılaşmıyor olması bu kriterlerden bazılarıdır. Oyunların

şiddet içerikli, dövüş sahneli ya da düşmanı alt etme temalı olmasının yanı sıra ne kadar kanlı olduğu da dikkat edilmesi gereken önemli bir unsurdur. Oyun içerisinde kanlı sahnelerin fazla olması oyuncuların daha fazla uyarılmasına ve silah gibi araçları daha fazla kullanmasına sebep olmaktadır.

Bireyin medya içerisinde pasif olarak maruz kaldığı şiddet davranışına kıyasla aktif olarak içinde bulunduğu video oyunlarının daha olumsuz bir etkiye sahip olduğu bilinmektedir. Gentile ve Anderson (2003) bu olumsuz nedenleri şöyle açıklamıştır:

- Video oyunlarında kendini bir saldırganla bağdaştırma ve karakterin kendisi olarak oyunda yer alabilme,
- Video oyunlarında sanal olarak olsa bile oyuncunun, bir davranışı bizzat aktif olarak gerçekleştirip deneyimleyebilmesi,
- Video oyunlarının bir davranışın tüm aşamalarını gerçekleştirmeye izin veriyor olması,
- Şiddet içerikli video oyunlarında şiddet içeren davranışın sürekli tekrar ediyor olması,
- Oyunlarda şiddet içeren davranışların ödüllendiriliyor olması.
- Şiddet içerikli oyunların çocuk ve ergen davranışlarına etkisini, beyin üzerinde bıraktığı fizyolojik etkiler ve öğrenme yoluyla saldırgan davranışların kazanılması olarak inceleyebiliriz.





Şiddet İçerikli Oyunların Fizyolojik Etkileri:

Şiddet içerikli video oyunları ve televizyon programlarına maruz kalmanın çocukların beyin gelişimini olumsuz etkilediği ve bilişsel fonksiyonları azalttığı yönünde pek çok araştırma yapılmıştır. Bütün bu araştırmalar, şiddet içerikli video oyunlarının beyinde meydana getirdiği olumsuz etkilerle öz-kontrolü zayıflattığını, dikkat ve konsantrasyon bozukluğuna neden olduğunu, mantıklı ve analitik düşünme ve karar alma yeteneğini azalttığını, aşırı derecede psikolojik ve duygusal uyarılmışlığa neden olduğunu ortaya koymaktadır. Bireyin yaşadığı korku, endişe ve öfke stres düzeyine bağlı olarak kalp atış hızını değiştirmektedir ve kalp atış hızı arttıkça ön beyin vasıtasıyla gerçekleştirilen normal düşünme, karar verme ve uygun davranışı gerçekleştirme oranı giderek azalmaktadır. Düşünerek hareket etme yeteneği azalan bireyin, bilinçli davranışlarının yerini yapılan pratik davranış biçimleri alır. Sonuç olarak birey karşılaştığı yoğun stres, korku ve heyecan içeren durumlarda içinde bulunduğu durumu değerlendirmek yerine benzer durumlarda ortaya koyduğu hareket tarzını tekrarlamaktadır. (Grossman ve Christensen, 2004) Bu durumda stres düzeyi artan bireylerin düşünme fonksiyonlarını devreye sokmadan, oynadığı şiddet içerikli deneyimleri hayata kazandırmaları olası bir sonuç olacaktır.

Şiddet İçerikli Oyunların Öğrenme Yoluyla Davranışa Dönüşmesi

İnsan fiziksel ve sosyal çevresinde meydana gelen olayları algılama, yorumlama, yargılama ve onlara tepki verme yolu ile öğrenir. Şiddet ve suç, aynen diğer davranışlar gibi öğrenilen davranışlardır. Dijital medya uyaranlarının kontrol edilebilirliğinin azlığı kadar, çocukların öğrenme süreçlerinin de bir o kadar hızlı olduğunu unutmamak gerekir. Öğrenme çağındaki çocukların içinde bulunduğu ortam bilişsel yetilerini etkilemektedir. Bilişsel yetileri sayesinde izlenen şiddet içerikli görseller, çocukların oyunlarına ve davranışlarına yansır.

Birey günlük yaşamında karşılaştığı olumsuz durumlara ve kişilere karşı içinde topladığı kızgınlığı bir şekilde boşaltma ihtiyacı hissetmektedir. İnsanda var olan bu saldırgan enerji sürekli bir çıkış yolu aramaktadır. Birey saldırgan enerjinin neden olduğu baskıdan, benzer olay ve durumları izleyerek kurtulmaktadır. Ancak yetişkinler yeterli miktarda sosyalleştiği ve saldırgan enerjisi denetleyebildiği için çocuklara nazaran daha az saldırgan davranışlar göstermektedir. Bu durumun nedeni çocukların



saldırgan eğilimleri denetlemekte zayıf olması ve izledikleri şiddeti taklit yoluyla öğrenmesi olarak açıklanır.

Eğitim psikolojisi açısından öğrenmede mükemmelliği sağlamak, motivasyon, gereken tekrarın yapılması, davranışa ilişkin pratik kazanmak, davranışın sonucunda gelen pekiştirici ve öğrenilen davranışın diğer alanlarda da sergilenebiliyor olması anlamına gelir. Bu bağlamda şiddet içerikli video oyunlarını incelersek:

- Oyunlar çeşitli zorluk seviyesinde farklı hedefler ortaya koymaktadır.
- Oyunlar mükemmel öğrenme için gerekli görülen, aktif katılım, geri bildirim ve çok tekrar imkanı sunmaktadır.
- Oyunlar öğrenilen davranışın yerleşik hale gelmesi için çok pratik yapma imkanı tanımaktadır, bu da öğrenme sürecinde ustalaşma anlamına gelir.
- Oyunlar, gittikçe artan seviyelerde zorlaşarak bir seviyedeki başarıyı bir üst seviyeye yükselme ile ödüllendirmektedir.
- Oyunlar zorluk ve beceri seviyelerine göre uyarlanabilir olduklarından farklı seviyelerde pratik yapma imkanı sağlar.

Oyunlar öğrenilen bir davranış ve beceriyi farklı problemlere farklı ortamlarda farklı şekillerde uygulayabilme imkanı tanımaktadır. Bu nedenle şiddet içerikli oyunların saldırganlığın öğretilmesinde oldukça başarılı olduğunu söyleyebiliriz.

Sonuç olarak şiddet içerikli uyarana maruz kalmanın, izleyicileri doğrudan saldırgan davranışlara ve suça sevk edeceğini söylemek mümkün değildir ancak şiddet içerikli görsel materyallere maruz kalmak ve aktif oyuncu olarak deneyimlemenin bireyin şiddet ve saldırgan davranışları benimsemesini kolaylaştıracağını söyleyebiliriz. Bununla birlikte çocuk ve gençleri gerçek hayat koşullarında yüksek stres, heyecan, öfke ve endişe durumlarında şiddet kullanmaya yöneltebileceğini söylemek doğru olacaktır. Şiddet içerikli oyunların çocuklar ve gençler üzerinde meydana getirdiği olumsuz etkiler pek çok bilimsel çalışma tarafından şüpheye yer bırakmayacak şekilde doğrulanmakta ve bu oyunların gençleri şiddete yöneltmekte etkili olabileceği ortaya konulmaktadır.



BU OYUNLARA DİKKAT!

"Çocuk, oyunla büyümelidir" sözü doğru olmakla birlikte eksiktir. Aşağıda dikkatinizi çekmek istediğimiz oyunlar, çocuk gelişimini ve ruh sağlığını olumsuz etkilemektedir. Bu oyunlar, çocuk ve ergenlerin oynaması önerilmeyen oyunlardır. Oyunların online, video ve link şeklinde farklı formatları bulunmaktadır. Zararsızmış gibi görünen bilgisayar oyunları, linkle açıldığında şiddet içerikli olabilmektedir. Belirtilen oyunların hemen hemen hepsi şiddet içerikli olup çocuklara saldırgan davranışları öğretmektedir. Koyu renkle yazılı oyunlar ise intihar eğilimi, cinsel ögeler, kan veya şiddet içermektedir.

- **Blue Whale (Mavi Balina)**
- **GTA Serisi**
- **PubG**
- **Counter-Strike 1.6, Counter-Strike: Global Offensive**
- **METİN2**
- **Manhunt**
- **Wolfestein**
- **Outlast**
- **Mortal Kombat**
- **Rust**
- **PAYDAY 2**
- **Hitman**
- **The Witcher 3**
- **13th Friday**
- **Slender Man**
- **Neverdead**
- **Soldier of Fortune**
- **Dead Space**
- **Dead Island**
- **Dead Rising 3**
- **Resident Evil Serisi**
- **Amnesia The Dark Descent**
- **Silent Hill Serisi**
- **Wolfteam**
- **Eternal Darkness**
- **Critical Ops**
- **System Shock 2**
- **Fatal Frame 2**
- **Condemned**
- **Dying Light**
- **Sid Meier's Civilization**
- **H1Z1**
- **Knight Online**
- **Warframe**
- **Team Fortress 2**
- **Watch Dogs**
- **Mine Craft**
- **Rainbow Six Siege**
- **Dark Souls**
- **Overwatch**
- **Ark**
- **Call Of Duty**
- **World of Warcraft**
- **Five Nights at Freddy's**
- **Blitz Brigade**
- **Skyrim**
- **Arma 3**
- **Fallout 3**
- **Forest**

İNTERNET KULLANIMI KONUSUNDA AİLEYE ÖNERİLER

- Çocuğunuzu, sizin onayınız olmaksızın kendisine ait olan internet kullanıcı adını ve şifresini başkasına vermemesi konusunda uyarın.
- İnternette tanımadıkları kişilerden gelen arkadaşlık tekliflerine "hayır" demeleri gerektiğini söyleyin.
- Çocuğunuza, internet üzerinden gelebilecek tehdit ve hakaretler karşısında, saldırıların kayıt altına alınmasının önemini aktarın.
- Hoşlanmadıkları bir durumu sizinle paylaşmaları gerektiğini belirtin.
- İnternet kuralları belirleyin ve bunlara önce siz uyun.
- Çocuklarınızla aranızda internet davranışları sözleşmesini imzalayın ve uygulayın.
- Çocuğunuz bu sitelere (örn. facebook) üye ise siz de üye olup onun arkadaşı olun.
- Profillerindeki gizlilik ayarlarını kullanmalarını sağlayın.
- Yabancı kişilerle iletişim kurmamasını öğretin.
- Tam isim, adres, telefon, okul, özel fotoğraflarını paylaşmamasını söyleyin.
- İnternet kullanımında yasaklayıcı değil zaman açısından sınırlayıcı olun.
- Çocuğunuzun sizden izin almadan internette program yüklemesine izin vermeyin.
- Çocuğunuzun size sormadan internette alışveriş yapmamasını, kredi kartı numarasını herhangi bir internet sitesinde kullanmamasını belirtin.
- Çocuğunuzun uygun olmayan sitelere erişimini engellemek için operatörünüzle görüşerek güvenlik ayarlarını yaptırın.
- Çocuğunuzla iyi iletişim halinde olun.
- İnterneti ortak alanda kullandırın.
- Çocuğunuzun, internet sebebiyle sorumluluklarını yerine getirmemesine olanak tanımayın.
- Çocuğunuza şaka yapmak amacıyla dahi olsa arkadaşlarıyla hatta hiç kimseyle korku ve tehdit edici bir üslupla iletişim kurmaması gerektiğini anlatın.





Veli



Öğretmen













Öğrenci



Okul

İnternet Davranışları Sözleşmesi - ÖĞRENCİ

-  Bilgisayarda fazla zaman geçirerek derslerimi ve hayatımı aksatmayacağıma, eğlence zamanlarımın tamamını bilgisayarda geçirmeyip, arkadaşlarımla başka oyunlar da oynayacağıma,
-  Eğer küfürlü ya da başka rahatsız edici konuşmalar varsa; çirkin, korkutucu ya da terbiyesiz bir görüntü varsa o sayfayı kapatacağıma, internette şüpheli, korkutucu, kafa karıştırıcı bir şeyle karşılaştığımda bir büyüğüme danışacağıma,
-  Hiçbir zaman, hiç kimseyle soyadım, adresim, telefon numaram, ailemin iş yeri, okulumun adı, takıldığım yerler gibi bilgiler paylaşmayacağıma,
-  Kendime, aileme, tanıdıklarıma ait özel fotoğrafları internette kesinlikle paylaşmayacağıma, benimle paylaşılmış fotoğrafları yaymayacağıma,
-  Sanal ortamda iyi davranışlarda bulunacağıma ve insanları incitebilecek, üzecek, zor duruma sokacak, kızdırabilecek, ya da yasa dışı hiç bir şey yapmayacağıma, hiçbir zaman kötü bir dil kullanmayacağıma,
-  E-posta iletileri, web siteleri, sosyal paylaşım ortamları ya da İnternet'teki arkadaşlarımdan gelen iletiler yoluyla kendimi rahatsız ya da tehdit altında hissedersen ailemi haberdar edeceğime,
-  Ailemin izni olmaksızın sanal ortamda tanıştığım kişilerle bizzat buluşmayı kabul etmeyeceğime,
-  Kredi kartı numarası ve şifre gibi bilgileri kimseye söylemeyeceğime, ailemin izni olmaksızın internette para harcamayla sonuçlanacak bir şey yapmayacağıma,
-  Bir siteye gerçek ismimle değil başka bir kullanıcı adı ile üye olacağıma, üye olduğum ve takip ettiğim siteleri, bu sitelerdeki kullanıcı adlarım vb bilgileri her zaman aileme bildireceğime, fakat bu bilgilerimi en iyi arkadaşım bile vermeyeceğime,
-  Hangi sitelere girebileceğimi, neler yapabileceğimi, ne zaman ve ne kadar süreyle bilgisayar (tablet, cep tel vb.) ile internet kullanabileceğimi ailemle beraber belirleyeceğime, (..... hergün/haftasonları/haftaki vb. saat/dakika vb.)

Ve bu kurallara ev dışında da uyacağıma SÖZ VERİYORUM.

Ad Soyad

İmza / Tarih

http://mebkl2.meb.gov.tr/meb_ajs_dosyalar/06/19/711529/resimler/2016_03/17132630_szleme20ocuk.jpg

KAYNAKÇA

- Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri:
- Saldırganlık, Şiddet ve Suça Dair Bir Değerlendirme. Adli Bilimler Dergisi, 9 (4), 54-75
- Karaaslan, İ. (2015) Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı:
- Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Analiz. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 8 (36), 1307-9581
- Kuzucu Y. (2014). Küçükler İçin Büyüklere, Ankara: Pegem Akademi.
- Peker. A. Eroğlu, Y., Çitemel, N.(2012).
- Boyuneğici Davranışlar ile Siber Zorbalık Ve Siber Mağduriyet Arasındaki İlişkide Cinsiyetin Aracılığının İncelenmesi, Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi Yavuzer H. (2015), Gençleri Anlamak, İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Burdur Rehberlik ve Araştırma Merkezi. (2016). Bilinçli teknoloji kullanımı. Erişim Tarihi: 7.12.2017,
- http://burdurram.meb.k12.tr/mebiysdosyalar/15/01/133613/dosyalar/2016_10/21023453_teknolojiveliblteni.pdf
- <http://www.aktuelpdr.net/siber-zorbalik-ve-siber-zorbalik-konusunda-tavsiyeler.html>
- <http://www.clearcyberbullying.eu/tr/cose-il-bullismo-cibernetico/>
- <http://www.egm.gov.tr>
- <http://www.guvenliweb.org.tr>