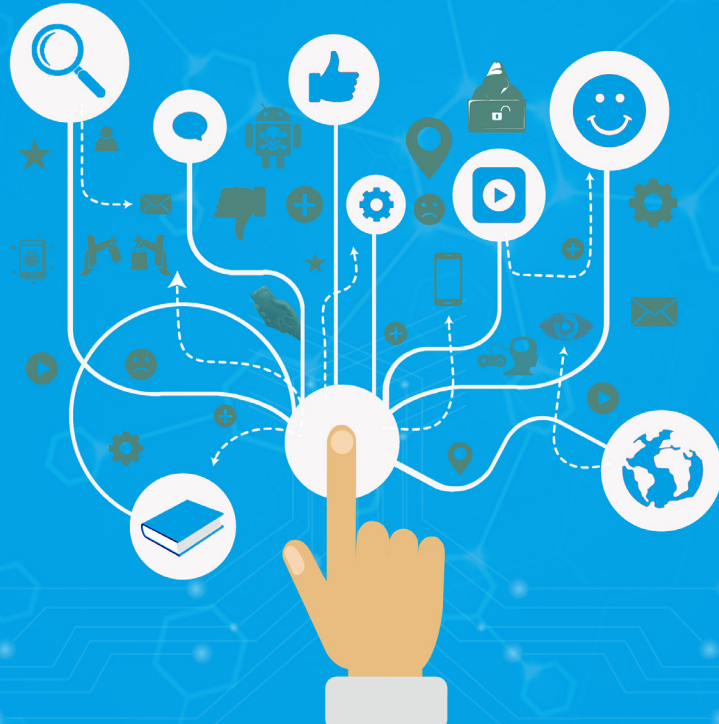




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sağlıklı Dijital Yaşam Rehberi

Gülşah Muratoğlu ve Karl Steffens
Köln Üniversitesi
Çeviri Editörü: Dr. Metin Eken
Erciyes Üniversitesi



HD-LIFE
PROJECT

İletişim:

Dr. Karl Steffens

Universität zu Köln

E-mail: Karl.Steffens@uni-koeln.de

Türkçe Versiyonu için:

Dr. Metin Eken

Erciyes Üniversitesi

metineken@erciyes.edu.tr

Bu entelektüel çıktı “Öğrenciler için Sağlıklı Dijital Yaşam” Projesi kapsamında üretilmiştir. “Öğrenciler için Sağlıklı Dijital Yaşam” Projesi Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Ancak burada yer alan görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

Bu çalışma <http://hdlife.erciyes.edu.tr> adresinde yer alan “Leitfaden für einen achtsamen Umgang mit dem Internet” başlıklı rehberin Türkçe çevirisidir. Bu çalışmanın içeriği ile orijinal versiyonu arasında farklılıklar olması durumunda orijinal versiyon esas alınmalıdır.

<http://hdlife.erciyes.edu.tr/>



Tasarım: Erciyes Üniversitesi

HD-LIFE Projesi, 2019

Önsöz

İnternet, sadece gençlere yönelik olmayan bir olanaklar evreniymiş gibi görünüyor ancak belki de bu fırsatlardan en iyi şekilde gençler yararlanıyor. Gençler internette Facebook ve Instagram gibi çevrimiçi platformlarda haberleşip, birbirlerine metinler, görseller ve videolar gönderebilmekte; blog, podcast ve videocast yükleyebilmekte, diğer gençlerle çevrimiçi oyunlar oynayabilmekte; Google veya benzer arama motorları üzerinden, hatta YouTube'dan bilgi arayıp Netflix'in sunduklarına benzer yayıncılık hizmetleri ile eğlenebilmektedir. Gençler yine internet yardımıyla derslerini ve ev ödevlerini de yapabilmektedir; Khan Academy gibi çevrimiçi sağlayıcılar hemen her konuda eğitici materyaller sunmaktadır. Ayrıca Amazon gibi çevrimiçi sağlayıcılardan alışveriş yapılabilen ve çevrimiçi bankacılık işlemleri de gerçekleştirilmektedir. Olanaklar sınırsız gibi görünmektedir. Bu çerçevede aşağıdaki bölümde, gençlerin interneti gerçekte nasıl kullandıkları araştırılmaktadır.

Gençler bu teknolojileri çoğu zaman belki de yol açabilecekleri sorunların bilincinde bile olmadan yoğun bir şekilde kullanmaktadır. Ancak, bu konuda belki de en çok endişe duyan öğretmenler ve anne babalar, gençlere dijital haberleşme teknolojilerinin sunduğu olanaklardan zarar görmeden yararlanabilmelerine yardımcı olmalarını sağlayabilecek bilgilerden yoksundur.

Bu rehber, öğretmenlere ve anne babalara gençlerin interneti dikkatli bir şekilde kullanmalarına yönelik çabalarında yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Geribildirimleriniz için şimdiden teşekkür ederiz.

Gülşah Muratoglu ve Karl Steffens (Karl.Steffens@uni-koeln.de)

Köln, Eylül 2019

Genel Bakıř

Modül 1 Ađ Güvenliđi

İnternet Güvenliđi

Mahremiyet

Veri Koruma

Modül 2 İnternet Kullanımına Özgü Sorunlar

Ařırı İnternet Kullanımı

Nefret Söylemi

Sahte Haberler

Çevrimiçi Oyunlar

Çevrimiçi Oyun Bađımlılıđı

Çevrimiçi Meydan Okumalar

Modül 3 Ađdan Gelen Tehlikeler

Gençler- Cinsellik - İnternet

Cinsel İçerikli Mesajlaşma (Sexting)

Cinsel Tacize Hazırlama (Grooming)

Cinsel İçerikli řantaj (Sextortion)

Siber Zorbalık

Son Sözlere

Medya Okuryazarlıđı

Modül 1 Ağ Güvenliği

İnternet Güvenliği

Bilgi Güvenliği Federal Dairesi (BSI) ve Eyaletlerin ve Federasyonun Suç Önleme Programı (ProPK) arasındaki işbirliği kapsamında 2017 yılı Ekim ayında yapılan çevrimiçi bir anketin sonuçlarına göre, internet kullanımı sırasındaki güvenlik hemen tüm internet kullanıcıları (%97) tarafından çok önemli olarak değerlendirilmektedir. Alman nüfusunun %97'sinin internet kullanımı sırasında güvenliği önemli görmesi, bu vatandaşların güvenlik bilinciyle de hareket ettiği anlamına gelmez. Ankete katılanların sadece %30'u internet güvenliği konusunda planlı bir şekilde bilgilendirilmektedir. Kullanıcılar öncelikle mali konularda internet güvenliğiyle ilgilenmektedir (örneğin çevrimiçi bankacılık: %71, çevrimiçi alışveriş: %45). Sosyal ağların (%11), bulut depolama hizmetlerinin (%8) ve ev otomasyonuna bağlı ev aletlerinin (%4) güvenli kullanımı kullanıcılar tarafından daha az önemli gibi görünmektedir. Kullanıcıların yarısından fazlası ancak sorun yaşadıklarında internet güvenliği konusunda bilgilendirilen, kullanıcıların yarısından daha az kısmı (%45) kişisel verilerinin güvenli bir şekilde aktarılıp aktarılmadığına dikkat etmektedir. Ankete katılanlardan 823 kişi ise internet suçlarının mağduru olduğunu belirtmiştir (Bilgi Güvenliği Federal Dairesi, 2018,17).

Her ne kadar gençlerin %69'u internet yardımıyla bilgi edindiklerini, okul performanslarını iyileştirdiklerini ve dolayısıyla internet kullanımı ile olumlu deneyimleri olduğunu belirtmiş olsa da, 10-18 yaşlarındaki gençlerin %35'i daha önce internette olumsuz deneyim yaşadıklarını ifade etmiştir. Bu bağlamda gençler tarafından en sık dile getirilen sorun, İnternette hakarete veya zorbalığa maruz kalmış olmalarıdır (%14). Bunun yanı sıra 10-18 yaşındaki gençlerin %14'ü daha önce internette kendilerini korkutan şeyler gördüklerini bildirmiştir. Gençlerin %10'u, internette kendileriyle ilgili yalanların yayıldığından şikâyetçi olurken %4'ü daha önce internette utandırıcı fotoğraflarının dolaşıma sokulduğunu belirtmiştir. Ankete katılan gençlerin %21'i internette daha önce birçok şiddet içeriği gördüğü önermesine olumlu yanıt vermiştir. 10-18 yaşlarındaki gençlerin %4'ü akranları tarafından cinsel tacize uğradığını belirtirken, %3'ü yetişkinlerin cinsel tacizine maruz kaldığını söylemiştir. Gençlerin yarısından biraz fazlası internetteki olumsuz deneyimlerde anne babalarına (%58) veya arkadaşlarına (%51) açılmaktadır. Gençlerin %17'si bunları çevrimiçi hizmetlere bildirirken, %14'ü bu deneyimlere karşı kendini savunmakta ve gençlerin sadece %4'ü bu konu hakkında öğretmenleriyle konuşmaktadır. Her on kişiden biri ise internetteki olumsuz deneyimlere karşı hiçbir şey yapmamaktadır (Bitkom, 2014, 20 v.m.s.).

2018 yılı Polis Suç İstatistiğinde 271.9864 siber suç vakası kaydedilmiştir. Siber suç, bilgisayar suçlarının tek tip uluslararası tanımıdır. „İnternete, veri ağlarına, bilişim teknolojisi sistemleri verilerine yönelik veya bu bilişim teknolojileriyle işlenen“ tüm suçları kapsamaktadır. Siber suçlar çok çeşitlidir: Cinselleştirilmiş şiddetten (çevrimiçi cinsel tacize hazırlama/ siber grooming, cinsel içerikli mesajlaşma/sexting), şiddet suçlarına (siber mobbing/siber zorbalık, siber stalking vb.) ve mala karşı suçlara dek (sahte mağazalar, oltalama vb.) geniş bir yelpaze içerisinde çeşitlenmektedir. Bu suçlardan özellikle internet güvenliği yoluyla kaçınılması gereklidir.

İnternet güvenliği, Gabler Ekonomi Sözlüğünde şöyle tanımlanmaktadır:

“Siber güvenlik veya bilişim güvenliği, ağların, bilgisayar sistemlerinin, siber fiziksel sistemlerin ve robotların çalınmaya veya donanım ve yazılımlarına veya işledikleri verilere zarar verilmesine ve sunulan hizmetlerin ve işlevlerin kesintiye uğramasına

veya kötüye kullanılmasına karşı korunmasıdır. Verilerde hem kişisel, hem de (kişisel de olabilen) işletme ile ilgili bilgiler söz konusudur. Siber güvenlik, genellikle siber suçlara yöneliktir (ancak bununla sınırlı değildir). Bilgi Güvenliği Federal Dairesi (BSI), korunma önlemleri ile ilgili tavsiyelerini 'BSI für Bürger' ve 'Allianz für Cyber-Sicherheit' (şirketler ve örgütler için) platformları üzerinden vermektedir (Gabler Wirtschaftslexikon, o.J., Cybersecurity)."

Suç Önleme Programı, siber suç mağdurlarına şöyle hareket etmelerini önermektedir:

- Akut tehditlerde 110'u (Türkiye'de 155'i) arayın! Polis, sizi korumak için gereken her şeyi yapacaktır.
- Suçu polise ihbar edin. Her polis karakolunda suç duyurusunda bulunabilirsiniz.
- Mevcut veri materyali -örneğin e-postalar, mesajlaşma hizmetlerindeki sohbet kayıtları, dijital fotoğraflar veya videolar vs. - polisle ilk irtibatınıza kadar değiştirmeden olduğu gibi bırakmanız gereken önemli kanıtlardır.
- Teknik açıdan deneyimliyseniz, bu kanıtları saklayabilir, çıktılarını alabilir veya örneğin ekran görüntülerini alarak koruyabilirsiniz. Olan bitenin sizi çok yıpratması nedeniyle bunu yapacak durumda değilseniz, güvendiğiniz bir kişiden bu kanıtları sizin için korumasını isteyebilirsiniz.
- Suç duyurusuna gittiğinizde koruduğunuz kanıtları yanınızda bulundurmanız yararlı olacaktır. Bu, ağıdaki izlerin kaybolmasından kaçınmak için yapılacak araştırmalar açısından önem taşımaktadır.
- Polise ilk gittiğinizde siber suç uzmanlarıyla doğrudan görüşmeyeceğinizi ve bu nedenle çoğu zaman ilgili uzmanlık birimine yönlendirilerek ifadenizin orada alınacak olmasını anlayışla karşılamanız rica olunur. (Polizeiliche Kriminalprävention, o.J., Cybercrime).

Suç Önleme Programı ve BSI, internet kullanıcılarının güvenlik risklerini belirlemelerine ve sorunlardan zamanında korunmalarına yardımcı olmak amacıyla bir Güvenlik Pusulası geliştirmiştir. Güvenlik Pusulası, internet sorunlarından ve suçlarından korunmak için internette en sık rastlanan güvenlik risklerine ilişkin on kural belirlemiştir:

1. Güvenli şifreler kullanın.
2. Kişisel bilgisayarınızı sizinle paylaşan diğer kişilerin yetkilerini sınırlayın.
3. Yazılımınızı daima güncel tutun.
4. Güvenlik duvarı kullanın.
5. E postalarda, eklerinde ve sosyal ağlardaki mesajlarda dikkatli olun.
6. İnternet tarayıcınızın güvenliğini artırın.
7. İnternette yazılım indirirken dikkatli olun.
8. Kablosuz (telsiz) ağ bağlantınızı koruyun.
9. İnternette kişisel verilerinizi açıklarken dikkatli olun.
10. Donanımınızı hırsızlığa ve izinsiz erişime karşı koruyun (Polizeiliche Kriminalprävention, o.J., Mit dem Sicherheitskompass vor Internetgefahren schützen).

Kaynaklar

- Gabler Wirtschaftslexikon (o.J.). Cybersecurity: <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/cybersecurity-99856#mindmap>
- Bitkom (Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.) (2014). Jung und vernetzt. Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft: <https://www.bitkom.org/sites/default/files/file/import/BITKOM-Studie-Jung-und-vernetzt-2014.pdf>
- Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (2018). Die Lage der IT-Sicherheit in Deutschland 2018: https://www.bsi.bund.de/SharedDocs/Downloads/DE/BSI/Publikationen/Lageberichte/Lagebericht2018.pdf?__blob=publicationFile&v=6
- Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (o.J.). Kompass zur sicheren Internetnutzung von Polizei und BSI: https://www.bsi.bund.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/Presse2013/Kompass_zur_sicheren_Internetnutzung_26092013.html
- Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (o.J.). Cybercrime: <https://www.polizei-beratung.de/opferinformationen/cybercrime/>
- Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (o.J.). Internet sicher begegnen: <https://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/gefahren-im-internet/>
- Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (o.J.). Mit dem Sicherheitskompass vor Internetgefahren schützen: <https://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/gefahren-im-internet/sicherheitskompass/>
- Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (o.J.). Tatmittel Internet: <https://www.polizei-beratung.de/presse/infografiken/detail/tatmittel-internet/>

Mahremiyet

“Mahremiyet geniş anlamıyla esasen ev yaşamının tamamı ve sadece yakınlarla ve belirli kişilere açık olması gereken kamuya kapalı diğer özel yaşam alanları ile ilgilidir. Ancak buna kamusal mahrem alanda eşler ve diğer arkadaşlar ile ilişkiler de dâhildir (JuraşServ. Das Juristisch Informationsportal der Judikatoren (08. 2019). Das allgemeine Persönlichkeitsrecht).

Dolayısıyla, örneğin ad, doğum tarihi, ikamet adresi, telefon numarası, e posta adresi, sosyal medya profili veya IP adresleri ile sağlık, cinsellik, etnik ve kültürel köken, siyasî, dinî ve felsefî inançlar, sendika üyeliği ve biyometrik bilgiler (parmak izleri) gibi kişisel veriler mahremiyetin bir parçasıdır ve özellikle korunması gereken bilgilerdir.

Bu verilerin düşüncesizce/dikkatsizce kullanılması, örneğin;

- Çoğu zaman kişisel verilerimize erişmesine izin verdiğimiz ücretsiz hizmetlerden (örneğin WhatsApp, Google-Street-View) yararlanılması,
- Profil tasarımı kılıfı altında çok sayıda fotoğrafın, videonun, kişisel veya kişiyle ilgili verilerin gösterildiği ve sunulduğu sosyal ağların (örneğin Facebook, Instagram) tedbirsizce kullanılması,

- Günlük kullanımda (sohbet, alışveriş, çevrimiçi bankacılık) internette kalan veri izleri, bir kişinin kişisel verilerine herkesin ulaşabilmesi sebebiyle bu bilgilerin çeşitli amaçlar doğrultusunda kötüye kullanılmasına (örneğin kimlik hırsızlığına) yol açabilir. (Handysektor, o.J., Meine Daten gehören mir!, Klicksafe. o.J., Datenschutz).

Handysektor.de'de kullanıcıların mahremiyetini korumak için WhatsApp, Instagram, TikTok ve Facebook uygulamalarında doğru gizlilik ayarlarının nasıl yapıldığı kısa videolarla gösterilmektedir. (Handysektor, o.J., Privatsphäre-Videos).

Klicksafe.de, gizlilik konusunda gençlere şu tavsiyelerde bulunmaktadır:

- Veri koruması önemlidir!
- Veri koruması en doğal hakkındır!
- Başkalarının verileri konusunda adil ol
- Sosyal ağlardaki veriler konusunda bilinçli davran
- İnternet unutmaz
- Farkına varmadan elektronik veri izleri bırakıyorsun
- Takma ad kullan ve tanınmadan gezin
- Verilerinin kontrolünü elinde tut
- Genel çalışma koşulları - Sağlayıcı, verilerinle neler yapabilir?
- Eksiksiz bir profilinizi çıkarırlar
- Verilerin kötüye kullanımına karşı kimse güvende değildir (Klicksafe, o.J.,Tipps für Eltern, Jugendliche und Pädagogen)

Klicksafe.de, verilerin korunması için buna ek olarak birkaç güvenlik ipucuna da dikkat çekmektedir:

- Daha güvenli şifreler kullan (büyük ve küçük harflerden, rakamlardan ve „+-%&“ gibi karakterlerden oluşan en az 8 haneli şifreler) ve her zaman aynı şifreleri kullanma. Şifre, ev hayvanının adı, lakabın veya kolayca bulunabilecek benzer sözcükler olmamalıdır. Hatırlatma soruları, şifrelerini unutmamana yardımcı olabilir. Şifrelerini başkalarına verme. Böylece, yabancıların önemli verilerine erişmesini önlemiş olursun.
- Bir anti virüs programı kur ve düzenli olarak güncelle.
- Bilgisayarını bir güvenlik duvarı ile koru. Güvenlik duvarı, internet üzerinden saldırılara ve yetkisiz erişimlere karşı korur ve kesinlikle kapatılmamalıdır.
- Evde internete kablosuz mu bağlıyorsun? Öyleyse WLAN ağını şifreli bir bağlantı üzerinden korumaya al. Dışarıdayken İnternete kablosuz bağlandığında, mümkün olduğunca önemli verileri paylaşma. İhtiyacın olmadığında WLAN'ı kapat.
- İşletim sisteminin güvenlik güncellemelerini düzenli olarak kur. En iyisi ayarları önemli güncellemeleri otomatik olarak alacak şekilde yap. Böylece güvenlik açıklarını kapatmış olursun.
- Gönderenini tanımadığın e-postaları, özellikle de dosya eklerini açma. İstenmeyen e-postalara cevap verme. Aksi takdirde sinir bozucu başka e-postalar da alabilirsin! En iyisi iki farklı e posta hesabı aç. Birini sadece yakın arkadaşlarına ve tanıdıklarına ver. (Klicksafe, o.J.,Tipps für Eltern, Jugendliche und Pädagogen).

Kaynaklar

- Handysektor.de (o.J.). Datenschutz-Das einfache Spiel der Datensammler: <https://www.handysektor.de/artikel/datenschutz-das-einfache-spiel-der-datensammler/>
- Handysektor.de (o.J.). Die wichtigsten Privatsphäre-Einstellungen in Facebook: <https://www.handysektor.de/artikel/die-wichtigsten-privatsphaere-einstellungen-in-facebook/>
- Handysektor.de (o.J.). Handysektor Privatsphäre-Videos: <https://www.handysektor.de/mediathek/privatsphaere-videos/>
- Handysektor.de (o.J.). Handysektor-Lexikon: Gläserner Mensch: <https://www.handysektor.de/lexikon/eintrag/glaeserner-mensch/>
- Handysektor.de (o.J.). Meine Daten gehören mit! Spezial zum ECSM: <https://www.handysektor.de/artikel/meine-daten-gehoren-mir-spezial-zum-ecsm/>
- JuraŞServ Das Juristisch Informationsportal der Judikatoren (08.2019). Das allgemeine Persönlichkeitsrecht: <http://www.juraserv.de/medienrecht/das-allgemeine-persoendlichkeitsrecht-apr-01002/all-pages>
- Klicksafe.de (o.J.). Tipps für Eltern, Jugendliche und Pädagogen: <https://www.klicksafe.de/themen/datenschutz/privatsphaere/tipps-fuer-eltern-jugendliche-und-paedagogen/>

Veri Koruma

2018 yılında gerçekleştirilen bir araştırmada (14-19 yaşları arasındaki) gençlerin %39'u veri korumasının önemli olduğunu belirtmiştir. Hatta gençlerin %27'si veri korumasının çok önemli olduğunu ifade etmiştir. Ankete katılan gençlerin sadece %6'sı veri koruma konusunun çok önemli olmadığını, hatta önemsiz olduğunu söylemiştir (Statista, 2018).

2014 yılına ait Bitkom araştırmasında ise, 10-14 yaşları arasındaki gençlerin %61'i internette gezerken takma ad kullandıklarını belirtmiştir. Ancak, ankete katılanların %55'i tam adlarını (ad ve soyadlarını) kullandıklarını söylemiştir. Yaş arttıkça bu oran daha da yükselmektedir. Aynı olgu, yaş, e-posta adresi ve hobiler gibi bilgilerin paylaşılmasında da kendini göstermektedir. Buna göre, yaşları daha büyük olan gençler kişisel bilgilerini daha fazla ifşa etmektedir. Veri koruması bilincinin bir göstergesi olarak gizlilik ayarlarına verilen önem incelendiğinde, gençlerin yaşları arttıkça daha da yetkinleştikleri görülmektedir. 10-11 yaşları arasındaki gençlerin %23'ü gizlilik ayarlarını değiştirirken, bu oran 12-13 yaşları arasındaki gençlerde %48'e, 14-15 yaşları arasındaki gençlerde %60'a ve 16-18 yaşları arasındaki gençlerde %79'a yükselmektedir (Bitkom, 2014).

2019 yılına ait yeni Bitkom araştırması, gençlerin çoğunluğunun sorumluluk bilincine sahip olduğunu göstermektedir. 10-18 yaşları arasındaki gençlerin %67'si internette hangi bilgilerini paylaştıklarına dikkat ettiklerini belirtmektedir. Gençlerin %58'i internette hangi bilgilerinin (fotoğraflar, yorumlar) görüldüğüne dikkat ettiklerini söylemektedir.

Veri koruma konusunda öncelikle yabancıların, bireylerin kişisel verilerini nasıl kullandıkları önem arz etmektedir. Verilerinin (görseller, müzik, videolar vb.) hangi amaçla değerlendirilebileceği konusunda bilgi alma ve karar verme yetkisi sadece verilerin

sahiplerinde olmalıdır. Buna telif hakkı da denmektedir. Buna göre, “eserine” ne olacağı konusunda karar verme yetkisi, sadece müellife, yani resmi çeken, metni yazan veya şarkıyı söyleyen kişiye aittir. Her ne kadar bu “esere” bakılmasına ve özel alanda (dar bir arkadaş ve aile çevresinde) şahsî kopyaların alınmasına izin verilse de, şahsî kullanımın dışında kalan diğer tüm uygulamalar “umuma açma” olarak kabul edilir ve dolayısıyla da yasaktır. “Eserlerin” indirilmesi de yasaktır. Hemen her zaman şu kural geçerlidir: “Başkalarına ait eserleri internete koymak isteyenler, hak sahibinin iznini almak zorundadır.”

Bu, başka kişilerin görüldüğü görseller için de geçerlidir. Görsel, bu kişilerin rızası olmadan yayınlanamaz veya söz konusu kişi tanınmaması için tanınmaz hale getirilmelidir (mozaiklenmelidir). Bu düzenleme, kişinin kendi resmi üzerindeki hakkı olarak tanımlanır. Kişinin kendi resmi üzerindeki hakkının veya telif hakkının ihlal edilmesi, ihtar, dava açılmasına, hatta cezai kovuşturmayla yol açabilir. Bundan kaçınmak için, örneğin telif haklarıyla korunan müzikler cüzû bir bedel karşılığında müzik akış hizmetleri üzerinden dinlenebilmekte veya CC (Creative Commons) logolu görseller kullanılabilir. Bunlar, müellif tarafından genel kullanıma açılmış olan ve fotoğrafçının adı belirtildiği müddetçe ücret ödenmeden kullanılabilen telifsiz görsellerdir. Bu telif/mülkiyet hakları, verilerin daha iyi korunmasına katkıda bulunmalıdır.

İnternet kullanıcılarına bu hakların sağlanması için henüz 1995 yılında Veri Koruma Direktifi uyarınca birçok yasa çıkarılmış ve düzenlemeler yapılmıştır. Veri Koruma Direktifi'nin yürürlüğe girmesine rağmen İnternetteki ihlallerin cezalandırılması zamanla daha da zorlaşmıştır. Bu nedenle veri koruma direktifleri gözden geçirilmiş ve 25.05.2018'de Veri Koruma Temel Yönetmeliği (DSGVO) yürürlüğe konmuştur. AB genelinde tek tip DSGVO hukuki çerçevesi ile verilerin kötüye kullanımına karşı daha iyi önlem alınma imkânının sağlanması amaçlanmıştır. DSGVO'nun görevi, kişisel ve kişiyle ilgili verilerin yanı sıra AB vatandaşlarının insan ve yurttaşlık haklarının korunmasıdır. DSGVO'nun şunlara karşı koruma sağlaması beklenmektedir:

- Kişisel verilerin kötüye kullanılması,
- Kullanıcıların kişisel verilerine göre kategorize edilmek suretiyle kayırılması veya haksız muameleyle maruz bırakılması,
- Kişi gruplarına ilgi alanlarına veya görüşlerine göre ayrımcılık yapılması.

DSGVO uygulamaları Almanya'daki 16 eyaletin tamamında Federal Veri Koruma Yetkilileri tarafından kontrol edilmektedir. Federal Veri Koruma Yetkilileri buna paralel olarak internette kullanıcıların her zaman başvurabileceği sanal bir veri koruma ofisi işletmektedir.

Veri koruma konusunda diğer bilgilere ve videolara şuradan ulaşabilirsiniz: Deine Daten Deine Rechte(<https://deinedatendeinerechte.de/glossary/datenschutz-grundverordnung/>). Klicksafe veri koruma konusunda bunun yanı sıra öğretmenler için ders materyalleri de sunmaktadır.

Kaynaklar

- Bitkom (Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.) (2014). Jung und vernetzt. Kinder und Jugendliche in der digitalen Gesellschaft: <https://www.bitkom.org/sites/default/files/file/import/BITKOM-Studie-Jung-und-vernetzt-2014.pdf>
- Bitkom (Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V.) (2019). Kinder und Jugendliche in der digitalen Welt: https://www.bitkom.org/sites/default/files/2019-05/bitkom_pk-charts_kinder_und_jugendliche_2019.pdf
- Handysektor.de (o.J.). Datenschutz und Recht: <https://www.handysektor.de/datenschutz-und-recht/>
- Handysektor.de (o.J.). Handysektor-Lexikon: Datenschutz: <https://www.handysektor.de/lexikon/eintrag/datenschutz/>
- Handysektor.de (o.J.). Persönlichkeitsrechte und das Recht am eigenen Bild: <https://www.handysektor.de/artikel/persoendlichkeitsrechte-und-das-recht-am-eigenen-bild/>
- Handysektor.de (o.J.). Urheberrecht: <https://www.handysektor.de/artikel/urheberrecht/>
- Klicksafe.de (o.J.). Datenschutz: <https://www.klicksafe.de/themen/datenschutz/>
- Klicksafe.de (o.J.). Was muss ich beim Hochladen fremder Inhalte beachten?: <https://www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/urheberrecht/was-muss-ich-beim-hochladen-fremder-inhalte-beachten/>
- Klicksafe.de (o.J.). Die Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO): <https://www.klicksafe.de/themen/datenschutz/datenschutz-grundverordnung/>
- Klicksafe.de (o.J.). Wozu braucht es einen EU-weiten Datenschutz?: <https://www.klicksafe.de/themen/datenschutz/datenschutz-grundverordnung/wozu-braucht-es-einen-eu-weiten-datenschutz/>
- Statista (2018). Wie wichtig ist das Thema Datenschutz für Dich persönlich?: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/867394/umfrage/umfrage-zur-bedeutung-von-datenschutz-fuer-jugendliche-in-deutschland/>

Modül 2 İnternet Kullanımına Özgü Sorunlar

Aşırı İnternet Kullanımı

Caritas Hayır Kurumu, bağımlılığı genel olarak bir maddeye bağımlılık (fiziksel bağımlılık, örneğin uyuşturucular) veya bir davranışa bağımlılık (ruhsal/duygusal bağımlılık, örneğin şans oyunları bağımlılığı) olarak tanımlamaktadır (Caritas Deutschland, o.J., Sucht (Definition)).

Aşırı internet kullanımı ile (diğer tanımlar: çevrimiçi bağımlılık, medya bağımlılığı, internet bağımlılığı, aşırı medya kullanımı, bilgisayar oyunu bağımlılığı vb.), düzenli olarak ve aşırı derecede internetle meşgul olma kompulsif (zorlayıcı) isteği kastedilmektedir.

2011 yılı Ekim ayı ve 2012 yılı Mayıs ayı arasındaki zaman diliminde bir anket formu yardımıyla yedi AB ülkesinden (İzlanda, Almanya, Polonya, Romanya, Hollanda ve İspanya) gençlerle; internet kullanımı, internet bağımlılığı, şans oyunları, psiko-sosyal etkenler ve sorun alanları konularında anket yapılmıştır. Anket sadece internet bağımlılığı belirtileri gösteren 14-17 yaşları arasındaki Avrupalı gençlerle yapılmıştır. Bu anket sonucunda, tüm katılımcıların %1,2'sinde internet bağımlılığı davranışı (Internet Addictive Behaviour, (IAB)) ve %12,7'sinde IAB riski tespit edilmiştir.

Gençlerin %13,9'u disfonksiyonel (sorunlu) internet davranışı (Dysfunctional Internet Behaviour, DIB) göstermiştir. Almanya'da risk altındaki gençler için %9,7 ve IAB için %0,9 ile en düşük oranlar, İspanya'da ise risk altındaki gençler için %21,3 ve IAB için %1,5 ile en yüksek oranlar tespit edilmiştir. Ayrıca düşük eğitim düzeyine sahip ve yaşça daha büyük genç erkeklerin daha yüksek DIB olasılığına sahip olduğu anlaşılmıştır (14-15 yaşındaki gençlerde %13'e kıyasla 16-17 yaşındaki gençlerde %15,2; kız çocuklarında %12,7'ye kıyasla erkek çocuklarda %15,2, düşük eğitim düzeyine sahip gençlerde %16,3'e kıyasla yüksek eğitim düzeyine sahip gençlerde %12,6).

Disfonksiyonel İnternet davranışı (DIB) gösteren gençlerde psiko-sosyal esenlik diğer gençlere göre daha azdır (daha düşük sosyal yeterlilikler, bilişsel sorunlar, dikkat sorunları, saldırgan tutum). Araştırma, şans oyunları, sosyal ağ ve bilgisayar kullanımının DIB ile yakın bağlantılı olduğunu da göstermiştir. Buna karşın ev ödevlerinin bilgisayarda yapılması, DIB ile negatif bağlantılıdır ve fonksiyonel davranış olarak anlaşılabilir (Dreier ve ark., 2012, 4 v.m.s).

Aşırı medya kullanımı veya bilgisayar oyunu bağımlılığı, Dünya Sağlık Örgütü'nün (WHO) ICD 11 kriter kataloğuna (tanı kataloğuna) "gaming disorder" (oyun oynama bozukluğu) tanımıyla bağımsız bir tanı olarak dahil edilmiştir. "Gaming disorder" tanısı için önkoşul, kişisel yaşam tarzının ciddi şekilde etkilenmesi ve en az 12 aylık bir süre içerisinde aşağıda belirtilen üç kriterin karşılanmasıdır.

- Oynama alışkanlığı üzerindeki kontrolün kaybedilmesi,
- Oyun oynamanın diğer ilgi alanlarına tercih edilmesi,
- Olumsuz sonuçlara rağmen oynama alışkanlığının artması,

Ciddî belirtilerde ve tüm kriterlerin karşılanması durumunda 12 aylık asgarî sürenin kısaltılması mümkündür.

Handysektor, web sitesinde uzun bir zaman diliminde (yaklaşık altı ay içerisinde) görülmeleri sorunlu bir duruma işaret eden medya kullanımının ilk belirtileri olabilen başka kriterlere de dikkat çekmektedir.

- **İstek:**

Sıklıkla ve kompulsif (zorlayıcı) olarak internet kullanma isteği

- **Kontrol kaybı:**

Planlanandan daha uzun çevrimiçi kalmak

- **Suçluluk duyguları:**

Suçluluk duygularıyla bağlantılı yukarıda belirtilen olgular.

- **Tartışma:**

İnternet nedeniyle aileye, arkadaşlarla veya eşlerle tartışma

- **Keyifsizlik:**

Gerçek yaşamda giderek artan bir şekilde hobilere ilgisini yitirme, okulda veya meslek hayatında performans kaybı

- **Gizleme:**

İnternette geçirilen zamanın gizlenmesi

- **Önemsizleştirme:**

Sık internet kullanımını önemsizleştirme sorunu

- **Bozukluklar:**

İnternet kullanımının engellenmesi durumunda ortaya çıkan ruhsal etkiler, asabiyet, hırçınlık ve depresyonlar.

- **Başarısız denemeler:**

İnternet kullanımını sınırlama denemelerinin birçok defa başarısız olması. (Handysektor, o.J., Online-Mediensucht)

Handysektor, bağımlılık durumunda (çevrimiçi oyun veya akıllı telefon) medya kullanımının düzenlenmesine yardımcı olabilecek seçeneklere de dikkat çekmektedir:

- Medya tüketimin hakkında bir tür günlük tut ve daha önce gerçek yaşamında severek yaptığın ve belki de tekrar yapmak isteyebileceğin şeyleri düşün.
- Medyayı kullanabileceğin zamanları belirle ve bu zamanlara uymaya çalış.
- Akıllı telefonunu yatağa götürme ve yemek yerken cebinde bırak.
- Sık sık bakmamak için akıllı telefonundaki saat yerine bir kol saati kullan.
- Dışarıdayken akıllı telefonunu pantolonunun cebi yerine sırt çantana veya el çantana koy.
- Arkadaşlarından veya anne babandan yardımcı olmalarını iste. Akıllı telefonunu bir tarafa bırakman ve daha az oynaman gerektiğini hatırlatmalarını iste.
- “Handysektor Real Life Challenge” ile oyun oynamış gibi cep telefonundan vazgeçebilir ve arkadaşlarınla birbirinize karşılıklı olarak görev verebilirsiniz.

- Medya kullanımını artık tek başına kontrol altına alamıyorsan, belirli konularda psiko-sosyal danışmanlık veya mağdurlar için psikoterapi hizmetleri veren bir irtibat noktasına başvurabilirsin (Handysektor, o.J., Online-Mediensucht).

Klicksafe'de, başka bilgilere, medya kullanımı ile ilgili testlere ve medya bağımlılığı (veya şüphesi) durumunda başvurulacak danışma merkezlerine de ulaşabilirsiniz (Klicksafe, o.J., Wo finde ich Rat und Hilfe).

Kaynaklar

Caritas Deutschland (o.J.). Computerspiel- und Internetabhängigkeit: <https://www.caritas.de/fuerprofis/fachthemen/sucht/computerspiel-und-internetabhaengigkeit>

Caritas Deutschland (o.J.). Verhaltensbezogene Abhängigkeit: <https://www.caritas.de/glossare/verhaltensbezogene-abhaengigkeit>

Caritas Deutschland (o.J.). Substanzbezogene Abhängigkeit: <https://www.caritas.de/glossare/substanzbezogene-abhaengigkeit>

Caritas Deutschland (o.J.). Sucht (Definition): <https://www.caritas.de/glossare/sucht-definition>

Dreier, M., Duven, E., Müller, K., Beutel, M., Behrens, P., Holtz, S., Wölfling, K. und das EU NET ADB Konsortium (2012). Studie über das Internetverhalten von europäischen Jugendlichen. (Broschüre): https://www.unimedizin-mainz.de/fileadmin/kliniken/verhalten/Dokumente/EU_NET_ADB_Broschuere_final.pdf

Handysektor.de (o.J.). Handysektor-Lexikon: Online-/Mediensucht: <https://www.handysektor.de/lexikon/eintrag/online-mediensucht/>

Handysektor.de (o.J.). Vorsicht Suchtgefahr?! – Bist du mediensüchtig?: <https://www.handysektor.de/artikel/vorsicht-suchtgefahr-bist-du-mediensuechtig/>

ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics (Version: 04/2019): <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2ficd%2fentity%2f338347362>

Klicksafe.de (o.J.). Diagnose: Abhängigkeit: <https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/sucht-und-abhaengigkeit/diagnose-abhaengigkeit/>

Klicksafe.de (o.J.). Wo finde ich Rat und Hilfe?: <https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/sucht-und-abhaengigkeit/rat-und-hilfe/>

Nefret Söylemi

“Nefret söylemi, Avrupa Konseyi Bakanlar Komitesi'nin tanımında, ırkçı nefreti, yabancı düşmanlığını, antisemitizmi veya azınlıklara, göçmenlere ve göçmen kökenli insanlara yönelik saldırgan milliyetçilik ve etnik merkezilik, ayrımcılık ve düşmanlık şeklinde ifadesini bulan, hoşgörüsüzlüğe dayalı başka nefret biçimlerini yayan, destekleyen veya savunan her tür ifade biçimini kapsar (...)“ (Council of Europe, 2016, 11).

“Hate speech” Türkçeye “nefret söylemi” olarak çevrilebilir. Nefret söylemi, hukukî unsurlarla az veya çok bağlantılı siyasî bir terimdir. Nefret söylemi, hem cezayı gerektiren hem de cezayı gerektirmeyen ifade biçimlerini içerir. Olası suç unsurları aşağıda listelenmiştir:

- Halkı kışkırtma
- Hakaret
- Karalama
- Cebir
- Tehdit
- Suç işlemeye alenen tahrik (Klicksafe, o.J., Rechtslage, Stefanowitsch, 2017, 11ff.).

İnsanlara yönelik aşağılama ve saldırı, insanlardan nefret edilmesi veya şiddet uygulanması çağrısı da nefret söylemi olarak tanımlanmaktadır. Dolayısıyla, nefret söylemi internette belirli insan gruplarına yönelik husumet veya halkı kışkırtma gibi olgular için üst kavramdır.

Nefret söyleminin ifade biçimlerinin bazı örnekleri şunlardır:

- Irkçılık ve yabancı düşmanlığı (köken nedeniyle ayrımcılık)
- Antisemitizm ve İslam karşıtı ırkçılık (Yahudi ve Müslüman ayrımcılığı)
- Cinsiyetçilik (cinsiyete dayalı ayrımcılık)
- Homofobi ve transfobi (cinsel kimliğe veya cinsel tercihe dayalı ayrımcılık)
- Antiziganizm (Roman ve Sinti ayrımcılığı)
- Ableizm (engelli düşmanlığı)
- Klasizm (sosyal kökene dayalı ayrımcılık)
- Lookizm (görünümcülük, görüntüye dayalı ayrımcılık) (Bundeszentrale für politische Bildung, o.J.).

Nefret söylemi olgusunun genel olarak özetlendiği bilgilendirici bir infografiği Handysektor.de sitesinde bulabilirsiniz.

JIM araştırmasında, ankete katılan gençlerin 5'te 1'i (%21), İnternette sıkça nefret mesajlarıyla karşılaştığını belirtmiştir. Gençlerin %17'si nefret mesajlarıyla sadece arada bir, %28'i nadiren karşılaşırsa, %35'i hiç karşılaşmamıştır (MPFS, 2018, 63). Gençler, nefret mesajlarıyla en çok YouTube ve Instagram portallarında karşılaştıklarını ifade etmektedir. Gençlerin ara sıra nefret mesajlarıyla karşılaştığı diğer portallar, Facebook, WhatsApp, Twitter, çevrimiçi oyunlar ve haber sitelerinin yorum sayfalarıdır (MPFS, 2018, 64). Nefret söylemlerine tepkiler de çok çeşitlidir. Gençlerin büyük bir kısmı nefret söylemini göz ardı ederken, bazı gençler nefret söylemlerini "beğenmemektedir" (MPFS, 2018, 64).

Klicksafe, gençlerin nefret söylemine karşı yapabilecekleri şeyler ile ilgili tavsiyeler vermektedir:

- Faal olun (medenî cesaret gösterin)
- Müdahale edin
- Ağda saygılı olun
- Sınırları belirleyin
- İyi bakın
- Nefret yerine düşünce
- Kendini koru
- Yardım al (Klicksafe, o.J., Counter Speech).

no-hate-speech.de sitesinin Helpdesk (yardım masası) menüsünde nefret söylemine karşı hazırlık, hızlı yardım ve müdahale konusunda izlenecek stratejiler, bilgiler ve ipuçları verilmektedir. İnternette nefretle baş etmenin “on altın kuralı” listelenmektedir:

- Sessiz çoğunluğa hitap etmek
- Saygılı olmak
- Nefret içerikli yorumları ödüllendirmemek
- Dili doğru kullanmak
- Tutum sergilemek
- Eski defterleri karıştırmamak
- Sonu gelmeyen tartışmalardan kaçınmak
- Övmek
- Dinlemek
- Doğru soruları sormak (No Hate Speech, o.J., Helpdesk).

Nefret söylemiyle baş etmenin başka bir biçimi karşı söylemdir. Burada, nefret söylemiyle oluşan ayrımcılıklar, genelleştirmeler ve aşağılamalar belirtilmekte ve karşı görüşlerle, mizahla ve yeni perspektiflerle çürütülmektedir. Böylece sadece mağdurlara destek olunmakla kalınmayıp aynı zamanda (genellikle sessiz kalan) diğer okurlara da barışçıl başka bir bakış açısı da sunulmaktadır.

Ayrıca, örneğin Avrupa Konseyi'nin internetteki nefret söylemine karşı başlattığı kampanya gibi kampanyalar, bir yandan insanların sorun hakkında bilinçlendirilmesine ve bilgilendirilmesine yardımcı olurken, diğer yandan da örneğin tavsiyeler ve mağdurların kendi aralarında ve başkalarıyla da paylaşımında bulunabileceği forumlar yoluyla yardım imkânlarının sunulmasını da sağlamaktadır. Bunlar, bizzat faaliyete geçerek örneğin kendi karşı söylemini yazma fırsatı da sunmaktadır.

Ağdaki nefret söylemine karşı angaje olmuş diğer girişimleri ve etkinlikleri Klicksafe.de web sitesinde bulabilirsiniz.

Kaynaklar

Bundeszentrale für politische Bildung (o.J.). Was ist Hate Speech? <https://www.bpb.de/252396/was-ist-hate-speech>

Council of Europe (2016). Bookmarks. Bekämpfung von Hate Speech im Internet durch Menschenrechtsbildung. <http://rm.coe.int/german-bookmarks-german-edition/168075c002>

Handysektor.de (o.J.). Handysektor-Lexikon: Hassrede (Hate Speech) <https://www.handysektor.de/lexikon/eintrag/hassrede-hate-speech/>

Handysektor.de (o.J.). Handysektor-Infografik: Hate Speech <https://www.handysektor.de/artikel/handysektor-infografik-hate-speech/>

Handysektor.de (o.J.). Hate Speech <https://www.handysektor.de/hate-speech/>

- Handysektor.de (o.J.). Was tun gegen Hetze im Netz? <https://www.handysektor.de/artikel/was-tun-gegen-hetze-im-netz/>
- Klicksafe.de (o.J.). Counter Speech <https://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/hate-speech/counter-speech/>
- Klicksafe.de (o.J.). Hate Speech im Netz <https://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/hate-speech/hate-speech-im-netz/>
- Klicksafe.de (o.J.). Welche Initiativen und Aktionen engagieren sich gegen Hate Speech im Netz? <https://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/hate-speech/initiativen-gegen-hate-speech/>
- Küpper, B. & Zick, A. (2015). Gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit. <http://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtsextremismus/214192/gruppenbezogenemenschenfeindlichkeit>
- MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (2018). JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.
- LfM (Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen) (2019). Hate Speech – Hass im Netz. https://publikationen.medienanstalt-nrw.de/index.php?view=product_detail&product_id=442
- Neue Deutsch Medienmacher*innen (o.J.). No Hate Speach. <https://no-hate-speech.de/de/>
- No Hate Speech (o.J.). Helpdesk. Schnelle Hilfe. Zehn Goldene Regeln im Umgang mit Hass im Netz. <https://www.neuemedienmacher.de/helpdesk/#39>
- Stefanowitsch, A. (2017). Was ist überhaupt Hate Speech? In: Amadeu Antonio Stiftung (Hrsg.): „Geh sterben!“ Umgang mit Hate Speech und Kommentaren im Netz. <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2018/08/hatespeech-1.pdf>

Sahte Haberler

Reuters Gazetecilik Araştırmaları Enstitüsü (Oxford, Birleşik Krallık), 2012 yılından beri dünya çapında otuzdan fazla ülkedeki gençlerin ve yetişkinlerin haberler konusundaki medya davranışını incelemektedir. Araştırma, Almanya’da Hamburg’daki Hans-Bredow Enstitüsü tarafından yürütülmektedir. Gençlerin (18-24 yaşlarında) medya haberleri kullanımı ile ilgili bazı sonuçlara kısaca değinmek istiyoruz:

Araştırmada, gençlerin %54’ü haberlerle “son derece” ve “çok” ilgilendiklerini belirtirken %88’i haftada en az bir kez haber tükettiklerini ifade etmiştir; ancak bunlar Almanya Federal Cumhuriyeti’ndeki daha yaşlı nüfus gruplarındaki değerlere kıyasla en düşük değerlerdir. Gençler, geleneksel haber medyalarını da daha yaşlı nüfus gruplarından daha nadir kullanmakta (TV %48, radyo %32, yazılı medya %22), fakat buna karşılık haberleri en çok internetten almaktadır (%79). Bununla birlikte, genel medya haberlerine kıyasla (%42) sosyal medyadaki haberlere çok daha az güvenmektedir (%16) (Hölig & Hasebrink, 2018).

2018 yılında 12-19 yaşları arasındaki gençlerle yapılan JIM araştırmasında da benzer sonuçlar görülmektedir. Klasik haber medyaları, internet (%91) kadar sık kullanılmamaktadır (radyo %48, TV %42, günlük gazete kullanımı %10) (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2018, 14); ancak buradaki kullanım sadece haberlerle ilgili değildir. Diğer taraftan klasik haber medyalarına hâlâ daha fazla güvenilmektedir (ARD kanalı Tagesschau/

Tagesthemen haber programları %84, bölgesel matbu günlük gazeteler %77 ve kamusal radyolar %74) (MPFS, 2018, 17).

Geleneksel haber medyalarına çevrimiçi haberlerden daha fazla güvenilmesinin nedenlerinden biri, gençlerin çevrimiçi haber içeriklerinin gerçek olup olmadığını değerlendirmenin zor olduğunu düşünmeleri olabilir. Hölig & Hasebrink'in araştırmasında, "çevrimiçi haberlerde hangilerinin gerçek, hangilerinin sahte olduğunu belirleme açısından çekincelerim var" önermesini gençlerin %40'ı olumlularken, %38'i kararsız kalmış ve sadece %22'si ise bu önermeye katılmamıştır. Sahte haberler (Fake News) çevrimiçi bilgi edinmede de sorun oluşturmaktadır.

"Fake News" kavramı, "fake" (Türkçe "sahte") ve "News" (Türkçe "haberler") olmak üzere iki sözcükten oluşmaktadır. Kavram, birebir çevirisi ile sahte haberleri tanımlamaktadır (Müller & Denner, 2019, 6). Zimmermann ve Kohring (2018, 526), "sahte haber" kavramının "güncel dezenformasyon (çarpıtma)" kavramıyla değiştirilmesini önermektedir ve bu kavramı "yeni ve önemli olaylarla ilgili kasıtlı ve ampirik olarak sahte bilgilerin gerçeklik iddiasıyla haberleştirilmesi" olarak tanımlamaktadır. Müller ve Denner, bu tanıma dayanarak "fake news" kavramından "internette güncel, siyasî veya toplumsal olaylarla ilgili olarak gazetecilik süsü verilmek suretiyle, yani profesyonel gazeteci haberleri gibi düzenlenmiş ve kaleme alınmış gerçek dışı bilgilerin yayılmasını" anlamaktadır (Müller & Denner, 2019, 7).

Sahte haberler öncelikle Facebook ve Twitter gibi sosyal ağ platformları üzerinden yayılmaktadır. İnternetteki haberler, gazetelerdeki ve kamusal medyadaki haberlerden farklı olarak profesyonel olarak çalışmayan gazeteciler tarafından kontrol edilmektedir. Ayrıca hemen herkes internette sahte haber oluşturabilir. Bu durumda yayılma, bu tür bir haberin alıcısının "beğenerek" ve yorum yaparak haberle etkileşime girmesi ve dolayısıyla "arkadaşlarının" veya "takipçilerinin" de okuması suretiyle gerçekleşmektedir. Özellikle, olumsuz ve tartışmalı haberler, alıcıları yorum yapmaya itmektedir.

Sorun, sahte haberlerin bilgisayar programlarıyla da (sosyal botlar) oluşturularak kitlesel olarak yayılabilmesiyle daha da büyümektedir (Bundeszentrale für Politische Bildung, 2017). Botlar, internette insan kullanıcılar gibi davranmaktadır; web sitelerinde belirli içerikleri arayarak mesaj gönderebilmekle kalmayıp kullanıcı hesapları da oluşturabilmekte ve başkalarına ait haberleri "beğenebilmektedir" (bkz. Müller & Denner, 2019).

Sorunsallığı giderek daha açık bir şekilde ortaya çıkan başka bir olgu ise bilgi simsarlarıdır (bkz. Stark ve ark., 2017). Bilgi simsarları haberleri kendileri oluşturmamaktadır, ancak haberleri, örneğin haber akışlarını (news feeds), seçmekte ve hangi kullanıcının hangi haberi alacağına karar vermektedir. Facebook'ta belirli algoritmalar kullanıcıların ve arkadaşlarının internet davranışlarını esas alarak kullanıcıya hangi haber akışlarının gönderileceğine karar vermektedir. Bilgilerin giderek artan bir şekilde kişiselleştirilmesi, kullanıcının ve arkadaşlarının kendi görüşlerinin daha fazla desteklenmesine yol açabilir; bu olgu, filtre baloncuğu (filter bubble) (Pariser, 2011) ve yankı fanusu (echo chambers) (Sunstein, 2001) kavramlarıyla da açıklanır. Sadece filtrelenmiş bilgileri alan kullanıcı ve arkadaşı, sanki bir baloncuğun içinde yaşar; bu, herkesin daha önce bildikleri şeyleri duyması nedeniyle aynı zamanda bir yankı fanusudur.

Ancak, haber içeriklerinin gerçekliği söz konusu olduğunda, gerçek haberlerle sahte haberleri birbirinden ayırmak yetişkinler için de her zaman kolay olmayabilir. Gençlere sahte haberlerin belirlenmesinde yardımcı olmayı amaçlayan Lie Detectors (yalan detektörleri), kâr amacı gütmeyen, merkezi Brüksel'de yerleşik bir örgüttür. Örgüt, Avrupa Komisyonu'nun

dezenformasyonun yayılmasıyla mücadelede danışmanlığını yapan High Level Expert Group on Fake News'in (Sahte Haber Üst Düzey Uzman Grubu) bir üyesidir; 2018 yılında Avrupa Dijital Beceri Ödülü'nü (European Digital Skills Award) almıştır. Lie Detectors, "haber medyalarını ve sayıları sürekli artan sosyal medyaları daha iyi anlamalarını, dezenformasyonu fark edebilmelerini ve bilgiye dayalı kararlar alabilmelerini sağlamak için, Avrupa'daki 10 ilâ 15 yaşındaki okul çocuklarını yetkin yalan detektörleri ve kritik düşünürler olarak eğiterek gerekli becerilere donatmayı amaçlamaktadır. (Lie Detectors, o.J., Unser Auftrag). Örgüt, gazetecilerle birlikte çalışarak, öğretmenleri dijital medyaların riskleri konusunda duyarlılaştırmaya çalışmaktadır; konuyla ilgili etkileşimli modüller geliştirilmiştir ve okullara verilmektedir. Örgütün üyeleri, öğrencileri sahte haberler konusunda bilgilendirmek ve onlarla bu konuda tartışmak için okullara gitmeye de hazırdır (bkz. ZDF, o.J., Kampf gegen Fake News).

Bunun yanı sıra internette somut tavsiyeler de yer almaktadır. Kuşkulandıkları haberlerle karşılaşan gençler bu arama makinelerini kontrol ettirebilmektedir; tavsiye edilen sitelerden bazıları şunlardır: www.minikama.at, www.stimmtas.org ve www.hoaxma.org. YouTube videolarını hazırlayanlar, www.citizenevidence.amnestyusa.org adresinde söz konusu videonun URL'si girilerek belirlenebilmektedir (Albers-Heinemann & Friedrich, 2018, 209).

İnternetteki bir fotoğrafın doğruluğu konusunda tereddüt yaşandığı takdirde, geri arama yapılabilir. Bunun için görsel www.images.google.com'a yüklenerek daha önce hangi bağlamlarda kullanıldığı görülebilir.

Die Tagesschau, sosyal botların belirlenmesine yardımcı olması amaçlanan bir eğitici video sunmaktadır. Videoda şu tanıma özellikleri belirtilmektedir:

- **Hesap bilgileri:** Bilinmeyen kişi, hayalî ad
- **Hesap davranışı:** Günün ve gecenin her saatinde, hep aynı konuda günde elliden fazla Twit, küçük sözcük dağarcığı, gramer hataları
- **Hesap tepkileri:** Beğenmeler ve retweetler gibi normalden çok daha hızlı tepkiler, belirli sözcüklere otomatik tepki, karmaşık sorulara yanıt vermeme (Tagesschau , o.J., Tutorial)

İsviçre bilgi portalı "Jugend und Medien" sahte haberlerin tanınması için şu tavsiyelerde bulunmaktadır:

- **Kaynak kontrolü:** İçerikten kim sorumlu: Halkla ilişkiler ajansları, aktivistler, siyasî partiler? Müellif tarafsız mı, yoksa mesajını yaymak mı istiyor? Mesaj nerede ve hangi formatta (haberler, sosyal medya, blog, wiki) yayınlanmış? Profesyonel bir sayfanın veya güvenilir bir kaynağın söz konusu olup olmadığını tespit etmek için çoğu zaman web sitesinin künyesine bakılması yeterli olmaktadır.
- **Gerçeklik kontrolü:** Konu hakkında başka yerlerde de haber yapılmış mı? Orada ne yazıyor? Abartıcı bir şekilde dikkat çekilmeye çalışılarak, yanlış haber veriliyor ve konular bağlamından saptırılıyor mu? Haber güncel mi? Kopyalanmış içeriklere de dikkatle yaklaşılmalıdır.
- **Hedef grubu kontrolü:** Haber kime yönelik?
- **Reklam kontrolü:** Sayfada ne kadar reklam var? Haberlerden açık bir şekilde ayrılmış mı? (Jugend und Medien, o.J., Fake News auf die Schliche kommen).

Klicksafe'in bir kaynağın inandırıcılığını değerlendirmek için gençlere yardımcı olmayı amaçlayan önerileri de benzer niteliktedir:

1. Kaynak: İçeriğin arkasındaki kişiyi kontrol edin!

Yazara veya web sitesinin künyesine göz atılması, içeriğin arkasında kimin olduğunu gösterebilir (tarafılık, yeterlilik, niyet). Bir adres yoksa veya yurt dışındaki bir posta kutusu belirtilmişse içerik ciddi bir şekilde sorgulanmalıdır.

2. Gerçekler: İddia edilen doğru mu? Her şey doğru değildir!

Konu başka sayfalarda da benzer şekilde işleniyor mu veya hatta metin tam olarak aynı mı? Kopyalanmış içerikler, şüpheli bir kopyala-yapıştır davranışına delalet eder. Kısaltılmış ve sadece manşetlere dayanan, az içerik ve fazla görüş sunan metinler dikkatli kullanılmalıdır.

3. Görseller: Kullanılan resmin gerçekten metne ait veya işlenmiş olup olmadığını kontrol edin.

Sahte haberlerde genellikle başka bağlamlara ait olan görseller kullanılır. Görselin yeniden aratılması, aslının izinin bulunmasına yardımcı olabilir.

4. Güncellik: Bilgiler hangi tarihe ait?

Arama motorlarında sonuçların tarih aralığını daraltan ön ayarlı bir filtre, belirli bir konudaki en yeni bilgilerin bulunmasına yardımcı olur (Klicksafe, o.J., Fakt oder Fake?).

Kaynaklar

Albers-Heinemann, T. & Friedrich, B. (2018). Das Elternbuch zu WhatsApp, YouTube, Instagram & Co. 2. Aufl., Heidelberg: dpunkt.verlag GmbH

Tagesschau (o.J.). Tutorial: Social Bots erkennen. <http://www.tagesschau.de/multimedia/video/video-283413.html>

Bundeszentrale für Politische Bildung (2017). Was sind Social Bots? <http://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/medienpaedagogik/252585/was-sind-social-bots>

Hölig, S. & Hasebrink, U. (2018). Reuters Institute Digital News Report 2018 – Ergebnisse für Deutschland. Hamburg: Verlag Hans-Bredow-Institut (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts Nr. 44)

Jugend und Medien (o.J.). Fake News auf die Schliche kommen. <https://www.jugendundmedien.ch/themen/fake-news-manipulation.html>

Klicksafe (o.J.) Fakt oder Fake? Wie man Falschmeldungen im Internet entlarven kann. https://www.klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrer_Allgemein/ks_to_go_Fakt_oder_Fake.pdf

Lie Detectors (o.J.). Unser Auftrag. <https://lie-detectors.org/de/>

MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (2018). JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.

- Müller, P. & Denner, N. (2019): Was tun gegen „Fake News“? Eine Analyse anhand der Entstehungsbedingungen und Wirkweisen gezielter Falschmeldungen im Internet. 2. Aufl. Kurzgutachten im Auftrag der Friedrich-Naumann-Stiftung für die Freiheit. https://www.researchgate.net/publication/332605728_Was_tun_gegen_Fake_News_Eine_Analyse_anhand_der_Entstehungsbedingungen_und_Wirkweisen_gezielter_Falschmeldungen_im_Internet_2_aktualisierte_Auflage
- Stark, B., Magin, M. & Jürgens, P. (2017). Ganz meine Meinung? Informationsmediäre und Meinungsbildung – Eine Mehrmethodenstudie am Beispiel von Facebook. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM).
- Pariser, E. (2011). The filter bubble: What the Internet is hiding from you. New York: Penguin Press.
- Sunstein, C. (2001). Republic.com. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Weber, P. (2012). Nachrichtenfaktoren & User Generated Content. Die Bedeutung von Nachrichtenfaktoren für Kommentierungen der politischen Berichterstattung auf Nachrichtenwebsites. Medien & Kommunikationswissenschaft, 60(2), 218–239. <https://doi.org/10.5771/1615-634x-2012-2-218>
- Zimmermann, F. & Kohring, M. (2018). „Fake News“ als aktuelle Desinformation. Systematische Bestimmung eines heterogenen Begriffs. Medien & Kommunikationswissenschaft, 66(4), 526–541. <https://doi.org/10.5771/1615-634X-2018-4-526>
- ZDF (o.J.). Kampf gegen Fake News <https://www.zdf.de/nachrichten/heute-plus/videos/heuteplus-kampf-gegen-fake-news-100.html>

Çevrimiçi Oyunlar

Çevrimiçi oyunlar, “internette veya internet üzerinden insan oyuncularla veya insan oyunculara karşı kullanılan ve oyuncuların arasındaki haberleşmenin temel olarak bilgisayar vasıtasıyla gerçekleştirildiği oyunlar” olarak tanımlanmaktadır (Jöckel & Schumann, 2010, 463).

Çevrimiçi oyunların sınıflandırılması için çeşitli denemeler mevcuttur (Jöckel, 2017; Schmidt ve ark., 2008; Jöckel & Schumann, 2010). Schmidt ve ark. (2008), çevrimiçi oyunların (online games) sistematikleştirilmesi için, içlerinden sadece üçü dar anlamda çevrimiçi oyun olarak kabul edilen yedi farklı çevrimiçi oyun türünün seçildiği bir öneri hazırlamıştır: Tarayıcı oyunları (Browser Games), çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar (Massive Multiplayer Online Games (MMOG’ler)) ve LAN oyunları. Jöckel ve Schumann (2010), çevrimiçi modlu bilgisayar oyunları, çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar (rol oyunları) (Massive Multiplayer Online (Role Playing) Games (MMO(RP)G’ler)) ve tarayıcı oyunları (Browser-Games) ayrımını yapmaktadır.

LAN oyunları, oyuncuların internet üzerinden değil, yerel alan ağları (Local Area Networks (LANs)) üzerinden birbirine bağlı olduğu oyunlardır. Jöckel ve Schumann, bu oyunların, oyuncuların mekânsal yakınlığı nedeniyle aralarındaki haberleşmenin bilgisayar üzerinden gerçekleşmemesinden dolayı gerçek çevrimiçi oyunlar olmadığı görüşündedir (Jöckel & Schumann, 2010, 462). Schmidt ve ark. (2008) çok kullanıcıli çevrimiçi oyunları (Massive Multiplayer Online Games (MMOG’ler)) ve çok kullanıcıli çevrimiçi rol oyunları (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG’ler)) birbirinden ayırırken, Jöckel

und Schumann bu iki çevrimiçi oyun biçimini aynı kategoride değerlendirmektedir: Çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar (rol oyunları) (Massive Multiplayer Online (Role-Playing) Games (MMORPG'ler)).

Tarayıcı oyunları ve çok kullanıcıli çevrimiçi oyunlar (rol oyunları) (MMORPG'ler) arasındaki en önemli fark, tarayıcı oyunları doğrudan tarayıcı üzerinden oynanırken, MMORPG'lerde önce ilgili programın indirilerek kurulmasında yatmaktadır. Önceleri nispeten basit bir tasarıma sahip tarayıcı oyunları (örneğin çevrimiçi poker, tavla), günümüzde oldukça karmaşıktır ve yüksek, hatta sınırsız sayıda oyuncunun birlikte oynamasına imkân verdiğiinden (örneğin Runescape, Travian, O-Game) oyun biçimleri arasındaki farklılıklar burada da giderek ortadan kalkmaktadır.

Bu iki çevrimiçi oyun biçiminin ortak yanı, genellikle yüksek bir sürekliliğe sahip olmalarıdır; başka bir deyişle, oyuncuların biri çevrimdışı olduğunda ve artık oyuna katılmadığında ilgili oyun dünyasının varlığını sürdürmesidir. Her iki oyun biçimi de ortaklaşa (diğer oyuncularla işbirliği içerisinde) veya rekabet odaklı (diğer oyun ekiplerine karşı) oynanabilmektedir.

“World of Warcraft”, bu tür çevrimiçi oyunların en çok bilinenlerinden biridir (World of Warcraft, o.J. Battle for Azeroth). Bu oyunda, oyuncu bir oyun figürü (avatar) oluşturmaktadır. Oyunun amacı, bu figürün yeteneklerini sürekli olarak iyileştirmektir. Oyuncular diğer oyuncularla grup oluşturarak (birlik) diğerlerine karşı mücadele edebilmektedir. Oyuncu başka etkinliklerle ödüller de (başarılar) kazanabilmektedir. Oyun aslında burada kısaca tanımlandığından çok daha karmaşıktır. Oyunun ayrıntılı bir tarifini Wikipedia'da bulabilirsiniz (Wikipedia, o.J., World of Warcraft). Oyunun fiyatı hâlihazırda 44,99 avrodur (standart sürüm); oyuna aktif katılım için ayda 11,99 avro ödenmesi gerekmektedir.

Baden-Württemberg Eyaleti Medya Merkezi, dijital oyunların neden bu kadar çok rağbet gördüğünü araştırmıştır. Bu araştırmada belirtilen motiflerin “World of Warcraft” gibi MMOPRG'ler için de geçerli olduğu kuşkusuzdur.

- **Geribildirim/ödül:** Oyuncuların etkinlikleri, performans geribildirimleriyle değerlendirilmektedir. Bu, örneğin puan kazanma, durum göstergesi veya oyundaki herhangi bir olay şeklinde gerçekleşebilir. Dijital oyunlardaki ödüllerin diğer örnekleri, rozetler, seviye atlama, sanal öğeler veya becerilerin/yetkinliklerin gelişmesidir.
- **Derece listeleri:** Rekabetin karakteri, derece listeleriyle güçlendirilerek oyuncuların motivasyonu artırılabilir ve gösterilen performanslar başkalarınıninkilerle karşılaştırılabilir.
- **İşbirliği:** Belirli oyunlar birçok oyuncunun işbirliğini gerektirir. Buradaki motivasyonu, ekip ruhu ve başka ekiplerle mücadeledeki olası rekabet sağlayabilir.
- **Hikâye anlatma:** Anlatma yapıları, birçok oyunun temel bileşenlerinden birini oluşturur. Hikâyenin devam etmesi ve muhtemelen belirli oyun figürleriyle özdeşleşmesi, oyuncuları oyuna devam etmeye motive edebilir.
- **Zorluk dereceleri:** Birçok oyun farklı zorluk dereceleriyle çalıştığından, farklı oyun deneyimlerine ve becerilere sahip oyuncu grupları da başarı şansına sahiptir.
- **Deneme - yanılma prensibi:** Oyuncular dijital oyunlardaki bir hedefe ilk denemede ulaşamamaları hâlinde, oyunun söz konusu kısmını geçebilmek için genellikle büyük bir ceza almadan yeniden oynayabilmektedir. (Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, o.J., Die Faszination von digitalen Spielen verstehen)

Özellikle “World of Warcraft” gibi karmaşık çevrimiçi oyunlar olmak üzere, dijital oyunların büyüleyiciliğinin oyun davranışının kolaylıkla çığırından çıkmasına yol açabileceğini anlamak hiç de zor değildir. Aşağı Saksonya Eyaleti Kriminolojik Araştırmalar Enstitüsü’nün bir araştırmasında bu oyunun oldukça yüksek bir risk potansiyeline sahip olduğu görülmüştür; 15 yaşındaki gençlerin günde ortalama olarak dört saat kullandığı bu oyunu, günde 4,5 saatten daha uzun bir süre oynayanların oranı ise %36’dır. Bunların beşte biri bağımlılık riski altında (%11,6) veya bağımlı (%8,5) olarak sınıflandırılmaktadır (Rehbein et al., 2009, 1).¹

Buna rağmen tüm gençlerin aynı şekilde risk altında olmadığı anlaşılmaktadır. Rehbein ve ark., genç erkeklerin genellikle genç kızlardan daha fazla risk altında olmalarına rağmen, derinlemesine irdelendiğinde, aile içi şiddet, okuldaki ve boş zamanlardaki başarı deneyimlerinin azlığı ile bunlardan kaynaklanan yetersiz özsaygı gibi sosyoekonomik değişkenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığında önemli bir rol oynadığını tespit etmektedir (Rehbein et al., 2009, 29). Yazarlar, “bilgisayar oyunu bağımlılığının oluşabilmesi için gerçek dünya bağlamındaki somut başarısızlıkların deneyimlenmesinin de önemli olabileceğini” değerlendirmektedir (Rehbein et al., 2009, 25).

Gençlerin bilgisayar oyunları bağımlılığı ile ilgili bir DAK araştırmasının sonuçları bu tezi belirli ölçüde destekler niteliktedir; araştırmada gençlerin % 34’ü dijital oyunları “nahoş şeyleri düşünmek zorunda kalmamak için” oynadıklarını belirtmiştir (DAK, 2016, 12).

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı

Çevrimiçi oyunlarla aşırı derecede meşguliyet, bağımlılık davranışının bir ifadesi olabilir. “Psikolojik Bozuklukları Tanılama ve İstatistik Rehberinde” (DSM-5), on iki aylık bir süre içerisinde aşağıdaki dokuz semptomdan en az beşinin gözlenmesi hâlinde bir çevrimiçi oyun bağımlılığının varlığından yola çıkılmaktadır:

- Sürekli olarak İnternet veya çevrimiçi oyunlarla meşgul olma,
- Oynanmadığı zaman örneğin huzursuzluk, asabiyet gibi yoksunluk belirtileri,
- Tolerans gelişimi: Giderek daha fazla oynama ihtiyacı,
- Kontrol kaybı: Daha az oynama veya hiç oynanama denemelerinin başarısızlığa uğraması,
- Önceki hobilere veya başka etkinliklere karşı ilgi kaybı,
- Aile fertlerinin, terapistlerin veya başka kişilerin çevrimiçi oyun oynama alışkanlığının gerçek boyutu hakkında yanıltılması,
- Çevrimiçi oyunların olumsuz duygulardan (örneğin çaresizlik, korku) sıyrılmak için kullanılması,
- İlişkilerin, işin veya eğitimin çevrimiçi oyun alışkanlığı nedeniyle riske atılması veya kaybedilmesi,
- Psikososyal sorunlar hakkında bilgi sahibi olunmasına rağmen aşırı derecede çevrimiçi oyun oynanması (bkz. Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, o.J., Ist Internetsucht wirklich eine Krankheit?).

¹Rehbein ve ark. genel olarak Almanya’daki çocuklarda ve gençlerde bilgisayar oyunları bağımlılığını araştırmıştır; dolayısıyla buradaki çevrimiçi oyun bağımlılığı özel bir durumdur. Ancak “World of Warcraft” bağımlılığı özel bir öneme sahiptir; sorunlu genç gruplarında (aşırı derecede oyun oynayan, risk altındaki ve bağımlı gençler) en çok rağbet gören oyundur (burada sadece dar anlamda çevrimiçi oyunlar kast edilmemektedir).

Dijital oyun bağımlılığı Klicksafe (o.J., Digitale Spiele/Sucht und Abhängigkeit) ve Schau Hin Girişimi (o.J., Games) tarafından da konu edinilmektedir. Klicksafe, çocuklarının dijital oyun bağımlısı olmasından mümkün olduğunca kaçınmak için anne babaların aşağıdaki hususları göz önünde bulundurmalarını tavsiye etmektedir:

- Güven çocukları güçlendirir
- Dijital oyunlar hakkında şüpheli ancak daha sakin bir yaklaşım
- Oyun oynama motivasyonunun dikkate alınması
- Ergenlerin bir çerçeveye ihtiyaçları vardır
- Sanal oyun ilişkileri de önemlidir
- Tutum sergileme
- Teknoloji yardımıyla koruma
- Örnek olma
- Alternatif sunma (Klicksafe, o.J., Tipps für Eltern).

Schau Hin, YouTube’da “dijital oyun bağımlılığı” konusunun tartışıldığı dijital bir ebeveyn akşamı sunmaktadır (Schau hin, o.J., Digitaler Elternabend. Computerspielsucht).

Gençlerin gerçekten çevrimiçi oyun bağımlısı olması durumunda, çevrimiçi tavsiyeler artık yeterli olmamaktadır. Burada, mutlaka yalnızca profesyonel danışmanlık sunmakla kalmayıp tedavi de edebilen uzmanlara danışılmalıdır. Buna rağmen, anne babalar ve mağdur gençler bu tür durumlarda kime başvurabileceklerini en azından internetten öğrenebilmektedir.

Mainz Üniversitesi 2008 yılı Mart ayında bilgisayar oyunu ve internet bağımlılığı için bir ayakta tedavi kliniği kurmuştur (Thieme, o.J.). Üniversite, ayakta tedavi kliniğinin (Unimedizin Mainz, o.J., Ambulanz für Spielsucht) yanı sıra anne babaların çocuklarının ve gençlerin dijital oyunları nasıl kullandıkları konusunda fikir edinmelerine yardımcı olan bir kontrol listesi de sunmaktadır (Unimedizin Mainz, o.J., Checkliste Computerspiel).

Dijital oyun bağımlılığında Çocuklarda ve Gençlerde Bağımlılık Sorunları İçin Alman Merkezi’nden de (DZSKJ) çevrimiçi yardım alınabilmektedir (Computersuchthilfe, o.J.). Merkez, gençler ve yetişkinler ile aile fertleri ve öğretmenler için broşürlerin yanı sıra danışma merkezlerine, ayakta tedavi kliniklerine ve kliniklere genel bir bakış da sunmaktadır (Computersuchthilfe, o.J., Beratung und Hilfe).

İnternet ve Bilgisayar Oyunları Bağımlılığını Araştırma, Önleme ve Tedavi Derneği, öğrenciler, anne babalar ve öğretmenler için bilgilendirme etkinlikleri ve çalıştaylar sunmaktadır.

Burada katılımcıların bireysel medya kullanım davranışlarını yansıtmaya ve aşırı medya tüketiminin riskleri konusunda duyarlılaşmalarına teşvik edilmesi amaçlanmaktadır (Internetsuchthilfe, o.J.). Acil durumlar için bir yardım hattı kullanılabilir.

Kaynaklar

Computersuchthilfe (o.J.) <http://www.computersuchthilfe.info/home.html>

Computersuchthilfe (o.J.) Beratungsstellen. <http://computersuchthilfe.info/beratung-und-hilfe.html>

DAK (2016). Game over: Wie abhängig machen Computerspiele?

- Internetsuchthilfe (o.J.). <https://internetsucht-hilfe.de/>
- Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (o.J.). Die Faszination von digitalen Spielen verstehen. <https://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/jugendmedienschutz/digitale-spiele/die-faszination-von-digitalen-spielen-verstehen/>
- Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (o.J.) Ist Internetsucht wirklich eine Krankheit ? – Eine Bestandsaufnahme. <https://www.lmz-bw.de/nc/newsroom/aktuelle-beitraege-aller-bereiche/detailseite/ist-internetsucht-wirklich-eine-krankheit-eine-bestandsaufnahme/>
- Jöckel, S. (2007). Online Spiele. Eine konzeptuelle Abgrenzung verschiedener Spielformen. Ilmenau 2007. https://www.db-thueringen.de/receive/dbt_mods_00007593
- Jöckel, S & Schumann, C. (2010). Spielen im Netz. Online-Spiele als Kommunikation. In W. Schweiger & K.Beck (Hrsg.). Handbuch Online-Kommunikation. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 461-484.
- Klicksafe (o.J.). Digitale Spiele / Sucht und Abhängigkeit <https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/sucht-und-abhaengigkeit>
- Klicksafe (o.J.) Tipps für Eltern. <https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/sucht-und-abhaengigkeit/tipps-fuer-eltern/>
- Rehbein, F., Kleinmann, M. & Mößle, T. (2009). Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter: Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimman
- Schau hin (o.J.) Digitaler Elternabend. Computerspielsucht. <https://www.schau-hin.info/service/mediathek/digitaler-elternabend-computerspielsucht>
- Schau hin (o.J.) Games. <https://www.schau-hin.info/games>
- Schmidt, J., Dreyer, S. & Lampert, C. (2008). Spielen im Netz. Zur Systematisierung des Phänomens „Online-Games“. Hamburg: Verlag Hans-Bredow-Institut. https://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/42
- Thieme (o.J.). Ambulanz für Computerspiel- und Internetsucht an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz. <https://www.thieme.de/viamedici/mein-studienort-mainz-1602/a/ambulanz-fuer-computerspiel-und-internetsucht-11799.htm>
- Unimedizin Mainz (o.J.). Ambulanz für Spielsucht. <http://www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/patienten/poliklinik-und-ambulanzen/ambulanz-fuer-spielsucht.html>
- Unimedizin Mainz (o.J.) Checkliste für Eltern. <http://www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/patienten/poliklinik-und-ambulanzen/ambulanz-fuer-spielsucht/checkliste-computerspiel.html>
- Unimedizin Mainz (o.J.). Selbsttest Computerspiel. <http://www.unimedizin-mainz.de/psychosomatik/patienten/poliklinik-und-ambulanzen/ambulanz-fuer-spielsucht/selbsttest-computerspiel.html>
- Wikipedia (o.J.) World of Warcraft. https://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft
- World of Warcraft (o.J.). Battle for Azeroth. <https://eu.shop.battle.net/de-de/product/world-of-warcraft-battle-for-azeroth?gclid=aw.ds>

Çevrimiçi Meydan Okumalar

Çevrimiçi meydan okumalar, internette meşhur olan bir tür cesaret testleridir. Herkes bu tür bir cesaret testinden geçerek bir videoya kaydedip internete yükleyebilmektedir. İlk ve en çok bilinen internet meydan okuması, 2014 yılındaki “bir kova buz” meydan okumasıdır (Ice-Bucket-Challenge). Burada katılımcıların buzlu su dolu bir kovayı kendi veya başkalarının başından aşağı dökerken filme almaları gerekmektedir. Bu meydan okuma gerçekte ALS sinir hastalığına dikkat çekmek gibi iyi bir amaca hizmet ediyordu. Katılımcılardan ALS araştırmaları için bağışta bulunmaları ve başka aday önermeleri rica ediliyordu. Bu meydan okuma, internette son derece hızlı bir şekilde yayıldı ve ALS araştırmaları için bir ay içerisinde kırk milyon ABD dolarından daha fazla bağış toplandı (bkz. Steel, 2014).

Bazı meydan okumalar eğlenceli olabilse de, “tarçın yeme yarışması” (Cinnamon Challenge) veya “buz ve tuz” (Ice and Salt Challenge) gibi son derece tehlikeli meydan okumalar da vardır. “Tarçın yeme yarışmasında”, katılımcılardan bir çay kaşığı tarçın yutmaları istenmektedir. Bu, şiddetli alerjik reaksiyonlara ve en kötü senaryoda boğulmaya yol açabilmektedir. “Buz ve tuz” meydan okumasında gençler ciltlerine tuz serptikten sonra üzerine buz koymaktadır. Bu şekilde oluşan aşırı soğuk ciltte soğuk yanmalarına yol açabilmektedir (Klicksafe, o.j. Gefährlicher Trend: Challenges im Netz).

En sorunlu cesaret testlerinden biri Mavi Balina oyunudur (Blue Whale Challenge). Bu oyunda gençlerden 50 gün boyunca giderek artan kendini yaralama riski ile bağlantılı cesaret testlerinden geçmeleri istenmektedir. Görevlerin arasında, cildi kesme, erkenden kalkarak korkutucu videolar izleme veya tehlikeli bir yere gitme (yüksek çatı, köprü veya vinç) gibi yaralanma riski olan davranışlar yer almaktadır. Talimatlar tabloda ayrıntılı olarak verilmektedir. Gençler, cesaret testini geçtiklerini kanıtlamak için, görevi yerine getirdiklerini gösteren bir fotoğraf veya video çekerek yöneticilerden “curator” birine göndermek veya İnternette yayınlamak zorundadır.

Bu meydan okuma hakkında çok az kaynak olduğu görüldüğünden, şüpheler meydan okumanın aslında mevcut olmadığını iddia etmektedir (örneğin Hecht und Hartschuh, 2017). Bu konudaki az sayıda yayından birkaçı Khattar ve ark. (2018) ile Shakir ve Sharma’ya (2018) aittir. Shakir ve Sharma’nın bildirdiği tüm genç intiharlarının, bu gençlerin Mavi Balina oyununa katılmasıyla açıklanmasının zor olduğu anlaşılmaktadır. Buna rağmen bu ve benzeri meydan okumaların tehlike potansiyelinin küçümsenmemesi gerekmektedir.

Bu yüzden Klicksafe şunları tavsiye etmektedir:

- Bir meydan okuma için ismi verilenler veya aday gösterilenler, kendini meydan okumayı kabul etme baskısı altında hissetmektedir. Ancak sosyal baskı, sağlığa zarar veren ve yaralanmalara yol açan bir davranışın göze alınmasına yol açmamalıdır. Burada gençlerin kendilerini tehlikeye atmamaları konusunda desteklenmeleri gerekmektedir.
- Riskli İnternet meydan okumaları, internet-beschwerdestelle.de veya jugendschutz.net adreslerine ihbar edilebilir ve aleni bir şekilde paylaşılmamalı veya yaygınlaştırılmamalıdır. Fenomenin yayılmasına yardımcı olmaları nedeniyle, sorunlu yarışmalara ve riskli meydan okuma oyunlarına karşı uyarıların da paylaşılmaması veya beğenilmemesi gereklidir. (Klicksafe, o.j. Gefährlicher Trend: Challenges im Netz).

Kaynaklar

- Hecht, Y., Hartschuh, A. (2017) Alles nur Fake? Fünf Fakten zur “Blue Whale”-Challenge. <https://www.rheinpfalz.de/lokal/aus-demsuedwesten/artikel/alles-nur-fake-fuenf-fakten-zur-blue-whale-challenge/>
- <https://www.rheinpfalz.de/lokal/aus-dem-suedwesten/artikel/alles-nur-fake-fuenf-fakten-zur-blue-whale-challenge/>
- Khattar, A., Dabas, K., Gupta, K., Chopra, S., Kumaragur, P. (2018). White or Blue, the Whale gets its Vengeance: A Social Media Analysis of the Blue Whale Challenge. Cornell: Cornell University. <https://arxiv.org/abs/1801.05588>
- Klicksafe (o.J.). Gefährlicher Trend: Challenges im Netz. <https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/gefaehrlicher-trend-challenges-im-netz/>
- Shakir, M., Sharma, S. (2018) Adolescents under Stress: The Blue Whale Game Challenge. S.379-386 in International Journal of Multidisciplinary (Vol. 3, No.7). https://zenodo.org/record/1321224/files/379-386_RRIJM18030778.pdf?download=1
- Steel, E. (2014) “Ice bucket Challenge” Has Raised Millions for ALS Association. <https://www.nytimes.com/2014/08/18/business/ice-bucket-challengehas-raised-millions-for-als-association.html>

Modül 3: Ağdan Gelen Tehlikeler

Gençler - Cinsellik - İnternet

Cinsellik gençler için önemli bir konudur ve internet bu konuyla ilgili bilgi arayışında en çok tercih edilen ortamdır. Federal Sağlık Eğitim Merkezi'nin 2015 yılına ait bir araştırmasında, 14 ve 17 yaşları arasındaki genç kızların %39'unun cinsellikle ilgili bilgilerini internet üzerinden (%46'sının ise gençlik dergilerinden) edindiği, genç erkeklerde bu oranın %50 (gençlik dergileri %30) olduğu tespit edilmiştir. Daha fazla bilgiyi hangi medyadan almak istedikleri sorusuna genç kızların %59'u ve genç erkeklerin %62'si "internet" yanıtını vermiştir (Bode & Heßling, 2015, 58). Wikipedia ve diğer çevrimiçi sözlükler ile ilgili olarak cinsiyete özgü bir farklılık bulunmasa da, genç kızlar internet forumları gibi eğitim ve danışma sayfalarını tercih ederken, genç erkekler ise daha çok çevrimiçi sohbet odalarından ve seks filmlerinden bilgi edinmişlerdir.

Gençler artık İnternette sadece cinsellik ve cinsel eğitim hakkında bilgi aramamaktadır. Martyniuk'un bir anket araştırması çerçevesinde tespit ettiği gibi, gençlik-cinsellik-internet bağlamındaki diğer konular, internet ilişkileri (flört, sohbet, çıkma, partner arama ve cinsel ilişkiler) ve pornografi diğer ilgi alanlarıdır (2013).

İlişkiler internet üzerinden başlamasına rağmen, kişisel buluşmalar nadiren gerçekleşmektedir; Martyniuk'un araştırmasında, anket yapılan gençlerin yaklaşık dörtte biri internette tanıştıkları kişiyle en az bir defa buluşmuştur. Bunun nedeni, gençlerin bu tür bir buluşmanın sorunsallığının bilincinde olması olabilir. Martyniuk, cinsellik ve internet konusunda gençlerle yaptığı görüşmelere dayanarak şu sonuca varmaktadır:

Görüşülen gençlerin büyük bir çoğunluğu, internette tanışılan kimliği belirsiz kişilerle buluşmanın tehlike potansiyeli hakkında yüksek bir bilince sahiptir. Burada da istisnai durumlar olduğu kuşkusuzdur; ancak, genel olarak genç kadınların ve erkeklerin kendilerini hem hayal kırıklığına, hem mahcubiyete hem de olası saldırılara, yanlış anlaşılmalara ve cinsel şiddete karşı güvence altına aldıklarını, birbirleriyle bağlantılı çeşitli güvenlik önlemlerinden yararlandıklarını söylemek mümkündür.

İnternette nispeten genel tutulan iletişim biçimlerinin yanı sıra, cinsel içerikli mesajlaşma (sexting) ve cinsel tacize hazırlama (grooming) gibi açıkça cinsellik odaklı başka biçimler de vardır.

Cinsel İçerikli Mesajlaşma (Sexting)

Cinsel içerikli mesajlaşma, "kişilerin çektikleri erotik fotoğrafları ya da erotik mesajları cep telefonu veya internet üzerinden kendi aralarında paylaşmalarıdır" (Döring, 2012, 4; Landesmedienanstalt Baden-Württemberg, o.J.). Bu tür görseller genellikle akıllı telefonlarla çekildikten sonra uygulamalar (Instagram, WhatsApp ve SnapChat gibi) üzerinden gönderilmektedir. Buradaki sorun, bu görsellerin tekrar silinememesidir. SnapChat üzerinden gönderilen görseller her ne kadar kısa bir süre içerisinde tekrar silinse de, bu süre görsellerin ekran görüntülerinin alınması için yeterli olmaktadır. İnternete yüklenen görseller, sadece gönderilen kişiler değil herkes tarafından da görülebilir ve siber zorbalık amacıyla kullanılabilir.

Bunun örneklerini örneğin YouTube’da bulabilirsiniz: “Mein Bild gehört mir!” Sexting mit Folgen (https://www.youtube.com/watch?v=j9Ps_owBXew). YouTube’da, Kanadalı öğrenci Amanda Todd’un çektiği sıkıntıları anlattığı veda videosunu da bulabilirsiniz (<https://www.youtube.com/watch?v=RXxnPzrmE7o>). Öğrenci, tanımadığı bir sohbet partneri tarafından üstsüz görüntülerini paylaşmaya ikna edilmişti. Sohbet partneri, öğrenciyi şantaj yaparak bir fotoğrafını sosyal medyada yayınlamıştı. Amanda, ailesi iki kez taşınmaya karar vermesine rağmen siber zorbalık yoluyla tacizin devam etmesi nedeniyle 2012 yılında yaşamına son vermiştir.

Anne babalara, çocuklarını cinsel içerikli mesajlaşma ve sonuçlarına karşı korumalarına yardımcı olmak için “Schau Hin! Girişimi” tarafından sunulan tavsiyeler şu şekildedir:

- İlgî göstermek
- Örnek olmak
- Riskler hakkında konuşmak
- Duyarlı olmak (Schau hin, o.J., Sexting)

Özellikle internete bağlı cep telefonlarıyla gerçekleştirilen cinsel içerikli mesajlaşma (sexting) ile ilgili bilgi ve tavsiyeleri, sexting konulu aşağıdaki açıklayıcı video ve benzeri kaynaklarda bulabilirsiniz: https://www.youtube.com/watch?v=xDU_T2M2pzo

Handysektor isimli bir internet girişimi gençlere İnternet üzerinden mahrem bir fotoğraf aldıklarında ne yapmaları gerektiği konusunda da tavsiyeler sunmaktadır:

- Önce görseldeki kişinin kim olduğuna bakmalısın: Bu kişi, resmi gönderen mi, yoksa başka bir kişi mi?
- Görseldeki kişi, görseli gönderen şahıs değilse mağdura, özel görselinin yayımlandığını bildirmelisin.
- Gönderen kişiyle konuşup ona bu tür görselleri göndermenin suç olduğunu söylemelisin. Fotoğrafı silmesini rica etmelisin.
- Kulağa acımasız gelse de: Polise ihbarda bulunmalısın.
- Sonra fotoğrafı akıllı telefonundan silmelisin.
- Her durumda: **Fotoğrafı başkalarına göndermemelisin!**
- Bir büyüğünle olay hakkında konuşmalısın.
- Ayrıca aynı kişinin sana görsel göndermeye devam etmesini istemiyorsan, bu kişiyi engelleyebilirsin. Fotoğrafı, Facebook veya Instagram gibi bir sosyal ağdan almışsan, kullanıcıyı veya içeriği ihbar edebilirsin.
- İstemediğin halde görsellerin paylaşılıyorsa güvendiğin bir kişiye, örneğin anne babana veya bir öğretmene danış. Birlikte ilgili kişiden resmi silmesini isteyebilir veya resmi ileten kişi hakkında suç duyurusunda bulunabilirsiniz. (Handysektor, o.J., Sexting).

Cinsel Tacize Hazırlama (Grooming)

Gençlerin çektikleri erotik fotoğrafları akıllı telefonla göndermeleri durumunda grooming veya siber grooming olarak adlandırılan durum ortaya çıkabilir.

“Pedofili eğilimli yetişkinler, sohbet ve mesajlaşma uygulamalarını kullanarak çocuklarla ve gençlerle iletişim kurmaya çalışmaktadır. Önce, e-posta adresi, telefon numarası, isim ve adres gibi kişisel verilere ulaşmak amacıyla gerçek niyetlerini ve gerçek kimliklerini gizleyerek kurbanlarıyla iletişim kurarlar.

Pedofil yetişkinler, cinsel içerikli sorularla veya cinsel betimlemelerle, örneğin cinsel eylemleri web kameraları üzerinden yayınlayarak cinsel tacizde bulunabilmektedir. Aynı şekilde, kişisel verilerin paylaşılmasından sonraki yüz yüze bir görüşmede cinsel istismar riski de mevcuttur.

Cinsel ilişkide bulunmak amacıyla çocuklara ve gençlere planlı bir şekilde yaklaşma siber grooming olarak adlandırılmaktadır (Türkçede “siber uşaklaştırma” ya da “siber tacize hazırlama” karşılığı da kullanılmaktadır)” (Polizei NRW, o.J.).

Kuzey Ren Vestfalya Eyaleti Emniyet Müdürlüğü’nün 2016 yılı suç istatistiklerinde bilinen şu suçlar listelenmektedir: çocuk cinsel istismarı (240 vaka), cinsel eylemler (28), çocukları etkileme (212) (bkz. Kuzey Ren Vestfalya Eyaleti Emniyet Müdürlüğü, Suç Aleti İnternet).

Grooming olası bir suçlu ile yüz yüze görüşmeyle sonuçlanmasa da, cinsel içerikli mesajlaşma gençlerin başka ciddi tehlikelerle de karşı karşıya kalmasına yol açmaktadır. Siber grooming olgusu hakkındaki EUROPOL kampanyası çerçevesinde, yetişkinlerin, daha sonra şantaj amacıyla kullanmak üzere (sextortion-cinsel şantaj), gençleri cinsel içerikli görsellerini veya videolarını çekmeye nasıl ikna etmeye çalıştıklarını gösteren bir video hazırlanmıştır (<https://vimeo.com/219109969/31cc1c2414>). Video, gençlerin bu tür isteklerle nasıl başa çıkabileceklerine dair tavsiyeler de içermektedir.

“Kuzey Ren Vestfalya Eyaleti Emniyet Müdürlüğü”, anne babaların çocuklarının ve gençlerin grooming mağduru olmamaları için neler yapabileceklerine dair tavsiyeler vermektedir:

- İlkokul çağındaki çocukların hiç değilse tek başlarına sohbet etmelerine izin vermeyin.
- Sadece moderatörlü sohbet odalarını kullanın.
- Kişisel verileri veya fotoğrafları paylaşmayın.
- Yüz yüze buluşmalardan kaçının, hiç değilse sadece güvenilir bir kişinin eşliğinde ve kalabalık yerlerde buluşulmasını sağlayın.
- Özgüven eğitimi verin.
- İrtibat kurulacak kişi olarak hazır bulunun (Kuzey Ren Vestfalya Eyaleti Emniyet Müdürlüğü, Çocuklar ve Gençler İçin Medya Okuryazarlığı).

“Schau Hin! Girişimi” İnternet sayfasında çevrimiçi cinsel tacize hazırlama (cyber grooming) konusunda anne babalara yönelik bazı önerilerde bulunmakta ve çocuklarının internette tanıştıkları kişinin;

- Çok fazla iltifatta bulunması ve müstehcen yorumlar yapması,
- “Her şeyi” anlayışla karşılması ve gençlerin dilini kullanmaya çabalaması,
- Model menajeri olduğunu ve çocuğu ünlü yapabileceğini söylemesi,
- Bilgisayarının nerede olduğunu ve başında yalnız oturup oturmadığını sorması,

- Kişisel verileri ve görselleri istemesi,
- Örneğin tanınmış kişilerin fotoğraflarının bulunduğu, güven vermeyen bir profile sahip olması,
- Kendi kamerasının bozuk olduğunu söyleyerek çocuktan web kamerasını açmasını istemesi,
- Sohbetten veya tanışıklıktan kimseye bahsetmemesini öğütlemesi,
- Bir platformdan Messenger uygulamasına geçmesi veya gizlice buluşmak istemesi durumunda şüphelenmesi gerektiğini salık vermektedir. (Schau Hin, o.J.,Cybergrooming).

Cinsel İçerikli Şantaj (Sextortion)

“Sextortion” kavramı İngilizce “sex” ve “extortion” (şantaj) sözcüklerinden oluşmaktadır. Sextortion’da, gençlerin cinsel içerikli görsellerini veya videolarını internete yüklemeleri veya zaten grooming mağduru olmaları durumunda yapılan cinsel şantaj söz konusudur (Polizei-Beratung, o.J., Sextortion, Handysektor, o.J. Sextortion).

Polizei-Beratung, YouTube’da bu şantaj türünü anlatan bir video yayınlamıştır: <https://www.youtube.com/watch?v=27D3BlOQgtY&feature=youtu.be>

Videoda gençlerin kendilerini nasıl koruyabilecekleri konusunda şu tavsiyelerde bulunmaktadır:

- Yabancıların arkadaşlık isteklerini kabul etmeyin.
- Hesap ve gizlilik ayarlarınızı düzenli olarak kontrol edin.
- Adres, doğum tarihi veya işveren gibi kişisel verilerinizi yayınlamaktan kaçınin.
- Video sohbetlerini hemen onaylamayın.
- Tereddüt hâlinde: Sadece sözlü iletişimde bulunmak ve olan biteni gözlemlemek için sohbet kamerasını yapışkan bantla kapatın.
- Yeni tanıştığınız kişilerle video sohbeti yaparken soyunma veya mahrem davranış isteklerini kabul etmeyin.
- Kötü amaçlı yazılımlar olarak adlandırılan zararlı yazılımlara karşı korunmak için, akıllı telefon, dizüstü bilgisayar veya kişisel bilgisayar gibi çevrimiçi kullanılan araçlarındaki işletim ve antivirüs sistemlerini daima güncel tutun. Web kamerasını kolayca etkinleştirerek her an görüntülerinizi alabilen kötü amaçlı yazılımlar mevcuttur. Bunlara karşı da dikkatli olun (Polizei-Beratung, o.J., Sextortion).

Polizei-Beratung, gençlerin hâlihazırda bir şantaj denemesine maruz kalmış olması durumunda şunları tavsiye etmektedir:

- Para göndermeyin. Şantaj genellikle ödeme yapıldıktan sonra da devam eder.
- Polise ihbarda bulunun.
- Sitenin operatörü ile irtibata geçerek görsel materyalin silinmesini sağlayın. Uygunsuz içerikler, özellikle bu amaç için konulmuş olan uyarı butonları vasıtasıyla site operatörüne bildirilebilmektedir.

- Kimliği bilinmeyen kişi ile iletişimi derhal kesin ve mesajlarına cevap vermeyin.
- Sohbet akışlarını ve mesajları ekran görüntülerini alarak kaydedin (Polizei-Beratung, o.J., Sextortion).

Kaynaklar

Bode, H. & Heßling, A. (2015): Jugendsexualität 2015. Die Perspektive der 14- bis 25-Jährigen. Ergebnisse einer aktuellen Repräsentativen Wiederholungsbefragung. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln

Bundeszentrale für Gesundheitliche Aufklärung (2013). Jugendsexualität im Internetzeitalter. Eine qualitative Studie zu sexuellen Beziehungen von Jugendlichen. Köln. <https://service.bzga.de/pdf.php?id=8a9cc1446d2e4f13foa8240b52103d3a>

Döring, N. (2012). Erotischer Fotoaustausch unter Jugendlichen: Verbreitung, Funktionen und Folgen des Sexting. Zeitschrift für Sexualforschung, (1)

Handysektor (o.J.). Sexting. <https://www.handysektor.de/sexting/>

Handysektor(o.J.).Sextortion. <https://www.handysektor.de/artikel/sextortion-erpressung-mit-nacktbildern/>

Landesmedienanstalt Baden-Württemberg (o.J.).Was ist Sexting? <https://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/jugendmedienschutz/sexualitaet-und-pornografie/was-ist-sexting/#c34907>

Martyniuk, U. (2013). Sexuelle Erfahrungen von Jugendlichen im Web 2.0. In Bundeszentrale für Gesundheitliche Aufklärung (Hrsg.). Jugendsexualität im Internetzeitalter. Eine qualitative Studie zu sexuellen Beziehungen von Jugendlichen. Köln. 94-143

Polizei NRW (o.J.). Medienkompetenz für Kinder und Jugendliche. <https://polizei.nrw/artikel/medienkompetenz-fuer-kinder-und-jugendliche>

Polizei NRW (o.J.). Tatmittel Internet. https://polizei.nrw/sites/default/files/2017-04/2016_Tabelle_311.pdf

Polizei-Beratung (o.J.) Sextortion. <https://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/gefahren-im-internet/sextortion/>

Schau hin (o.J.). Cybergrooming. <https://www.schau-hin.info/artikel/cybergrooming-anmache-im-netz/>

Schau hin (o.J.). Sexting. <https://www.schau-hin.info/sicherheit/sexting-so-schuetzen-eltern-ihre-kinder/>

Siber Zorbalık

“Siber zorbalık (veya eş anlamlısı “siber mobbing”), internet ve cep telefonu üzerinden başkalarını uzun bir süre boyunca kasıtlı olarak aşağılamak, tehdit, ifşa veya rahatsız etmek demektir” (Klicksafe, o.J., Cyber-Mobbing). Siber zorbalık esasen okul bahçesindeki psikolojik taciz veya şiddetin genişletilmiş (özel) bir biçimidir. Okuldaki psikolojik taciz veya şiddetten sadece bu amaçla elektronik veya dijital medyaların kullanılmasıyla değil,

aynı zamanda bu medyaların beraberinde getirdiği geniş kapsamlı dezavantajlarla da ayrılmaktadır. Bu dezavantajlardan bazıları şunlardır:

- Yüksek anonimlik derecesi (faillerin kimliğinin bilinmemesi durumunda, mağdurların olan biteni kanıtlayamama endişesi)
- Yüksek aleniyet derecesi (özellikle Facebook ve Instagram gibi platformların sağladığı yüksek izleyici sayısı)
- Sonsuz mağduriyet (içerikler hiçbir zaman tamamen silinmemekte ve mağdurların peşini bırakmamaktadır (yukarıdaki Amanda Todd örneğine bkz.).)
- Mağdurların korumasızlığı (İnternete her yerden erişebildiğinden, mağdurların korunabilecekleri hiçbir yer yoktur (Katzer, 2014, 60 v.m.s.).)

Bilgi Güvenliği Federal Dairesi'ne göre siber zorbalık özellikle gençleri/ergenleri etkilemektedir. Bunun, gençlerin büyük bir kısmının siber zorbalığın suç olduğunu bilmemesinden, diğer yandan da mağdurlarda ağır ve uzun vadeli zararlara yol açmasından kaynaklandığı bildirilmektedir.

Mülakat yapılan her beş gençten biri (%19), daha önce internette veya akıllı telefon üzerinden kendileri hakkında (kasıtlı olarak veya yanlışlıkla) gerçeğe aykırı veya aşağılayıcı içeriklerin paylaşıldığını belirtmiştir. Somut olarak görsel materyalleri sorulduğunda gençlerin %11'i daha önce utandırıcı veya aşağılayıcı fotoğraflarının paylaşıldığını söylemiştir. Eş ve dostlarından birinin daha önce akıllı telefon veya internet üzerinden karalanıp karalanmadığı sorusuna mülakat yapılan gençlerin %34'ü olumlu yanıt vermiştir. Mülakat yapılan gençlerin %8'i daha önce internet üzerinden karalandığını belirtmiştir. Buradaki mağdurlar arasında en büyük payı 16 ilâ 17 yaş arasındaki gençler oluşturmaktadır (MPFS, 2018, 62).

“Klicksafe” isimli web sitesi gençlere siber zorbalık konusunda tavsiyelerde bulunmaktadır:

- **Sakin ol!**
- **Yalnız değilsin:** Bir yetişkine durumunu anlat veya telefon numarasını arayarak isim vermeden derdini paylaş.
- **Saldırıları belgele:** Görseller ve çevrimiçi görüşmelerin kopyaları, olan biteni başkalarına açıklamana ve aynı zamanda sana acı çektiren kişiyi bulmana yardımcı olabilir.
- **Engelleme, bildirme, silme:** <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/service-anbieter-kontaktieren/> adresinde, siber zorbalık vakalarını bildirmek, kişileri engellemek ve yasa dışı içerikli videoları silmek için hizmet sağlayıcısıyla nasıl irtibata geçebileceğinize dair açıklamaları bulabilirsiniz.
- **Kendini savun:** “Kendini akıllıca savun!”, hakaretlere aynı şekilde cevap verme, seni inciten şeyleri açık ve anlaşılır bir şekilde dile getir.
- **Her şey yolunda** (Klicksafe, o.J., Cyber-Mobbing)

Klicksafe.de bu önerilerin yanı sıra “klicksafe Youth Panels” tarafından geliştirilmiş olan bir siber zorbalık ilk yardım uygulaması da sunmaktadır. Bu uygulama, mağdurlara siber zorbalık konusunda bazı davranış önerileri, yasal arka plan bilgileri, danışma merkezlerinin bağlantıları ve hakaret içeren yorumların bildirilmesi, engellenmesi veya silinmesi ile ilgili eğitici materyaller sunmaktadır.

Klicksafe, eğitimcilere siber zorbalık konusunda şunları tavsiye etmektedir:

- Mağdur öğrenciye arkadaşça yaklaşın ve güvenli bir yer sunun!
- Kendilerine veya başkalarına zarar vermediklerinden emin olun!
- Mağdurla konuşarak görevinizi ve yasal konumunuzu açıklığa kavuşturun.
- Akran öğrencilerden danışman olarak yararlanın!
- Yardımı reddeden mağdurları arayın!
- Mağdurun kendini savunmasına yardımcı olun!
- Olayları belgeleyin!
- Anne babaları, öğretmenleri veya okul müdürlüğünü bilgilendirmek zorunda olup olmadığınızı kontrol edin!
- Polise haber verip vermeyeceğinizi veya verilmesini tavsiye edip etmeyeceğinizi kontrol edin!
- İç ve dış uzmanlarla bağlantıda olun! (Klicksafe, o.J.) Cyber-Mobbing).

Kaynaklar

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (2018). Was ist Cybermobbing. <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/medienkompetenz/was-ist-cybermobbing-/86484?view=DEFAULT>.

Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (o.J.). Cyber-Mobbing. https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/Risiken/Mobbing/mobbing_node.html.

Katzer, C. (2014). Cybermobbing. Wenn das Internet zur W@ffe wird. Springer-Verlag, Berlin Heidelberg.

Klicksafe.de (o.J.). Cybermobbing. <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das/>.

MPFS (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) (2018). JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.

Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (o.J.). Cybermobbing ist digitale Gewalt. <https://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipsps/gefahren-im-internet/cybermobbing/>

Son Sözler

2018 yılına ait bazı araştırmalar, gençlerin interneti öncelikle haberleşme ve sohbet için kullandığını, ancak dijital oyunların, bilgi arayışının ve internetle öğrenmenin de internet kullanımında önemli bir rol oynadığını göstermektedir.

Birinci modülde ele alındığı üzere ağ güvenliği gençler için önemli bir konu olmalıdır. Bu bağlamda genel olarak İnternet güvenliği, mahremiyetin ve kişisel verilerin korunması önemli bir rol oynamaktadır. Bu çerçevede ilgili modülde gençlerin, internette güvenli bir şekilde gezinmek için nelere dikkat etmeleri gerektiği gösterilmiştir.

İkinci modülde, internet kullanımının spesifik sorunlarına değinilmektedir. Burada aşırı internet kullanımının yanı sıra nefret söylemi, sahte haberler, çevrimiçi oyunlar, çevrimiçi oyun bağımlılığı ve çevrimiçi meydan okuma gibi konular dile getirilmektedir. Aynı zamanda, bu sorunların birinden mağdur olan gençlere yardımcı olma amacı güdülmüştür.

İnternet maalesef sadece pozitif imkânlar sunmamaktadır; gençler için bazı riskleri de barındırmaktadır (Modül 3). Gençlerin yarı çıplak veya hatta çıplak fotoğraflarını gösteren ve internete yüklenen cinsel içerikli metinler veya görseller ve videolar (sexting), bu gençler için nahoş, hatta tehlikeli sonuçlar doğurabilir. Bu materyaller, yetişkinlerin cinsel etkinlikler için ayartmak ve cinsel istismara hazırlamak amacıyla bu gençlerle irtibata geçmesine (grooming) vesile olabilmesinin yanı sıra şantaj denemelerine (sextortion), hatta, her ne kadar başka nedenlerden dolayı olabilse de, siber zorbalığa yol açabilmektedir. Modül 3'te bu riskleri ve tehditleri ele alarak, bunlarla başa çıkma veya her şeyden önce kaçınma imkânları ortaya konulmuştur.

Medya Okuryazarlığı

İnternette gezen gençler, internetin potansiyellerinden yararlanmayı öğrenirler; ancak risklerini de değerlendirmeyi ve interneti dikkatli kullanmayı da öğrenmek zorundadırlar. Kaynaklarda medya okuryazarlığı olarak tanımlanan niteliği de kazanmaları gerekir. Bu konsepti inceleyen ilk kişilerden biri Dieter Baake'dir. Baake'ye göre eylem yetkinliği, eylemin başarısı (performans) için ön koşuldur; dolayısıyla, medyaların başarılı bir şekilde kullanılabilmesi için medya okuryazarlığı ön koşuldur. Baake, medya okuryazarlığının dört boyutta değerlendirilmesini önermektedir:

1. Medya kritiği,
2. Medya bilgisi,
3. Medya kullanımı,
4. Medya tasarım (Baake, 1997, 99)

Medya kritiği ile gençlerin medyaya eleştirel bir yaklaşım geliştirerek niyet ve işlevlerinin içyüzünü anlayabilmeleri kastedilmektedir. Gençlerin medya okuryazarı olması demek, farklı medyaları ve bunların teknik temellerini bilmeleri demektir. Medya kullanımı, gençlerin medyaları kullanırken ne kadar dikkatli oldukları ile ilgilidir. Medya tasarımı, kişilerin kendi medya ürünlerini yaratıcı bir şekilde tasarlama imkânlarına atıfta bulunur. İlgili modüllerde belirttiğimiz sorunlar açısından medya kullanımı boyutlarının özel bir öneme sahip olduğu kuşkusuzdur.

Takip eden süreçlerde medya okuryazarlığı konseptine ilişkin eğitim politikası müzakereleri çerçevesinde, ölçülebilen niteliklere odaklanan fikirler geliştirilmiştir (bkz. Hugger, 2008; Fromme ve ark., 2014). Böylece Eğitim Bakanlıkları Konferansı (KMK) tarafından dijital dünyadaki yeterlilikler için altı yeterlilik alanı önerilmiştir:

1. Arama, işleme ve saklama
2. Haberleşme ve işbirliği
3. Üretme ve sunma
4. Koruma ve güvenli eylem
5. Sorun çözme ve harekete geçme
6. Analiz ve yansıtma (KMK, 2017).

İlgili modüllerde ele aldığımız sorun alanları (ağdaki tehlikeler, ağ güvenliği, İnternet kullanımına özgü sorunlar) açısından öncelikle dördüncü maddedeki dijital yeterlilikler (koruma ve güvenli eylem) değerlidir. Bu, söz konusu alana tasnif edilen kısmî yeterliliklere bakıldığında daha iyi anlaşılmaktadır:

- 4.1 Dijital ortamlarda güvenli bir şekilde hareket etmek,
- 4.2 Kişisel verileri ve mahremiyeti korumak,
- 4.3 Sağlığı korumak,
- 4.4 Doğayı ve çevreyi korumak (KMK, 2017).

Yeterlilikler kolayca öğrenilebilen şeyler değildir; rehberimize göz atılması veya baştan sona okunması da hemen medya okuryazarlığı sağlamayacaktır. İnterneti dikkatli kullanma becerisi medya okuryazarlığının önemli bir unsuru olarak kavrandığı takdirde, gençler internette gezinip deneyim edinerek ve deneyimlerinden öğrenerek medya okuryazarlığı yeterliliğini kazanacaktır. Bununla birlikte, rehberimizin öğretmenlere olduğu kadar anne ve babalara da gençlere, interneti kullanırlarken destekleyici bir şekilde eşlik ederek olası tehlikelere ve bunlarla başa çıkma imkânlarına dikkat çekmeleri için yardımcı olmasını umut ediyoruz.

Kaynaklar

- Baake, D. (1997). Medienpädagogik. Grundlagen der Medienkommunikation Band 1. Tübingen: Niemeyer.
- Fromme, J., Biermann, R & Kiefer, F. (2014). Medienkompetenz und Medienbildung: Medienpädagogische Perspektive auf Kinder und Kindheit. In A. Tillmann, S. Fleischer & K.U. Hugger (Hrsg.). Digitale Kultur und Kommunikation. Band 1. Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden: VS Verlag, 59-73.
- Hugger, K.U. (2008). Medienkompetenz. In U. Sander, F. Gross & K.U. Hugger (Hrsg.). Handbuch Medienpädagogik. Wiesbaden: VS Verlag, 93-99.
- KMK (Kultusministerkonferenz) (2017). Kompetenzen in der digitalen Welt. https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompetenzen_-_Bildung_in_der_digitalen_Welt_Web.html

