İNTERNET GÜVENLİĞİ FARKINDALIĞINDA OYUNLARIN ETKİSİ

Fırat YILMAZ1, 0000-0002-8751-7234, firat.yilmaz@meb.gov.tr

Dr. Öğr. Üyesi Aslıhan İSTANBULLU2, 0000-0002-1778-859X, aslihan.babur@amasya.edu.tr

1  Amasya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, 2 Amasya Üniversitesi

İnternet kullanıcılarına farklı alanlarda, çeşitli olanaklar sunan siber bir dünyadır. Bu siber dünyanın imkanlarından zarar görmeden, “güvenli” biçimde faydalanmak için güvenliğinin sağlanması gereklidir. Bu ihtiyaçtan ortaya çıkan siber güvenlik, küresel siber tehdit ortamını yönetmek için alanlar arası çözümler gerektiren, gelişmekte olan bir bilimsel disiplindir (Shaw vd., 2009; Rezgui ve Marks, 2008). Siber saldırıların karmaşıklığı ve sıklığı ve neden oldukları etkinin büyüklüğü, siber suçları korumak ve engellemek için bilimsel ve pratik bilgiye sahip özel personelin istihdam edilmesini gerektirir. (Raman, Lal ve Achuthan, 2014) Ancak bu ülkemizde her kurum için mümkün olmamaktadır. Pandeminin de etkisiyle internet kullanıcı sayısındaki artış, sadece teknik personelin değil, tüm kullanıcıların internet güvenliğinden haberdar olması gerekliliğini ortaya koymaktadır. Eminağaoğlu, Uçar ve Eren (2009) yaptıkları çalışmada sadece teknik personelin teknik güvenlik eğitiminin değil, aynı zamanda internet güvenliği farkındalık eğitimlerinin ve diğer farkındalık kampanyalarının herkes için “zorunluluk” haline geldiğini belirtmektedir. İnsanların siber güvenlik ihlallerinin çoğunun nihai kaynağı olduğu ve bu nedenle siber güvenlik zincirindeki en zayıf halka olduğu göz önüne alındığında, siber güvenlik ya da internet güvenliği hakkında farkındalık yaratılması gereklidir.

İnsanların, özellikle de gençlerin çevrimdışı ortamdan çok çevrimiçi ortamda yaşadığı bu dijital çağda, internet güvenliği alanında ilgiyi teşvik edecek daha iyi mekanizmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Yapılan araştırmalar siber güvenlik farkındalığı sağlamak amacıyla oyunların etkili olduğunu göstermiştir. Nitekim akademik kurum ve kuruluşlar, internet güvenlik farkındalığı kazandırmak amacıyla çeşitli oyunlar geliştirmektedir. Oyun bebeklikten başlayarak hayatımız boyunca devam eden eğlenceli ve öğretici bir etkinliktir. Oyun oynamak ilk çağlardan itibaren çocukları gelecekteki yetişkinliğine hazırlayan en önemli eğitim faaliyeti olarak günümüze kadar devam etmiştir. Oyun çocukların iş birliği, dostluk, ortak hareket etme, özgüven ve sorumluluk alma kişisel özelliklerinin gelişmesine katkı sağlarken, psiko-motor yeteneklerinin yanı sıra askeri yeteneklerinin de geliştirilmesi, çocuklara atiklik ve çeviklik kazandırmak amacıyla kurgulanan oyunlarda mevcuttur. Oyun, çocukların içinde yaşadıkları toplumun ve çağın gereksinimleri, insanların yaşam tarzları ve hayatta kalmak için duyulan ihtiyaçlara paralellik göstererek gelişmeye devam etmiş ve çeşitliliği artmıştır. Bunlardan biri olan dijital oyunlar 90’ lı yıllarda yükselişe geçmiş ve çok ciddi bir kitleye hitap etmeye başlamıştır. Pandeminin de etkisiyle 2020 yılında %9,6 büyüyen sektör 159 milyar dolara, oyuncu sayısında dünya genelinde 2,9 milyara ülkemizde ise 36 milyona ulaşmıştır.

Oyunlar internetteki mevcut ve ortaya çıkan güvenlik tehditleri hakkında farkındalığın oluşturulabileceği ideal bir araçtır. Bu nedenle bu çalışmada, internet güvenliğinde oyunların etkisini ortaya koymak amacıyla literatürde yer alan çalışmaların incelenmesi ve karşılaştırılması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: *İnternet Güvenliği Farkındalığı, Siber Güvenlik, Oyun*

**Kaynakça**

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2021). *Dijital Oyun Raporu 2021* <https://www.guvenlioyna.org.tr/dosya/jVFeB.pdf>

Eminağaoğlu, M., Uçar, E., & Eren, Ş. (2009). The positive outcomes of information security awareness training in companies–A case study. *information security technical report*, *14*(4), 223-229.

Hiscox, 2019. The hiscox cyber readiness report 2019. https://www.hiscox.co.uk/cyberreadiness (Accessed 9 May 2020).

Ibanez, M. B., Di-Serio, A., & Delgado-Kloos, C. (2014). Gamification for engaging computer science students in learning activities: A case study. *IEEE Transactions on learning technologies*, *7*(3), 291-301.

Kahya Canlı, S. ve Demirarslan D. (2020). *Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi. Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75

Raman, R., Lal, A., & Achuthan, K. (2014). Serious games based approach to cyber security concept learning: Indian context. In *2014 International Conference on Green Computing Communication and Electrical Engineering (ICGCCEE)* (pp. 1-5). IEEE.

Rezgui, Y., & Marks, A. (2008). Information security awareness in higher education: An exploratory study. *Computers & security*, *27*(7-8), 241-253.

Shaw, R. S., Chen, C. C., Harris, A. L., & Huang, H. J. (2009). The impact of information richness on information security awareness training effectiveness. *Computers & Education*, *52*(1), 92-100.

YOO, J. (2021). A Study Covering the Comparative Analysis of Educational Systems in Major Countries for Regular Cybersecurity Education. *The Journal of the Convergence on Culture Technology*, *7*(1), 397-405.